

# Módulo

por **Jonathan Dómbritz**  
Ilustraciones de **Javier Briz**



## EL BA MILENARIO

Aventura para un grupo de cinco a seis jugadores, que interpretarán a vampiros entre la octava y decimotercera generación, ambas inclusive. La historia está situada en la capital madrileña, y transcurre entre los otoñales meses de octubre y noviembre.

## Vampiro

### Historia

Hitta fue un sacerdote egipcio sabio y justo que vivió hace 3000 años, cuya única debilidad era su temor a la muerte. Gracias a este temor el dios Set logró corromper al sacerdote, convenciéndole para que robara el Hechizo de la Vida a Horus, benefactor máximo de Egipto. De esta forma se transformaría en un ser inmortal de vastos poderes.

Con ellos Hitta conquistó Egipto y se proclamó su faraón eterno. Al tratar de extender su imperio hacia Babilonia, Horus le mató, liberando al pueblo egipcio.

### Pero lo que nadie sabe ni debe saber, y menos los personajes...

...es que antes de morir estableció una alianza con una tribu del pueblo gato, los Hengeyokai, que le consideran un dios. Previendo su derrota, Hitta escribió en un papiro unos conjuros y rituales que debían ser empleados en el caso de su muerte y los entregó al sacerdote del pueblo gato. Estos papiros fueron incluidos en el Libro de Cultos Inconfesables y tallados en las paredes de la tumba del sacerdote (que sería descubierta siglos más tarde).

Cuando su dios fue derrotado, la tribu Hengeyokai realizó un ritual por el que anclaron el Ba de Hitta, su alma emocional, a una estatua. Para reencarnar ese Ba en un cuerpo físico, se necesitaba una conjunción astral determinada que sólo se cumplía una vez cada tres mil años. Esas condiciones se darían en las noches del 31 de octubre al 1 de noviembre de 1993.

Pasaron los milenios y la tribu fue perdiendo miembros en su tarea de protección a la estatua, hasta que en 1756 solo quedó uno: Hsiah. Sabiendo que si él moría su maestro no volvería a la vida decidió pasarse por un vástago y donar la estatua al museo Británico, donde pensó que estaría segura, y empezó a buscar aliados que le ayudasen en su tarea.

De esta forma conoció a Livila, que siguiendo sus órdenes, solicitó a Mithras, príncipe Ventrué de Londres, la devolución de la estatua. Pero éste aún se acordaba del intento de golpe de estado que los Toreador habían querido llevar a cabo siglo y medio antes, por lo que se negó en redondo.

Hsiah y Livila intentaron recuperar la estatua por todos los medios posibles en los ciento cincuenta años siguientes, pero nunca tuvieron éxito. Por fin, en 1940, Mithras desapareció de su refugio víctima de los



bombardeos nazis. Los dos amantes se trasladaron a Londres para descubrir que la estatua había sido regalada a su descendiente, Omar, un árabe español que había luchado junto a Almanzor. Para recuperar la estatua, se hicieron amigos de Omar, pero éste ya había decidido donarla permanentemente al Museo Británico, lo cual contrarió mucho a la pareja.

Habiendo desaparecido su sire, Omar sintió que nada le ataba a las tierras inglesas y decidió volver a su país: España y a su ciudad Madrid, controlada ahora por el Sabbat. Junto a él fueron Livila y Hsiah, los cuales le ayudaron, durante casi treinta años, a expulsar al Sabbat de Madrid y establecerse como Príncipe de la ciudad. En los primeros años de lucha, durante un combate con los miembros del Sabbat, Hsiah consiguió que le dieran por muerto y adoptó la forma de un gato negro, que Livila entregó como presente a Omar.

Éste preocupado todavía por la presencia de las fuerzas del Sabbat en la capital (que se enfrentan a numerosos grupos anarquistas) no se da cuenta de que el gato no ha envejecido ni un ápice en los casi 18 años que llevan juntos. También ignora que ha sido inducido en sueños a organizar una exposición de arte egipcio con el único fin de traer la estatua a Madrid.

## Madrid 'by night'

Los personajes comienzan la partida a las diez menos veinte del treinta de octubre de 1993. La ciudad acaba de sufrir un furioso ataque de hombres lobo y todos han sido heridos. Debido a esto deciden ir de caza para conseguir sangre y poder recuperarse. Si alguno de ellos consigue tres tiradas de percepción de dificultad seis, se dará cuenta de que las calles están muy intranquilas (+3 a la dificultad de la caza). Lógicamente el que no consiga sangre estará de muy mal humor e irá pegando patadas a todo aquello que se encuentre tirado por la calle. Acabará fijándose en un periódico tirado en el que se lee esta noticia: "Rashid-Had-Mohamed, alcalde de El Cairo, junto con su hijo Mustafá, se hospedan en la suite principal del hotel Palace". La noticia continúa informando que están aquí con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio, en el centro cultural Reina Sofía, dentro de dos días.

Una vez hayan leído la noticia se les acercará un Ford Fiesta. Su conductor es Jaime González, el ghoul ejecutor del príncipe, que les informará de que este desea verles: y "desea significa desea ahora". Les llevará en su coche y, mientras circulan por la Gran vía, afrontarán el ataque de dos ghoules dominados armados con AK-47. El coche, con los neumáticos reventados por

## Isabel

**Naturaleza:** Directora. **Clan:** Tremere. **Generación:** 7ª. **Conducta:** Directora.

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 4.

**Habilidades:** Actuar 5, Alerta 3, Atléticas 2, Esquivar 3, Pelea 3, Liderazgo 6, Subterfugio 4, Ocultismo 4, Políticas 6.

**Disciplinas:** Auspex 6, Dominar 5, Taumaturgia 5.

**Trasfondos:** Aliados 3, Rebaño 4, Seguidores 3, Status 3, Recursos 6.

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

**Humanidad:** 2.

**Fuerza de voluntad:** 8

**Reserva de sangre:** 20.

## Omar

**Naturaleza:** Confabulador. **Clan:** Ventrue. **Generación:** 5ª. **Conducta:** Caballero

**Atributos:** Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 6, Manipulación 8, Apariencia 6, Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 7.

**Habilidades:** Actuar 3, Alerta 6, Callejeo 1, Atléticas 4, Esquivar 7, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 6, Subterfugio 5, Arma Blanca 8, Conducir 2, Etiqueta 7, Sigilo 3, Burocracia 7, Finanzas 4, Lingüística 5, Ocultismo 3, Política 7.

**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 7, Dominar 6, Fortaleza 8, Potencia 4, Presencia 3, Ofuscar 5, Proteam 3.

**Trasfondos:** Status 5, Recursos 4, Rebaño 5, Contactos 4.

**Virtudes:** Conciencia 2, Auto control 4, Coraje 3.

**Humanidad:** 2.

**Fuerza de voluntad:** 10.

**Reserva de sangre:** 40.

## Los Ghoules

**Clan:** Ghoules de Livila. **Naturaleza y Conducta:** La que su señora ordena.

**Atributos y Habilidades:** Las de un agente de policía de los Swat.

**Disciplinas:** Potencia 1, Celeridad 1, Fortaleza 1.

**Virtudes:** Todas a dos.

**Humanidad:** 1.

**Fuerza de voluntad:** 8.

# EL PAIS

EDICIÓN NACIONAL

DOMINGO 31 DE OCTUBRE DE 1993

DIARIO INDEPENDIENTE DE LA MAÑANA

Redacción y Administración: Miguel Yuste, 40 / 28037 Madrid / ■ (91) 337 82 00 / Precio: 100 pesetas / Año XVII / Número 6029

## Guardia de seguridad del Reina Sofía aparece muerto y la estatua del escriba Hitta, antiguo faraón, desaparece

El guardia de seguridad Pedro María Sánchez apareció la noche de ayer muerto en un rincón del museo. Se encontró su cadáver rodeado de un halo de misterio, ya

que la policía no permitió ver el cadáver a ningún medio informativo. Las especulaciones quedan abiertas en busca de una posible explicación.

Están en Madrid con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación

## S.M. el Rey recibe a los editores de Cyberpunk, la sensación del año

Con unas ventas superiores a los 400.000 ejemplares, el libro más vendido del año, que curiosamente es un juego, ha sido presentado en sociedad ante S.M. El Rey que se ha visto sorprendido por la amabilidad del sistema y la actualidad del mismo.

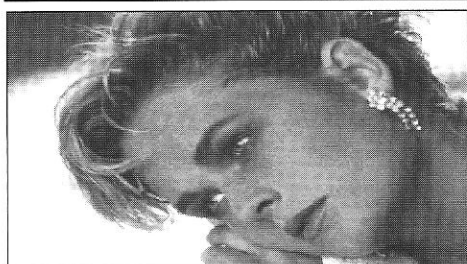
Fue una recepción de lo más campalote, con champús, sidra y tarta de manzana, todo ello regado con buen vino del país. También se entregó una placa conmemorativa al portero del palacio real por la gran acogida que tuvieron todos los asistentes al acto, en un tono entrañable de cordialidad y afecto rodeados de personas que se comportaron como si fueran de su propia familia. Lo que nos gustó de todas maneras fueron unos exquisitos bocanitos de salchichón y queso blanco que

### SUMARIO

4 Baja el precio de las espadas forjadas en el mercado internacional

16 España se clasifica para el mundial de Estados Unidos '94 después de vencer a Dinamarca por 5 a 1

22 Michael Jordan sorprende a todo el mundo fichando por los Boston Celtics



las balas, empezará a dar vueltas de campana a no ser que el conductor saque tres aciertos en una tirada de Destreza+Conducción. Los que lleven puesto el cinturón sufrirán un único nivel de daño; el resto sufrirá siete. El vehículo quedará convertido en un amasijo de metal. Para salir de él serán necesarios cinco aciertos de Fuerza+Potencia que abrirán lo que queda de puerta.

*Nota para el Master: Hsiab escuchó al Príncipe dando instrucciones a Jaime para que recogiera a lo Pjs y los trajese a su presencia. Rápidamente se puso en contacto con Livila y prepararon la emboscada a los Pjs. Debido al impacto, la gasolina estará saliendo del depósito, con el consecuente riesgo de explosión: uno o dos en un dado de diez.*

Un turno después del accidente los dos ghoules se acercarán al coche para comprobar que los Pjs están muertos. Los personajes no podrán dominar a los ghoules: su única opción será matarlos. (Sus rostros están desfigurados para que no sean reconocidos. Son dos de los siete criados de Livila.)



## Entrevista con el príncipe

Tras la lucha huirán de la policía y de los testigos, llegando como puedan a la casa del Príncipe: la última planta construida de una de las Torres de Kio (que no han sido terminadas con intención de proporcionarle un nuevo refugio secreto, aunque se ha hecho correr la noticia de que la constructora que las inició está en quiebra). El mismísimo Príncipe será quien les abra la puerta. Lo primero que resalta de su figura es un muñón en el brazo izquierdo. Una vez entren, se darán cuenta de que no hay ningún criado presente.

Las habitaciones están llenas de objetos lujosos y de obras de arte de todas la épocas a partir del Renacimiento. El Príncipe les

llevará a un salón de estilo renacentista y les invitará a sentarse. Como buen musulmán, se preocupará de que sus invitados se encuentren en perfecto estado. Les preguntará por su salud, sangre o cualquier otra cosa que puedan precisar, les será proporcionado. Se enfadará si ha habido una rotura demasiado obvia de la Mascarada y escuchará cualquier disculpa.

Tras esto se sentará mientras acaricia su enorme gato negro. Empezará a comentarles que el reciente ataque de hombres lobo ha dejado muy debilitado su poder en Madrid y, debido a esto, ha tenido que recurrir a los Pjs. Les preguntará si alguno de ellos lee *El País*. Digan lo que digan les enseñará una edición del día siguiente. El titular reza así: "Guardia de seguridad del Reina Sofía aparece muerto y la estatua del escriba Hitta, antiguo faraón, desaparece."

Les aclarará que el guardia murió de una forma muy extraña: apareció envejecido, cosa muy intrigante teniendo en cuenta que tenía veintitrés años. Ésto ha de ser ocultado al público, aunque no sabe si podrá hacerlo en el actual estado de debilidad que se encuentran él y la ciudad.

El Príncipe tiene dos posibles sospechosos: Livila e Isabel, las ancianas Toreador y Tremere. Debido a que la seguridad del museo fue entregada a Livila y que ésta se ha mostrado interesada por la estatua desde que se conocieron sospecha de ella. Sin embargo, los elementos mágicos de la muerte, hacen recaer las sospechas sobre Isabel.

*Nota del Master: Sólo si lo piden expresamente, el Príncipe les contará la leyenda de Hitta. Esta afirma que fue un gran sacerdote, pero que fue corrompido por el mal, entró en la tumba de Horus y robó el hechizo de la vida, convirtiéndose en una momia. Inicio una campaña militar en la que conquistó todo el antiguo Egipto, pero Horus lo descubrió y volvió de la muerte. Combatieron durante siete días y siete noches y al término de estas, mediante poderosos encantamientos, Horus destruyó el cuerpo físico de Hitta y desterró su Ka, su espíritu guardián, al infierno. De esta forma devolvió la libertad al pueblo egipcio.*

En este momento serán interrumpidos por Jaime (si ha sobrevivido a la emboscada) que le informa en privado de que se ha declarado una revuelta anarquista y que hay una fuerte presencia del Sabbat en la ciudad. Preocupado e irritado a la vez, el Príncipe se vuelve a los Pjs y les informa de la revuelta, les nombra su nuevo grupo de arcones y les otorga poder para "Hacer y deshacer en su reino, excepto para matar ancianos". A continuación elige un líder en el grupo y le entrega el puñal de mando: una daga de acero toledano con empuñadura de marfil en forma de serpiente.

*Nota para el Master. Si los personajes no tiene un método seguro de viaje, ya sea volando o por las alcantarillas, deberán tirar en esta tabla cada hora. Todos los encuentros son hostiles a los Pjs.*

*Si éstos no consiguen un método de transporte seguro antes de tres encuentros se enfrentarán a La Bestia.*

## TABLA DE ENCUENTROS

1d10

1-2	Policías
3-5	Manifestantes
6	Cuatro anarquistas
7	Dos hombres lobo
8	Transeúntes
9	Vampiro Camarilla
10	Grupo del Sabbat





## La Bestia

Este encuentro sólo se producirá si los jugadores no toman ninguna precaución al circular por la ciudad.

Gersón, clérigo del Sabbat, conocido como La Bestia por ser el sexto miembro de su grupo, por ser de sexta generación y por tener seis disciplinas, les emboscará de la siguiente manera:

Mientras van callejeando cerca de la plaza de Colón, los Pjs empezarán a oír una guitarra. Si hacen una tirada de Percepción+Alerta, de dificultad 3, descubrirán a Gersón tocando la guitarra al pie de una estatua. Toca una canción de Extreme: *El vuelo del moscardón*, usando su celeridad para sustituir el pedal de eco. Al terminar la canción dirá: "no archones allowed." y se lanzará sobre los Pjs.

A menos que el Master decida lo contrario, este encuentro está concebido únicamente para que los Pjs se den cuenta de lo peligroso que resulta ir por las calles. Gersón debería machacar a los jugadores con gran facilidad, pero evitando producirles lesiones de gravedad. Que los jugadores sientan que juegan con ellos y que les puede destruir en cualquier momento.

Finalmente su salvación vendrá en forma de ocho anarquistas que atacarán al Sabbat, dando tiempo a los jugadores para que se vayan mientras Gerson acaba con los recién llegados.

## En la casa de Isabel

Si van al domicilio de Isabel, un piso en la zona de Moncloa cerca del faro, los ghoules no les facilitarán el acceso mientras no demuestren que son enviados del Príncipe. Una vez lo prueben, les dejarán pasar. La anciana será muy fría con ellos. Negará toda acusación y les pedirá que se vayan. Si hay problemas, se enfrentará a ellos con ayuda de sus cinco ghoules y su marido: Fernando de Aragón.

Si no hay lucha y algún personaje tiene apariencia 4, le habla de una forma educada y si es Gangrel, Ventrue o Tremere, le llevará a una habitación aparte y le contará que está buscando un ejemplar del libro *Cultos Inconfesables* pues en él se habla de la conjunción astral que se producirá dentro de dos noches y en la que se desatará magia muy poderosa. Admitirá estar nerviosa, pero pase lo que pase se negará a que registren su casa.

## En la casa de Livila

Si van a casa de Livila (un ático en el Paseo de la Castellana) el mayordomo se negará también a dejarles entrar y montará un escándalo pero, mientras discuten, llegará Livila y les invitará a pasar. Livila será muy amable con ellos lo cual les debería extrañar ya que el odio que siente por los anarquistas y los neonacidos es legendario. Ella lo negará todo y le echará la culpa a Lanzarote, el representante Brujah en el consejo. Flirteará con el líder del grupo y, mientras invita al resto a registrar la casa, le invitará a registrar su habitación y a ella misma.

En medio del acto amoroso sustituirá la daga que Omar le dio por otra igual. Tras esto les llevará a la terraza y les hablará de la belleza de la Roma Imperial, de lo benigno y justo que fue su abuelo Augusto y finalmente, después de una hora, les entregará la dirección de Lanzarote y les deseará suerte. (Mientras todo esto ha ocurrido, Hsiah se ha introducido en el dormitorio, ha cogido la daga, se ha cerciorado de que la estatua sigue dentro de la armadura medieval de la sala de

**Livila**

**Naturaleza:** Infantil. **Clan:** Ventrue.  
**Generación:** 6ª. **Conducta:** Vividora.

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 6, Resistencia 4, Carisma 6, Manipulación 7, Apariencia 7, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

**Habilidades:** Actuar 6, Intimidación 7, Subterfugio 5, Etiqueta 7, Seguridad 4, Trato con animales 3, Lingüística 4, Ocultismo 6.

**Disciplinas:** Auspex 7, Dominar 6, Fortaleza 5, Presencia 4, Celeridad 4.

**Trasfondos:** Aliados 3, Influencia 3, Recursos 5, Seguidores 7, Status 3.

**Virtudes:** Todas a cero.

**Humanidad:** Cero.

**Fuerza de Voluntad:** 8.

**Reserva de sangre:** 30.

música y se ha marchado a casa de Lanzarote adquiriendo el aspecto de Omar. Una vez allí



## Roldan

**Naturaleza:** Superviviente. **Clan:** Brujah.  
**Generación:** 7ª. **Conducta:** Fanático.

**Atributos:** Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 5.

**Habilidades:** Alerta 5, Atléticas 2, Callejeo 4, Esquivar 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 3, Arma Blanca 6, Conducir 3, Armas de fuego 5, Etiqueta 2, Seguridad 4, Sigilo 5, Trato con animales 2, Investigación 3, Medicina 2.

**Disciplinas:** Animalismo 6, Celeridad 4, Potencia 4, Presencia 2, Dominar 3.

**Trasfondos:** Rebaño 3, Aliados 3, Seguidores 5, Recursos 3, Influencia 2.

**Virtudes:** Conciencia 5, Auto Control 5, Coraje 5.

**Humanidad:** 8.

**Fuerza de voluntad:** 9.

**Reserva de sangre:** 20.

Lanzarote le dejó pasar y, en cuanto le dio la espalda, adoptó la forma del líder del grupo y mató a Lanzarote. Muerto Lanzarote adoptó su forma y llamó a Roldán, su vástago y amigo, pidiendo auxilio, diciendo que un grupo de neonacidos le estaba atacando.)

Si los Pjs van a casa de Lanzarote le encontraran muerto, con la daga clavada. En este momento entrará Roldán con varios Brujah. Al ver el cuerpo les llamará asesinos, les arrestará y les llevará al consejo, matándoles si se resisten.

## Madrid 'by night' II

Los personajes se despiertan en un sótano oscuro. No acaban de orientarse cuando se abre la puerta y aparece Jaime o cualquier otro ghoul que les ordena que le sigan. Les llevará al consejo que se celebra en un palco del Teatro de la Zarzuela. El teatro está lleno de humanos que han ido a ver la función, por lo que no sería muy aconsejable el uso de las disciplinas vampíricas. En el palco estarán: el

Príncipe, Isabel, Livila, Roldán y un representante malkavian que se cree el Quijote. La discusión será larga, pero a la vista de las pruebas se les declarará culpables. (Si se le hace una Psicometría a la daga se verá al líder matando a Lanzarote.)

Durante todo el juicio Livila se comunicará con su amante y echará la culpa de todo al Príncipe. Si un personaje examina el palco y el teatro se da cuenta de que la única manera de escapar es tirándose al patio de butacas, haciéndose ocho niveles de daño, o columpiándose en la lámpara para saltar al palco contrario. Para hacer esto serán necesarias dos tiradas de Destreza + Atletismo, de dificultad 7, y con, al menos, tres aciertos en cada una de ellas. Si no, caerán al patio de butacas con el consiguiente daño. Los que se queden en el palco morirán de inmediato y así lo ha de hacer notar el Master a fin de que los personajes intenten la huida.

Tras su huida la ciudad entera les perseguirá y tendrán que demostrar su inocencia porque si no, tarde o temprano, les cazarán y matarán. (Hay varios lugares a los que ir si no se les ocurre ninguno entre ellos la Biblioteca Nacional para saber más de la conjunción astral y de la estatua, o la casa de Livila.)

Independientemente de adonde vayan, tendrán que ocultarse muy bien porque, por cada hora que estén en las calles, serán detectados con una tirada de +5.

## En busca del libro

Si van a la Biblioteca Nacional y hacen una tirada de Percepción+Burocracia consiguiendo tres aciertos a dificultad 9, encontrarán un ejemplar del libro *Ritos Inconfesables* donde se encuentra la historia completa de Hitta: para ser resucitado será

## Jaime

**Naturaleza:** Solitario. **Clan:** Ghoul del príncipe. **Conducta:** Solitario.

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 5, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

**Habilidades:** Alerta 2, Esquivar 5, Liderazgo 2, Pelea 4, Arma Blanca 1, Conducir 3, Armas de Fuego 4, Sigilo 2, Burocracia 2, Investigación 1.

**Disciplinas:** Potencia 3, Celeridad 2, Fortaleza 2, Proteam 1.

**Virtudes:** Las tres a dos.

**Humanidad:** 7.

**Fuerza de voluntad:** 8.





necesario el cuerpo y la sangre de un hombre del antiguo Egipto. Para llevar a cabo el ritual de destrucción de Hitta, el mago deberá situarse frente a la estatua y gritar su nombre sosteniendo la daga que les dio el Príncipe. Mediante este conjuro su Ba se disipará para siempre.

Si los jugadores no se acuerdan, el Master deberá recordarles que el alcalde de El Cairo se encuentra en la ciudad. Una vez que los jugadores hayan ido al hotel no podrán pasar si no pelean con los cinco guardaespaldas del alcalde que van armados con revólveres del 38. Cuando entren en la habitación verán que el alcalde está muerto y que su hijo no se encuentra allí. Una vez más han de huir de la policía.

## Conclusión

Si vuelven a la casa de Livila, hayan ido o no a la biblioteca, tendrán que derrotar al mayordomo para pasar. Si lo hacen, registrando la casa, encontrarán un pasaje místico en la sala de música que les transporta al Parque del Retiro, donde se encuentran Hsiah, Livila, la estatua, cuatro ghoulés y el cuerpo del hijo del alcalde sobre un pentagrama de

fuego. Los ghoulés, en cuanto vean a los Pjs se echarán sobre ellos. Cuando la lucha dura ya cinco turnos, el egipcio abrirá los ojos y se incorporará diciendo: *"El que fue, nuevamente es y podrá seguir siendo toda la Eternidad"* Mientras habla, empieza a llover y el cielo parece rasgarse con el sonido mismo de sus palabras.

Hitta ha vuelto y nadie salvo Horus o un antediluviano podrá destruirlo. Sin embargo aun será vulnerable durante los próximos diez turnos si pronuncian el conjuro. Han de hacerlo rápido ya que, los enemigos que aún quedan, atacarán con renovada furia a los Pjs y Hitta hará desaparecer un jugador por turno pronunciando el autentico nombre del personaje, que producirá su eliminación.

Si pese a todo los Pjs deciden usar el conjuro cubriendo a su mago para que se acerque a la estatua y realice el ritual, Hitta les maldecirá mientras su nuevo cuerpo se convierte en polvo. Antes de que nadie pueda hacer nada, aparecerá el Príncipe junto con Roldán y algunos ghoulés matando rápidamente a los villanos que quedan.

Tras ello felicitará a los Pjs y levantará la cacería de sangre: todo ha terminado.

## Fernando

**Naturaleza:** Conspirador **Clan:** Tremere  
**Generación:** 8ª. **Conducta:** Martir.

**Atributos:** Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

**Habilidades:** Alerta 3, Atléticas 4, Esquivar 3, Intimidación 4, Pelea 5, Subterfugio 2, Arma Blanca 4, Etiqueta 3, Investigación 3, Política 5.

**Disciplinas:** Auspex 4, Dominar 3, Ofuscar 1, Taumaturgia 3.

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

**Humanidad:** 5.

**Fuerza de voluntad:** 9.

**Reserva de sangre:** 15.

## Hsiah

**Naturaleza:** Fanático. **Clan:** Pueblo Gato  
**Generación:** Equivalente a 7ª. **Conducta:** Animal Casero.

**Atributos:** Fuerza 4, Destreza 6, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 5.

**Habilidades:** Atléticas 4, Callejeo 4, Esquivar 5, Pelea 6, Subterfugio 4, Arma Blanca 3, Etiqueta 3, Música 2, Sigilo 6, Trato con animales 6, Linguística 6, Ocultismo 5, Política 2.

**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 3, Fortaleza 3, Influencia Onírica 1.

**Virtudes:** No tiene.

**Humanidad:** Cero.

**Fuerza de voluntad:** 9.

**Reserva de sangre:** 20.

## Gerson

**Naturaleza:** Violenta. **Clan:** Sabbat  
**Generación:** 6ª. **Conducta:** Violenta.

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 5, Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 7.

**Habilidades:** Alerta 6, Intimidación 6, Liderazgo 3, Pelea 5, Subterfugio 4, Esquivar 2, Etiqueta 3, Música 3, Seguridad 4, Sigilo 3.

**Disciplinas:** Animalismo 6, Fortaleza 6, Potencia 6, Celeridad 6, Presencia 6, Ofuscar 6.

**Virtudes:** Todas a cero.

**Humanidad:** Cero.

**Reserva de sangre:** 30.

