

FLORENCIA EN LLAMAS



POR ISAAC DAVÓN PÉREZ
UNA CRÓNICA PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

CRÉDITOS

Escrito por: Isaac Pavón

Desarrollo: Isaac Pavón

Edición: Isaac Pavón

Corrección: El departamento de jugadores anónimos

Producción: Isaac Pavón, Salvador Pérez y Alfonso Pérez

Ilustraciones: Gracias a los muchachos de los que he tomado las ilustraciones de libros y de Internet.

Portada: Se agradece a quién la dibujó.

Ilustración posterior: ¿tiene? Bueno ya se verá cuando llegue al final.

Beli por el Ventrue que tuvo problemas con Rudolf.

Jeremy Quaied por su inestimable saga familiar de personajes de todas las especies existentes en el mundo de tinieblas

Gorka por su intento de diablerie a un vampiro con sangre ácida y por usar la mesa como cobertura.

Mariajo por su conspiración brujah contra ese pesado Tremere que cayó bajo las ruedas de aquel tren del metro.

Vázquez, por interpretar aquel Tremere que cayó bajo las ruedas del tren del metro.

A los **mosqueteros** por darnos una idea para disfrazarnos en carnaval...

A **Kupala**, por darnos momentos tan especiales en las crónicas de Transilvania y por tener unos seguidores con tantas ganas de macha.

A todos esos sectarios y secuaces de villanos que dan su vida en pos de la diversión de los jugadores.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Anda pero si somos nosotros mismos...

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Pavón "Un sith en el pasado, un sith en el presente y un sith en el futuro. Orando por un futuro un poco más psicológico"

Salva "El LaSombra que nunca acaba de escribir Sangriento Lago de Sal"

Batu "El muchacho que había visto la película de Yog-sothoth que viaja a una dimensión paralela para enfrentarse al elegido"

Toni "Yo quiero matar al indio de Tallahassee pero no pude asistir a la partida"

Noticias de La Fechoría

Como todos sabéis, la Fechoría no ha pasado por buenos momentos desde la desaparición del antediluviano Ravnos, pero aún así lo estamos superando a grandes dosis alucinógenas de Dementación. Estamos preparando la página Web de la Fechoría pero aún no sabemos cuando podrá estar a disposición del público. De momento continuamos con la publicación de las crónicas revisadas ya existentes y deseando que las actividades roleras vuelvan a su cauce. Pero esperamos querido lector que sigas disfrutando del mundo Gótico Romero Punk que tanto nos ha costado copiar.

Publicado por La Fechoría, en alguna de las otras esferas, por la versión española Marzode 2003.



© 2003 Sniper Wolf, Inc. Todos sus derechos reservados, los míos no. Queda prohibida expresamente la reproducción en un magnetófono o en película casera si no quieres cargarte el DeVeDé (Debería Verse Divino). Todo el material contenido es propiedad del tonto que lo lea. Anda pero si todavía estás leyendo esto, no tienes fe tú ni nada...



FLORENCIA EN LLAMAS

INTRODUCCIÓN

Como todos sabréis, la mayoría de las aventuras que suelo dirigir son algo especiales y siempre requieren la implicación de personajes humanos a los que les ocurren extraños sucesos. Pues bien esta crónica es la excepción que confirma la regla. *Florenxia en llamas* es una crónica sólo y exclusivamente para Vampiro, con una temática de investigación sobre los acontecimientos que se ciernen sobre el feudo de Florenxia bajo el control de la camarilla en Italia.

Por supuesto, los datos que aquí se dan son para el narrador modificables u omisibles según su voluntad para evitar el deterioro de la historia o de los personajes. Es decir, se aplica la regla de oro, si algo no te parece bien o poco sutil, cámbialo, aquí solo se dan las directrices de la evolución de la historia, los escenarios y de los personajes no jugadores.

Esta partida no tiene un orden cronológico excesivamente fuerte, son los propios personajes quienes deciden cuál es su próximo objetivo a investigar durante la misión.

Por supuesto la finalidad de esta aventura es pasar un buen rato con tus jugadores, no excedas de tu poder de director. Hay que decir que esta crónica no está basada en ningún módulo oficial por lo que la historia puede chocar en algunos aspectos con la trama diseñada por White Wolf, pero que más da, total para las pifias mentales que meten a veces...

Como en toda buena partida de rol, todo lo que se pone de manifiesto sólo es mera coincidencia con la realidad, y por supuesto alejada de ésta.

LO QUE NO ESTÁ MUERTO, PUEDE MENTIR ETERNAME

La historia transcurre en un pequeño pueblo de Italia llamado Meina, el día 17 de Marzo de 1998. Meina es una ciudad colindante y subyugada tanto en lo político como en lo económico de Florencia, y por supuesto también lo está en el control de la estirpe.

Hace un año, el príncipe de Florencia, un poderoso Malkavian ha desaparecido sin dejar rastro. A partir de entonces su chiquilla y primogénita ha perdido la razón totalmente. Ante tal situación uno de los vampiros más importantes de la ciudad ha tomado el poder temporalmente. Alexander Montenegro, miembro del clan Tremere y amigo del anterior príncipe se ha hecho cargo de la situación desde la desaparición del mismo Gianni Montesco.

Sin embargo, las cosas sólo han ido a peor. Hace una semana ha desaparecido el cadáver de un importante ghoul del Conde Orsi, un importante e influyente Ventrue de la ciudad. Es el mayor y mejor comerciante de la urbe compitiendo directamente con el clan Giovanni.

Según la información recibida, se sabe que uno de los sospechosos es Alessandro Giovanni, un misterioso vástago que dirige una extraña organización mafiosa llamada "Disoccupati Rivolucionari".

El príncipe Alexander ha llamado a un grupo de vampiros de la ciudad de Génova para que investiguen el caso. La discreción es fundamental en este delicado asunto, por ello tiene que recurrir a vástagos de la ciudad de su aliado Miquel Xavier del clan Tremere y príncipe de la misma.

Los jugadores encarnarán a estos personajes de Génova, aunque si hay algún miembro del clan Giovanni, será enviado como comité investigador y defensor de los derechos del clan en Florencia.

LA VERDADERA PESADILLA

La ciudad de Florencia es un caos en la realidad. El actual príncipe Alexander está demasiado ocupado mediando entre Orsi y el clan Giovanni para darse cuenta de que el poder se le está escapando de las manos.

El clan Giovanni se ha marchado de la ciudad, bueno mejor dicho, los supervivientes del mismo. La familia ha sido atacada por un advenedizo de la misma, Alessandro Giovanni que en una de sus investigaciones ha dado con un espíritu maléfico. Este ser no es otro que la esencia inmortal de Tezghul "el loco", uno de los magos infernalistas más poderosos que adoraron al demonio Kupala de Transilvania.

Alessandro fue corrupto por este espíritu demoníaco que le instó a devolverle al mundo de los vivos para que se cumpliera la voluntad de su Señor. A cambio de poder Alessandro aceptó el trato, y con sus poderes de nigromancia ha reunido a un grupo de sectarios bajo su mandato llamados "Disoccupati Rivolucionari". Aunque Alessandro no está sólo en esta misión, ha establecido contacto con Macius Connery (el toreador cuidador del Elíseo de Florencia, corrupto también por el mismo Kupala) y que conocía los refugios de los miembros Giovanni en Florencia.

Sin oposición Giovanni, Alessandro pronto tomó un lugar seguro bajo Florencia y allí acaba de empezar a organizar la resurrección del maestro Tezghul. Por otra parte, Macius mantiene entretenido al actual príncipe de Florencia, Alexander, y oculta las pruebas de Alessandro, aunque la prensa ya se ha hecho eco de la aparición de los sectarios meramente como un grupo delictivo.

Sin embargo para completar la resurrección de Tezghul, hace falta una conexión con su cuerpo fallecido. Cuando el infernalista fue derrotado en 1473, los miembros del Concilio de las tradiciones encerraron su poder en la misma calavera del cadáver de Tezghul para evitar que los usara en su forma espiritual, por eso se convirtió en un objeto místico de obsidiana y sus ojos se convirtieron en dos gemas, un rubí y un aguamarina.

Macius está moviendo sus hilos para conseguir ese objeto a través de Orsi que está interesado en la compra de un objeto de arte y le ha pedido consejo. A partir de ahora, que los sectarios liderados por Alessandro y Macius consigan su fin está en manos de los personajes.

Una última cuestión puede ser, ¿Qué pinta la desaparición del príncipe malkavian y el ghoul? El ghoul no es otro que Enrico Cuccia. Éste fue criado de Orsi y administrador de sus finanzas, sin embargo, cuando Orsi lo creyó prescindible y cuando Enrico alcanzó demasiada fama por el caso Mediabanca que puso en peligro la Mascarada, lo dejó morir sin darle sangre.

Su hija no es otra que Clarissa, que en su locura ha perdido la memoria de sus días como mortal como efecto del abrazo de Gianni Montesco el antiguo príncipe. Lo que no se esperaba Gianni es que fuera diablerizado por Clarissa en un arrebatado de hambre en un momento de necesidad, lo que hizo agravar la locura de Clarissa ya que ambos se amaban.

Esta es la situación de la Florencia actual, el pacto de paz pelagra, pero lo que es aún más grave, un antiguo mago infernalista está a punto de volver a la vida para cumplir los designios de su amo Kupala y que “la marcha de los locos” vuelva a hacer su aparición poniendo en peligro todo lo que conocemos.

LOS VÁSTAGOS DE FLORENCIA

El elíseo y lugar de reunión de los vampiros de Florencia es el Alt Museum. Allí se ha trasladado temporalmente algunos miembros de la estirpe debido a la delicada situación en la ciudad. En el Alt Museum son llevados a la sala de conferencias donde son recibidos por cinco vampiros.

- El príncipe Alexander del clan Tremere y aliado de Miquel.
- James Smithson del clan Brujah.
- Clarissa, chiquilla del anterior príncipe Gianni Montesco y primogénita del clan Malkavian.
- Macius Connery, artista y cuidador del museo del clan Toreador, al cual pertenecían los ghouls que trajeron a los personajes en la ciudad en su limusina.
- Alessi Hudson, un ex-policía patrullero y Sheriff del clan Gangrel.

El príncipe Alexander tendrá aproximadamente en apariencia unos treinta y pocos años, lleva el pelo largo de color moreno tez blanca, y cubre su delgado cuerpo con una túnica de color rojo sangre con extrañas runas doradas grabadas en ella. Es una persona tranquila y sosegada, y ha tenido problemas por su escasez de carisma y liderazgo, pero aún así es un buen mediador y manipulador. Sólo demuestra su peor lado cuando se le enoja lo necesario.

Clarissa es la chiquilla del antiguo príncipe, tiene el pelo largo, rubio y rizado en sus puntas. Su piel es rosada y suave, lo que hace resalta sus ojos azules muy claros. Cuando los personajes la vean, ella estará en una esquina balanceándose con un traje de encaje blanco casi transparente pero muy formal. Ella está deshojando rosas blancas mientras canturrea alguna canción que es casi inaudible.

James Smithson es una persona bravucona, pero aún así no es un punkie ni va al estilo brujah. Lleva un jersey de cuello alto rojo con parches en sus codos, unos vaqueros roídos y unos zapatos deportivos desgastados. James es una persona apática y no se mojará por nadie, incluso aún de su mismo clan, que no sea el mismo. James en realidad no se preocupa por nada, sólo deja pasar el tiempo, siendo la típica persona inútil en la política vampírica. Solamente busca diversión en destruir y en usar la violencia. Es rubio, alto, ojos marrones y corte de pelo a lo militar.

Macius por el contrario de James, es una persona amable y gentil, pero algo egoísta cuando ve algo que le interesa, divaga hasta conseguir tenerla en su colección personal. Macius se ha convertido en el consejero del príncipe y es su principal informador junto con Alessi. Macius tendrá unos 50 años en apariencia, piel vieja con arrugas y una expresión cansada. Su pelo corto y bigote son canosos y siempre viste con chaqueta. Ha ofrecido su museo como elíseo porque no tenía más remedio. No le gusta la idea de que puedan romper algo y menos aún descubrir su colección.

Alessi Hudson es un hombre de unos treinta años, muy peludo, ojos marrones y vestido con un informe policial bastante descolorido y viejo. Es solitario y poco hablador, no le gusta la presencia vampírica y humana prefiriendo estar solo o acompañado por animales. Sólo va a las reuniones porque son obligatorias, prefiere mantenerse al margen de la estúpida política corrupta, pero ha de cumplir su obligación, velar por todos ellos.

En Florencia hay aparte de estos vástagos, dos miembros que no se han presentado en la reunión de recepción de los investigadores. Son el Conde Orsi y Alessandro Giovanni.

El conde Orsi es un arrogante aristócrata florentino. Tiene una larga cabellera morena recogida. Su edad aparente ronda los 40 años, que se ve reflejada en su ruda y cansada cara. El conde Orsi es enemigo del príncipe actual, ambos se toleran aparentemente aunque Orsi odia a Alexander. El conde debería ocupar el lugar de Alexander por derecho de sangre ¿qué hace ese estúpido tremere donde debería estar un astuto y poderoso Ventrue conocedor de la política local desde hace ya más de 500 años?. El conde Orsi espera la más mínima oportunidad para hacerse con el control de la ciudad, pero un pacto de paz en Florencia firmado hace ya casi medio milenio dictó la imposibilidad de que un Ventrue y más el conde Orsi gobernará. El poder político de la ciudad y el económico habría provocado la guerra abierta entre Ventrue y Giovanni, por eso se le otorgó el poder a un poderoso Malkavian, neutral y por supuesto objetivo de ambos bandos ahora. Ningún Ventrue ni Giovanni puede gobernar en la ciudad debido a ese pacto firmado, sin embargo las cosas pueden cambiar en muy poco tiempo con la desaparición de Gianni, el valedor del tratado.

De Alessandro Giovanni se conoce muy poco, no se sabe en realidad quién es y que objetivo busca en Florencia exactamente. Llegó hace un año y la presencia Sabbat desapareció al igual que el resto de la familia Giovanni que se había establecido en la ciudad.

Ahora al desaparecer los miembros del clan Giovanni y el Sabbat, poca cosa impide al conde Orsi tomar el control de la ciudad. La mera desaparición del cadáver de su antiguo ghoul sólo es la excusa perfecta para arrebatar el poder al tremere por romper la Mascarada. Por eso, éste teme este asunto y no puede implicarse en ello directamente.

Aunque los Giovanni ya no estén en la ciudad, aún dirigen sus empresas desde la distancia y cuando se les pregunta a los pocos que han vuelto con vida a Venecia guardan silencio porque esto es asunto exclusivo de la Familia.

Por este motivo ha llamado a los personajes de los jugadores, para que investiguen la extraña desaparición del antiguo ghoull del conde Orsi, evite perder el poder de la ciudad y que caiga en manos de éste, y la relación de este caso con la desaparición a su vez del antiguo príncipe de Florencia. El actual no puede dar abasto intermediando y negociando con Orsi y el clan Giovanni, aunque la sombra de un Jústicar que le arrebatara el poder para entregárselo a Orsi está cerca. El pacto de Florencia de casi 500 años está a punto de ser destruido.

LOS INVESTIGADORES

Los jugadores jugarán con personajes perteneciente a la Camarilla, de poca reputación en Génova y normalmente neonatos o ancillas que ansíen posición y poder de forma rápida para evitar su destrucción.

No hay limitaciones en la creación del personaje, la única diferencia es si pertenece al clan Giovanni que tendrá otro objetivo diferente al resto de sus compañeros, pero por lo demás no hay ninguna mención especial.

Los personajes deben ser miembros de la sociedad de la estirpe de Génova, donde Miquel Xavier es el príncipe de la ciudad. A todos ellos se les promete posición y poder en cualquiera de las dos ciudades. Una mención especial hay que destacar si los personajes son miembros del clan Tremere o de la familia Giovanni.

Si es el primer caso, Miquel les pondrá en conocimiento que si cumplen la misión de investigación correctamente quizás se conviertan en miembros de la primogenitura de cualquiera de las dos

ciudades, siempre y cuando, se mantenga a raya la Mascarada y una total discreción, en ningún caso debe mostrarse la debilidad del clan Tremere en Florencia y se debe ayudar a su aliado Alexander en todo aquello que sea posible. El clan Tremere debe ganar posición frente a la magia nigromántica del clan Giovanni.

Si por el contrario existe algún personaje del clan Giovanni, éste no vendrá de Génova sino de Venecia bajo la supervisión del alto consejo de la familia. La situación en Florencia es crítica y debe de haber un embajador de la familia para defender el derecho a la propiedad en la ciudad. El advenedizo debe ser destruido y el poder devuelto al clan, sin que se interponga ningún otro objetivo. La coartada es ayudar al príncipe de Florencia en la investigación, pero en ningún caso es éste el objetivo principal. Se debe encontrar al advenedizo y borrar toda huella que lo una al clan y ocultar esta debilidad frente a los demás miembros de la estirpe. El príncipe de Florencia no ha podido negarse ya que intenta mantener la paz en la ciudad, y por ello ha permitido el envío de un investigador del clan que hará las veces de espía.

Por supuesto sólo están permitidos personajes que sean de miembros de clanes independientes o de la Camarilla, aunque puede suponer un giro en la crónica la inclusión de un personaje del Sabbat encubierto para investigar por qué han desaparecido sus compañeros de la manada de "La Inquisición Negra", que investigaban sobre las actividades demoníacas de Alessandro y que se hacía una petición de que a la ciudad se enviasen miembros de la Mano Negra.

Un último detalle, el defecto de enemigos puede ser una baza de inquietud durante la crónica y por ello estos personajes enemistados con los protagonistas ganarán más importancia durante la crónica. En el apéndice final se indican dos ejemplos de enemigos, un Tzimisce y un Cazador, queda en tu mano crear enemigos nuevos o usar cualquiera de los dos ejemplos.

ACTO 1: PASIONES ENFRENTADAS

ESCENA 1: EL RECIBIMIENTO

Cuando llegan a la ciudad se dirigen al lugar de contacto, un viejo puente en las afueras de la ciudad. No tiene pérdida y es posible que ghouls de Miquel Savier los transporten hasta allí. El puente es una vieja edificación de época renacentista, parece ser que fue construido como camino de las carrozas triunfales de Cósimo I, un antiguo dirigente de la ciudad en aquella época.

En la actualidad, el puente está casi derruido y el nuevo puente hormigón y acero lo hace empañecer y casi desaparecer. Allí, enchaquetados y uniformados se encuentran dos ghouls que vienen en nombre de Alexander aunque no sean suyos explícitamente. Los criados de Miquel despedirán a los personajes y les instarán a seguir a sus compañeros de Alexander, aunque antes de marcharse les entregarán algunas armas como medida de defensa.

La primera noche al llegar a la ciudad son presentados al príncipe en el Alt Museum. Son conducidos por ghouls a través de la galería principal hasta la sala de conferencias. La sala está bien decorada al estilo Luis XV y los palacios franceses del siglo de las Luces. Paredes bien decoradas, frisos lujosos, una gran chimenea encendida, una lámpara de araña de cristal, etc...

En una gran mesa de buena madera caoba a primera vista, y grandes sillas organizan el espacio. También son visibles buenas pinturas enmarcadas en marcos ovalados dorados y pequeñas alacenas de madera. A pesar de las gruesas cortinas de color borgoña entra la luz clara de la luna llena por las ventanas laterales. Al final de la mesa, casi oculto por los candelabros se encuentra el príncipe.

El príncipe les recibe con un cálido saludo y como son un grupo numeroso, tiene que hacer traer varias sillas más. Los demás vástagos les miran con indiferencia menos Clarissa que se balancea sentada en una esquina, deshojando una rosa blanca y canturreando muy silenciosamente lo que parece una nana o algo parecido.

El príncipe les ofrece una copa, que depositan los criados sobre posavasos para no manchar el tapete color borgoña de la mesa. Cada miembro del la estirpe se presenta, aunque James y Alessi se muestran recelosos y se ganan una reprimenda del príncipe. El Brujah es quien contesta al príncipe de malos modales al ser obligado a apartar sus pies de encima de la mesa, por lo que usará su bravuconería para enfrentarse a la autoridad del príncipe, quien finalmente observará al Brujah con una mirada violenta pero ignorará por el momento el comentario del Brujah.

Finalmente todos se presentan menos Clarissa, por lo que el príncipe pide disculpas en su nombre y les explica que su comportamiento es debido a su clan (el malkavian) y a la pérdida de su sire, Gianni Montesco hace un año, por lo que ha perdido la poca razón que le quedaba. Ella amaba locamente a su sire y eran amantes.

Si molestan a Clarissa ella gimoteará como una niña pequeña, gritando:

- *“¡Déjame, déjame!”*

Si le quitan la flor o terminan de hacerla enfadar, usará su dominación para quitárselos de encima, gritando en llanto.

Finalmente el príncipe les explica la situación de la ciudad, básicamente las redencillas entre Ventrue y Giovanni, la existencia del pacto, la ruptura de la mascarada por la desaparición del ghoul y la extraña desaparición del anterior príncipe que todos desconocen las circunstancias. Al acabar les entrega un recorte de periódico, en el cual explica la desaparición del cadáver de Enrico y que si desean más información pueden ver al conde Orsi en su mansión de las afueras, de todas maneras Alessi les entregará próximamente un informe policial de las circunstancias del robo del cadáver y la ficha de Enrico.

Antes de marcharse, el príncipe les comentará que descubran si el robo del cadáver tiene relación con la desaparición del Malkavian, a lo que Clarissa

reaccionará e instará acompañar a los personajes.

El recorte de periódico expone el lugar donde fue enterrado Enrico, así que tienen dos posibilidades, hablar con Orsi o ir al cementerio de Meina.



El misterioso robo de un cadáver

Un grupo revolucionario desconocido se atribuye el “secuestro” de los restos del banquero más famoso de Italia

El cadáver del famoso banquero italiano Enrico Cuccia, enterrado en junio pasado en el cementerio de Meina, en el norte del país podía estar en manos de un autodenominado grupo de Parados Revolucionarios. Portavoces de dicha organización, hasta ahora desconocida, se responsabilizaron ayer de dos llamadas a la agencia italiana de noticias ANSA del robo del cadáver de uno de los personajes más famosos y misteriosos que ha producido Italia. Las llamadas en nombre de los Disoccupati Rivoluzionari han sido consideradas poco creíbles por la policía, pese a que el portavoz habría proporcionado datos y detalles del robo que implican un conocimiento considerable del suceso.

La noticia de la desaparición del cadáver de Cuccia, presidente honorario y creador de Mediobanca, el banco de negocios que hizo posible el nacimiento del capitalismo italiano, sobrecogió el domingo a toda Italia. Ida Bentivegna, empleada doméstica de la familia Cuccia que se ocupaba de cuidar la tumba, comprobó el sábado que la losa de mármol que cubre la tumba del banquero, en la que sólo está escrito el nombre de pila, Enrico, tenía una profunda hendidura. Extrañada, contó ese detalle a la familia, que llamó a la policía. Un registro permitió comprobar que faltaba el cadáver.

El misterio que envolvió la vida de Cuccia se extiende ahora más allá de su muerte, como si la figura del gran patrón que controló los destinos de tantas empresas se resistiera a perder influencia. El fiscal encargado del caso Fabrizio Argentieri, no descarta la posibilidad de que los Parados Revolucionarios sean un grupo real. Aun así, Argentieri confirmó ayer que siguen abiertas tres hipótesis sobre el extraño secuestro: la de un ritual satánico, una extorsión de corte mafioso y una tercera que podría que ver con el terrorismo.

No es la primera vez que en Italia ocurre algo así. El precedente más antiguo es la desaparición del cadáver de Benito Mussolini en 1946. En 1987 desapareció el cadáver de Serafino Feruzzi, fundador de la empresa alimentaria del mismo nombre y suegro del empresario Raul Gardini, que se suicidó tras operaciones financieras irregulares.

La policía no rechaza la hipótesis de que la delincuencia organizada se haya apoderado de Cuccia para pedir un rescate, porque hay numerosos precedentes de esta truculenta actividad desarrollada por la mafia sarda. Mantener secuestrado un cadáver es más sencillo como decía un policía, “porque no hay que alimentarlo”. El suceso ha provocado nerviosismo en Mediobanca, entidad que atraviesa momentos de gran confusión en el proceso de reestructuración que afronta tras la muerte del fundador.

ESCENA 2: EL CEMENTERIO DE MEINA

Si van al cementerio, encontrarán la verja abierta, apenas hay seguridad y parece bastante abandonado. Siguiendo el camino de piedra, pueden llegar a un claro, allí está el vigilante jurado tomando fotos. La tumba está compuesta por dos ángeles rezando al cielo, envueltos por túnicas blancas y de rodillas. En el centro hay una lápida en la que pone:

- "Enrico"

El vigilante apuntándoles con la linterna les pregunta lo que hacen allí. Si sus razones no le parecen convincentes, les invitará a abandonar el lugar.

Cuando consigan deshacerse del vigilante y si alguien tiene el valor de entrar en el hueco, verán un pequeño colgante con una calavera negra de pequeñas dimensiones. Aparte de esto no hay nada más de interés.

Si alguien usase el poder del Toque del Espíritu sobre el colgante de Auspex 3, podrá ver según el número de éxitos, a varios hombres encapuchados que cavan en la tumba. Uno de ellos levanta la cabeza y puede ver a un hombre de melena negra trajeado del mismo color que lleva en su mano un rosario de calaveras rojas y negras. El hombre al ver que el encapuchado deja de cavar lo levanta con una fuerza sobrehumana y lo arroja de nuevo al hueco para que siga cavando, en el forcejeo se cae el colgante en forma de calavera que lleva el encapuchado.

ESCENA 3: LA MANSIÓN DEL CONDE ORSI

Si por el contrario deciden visitar la mansión del conde Orsi tendrán que ir a las afueras de Florencia. La mansión es una gran villa palaciega de grandes jardines. La verja es de color verde y de grandes dimensiones. Detrás de la verja hay una pequeña caseta del guarda. Si llaman, el guardia se acercará y les preguntará el motivo de su visita. Si le convencen diciendo que vienen de parte de Alexander por ejemplo (o usan dominación), el guardia les abrirá la verja para que accedan al interior. Si se intentasen colar y fallasen serán interceptados por perros, alarmas y demás guardias de seguridad.

Cuando estén en el interior, serán conducidos a la sala de invitados. La habitación es de estilo victoriano con grandes candelabros que alumbran la sala. Hay dos grandes sofás y un sillón. El conde Orsi está en éste sentado con una bata fucsia y una gran copa redonda llena de sangre.

El conde Orsi les invita a sentarse, aunque varios ghouls custodian la sala: dos en la puerta y dos detrás del conde. Éste les recuerda lo apretada que es su agenda y que en breves minutos tiene una reunión de negocios, por lo que sean breves.

El conde les explicará que Enrico había sido uno de sus mejores ghouls, era su banquero desde hace 200 años, pero se hizo famoso por sus cuentas y sus riquezas y ponían en peligro la Mascarada. Además de que le robó y falló en las cuentas del conde para engrosar sus riquezas. Orsi se enteró de que le robaba y se negó a darle sangre, ya que disfrutaría al verlo morir poco a poco. Lo que el conde no esperaba era que durante el día entraría en su mansión y le robaría un rubí, una antigua reliquia familiar de una calavera negra de obsidiana con dos gemas por ojos.

El conde Orsi les indicará donde vivía el banquero, en una pequeña villa en Meina, pero que no deben ir al lugar porque es de su propiedad y hasta que la policía no levante el cerco sobre ella la Mascarada está en peligro si van allí.

El conde les indica la salida, su invitado está a punto de llegar. Al salir de la mansión ven entrar un Rolls Royce de color gris metalizado, sus lunas están tintadas y no se puede ver su interior, su matrícula es AM-8240-ITL.

Si molestan a Orsi, éste enseguida les pondrá de patitas en la calle, amenazándoles con sus ghouls o con su Presencia a nivel 5. Si le enfadan de sobremanera, o intentan colarse varias veces sin éxito en su mansión, amenazará con llamar al Jústicar Ventrué para que venga a la ciudad, acabe con su estúpida investigación y deponga el poder de Alexander en él. Aunque Orsi no tiene poder suficiente para traer un Jústicar, no dudará en tirarse un farol y casi siempre causará el efecto de terror que espera en sus víctimas. Si de verdad atentan contra su vida, el Jústicar si será avisado para que vaya a Florencia.

Si por el contrario consiguieran espiar con Ofuscación por ejemplo, la reunión entre Orsi y su invitado, podrán percatarse de que se trata de Macius que habla con Orsi sobre la compra de una pieza de arte.

Al salir de la mansión recibirán la llamada de un criado del príncipe que les indica que hay novedades sobre el caso y que deberían pasarse por el Elíseo.

De camino a la casa de Enrico o al Elíseo los personajes que tengan el defecto de Enemigos, serán atacados por ellos. En el caso de mis jugadores, se trató de un Tzimisce con ganas de aguarles la fiesta, si deseas usarlo como enemigo para su defecto se añade al final de la crónica. Si nadie posee este defecto, serán atacados por varios sectarios del “Disoccupati Rivoluzionari” con armas de fuego y ametralladoras desde una furgoneta negra.

CULTISTA O SECTARIO DE LOS “DISOCCUPATI REVOLUCIONARI”

Atributos relevantes: FUE 3, DES 3, RES 3, PCP 3, INT 2, AST 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 2, Pelea 3, Intimidación 3, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Sigilo 2, Ocultismo 2, Venenos 2, Conducir 3

Iniciativa: +5

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 7

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Poderes y equipo relevantes: La mayoría son mortales entrenados en las armas, pero algunos han sido iniciados como ghouls con Potencia 1 o Fortaleza 1, incluso los más importantes poseen el mérito de Verdadera Fe a nivel 2 como devoción a Kupala y hacen el mismo daño que la Fe normal para los vampiros.

Casi todos van equipados con escopetas recortadas Ithaka de culata recortada, Colt Anacondas, porras, dagas, e incluso alguna AK47.

Porra: Dif 4, Daño F+2

Daga: Dif 6, Daño F+1

Ithaka M37 sin culata: Dif 6, Daño 8.

Colt Anaconda: Dif 7, Daño 6.

AK-47: Dif 7, Daño 8, Cad 10, Carg 20,

Todos ellos van encapuchados y llevan un colgante al cuello con forma de calavera negra diminuta.

ESCENA 4: DE VUELTA EN EL ELÍSEO

De vuelta en el elíseo, les recibirá Alessi que ha traído un informe sobre Enrico. Si preguntan al gangrel sobre los sectarios les comentará que la policía apenas tiene información sobre ellos. Es un pequeño grupo de delincuentes que actúan en la ciudad y se sospecha de que Alessandro Giovanni es su cabecilla. Si le comentan algo del colgante encontrado tanto en el cementerio como en la batalla con los sectarios, les comentará que ha visto durante alguna patrulla marcas similares en el metro de la ciudad, en una vieja estación al sur aunque siempre creyó que eran algún tipo de lenguaje usado por el Sabbat, aunque no hay ninguna prueba que los relacione.

James, el brujah, aún está en el elíseo, pero se prepara para salir, si hay algún personaje de su mismo clan y sólo a él, le comentará que si desea acompañarle a beber “algo” en un viejo bar de copas llamado “La noche roja”. Si el personaje accede le llevará en su moto hasta el lugar, si ve que éste se lo comenta a sus compañeros de investigación lo dejará tirado allí mismo. A James no les gusta la compañía y mucho menos si no es brujah, solamente quiere ir a armarla un rato al bar.

ESCENA 5: LA MOVIDA EN “LA NOCHE ROJA”

Esta escena es sólo para los personajes que sean del clan Brujah y hayan aceptado la invitación de James.

El local es un tugurio de lo peor de Florencia, que ha dejado de ser la bella ciudad renacentista para acabar como una ciudad mugrienta más de la época actual. Afuera del garito se reúne la peor gentuza que se ha podido ver, desde prostitutas a drogadictos y borrachos tirados por el suelo entre las motos aparcadas.

LA FICHA POLICIAL DE ENRICO CUCCIA

Nombre: Enrico Cuccia Montesinos.

Año de nacimiento: No consta, no existe partida de nacimiento.

Edad: No consta, se sospecha 76.

Lugar de nacimiento: Meina (Florencia)

Profesión: Banquero.

Lugar de residencia: Meina (Florencia)

Estado actual: Fallecido.

Notas:

- Domiciliado en la Avenida de Monticello en Meina, sospechoso de fraude fiscal en el año 1962. Puesto en libertad por falta de pruebas en el caso Mediabanca.
- En 1979 fallece su esposa Lucía Cuccia al dar a luz a su hija C. Cuccia.
- Fallecido el 2 de octubre de 1996 (Cuerpo robado dos años después de su entierro).
- Hija desaparecida desde 1997. Desaparición de la ficha del caso, supuesto secuestro. Caso cerrado por falta de pruebas.

ACTUALIZACIÓN 10 DE MARZO DEL 1998

Desaparición del cadáver del banquero, supuesto caso de ritual satánico. Caso abierto a disposición del teniente Jeremy Quaied de la policía de Florencia.

Principales sospechosos: la banda mafiosa Disoccupati Rivolucionari. No consta de más información sobre la banda ni antecedentes de la misma.

Adentro el ambiente es asfixiante, la gente baila sin cesar al ritmo de música machacante, y el tabaco junto al éxtasis pasan de mano en mano. James se acercará a la barra y empujará a cualquiera que esté sentado en ella para ponerse él.

Enseguida chicas de mal vivir se sentarán sobre él y sobre el personaje. James sin ningún respeto a la Mascarada les besa en la boca y se alimenta de ellas que no parecen estar demasiado sorprendidas y les causa placer. James dirá al personaje que le espere un momento, que va a darle movimiento al cuerpo con aquellas muñecas a la habitación de atrás y si él quiere hacer lo mismo, tiene otra habitación para él.

Las chicas que se acercan a los personajes son en su mayoría el rebaño de James, aunque algunas se acercan voluntariamente para descubrir nuevas sensaciones carnales que el brujah les “enseña” en privado.

El personaje puede hacer con ellas lo que les plazca, desde bebérselas hasta entablar conversación (aunque no te hagas muchas esperanzas al final acabará por bebérselas), pero sin embargo deberá respetar la Mascarada ya que aunque no lo parezca, hay entre la gente algunos criados de Alexander para informarle sobre las “actividades lúdicas” del brujah y acabar con él para siempre.

En medio de la excitación aparecerán en escena varios hombres armados disparando al techo. La gente intentará salir del local aplastándose y pisoteándose unos a otros. Y que entrarán en las habitaciones interiores para capturar al brujah, no son otros que los “Disoccupati Rivolucionari” que van a hacerle un favor a Macius capturando a James para su colección personal. Los criados del príncipe huirán aunque ofreciendo bastante oposición a los sectarios, irán a informar a de lo sucedido.

El personaje brujah no es una excepción y entablará con ellos un combate en mitad de la habitación donde estaba con las chicas. La habitación es pequeña con una cama y un aseo, así que la única vía de escape es una ventana entablada que da a un callejón detrás del local. Para derribarla deberá hacer una tirada de Fuerza (a la que se le añaden los éxitos por potencia) a dificultad 6 y obtener 3 éxitos.

Habiendo escapado del lugar, no tendrá más opción que reagruparse con sus compañeros o esperar en el elíseo hasta que vuelvan.

¿QUÉ HA OCURRIDO CON JAMES?

James ha sido estaqueado por los sectarios ya que formará parte de la colección personal de Macius. El toreador tiene en una de las salas ocultas del museo multitud de recipientes con formol donde almacena los cuerpos de sus víctimas, y no descansa hasta completar su colección, la cual nunca termina ya que siempre llegan nuevas “obras” para la misma. En su lista están ahora los personajes y los vampiros que viven en la ciudad. Si el personaje brujah fue estaqueado o vencido permanecerá en la colección hasta que alguno de sus compañeros lo rescate de allí. Los brujah capturados estarán en paradero desconocido.

ESCENA 6: VIAJANDO POR EL METRO DE FLORENCIA

Si van a la estación del metro, tendrán que entrar por el viejo túnel del ahorcado. Alessi les llevará en su coche patrulla y les comentará la historia de que allí apareció muerto el hijo del rey Víctor Manuel II, pero su cadáver no se descompuso hasta que murió su padre.

Después de esta historia para desconcertar a los personajes, no vale para otra cosa, Alessi les deja en la boca del túnel y se marcha porque tiene asuntos que resolver (una llamada de radio de la policía anuncia un altercado en un local de copas cercano).

La entrada está cerrada con una verja y de vez en cuando se escuchan pasar trenes. La verja abre paso hacia un viejo aparcamiento subterráneo.

En el aparcamiento esperan varios hombres bien armados y al fondo un Rolls Royce de color gris. Comenzará un combate, y si es favorable, el coche desaparecerá por una rampa de salida que da a una vieja carretera comarcal. El coche arrancará la verja y escapará, si algún personaje lo sigue, algunos hombres enchaquetados saldrán de la luna del techo para disparar con ametralladoras.

Al fondo del parking hay una puerta cerrada y una caseta de vigilancia abandonada. En la caseta hay viejos papeles inservibles, una vieja tele y varios cuadernos de los vigilantes. Entre esos cuadernos está la llave de la puerta que lleva al interior de los túneles del metro.

Si en algún momento Clarissa se queda sola con algún personaje masculino, le dirá que tiene unos bellos ojos y le confundirá con su sire. En todo momento estará triste y no hablará nada, a excepción del personaje al que llame Gianni como su sire.

Cuando entren en la vieja estación, estará completamente llena de pintadas de sangre con forma de ojos. Los que tengan humanidad de 8 a 10 deberán tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para acceder. Un solo éxito vale. Sobre el túnel de metro que contiene las vías, verán si superan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 (debido a que las pintadas embotan sus sentidos y su atención), una calavera negra pintada. Si entran en el túnel avanzarán hasta que escuchan el tren del metro a sus espaldas, la luz se aproxima poco a poco y han de huir si quieren sobrevivir. El túnel es demasiado estrecho para apartarse del recorrido del tren ya que es una zona no transitable.

El tren avanza 5 éxitos / turno, tienen 15 éxitos de ventaja sobre el tren y deben conseguir otros 15 tirando Destreza + Atletismo a dificultad 6 antes de que el tren los aplaste.

Si al final superan la prueba llegarán a unos pequeños huecos de seguridad en las paredes. En uno de ellos hay una puerta oxidada que conduce a una gran sala de ladrillo abandonada, llena de sangre, con bancos de madera rotos y al fondo un altar de piedra, sobre el que hay una caja de madera negra, dentro hay unas cenizas pero parece que son recientes.

En varios de los bancos hay ropas de color púrpuras ensangrentadas, si hay algún personaje que tenga Conocimiento del Sabbat o pertenece en secreto al mismo identificará a las prendas por el color de la guerra. Los miembros de la manada se estaban preparando para un ataque mientras esperaban a los refuerzos que nunca llegaron. Si hay algún personaje del Sabbat puede pedir refuerzos a la Mano Negra, que tardarán algún tiempo en aparecer, pero de hecho no lo harán si las pruebas no son fundadas o no conocen el escondite de Alessandro.

Si alguien usó “el toque del espíritu” (Auspex 3) sobre las cenizas, podrá descubrir que proceden del cadáver de Enrico. Si rebuscan entre las cenizas hay un telegrama escrito en una lengua muy rara.

“Ausuthuth’h menca Yomoth Tzizu”

Su remitente es Philip Cuccia, para su hermano Enrico, avisándole que “la calavera negra te acecha”.

En realidad, la carta es verdadera pero Alessandro la colocó entre las cenizas como trampa para alejar a los investigadores de sus pasos, intentará robar la calavera negra que posee Orsi en su fiesta, por lo que si los investigadores no están en la ciudad, le resultará tremendamente fácil. Si alguien usase de nuevo Auspex 3 podrá ver la sonrisa de Alessandro depositando la carta entre las cenizas. Por cierto, si alguien usa Nigromancia para traer al espíritu del ghoul fallará ya que ha sido destruido después de haber sido interrogado.

La dirección del telegrama es “Residencia Psiquiátrica Victor Manuel III” en Bressanone. Es una ciudad situada en las montañas, casi en la frontera con Austria.

Si van a la dirección de la carta, tardarán tres días en llegar. Cuando encuentren el edificio se percatarán de que ha sido incendiado hace sólo un par de días. Si acceden al recinto encontrarán poco en pie, a excepción de otro colgante de calavera negra. Al salir pueden volver a encontrarse con los sectarios o si alguien tiene el defecto de enemigo, pues al susodicho. El principal problema es que no estarán en Florencia para ir a tiempo a la fiesta de Orsi y aparecerán justo el mismo día de la resurrección de Tezghul.



ACTO 2: EL RESURGIR DE TEZGHUL

INTRODUCCIÓN

Este acto está previsto para el desenlace de la crónica y algunas de estas escenas son vitales para el final de la misma. La posesión de las gemas y las relaciones con Clarissa harán declinar la balanza de un lado a otro.

Esta previsto que a la noche siguiente de la visita al metro, se celebre una fiesta en la mansión del conde Orsi para festejar la compra de una valiosísima obra de arte. A los personajes se les buscó refugio en un hotel de la ciudad, el mismo príncipe en persona irá a visitarles y les informará de que deberían visitar la casa de Enrico esta noche, ya que Orsi está demasiado ocupado en su fiesta. El príncipe estará en el elíseo hasta bien entrada la noche para que le informen.

ESCENA 7: LA MANSIÓN DE ENRICO

La mansión de Enrico está en las afueras de la ciudad de Meina camino de Florencia. El lugar es otra villa palladiana semejante a la del conde Orsi. Un gran camino de piedra lleva a una fuente con columnas a su alrededor y el acceso a la vivienda.

La mansión también está decorada al estilo francés. La verja está cerrada, y en el interior de la casa sólo vive la criada, Ida Bentivegna. Ida es ya una señora muy mayor, rozará los 80 años de edad, está ciega y apenas puede moverse. Su pelo blanco está recogido por una cola. Si llaman a la puerta Ida les abrirá y les invitará a pasar si sus excusas le parecen convincentes.

Clarissa si sigue viva y junto a ellos, se mostrará algo indecisa de entrar, después de todo esta era su casa y aquí es donde diablerizó a su sire.

Ida les explicará todo lo que quisiesen saber: la relación con el conde Orsi, que esclavizaba a Enrico, que éste se convirtió en una persona cruel y miserable cuando llegó al poder y enfermizo cuando lo perdió. También les explicará la muerte de su esposa al nacer su hija, y la vida de Clarissa. Les comentará que Clarissa era una niña especial, muy lista e inteligente, muy unida a su padre. Ella era profesora de piano, pero cuando falleció su padre, perdió la razón, era una niña muy frágil.

Más tarde el médico que le trataba se enamoró de ella y juntos desaparecieron. Desde entonces sigue allí cuidando de la casa, si quieren pueden verla por sí mismos, ella les esperará en el salón cuando vayan a salir. Pero antes de dejarles seguir, Ida les pregunta si con ellos va una joven, Clarissa hará gestos para que digan que no, pero la vieja ha reconocido el aroma de la muchacha.

Si van al dormitorio del matrimonio, pueden encontrar que es la única habitación pintada con papel adhesivo y con flores escayola en sus paredes de distinto color. Hay varios tipos de flores: violetas, rosas, etc... y de distintos colores. Sobre la cama hay un retrato de Enrico. Era un hombre bien parecido, moreno, pelo rizado y hacia atrás, con un frondoso bigote moreno. Detrás del retrato hay una caja fuerte sin numeración, solo con una holgura para una llave. Al fondo hay un escritorio cerrado.

Si tiran el retrato Clarissa lo recogerá y se irá a una esquina a acariciarlo y gemirá que es su padre, es casi imperceptible, sólo con Auspex 1 activado o superando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 10 lo oirá.

Si le preguntan dirá solamente y únicamente que a su padre le gustaban las rosas blancas.

Pueden ver que en la pared junto a las demás flores hay una rosa blanca, que si arrancan y rompen, descubrirán en su interior una pequeña llave de metal. Usándola en la caja fuerte descubrirán una joya tallada de color rojo, un rubí.

Si van a la habitación de los niños, verán un cuarto de una niña, decorado con muebles de principio de siglo. Hay un caballito de madera que se mueve con el viento, una cama junto a un ventanal redonda de madera blanca y cristal, estanterías con libros y muñecas.

También hay un viejo oso de peluche, y un retrato ovalado de una niña con un traje blanco de comunión, tiene el pelo rubio largo y rizado en sus puntas y ojos azules muy claros.

Si superan la tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, verán sobre el tapizado del techo una trampilla oculta con una escalera que lleva al ático. Si lo descubren Clarissa se aferrará al oso de peluche, lo acariciará, y se sentará en la cama. Dirá algo como "El señor Bobo lo hizo..."

Cuando suban al ático verán un cuarto de juegos llenos de juguetes polvorientos. Allí verán un cadáver, parece un hombre de pelo blanco largo de unos veintitantos años de edad, manchado de sangre, parece que murió desangrado a mordiscos. Dentro de su chaqueta encontrarán una pequeña libreta, está manchada de sangre y sus páginas son ilegibles. La última página está borrosa pero es legible:

"Clarissa ha vuelto a intentar suicidarse de nuevo arrojándose al vacío. Esta vez casi lo consigue, ha perdido mucha sangre, pero aún así sigue viva, dormirá por un buen rato, espero que un hambre no la despierte antes de que..."

El resto no es legible.

Así descubrirán que Clarissa fue la culpable de la muerte de su sire, pero su locura, le ha hecho olvidar que lo hizo. Fue por su supervivencia...

ESCENA 8: EXTRAÑO RECIBIMIENTO EN EL ELÍSEO

Si el día de la fiesta, los personajes por un motivo u otro decidieran ir al Elíseo después de visitar la mansión de Enrico, se encontrarán con una situación extraña.

Cuando vuelvan a ver al príncipe al elíseo, pueden ver que hay un Rolls Roice gris metalizado frente al Alt Museum. Los ghouls les conducirán al interior, y les recibe Macius, el toreador que les comunicará que el príncipe ha ido a la fiesta del conde Orsi, pero que ha dejado un recado para ellos y un objeto que deberían ver, por lo que saldrá de la sala, cerrando las puertas correderas de madera, de la que aparecerán varios ghouls armados para matarlos.

GHoul TOREADOR

Atributos relevantes: FUE 3, DES 3, RES 3, PCP 3, INT 2, AST 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 2, Pelea 3, Intimidación 3, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Sigilo 2, Ocultismo 2, Conducir 3
Iniciativa: +5

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 6

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Poderes y equipo relevantes: Potencia 1, Celeridad 1

Ithaka M37 sin culata: Dif 6, Daño 8
Colt Anaconda: Dif 7, Daño 6

Si sobreviven y salen al corredor fuera de la sala de conferencias, verán como Macius entra en una sala al final del pasillo. Si le siguen encontrarán su despacho. En su interior hay el mobiliario característico de oficina, pero lo más llamativo es la puerta que hay abierta enfrente de los personajes.

La sala está a oscuras e iluminada únicamente por tétricas luces violetas que se apagan y encienden rápidamente. Hay muchos contenedores circulares y en cuyo interior parece contener personas y nombres escritos en placas bajo ellos. Hay varios vacíos, y los nombres que hay debajo pertenecen al príncipe, Clarissa y los personajes. Junto a ellos pueden reconocer a James el Brujah y Alessi que están disecados en formol en su interior.

Si algún personaje fue capturado o estaqueado por los sectarios, aparecerán aquí en una mesa de operaciones con diverso instrumental para disecarlos. Los personajes jugadores permanecerán con vida pero estaqueados, parece que interrumpieron al toreador en el momento adecuado para salvarles la vida.

De pronto las luces se encenderán y Macius aparece en el fondo de la sala, les comenta lo mal que le parece que hayan descubierto su colección, pero ya que pertenecerán a ella cuando mueran y les meta en formol, no sufrirán mucho.

Si registran el cadáver de Macius (una vez derrotado) encontrarán un colgante de una calavera negra y una carta de pago de alquiler de un tren de mercancías que se detiene en uno de los pasajes del metro que los personajes reconocerán como el lugar donde encontraron las cenizas y la guarida Sabbat. Clarissa se acercará y les dirá que Macius a pesar de las apariencias ya no era un vampiro, se había transformado en algo horrible, y que lo mejor es buscar al príncipe y contarle lo que pasa en la fiesta de Orsi.

MACIUS CONNERY

Clan: Toreador

Generación: 8ª

Atributos físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Habilidades relevantes: Alerta 3, Intimidación 2, Pelea 3, Esquivar 3, Sigilo 1, Armas Cuerpo Cuerpo 1, Armas de Fuego 1, Atletismo 2, Ocultismo 3

Humanidad 2

Iniciativa +6

Fuerza de Voluntad 7

Disciplinas: Celeridad 3, Fortaleza 1, Presencia 2, Potencia 1, Protean 2, Auspex 1

Poder especial: Su sangre está tan mancillada por el poder demoníaco que tiene el mismo efecto que el nivel 6 de vicisitud de “Sangre ácida”, y se trata de un líquido espeso y negruzco que hará heridas agravadas por cada corte o disparo que reciba. Debe de hacerse una tirada de esquivar a dificultad 8 para evitar ser interceptado por la vitae contaminada, si no se posee reserva de dados, no se puede esquivar a menos de que se use celeridad.

Si alguien consiguiese hacerle diablerie, ganará el defecto de corrupción demoníaca de 7 puntos, por supuesto no ganará puntos gratuitos.

ESCENA 9: LA FIESTA

Cuando llegan a la mansión los personajes pueden ver una larga fila de coches que no paran de entrar a la misma.

En su interior todo está lleno de gente, criados camareros y demás. Al final podrán ver al príncipe sentado frente a Orsi, mirándose furtivamente y manteniendo una falsa sonrisa y hablando de cosas sin importancia. El príncipe accederá a escucharles después del anuncio que Orsi va a hacer.

El conde se levanta y se dirige hacia las escaleras, donde comienza una charla y descubre una vitrina de cristal que estaba tapada con un manto rojo. Dentro de la misma hay una calavera negra con un ojo de color azul.

De pronto se apagan las luces y se escuchan cristales rotos, para proseguir con disparos y los gritos de la gente. Son los encapuchados Disoccupati Revolucionari los que han tomado la habitación y disparan a bocajarro a los invitados, que comienzan a huir por donde pueden. Muchos de ellos se echan sobre los personajes (buscando claro está si llevan la joya de color roja, para intentar robarla) y otros muchos sobre Orsi y el príncipe. La sala está en una total oscuridad y se escuchan enormes voceríos, todo aquel que tuviese activado Auspex 1 tendrá un penalizador de -1 dado a sus acciones. La dificultad de combate sube a 10 por la oscuridad, sólo los que posean Obtenebración o Protean podrán ver en la misma, por lo que su dificultad es la normal.

Los personajes si llevan la joya que encontraron en casa de Enrico, serán víctimas de un intento de robo por parte de los sectarios haciendo tiradas enfrentadas de Destreza + Callejeo a dificultad 4, contra la tirada de Percepción + Alerta a dificultad 10 de los personajes.

Al final los Disoccupati abandonarán la sala con el tumulto y volverán las luces. Hay cuerpos de los sectarios por el suelo, pero también numerosos mortales y ghouls de Orsi. Cuando se den cuenta han desaparecido la calavera de la vitrina y la gema. El conde Orsi está muy molesto y culpará al príncipe de sabotear su fiesta y le “invitará” a salir de su mansión porque a partir de ese momento son sus enemigos.

El conde Orsi automáticamente enviará a un mensajero para que avise al Jústicar Ventrué que por cosa del azar se encuentra en Roma terminando un asuntillo con algunos de los miembros de la Sociedad de Leopoldo. Si hubo algún personaje del Sabbat que avisase a la Mano Negra, entonces mete convenientemente al Jústicar como contrapeso. Si la Mano Negra no va a ir a Florencia, el Jústicar hará caso omiso de la llamada de Orsi ya que tiene otros asuntos más importantes.

Recuerda el Jústicar y sus arcontes sólo aparecerán si la Mano Negra se dirige a Florencia.

La gema en casa de Enrico es fundamental, ya que el poseer esta joya hará declinar el final hacia un derrotero u otro. Si la gema fue robada por los Disoccupati en la fiesta, los requisitos para la resurrección de Tezghul estarán completos al poseer la calavera y sus dos ojos. Si los personajes consiguieron guardar la gema, se encontrarán con un camino más fácil.

El problema es que si los personajes no encontraron la gema en casa de Enrico, hay un 50% de posibilidades de que los Disoccupati lo hagan, por lo que la historia se decantará al azar hacia un lado u otro. Por supuesto toda la casa acabará en llamas incluida Ida Bentivegna.

ESCENA 10: DE VUELTA EN EL METRO

Ya en el refugio del príncipe, un antiguo sótano oculto en el edificio del Barguello que se usó en el pasado como sala de torturas por algún que otro motivo, intentan recapacitar sobre lo ocurrido. Allí comentarán que el problema de la diablerie de Clarissa es ahora su menor preocupación. Es posible que a la noche siguiente venga un Jústicar a la ciudad (o la Mano Negra) siendo los personajes y el príncipe las futuras víctimas.

La pista de la factura del alquiler del tren del metro indica movimientos en el antiguo refugio Sabbat, por lo que el siguiente movimiento no es otro que volver allí, o esperar al Jústicar con nefastos resultados.

Esta vez, cuando lleguen a la estación del metro si hay movimiento. No paran de entrar y salir miembros de la secta al antiguo refugio Sabbat. Fuera de él hay dos sectarios vigilando la entrada armados con escopetas. El interior ha sido reformado con la ampliación de las estancias al derribar ciertas paredes y unir viejas instalaciones del metro. Delante de ellos cuando accedan hay un corredor con tres puertas, en la de la derecha parece ser algunas camas y catres situados como enfermería improvisada y allí descansan algunos de los sectarios que resultaron heridos en el asalto a la mansión del conde Orsi. La puerta de la izquierda conduce a un viejo almacén que fue tapiado en el pasado, en el interior hay un sectario que tiene la capucha descubierta y atacará a los personajes (no es otro que el Teniente Jeremy Quaied de la policía de Florencia y miembro de la Sociedad de Leopoldo que investigaba la Secta y que los reconocerá al estar acompañado por Alexander un viejo "conocido" de la Sociedad) con un lanza estacas.

Si no llaman mucho la atención no habrá demasiados problemas. En la última puerta y habiendo perdido un tiempo precioso con el Teniente para que comenzase el ritual, encontrarán una enorme sala con multitud de sectarios. Todos parecen en trance y cantan una siniestra letanía. Al fondo junto a un altar está Alessandro Giovanni que guía los cánticos. De pronto, de todos los asistentes de la sala (personajes incluidos) emana un flujo de colores con dirección al altar que causa tres niveles de heridas agravadas. Cuando los personajes intervengan el flujo cesará, y todos los sectarios caerán desmayados. Alessandro Giovanni mostrará un rostro maléfico y agresivo y se lanzará hacia los personajes que sufrirán ataques por fuerzas invisibles que no logran ver.

Si aparece el Jústicar y la Mano Negra puede ser un buen momento para incluirlos. Puede que siguieran a los personajes con Auspex o interrogasen a algún sectario superviviente en la mansión de Orsi y dieran con los personajes. La Mano Negra no necesita investigar mucho ya que el refugio de la manada de "La Inquisición Negra" será su primera parada, y puede ser una buena escena que ambas fuerzas entren en combate en un todos contra todos. Quizás te parezca demasiado exagerado y fuera de lugar, por lo que puedes desecharlo y que ambas fuerzas combatan en otro lugar de Florencia al encontrarse, o a lo mejor, no llegan a verse los unos a los otros... Todo está en tus manos...

El combate con Alessandro no durará mucho, ya que antes de que termine una voz de ultratumba proviene del altar. Del mismo se alza una figura esquelética de color negro, con una (o dos) gema(s) por ojo(s). Sin gesticular, las palabras inundan la sala, mofándose de la inutilidad de Alessandro, y que ya no sirve de nada en el plan del Maestro. Levantando su mano, Alessandro sale despedido por los aires hacia la misma quedando atrapado por ella y el ser comienza a tomar toda la vida que le queda al vampiro mientras este se retuerce y emana gritos de dolor hasta desaparecer por completo. De la mano con que sostenía al vampiro vuelve a crecer la carne y los cartílagos. Si intentan golpearle se chocarán con una fuerza invisible y tirarán Fortaleza contra el campo que le protege haciendo un nivel agravado.

Cuando acaba con Alessandro se dirige hacia los personajes, hasta que finalmente, el príncipe les insta a que huyan, él le entretendrá. Cuando estén huyendo es posible que se topen con el enemigo de su defecto o el Tzimisce, que huirá él también al ver la explosión que proviene de la sala anterior. El día esta cercano y han de ocultarse.

ESCENA 11: EL ÚLTIMO DÍA DE FLORENCIA

Clarissa si sigue viva y su casa está en pie la ofrecerá como refugio (aunque sigue sin ser consciente de que sea suya propia), si sucede lo contrario, podrán descansar en el refugio del príncipe en el Barguello.

Cuando despierten pueden ver como la ciudad de Meina como Florencia están cubiertas de llamas de color purpúreas y verdosas casi fantasmales. También es posible ver los esqueletos de multitud de ciudadanos de la ciudad como de soldados que sitiaban la misma. Algo o alguien ha provocado el estado de alerta en ambas ciudades y pueden verse incluso algún vehículo blindado oxidado por el lugar.

De repente, un dolor agudo de cabeza les invade, parece ser como si algo les llamase. Si van a resistirse al hechizo de invocación, pueden tirar su Fuerza de Voluntad a dificultad 8.

Nº Éxitos	Tiempo de Resistencia a la Invocación
1	5 min
2	10 min
3	15 min
4	20 min
5	25 min
6 o +	30 min

El lugar a donde se dirigen inconscientemente es la estación del metro donde estuvieron anoche. Es la capilla Giovanni que Alessandro remodeló sobre el refugio Sabbat. A pesar de que huyan de la misma invocación inconscientemente acabarán cerca del lugar hasta que el tiempo se les agote, puede ser un buen momento para intentar cazar algo, aunque parece ser que ha sido erradicado de Florencia todo rastro de vida humana y animal.

La caza es a dificultad 10, y deberán beber de cuerpos en descomposición, con lo que podrían ganar algún defecto como una enfermedad de sangre.

Cuando estén cerca de la entrada del metro de Florencia, pueden ver como las llamas verdes y violáceas devoran toda vida que haya en el lugar, dejando el lugar oxidado, corroído y polvoriento, y apenas sin color. Al final comenzarán a entrar en el metro de donde habían escapado ayer, el lugar ha cambiado totalmente, un tren bloquea la entrada del túnel, pero aún así es posible entrar. Cuando pasan junto a él, pueden ver numerosos esqueletos y ropas descosidas y descoloridas de los viajeros del tren, parece que murieron de formas agónicas al igual que el conductor. Si siguen caminando, las sombras y una niebla de color rojizo se va haciendo con el lugar.

Si continúan la luz va desapareciendo, y la oscuridad toma el lugar.

Este puede ser un buen momento para que aparezca por última vez el enemigo del defecto del personaje, el Tzimisce, o algún superviviente entre los Arcontes del Jústicar, o de la Mano Negra que al intentar acercarse a los personajes para avisarles del peligro, sea arrastrado por una fuerza invisible hacia el interior de la oscuridad.

De entre la oscuridad del túnel surge el esqueleto negro, aunque ahora sobre la mayoría de su cuerpo se puede ver carne. Toma a una última víctima delante de los ojos de los personajes y su cuerpo termina de absorberlo.

A pesar de ello su voz suena exactamente igual que a la primera vez que le escucharon en el altar.

- “Bien, ahora que vuestros amigos han sido destruidos ha llegado vuestro turno”.

Tezghul está completo, ahora tiene forma humana: larga cabellera negra, un par de pequeños bigotes negros y grasientos. Su pelo esta recogido en una larga cola y lleva una túnica de color oscuro y una capa del mismo color.

LOS POSIBLES DESENLACES

FINAL 1: Clarissa está muerta y Tezghul tiene ambos ojos. Este es el peor final que los personajes pueden tener, Tezghul es invencible y sólo un golpe del azar podría salvarles de una muerte lenta y dolorosa a manos del infernalista.

FINAL 2: Clarissa está viva y Tezghul tiene ambos ojos. Este es un final medio, Clarissa se sacrificará heroicamente y les dirá a los personajes que usen el tren y lo pongan en marcha. Clarissa se lanzará contra Tezghul despidiéndose con Auspex del personaje que había confundido con su sire y se había enamorado, pero esta vez, llamándole por su nombre. Tezghul absorberá la locura de Clarissa, caerá a las vías, atontado y perdido, a la vez que será atropellado por el tren que los personajes pusieron en marcha. Cuando salgan a las afueras de Florencia descubrirán manchas de sangre, pero ningún cuerpo. Tezghul sigue vivo pero ha desaparecido, pueden descasar por ahora.

FINAL 3: Clarissa está viva y Tezghul sólo tiene un ojo. Ahora Tezghul no es “indestructible”, por lo que le harán más daño que si estuviese completo. Aún así, si el combate es infructuoso, Clarissa se sacrificará como en el caso anterior.

FINAL 4: Clarissa está muerta y Tezghul sólo tiene un ojo. Es un final medio, por lo que Clarissa no podrá sacrificarse por ellos, por lo que su único remedio es luchar o morir.

FINAL 5: Tezghul solo tiene un ojo, y Clarissa no se sacrifica. Dales una buena cantidad de puntos de experiencia y felicítales por haber salido de esta perrería de partida. Además ganarán todo lo prometido por el príncipe de Génova, o por el círculo superior de la familia Giovanni. Clarissa seguirá con ellos, enamorada de uno de los personajes que aún seguirá confundiendo con su sire (aunque sepa que es otra persona) y sin duda, una valiosa ayuda.

En cualquiera de los finales, la ciudad de Florencia será borrada literalmente del mapa por el ejército. La razón que se dio a la población fue que una epidemia altamente peligrosa tomó el lugar y fue necesaria su erradicación por vías poco diplomáticas. Todo el arte e historia de Florencia han desaparecido, pero no para siempre, comienzan los trabajos de reconstrucción para hacer renacer Florencia de sus cenizas con el mismo brillo que tuvo cuando era la musa del Renacimiento italiano.



APÉNDICE 1: ANTAGONISTAS

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los personajes antagonistas de esta crónica son las dos caras de la misma moneda, dos seres con poderes realmente increíbles, Clarissa y Tezghul. El resto de personajes no son fundamentales y por eso no se añade sus fichas que quedan a criterio del narrador. Tampoco se van a incluir las fichas de los enemigos ya que se han detallado en el momento de aparición de las escenas, sin embargo si se van a incluir dos tipos de ejemplo de enemigos: Rudolf el depravado, un Tzimisce de la 6ª Generación cuya misión es acabar con el grupo y el Teniente Jeremy Quaied, un cazador de brujas obsesivo.



CLARISSA

Clarissa era una niña prodigio, muy inteligente y a la vez frágil. Creció huérfana de madre que murió al nacer ella, aún así tuvo una infancia feliz con su padre hasta que comenzó la escalada al poder de éste. Cuando su padre se convirtió en una persona arisca, cruel y depravada, todo gracias al conde Orsi, Clarissa entró en una gran depresión. Aún así logro obtener el título de profesora de piano. Le encantaba su profesión pero no podía soportar la distancia con su padre. Finalmente, perdió la razón cuando lo vio envejecer y perecer agónicamente. Desde aquel momento estuvo encerrada en su casa, a pesar de sus continuos intentos de suicidio. En uno de ellos, se intentó arrojar por el rosetón de su habitación tras un descuido de Ida Bentivegna. Sin embargo fue rescatada de su caída por Gianni, el príncipe de la ciudad. Gianni volvía de una de sus "visitas" de cenar cuando la rescató. Ambos se enamoraron a primera vista. Él la tomó como su chiquilla y prometió protegerla cuando la visitaba cada noche, con la excusa de ser su médico.

Pero una de esas noches, Clarissa tuvo una recaída y antes de que llegara Gianni a la casa de la misma, se arrojó al vacío. Cuando llegó estaba casi muerta en sentido literal en sopor. Él la recogió casi al amanecer y se ocultaron en el desván. Allí para su sorpresa mientras escribía en su diario, Clarissa se despertó del letargo, entró en frenesí por falta de sangre y atacó a Gianni por sorpresa hasta que tomó toda su esencia.

A pesar de que ella le hizo diablerie no es consciente de ello, y gracias a los poderes que ha tomado, ha ofuscado su aura inconscientemente.

Ella siente muchísimo la pérdida de Gianni, cree que ha desaparecido, pero aún así siente culpa por ello, aunque no sabe por qué, por eso quiere acompañar a los investigadores.

Pero todo cambia cuando ella se enamora secretamente de uno de los personajes. Clarissa es frágil y delicada, y necesita de alguien que la cuide.

Dependiendo de cómo la traten, Clarissa ayudará a los personajes de una manera y otra. Les comentará el vínculo mental que el posible enemigo Tzimisce tiene con ellos, etc...

Cuando esté a solas con el personaje del que se ha enamorado, se le acercará y le dirá los ojos tan bellos que tiene, pero lo llamará conscientemente Gianni. El personaje simplemente creerá que lo confunde con su sire, pero en realidad Clarissa sabe quién es, lo que ocurre es que su mente sólo confunde los nombres, así que lo abrazará y lo besará de igual manera.

Pero Clarissa casi siempre se comportará silenciosamente y tímidamente, apenas llama la atención. Es muy frágil y tímida, y casi siempre estará triste. Si le hacen reír en algún momento de la crónica, se habrán ganado a una poderosa aliada ya que se comportará más confiadamente y abiertamente con ellos, confiará alguno de sus secretos y su saber.

Incluso se sacrificará al final de la crónica por ellos, con una cálida despedida por telepatía al personaje que ame por su auténtico nombre.

La única vez que se comportará más extrañamente de lo normal será en su propia casa. La presencia de Ida y su casa le traen malos recuerdos, pero no sabe por qué. No recuerda nada, pero a la vez, le es familiar. Cuando la vieja pregunte a los personajes si Clarissa está con ellos, ella negará con la cabeza y les dirá que no le digan nada. Cuando lleguen a su cuarto se sentará en su cama, cogerá al señor Bobo y canturreará una nana, pero de repente lo soltará asustada y lo acusará de algo, aunque ni ella misma sabe de qué.

Al final si los personajes le cuentan que fue ella la que le hizo la diablerie a Gianni, romperá en llanto e intentará arrojarse de nuevo por cualquier ventana. Aunque si ves que pelagra la crónica, puedes hacer que Clarissa use su Dominación a nivel 3 para borrar ciertos recuerdos comprometidos.

Clarissa posee los siguientes defectos mentales:

- Amnesia
- Tendencias suicidas
- Dislexia con los nombres de las personas
- Doble personalidad (a veces se comporta como una persona adulta y taimada y en otras como una niña pequeña)
- Crisis nerviosas

Y todos los que se te ocurran, recuerda que es un malkavian de la quinta generación, que ha tenido una vida traumática...

El final de la crónica dependerá si Clarissa sobrevive al viaje de su mente o no...

Como crear la ficha de un quinta generación malkavian me parece una blasfemia, sigue las pautas del módulo de Elíseo para crear antiguos. Y un pequeño detalle, Clarissa usa tanto Dominación como Dementación aunque sólo esta última es su disciplina de clan. Aunque si no lo consideras necesario, no hagas su ficha, sus poderes sobrepasan a los de los personajes más allá de horribles puntos en una simple ficha.



Tezghul el loco

Si se busca información de la calavera negra de gemas de colores o directamente Tezghul en la biblioteca de Florencia encontrarán una vieja referencia en los relatos anales eclesiásticos de la ciudad del Renacimiento.

La Historia Conocida

Tezghul es un gigantesco diabolista eslavo que combina una fuerza sobrehumana, una ferocidad demente y el poder mágico. Ha jurado barrer a los “débiles cristianos” de en medio y para ello lidera una horda de locos (hombres y mujeres) por toda Europa. Atracados de sangre, sexo y drogas enloquecedoras, estos Hunos Renacentistas queman aldeas, asolan campos, se comen vivas a sus víctimas y sacrifican sus almas al Infierno.

La búsqueda de Tezghul comenzó en los bosques de Lituania. Disgustado por las incursiones de la religión cristiana, su clan se dedicó a los demonios que recorrían la zona. Los detalles de la vida del monstruo (incluido su nombre real) se han perdido para la posteridad. Sin embargo, alrededor de 150 surgirá como líder de su demente ejército. Durante años establecerá un rincón Infernal (Kupala Alka) a lo largo de los fríos lagos cercanos al Mar Báltico, atacando los pueblos vecinos arrastrando a sus cautivos para ser torturados, sacrificados o cosas peores. Hacia 1460 la Horda de Tezghul se desatará sobre Europa, llevando con ella a sus aliados infernales.

Enorme, astuto y cruel hasta los estándares medievales, esta monstruosidad mide cerca de 2,15 metros, blande un hacha de guerra serrada y se engalana con cabezas y armaduras retorcidas. El rostro brutal descansa sobre sus enormes hombros. Una grasienta coleta negra cae sobre sus músculos rocosos y su malla desgarrada. Sus cicatrices y tatuajes no hacen más que acentuar su aspecto inhumano.

Aunque se considera pagano, el loco de los yermos helados reverencia a Kupala el Corruptor y a sus criaturas. Se ha llegado a rumorear que Tezghul podría ser medio demonio, y desde luego sus magias impías parecen surgir más de su satánica parentela que de la iluminación mística. Lo peor de todo es que es inteligente y astuto, además de poseer el don de la profecía. Su demencia en caso de ser cierta, le ha hecho más fuerte.

Tezghul dirigirá a sus ejércitos por Polonia, Alemania y Hungría, sembrando la muerte a su paso. En 1473 una enorme batalla cerca de Harz, Alemania, acabará con él. Una gran compañía de artilleros y templarios será diezmada en el proceso, pero al llegar el amanecer los demonios habrán huido y el Infernalista se habrá unido a sus maestros.

La Historia Desconocida

Cuando el infernalista fue derrotado en 1473, los miembros del Concilio de las Tradiciones encerraron su poder en la misma calavera del cadáver de Tezghul para evitar que los usara en su forma espiritual, por eso se convirtió en un objeto místico de obsidiana y sus ojos se convirtieron en dos gemas, un rubí y un aguamarina.

A pesar del esfuerzo de los magos de las tradiciones, el espíritu de Tezghul no pudo ser atrapado y escapó junto a sus maestros a la Umbra profunda donde será encontrado por Alessandro Giovanni en 1998.

Poderes y Características Mágicas

Tezghul cuando sea resucitado, se mostrará de dos formas distintas:

- Tezghul incompleto: Sus poderes son inmensos, pero puede ser destruido. Ha absorbido entre otros a Alessandro Giovanni, a Alexander Montenegro y posiblemente al Jústicar, sus Arcontes, a los miembros de la Mano Negra y quizás a los enemigos por defecto de los jugadores. Estas absorciones suponen un aumento de sus esferas Vida, Mente, Conexión, Fuerzas y Espíritu. Estas esferas estarán a nivel 4 o 5, mientras que las restantes estarán a nivel 1 o 2, a excepción de Cardinal que es 5 sin excepción. Su Areté es 6. Si nunca has dirigido Mago: La Ascensión o La Cruzada, considera a Tezghul como un vampiro de la sexta generación con las disciplinas que ha robado a sus víctimas de la estirpe.

- Tezghul completo: Sus poderes son incluso mayores que los anteriores. Es un semi-Dios en la tierra. Tiene todas sus esferas como mínimo a tres, y dos de ellas a 6. Su Areté llega a 9, y básicamente es indestructible. Si nunca has dirigido Mago: La Ascensión o La Cruzada, considera a Tezghul como un vampiro de la cuarta generación y dótale de buenas disciplinas de todo tipo.

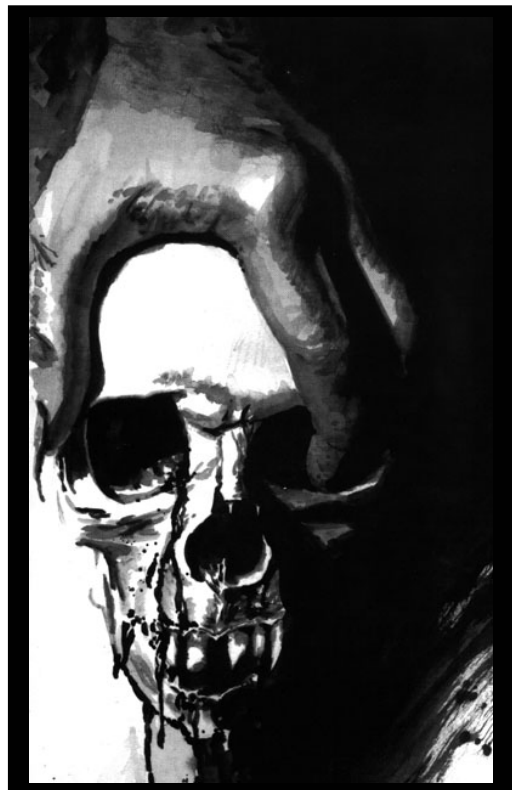
Poderes usuales de Tezghul: A pesar de que no existen hechizos predefinidos para un mago de esta magnitud, Tezghul posee unos poderes básicos que usará independientemente de sus hechizos de Areté. Usa la quintaesencia como si Reserva de Sangre se tratase si nunca has jugado a Mago.

- Parma mágica de nivel 5: Absorbe 5 dados de daño agravado gastando 3 puntos de quintaesencia.
- Aura de corrupción: Su aura mágica o resonancia hace un dado de daño agravado a todo ser viviente que se acerque a él gastando 1 punto de quintaesencia.

- Absorción de vida: Para mantenerse en este plano astral, deberá alimentar su sobrenatural cuerpo de la vida de otros seres, que transforma en quintaesencia. Cuesta 3 puntos de Fuerza de Voluntad y absorbe los niveles de daños que cause con su hacha serrada.

Tezghul puede hacer casi cualquier cosa, usa tu imaginación para hacer sufrir a los personajes un rato. Recuerda, no quieres matarlos demasiado pronto, simplemente jugar con ellos. (Y darle tiempo a Clarissa para que se sacrifique por los personajes).

Una de sus pocas debilidades es el Azote, si obligan a usar sus hechizos más poderosos pueden morir más fácilmente, pero también puede resultar un fracaso en el hechizo y que el Azote devore a Tezghul literalmente. Se considerará azote si pifia una tirada realizando algún hechizo o si no has jugado a Mago, realizando algún uso de disciplina como la Taumaturgia o Nigromancia.



EJEMPLO DE ENEMIGO: RUDOLF, EL DEPRAVADO

Rudolf, El Depravado es un antiguo Tzimisce del viejo clan que cayó en sopor en el año 1273 en Yugoslavia. Durante la guerra de los Balcanes, Rudolf despertó del letargo debido a la sangre derramada de los pueblos serbios que cayeron durante los combates. Con los cadáveres del conflicto, Rudolf comenzó a construir un pequeño refugio para establecerse en este nuevo mundo que se encontraba ante sus ojos.

Sin embargo uno de los personajes, halló su guarida y alertó a los miembros de la Camarilla que procedieron a su destrucción. Rudolf no se encontraba en ese momento en el lugar, pero si pudo acabar con quienes le esperaban en su antigua guarida y encontrar el rastro psíquico de su delator. Gracias a sus altos conocimientos en Hechicería Koldúnica y Auspex ha conseguido establecer un enlace mental con el personaje, por lo que normalmente puede ver y oír lo que el personaje sienta. También puede conversar telepáticamente con el personaje y con ello, infundirle el terror de su venganza. Rudolf tiene una especial obsesión por las criaturas nobles y puras de corazón, por lo que puede secuestrar a Clarissa y hacerle la vida imposible a los personajes que tendrán que ir a rescatarla.

Usa a este personaje si el jugador ha decidido tomar el defecto de Enemigo a nivel 3 o superior.



RUDOLF, EL DEPRAVADO

Atributos relevantes: Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 7, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades relevantes: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 6, Pelea 6, Alteración corporal 5, A.C.C. 5, Sigilo 4, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 4

Disciplinas relevantes: Vicisitud 6, Protean 6, Auspex 6, Potencia 4, Fortaleza 4, Hechicería Koldúnica 4, Celeridad 3

Generación: 6 **Reserva de sangre:** 30

Humanidad: 2

Fuerza de Voluntad: 8

EL TENIENTE JEREMY QUAIED

Este personaje es exclusivo para el defecto de Perseguido.

El teniente Quaied pertenece a la policía de Florencia y también es miembro de la Sociedad de Leopoldo que se encuentra investigando el caso de los Disoccupati Rivoluzionari. El cazador sabe de la existencia de Alessandro Giovanni tras los hilos de la secta, y por ello ha decidido encargarse del caso del secuestro del cadáver para infiltrarse dentro de la secta. Pero también conoce la situación de la estirpe de Florencia, por lo que sabiendo la desaparición de Gianni ahora puede atacar directamente a Alexander Montenegro y al personaje que tenga en su mira. El teniente Quaied puede encontrarse en la comisaría de policía de Florencia aunque a mitad de la crónica estará infiltrado dentro de la secta.



EL TENIENTE JEREMY QUAIED

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Intimidación 3, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 3, Consciencia 2, Etiqueta 3, A.C.C. 4, Armas de Fuego 2, Sigilo 2, Tortura 3, Lingüística 3, Ocultismo 4, Academicismo 2, Leyes 2

Poderes relevantes: Verdadera Fe 2

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 10

Equipo Relevante: Crucifijo, Colt Acaconda, Lanza-Estacas, Estacas, Machete, Gabardina, Traje de chaqueta oscuro, Sombrero, guantes, Biblia, agua bendita.

APÉNDICE 2: ANOTACIONES FINALES

LAS PREGUNTAS QUE SIEMPRE QUISISTE HACER SOBRE LA CRÓNICA Y NO TE ATREVISTE...

¿Por qué Alessandro Giovanni robó el cadáver de Enrico?

Porque así tenía objetos materiales del ghoul y podía llamar a su espíritu para preguntarle donde estaba la gema que Enrico robó a Orsi, parte del ritual de resurrección.

¿Cómo es posible que el Tzimisce que se da como ejemplo de enemigo por defecto encuentre a los personajes?

Sencillamente, los personajes no saben que el Tzimisce tiene un lazo mental con el personaje que posee el defecto (Auspex 6, Hechicería Koldúnica 4) y puede percibir todo lo que el personaje del jugador ve y oye.

¿Quiénes son los Disoccupati Revolucionari?

Es la secta liderada por Alessandro Giovanni que adora a Tezghul. Alessandro ansioso de poder y conocimiento embaucó a las pobres gentes para despertar a Tezghul. La supuesta pseudofilosofía de la secta es que el mundo está parado. Todos los que viven en él están parados y ellos serían los parados revolucionarios que le volverían a dar movimiento al mundo al son de una marcha fúnebre.

¿Qué pasó con el cadáver de Enrico?

Molesto por haber sido despertado, interrogado y torturado, el espíritu de Enrico intentó acabar con Alessandro. Éste intentó esclavizarlo sin éxito, así que tuvo que destruir su grillete que le unía a este mundo, su propio cuerpo.

¿Qué le pasó a Macius?

Macius era un infiltrado aliado de Alessandro y controlado por siervos de Kupala. Por este motivo el príncipe Alexander nunca encontró rastro del Giovanni. Macius a cambio, recibió algunos poderes no vampíricos como su sangre corrosiva.

¿Por qué Macius visitaba al conde Orsi?

Porque así mantenía viva las discusiones entre el príncipe y el conde. Mantendría al príncipe ocupado y así le resultaba más fácil operar él mismo y los Disoccupati.

Él fue el que convenció al conde de que comprase la escultura de la calavera de obsidiana que estaba en Viena. Le hubiera resultado casi imposible a Macius llegar hasta allí sin levantar sospechas, además de que no poseía los recursos ni influencias suficientes para llegar hasta el objeto sin llamar la atención de los Tremere.

¿Quién destruyó el psiquiátrico de Bressanone?

Los Disoccupati encontraron primero al hermano de Enrico que intentaba avisarle del peligro. Lástima que éste, era ghoul malkavian de Gianni y olvidó que su hermano no podía leer el código cifrado del clan chiflado, y por supuesto los Disoccupati lo liquidaron por saber demasiado.

¿Por qué desapareció la presencia del Sabbat en la ciudad?

Los Sabbat fueron los primeros que se opusieron a los Disoccupati por su adoración demoníaca y fueron las primeras víctimas de las huestes de Tezghul. Fueron sorprendidos cuando se preparaban para la guerra, intentaron avisar a la Mano Negra pero no tuvieron tiempo para reaccionar. Su refugio servirá para la futura Capilla Giovanni de Alessandro.

Los Giovanni también fueron también víctimas de los sectarios, y los pocos supervivientes decidieron marcharse a Venecia e informar a los altos miembros de la Familia sobre el asunto, y controlar los negocios desde fuera de la ciudad.

¿Qué pasó con Orsi?

Orsi después del ataque a su mansión decidió viajar hasta algún lugar más seguro fuera de Florencia, así que por desgracia sigue vivo...

¿Por qué el príncipe Alexander es enemigo de Orsi?

No es nada personal, pero ¿quién debería gobernar una ciudad de la camarilla? ¿un tremere o un ventrue?

El pacto que impedía que Ventrue o Giovanni gobernarán la ciudad está en la cuerda floja. Ya no hay nada apenas que impida al Ventrue hacerse con el poder, sólo el antiguo príncipe Malkavian, Gianni Montesco era el último obstáculo a vencer. Pero ahora ha desaparecido y los Giovanni han descendido en la pirámide del poder comercial, sólo queda el peso de la Camarilla.

Por eso el conde tiene entre la espada y la pared al príncipe Alexander, y ha denunciado la desaparición del cadáver de Enrico como excusa para mostrar la inutilidad del tremere, así sólo tiene que avisar al Jústicar para que invalide el pacto de paz de la ciudad y coloque a Orsi en el poder.

¿Tiene que ser borrada Florencia del mapa?

No si tú no lo quieres, cambia simplemente el final.

AGRADECIMIENTOS

Esta aventura para Vampiro: La Mascarada, pertenece a Isaac Pavón, o como se le conoce, por Obi-Juan Kenové, miembro antitribu Malkavian, felizmente instalado en el Sabbat. Agradezco también la colaboración de mis 47 personalidades distintas que por fin se pusieron de acuerdo para escribir esta historia.

Y agradecimientos muy especiales para mi grupito de rol (Salva, Alfonso, Vázquez, Gorka, Paco, Otero, Beli, Toni, Jeremy Quaied, Mariajo y Carrasco), que han sufrido en sus propias carnes, je je, las locuras de este desvariado malkavian.

Pronto volveré para poner en la red, más de mis aventuras. Próximamente:

- El largo brazo del Giovanni
- El dulce sabor del pecado.
- New York Nightmare
- París Nightmare
- Caída de un Imperio Cainita
- Blood Revenge
- Muerte de un indio de Tallahassee

Isaac Pavón (16/03/02) Cádiz.

“Que la Fuerza os acompañe...”





Ha desaparecido un cadáver de un ghoul de un importante miembro de la alta sociedad de la estirpe florentina.

El fantasma de la ruptura de la Mascarada sobrevuela Florencia mientras la situación política entre vástagos, imposibilita una solución pacífica.

La extraña desaparición añadida del antiguo príncipe de la ciudad ha depositado el poder, gracias a un antiguo tratado, en Alexander Montenegro del clan Tremere, que intenta mediar entre las disputas entre Giovanni y Ventrué por los recursos de la ciudad.

Pero algo aún más extraño que estas desapariciones ocurre en la ciudad. Los susurros que se escuchan en los bajos fondos solamente nombran a una extraña secta que opera en las sombras.

¿Podrás resolver los misterios que envuelven a la ciudad de Florencia, o caerás víctima de ellos?



Una aventura para Vampiro: La Mascarada

Por Isaac Pavón Perez

