

UNA DAGA EN LA OSCURIDAD

Enviado por Isaac Albiñana (Naggath) isaac_goblinfanatico@hotmail.com

Introducción

En esta aventura los Pjs se enfrentan a un asesinato, el asesinato de un Notsferatu, **Guess**, uno de los chiquillos de **Parovich**, el cual lo ha asesinado para evitar su traición. En un principio nadie sabrá la razón de su muerte, pero después se darán cuenta de que se trata de una conspiración para introducir al Sabbat en Milwaukee. Detrás de todo está, por supuesto, **Parovich**.

La primogenitura les llamará para que investiguen el caso, aunque realmente sospechan de los mismos Pjs,

una idea que ha sido puesta en el aire, por **Parovich**.

Sus investigaciones les llevarán por todo Milwaukee: las alcantarillas, un colegio, los peores antros, las afueras, y finalmente un viejo cementerio abandonado en el que se dice abundan los fantasmas, en pleno territorio Lupino.

¿Podrán los Pjs resolver todo este misterio?, por supuesto no contarán con la ayuda de nadie, ¿quién iba a creer a unos asesinos de príncipes?...

Capítulo 1

Reunión en el M.E.C.C.A.

Escena 1

Llamada a casa

En esta escena cada personaje se encuentra en su refugio, cuando recibirán una visita. Se trata de uno de los ghoules de **Gracis**, que viene enviado por el consejo en busca del personaje. Si el personaje se niega a asistir, no presentará ninguna objeción, aunque pasará a ser el principal sospechoso a ojos de la primogenitura.

El ghoul no presenta ninguna anomalía en el aura y se limitará a conducir al personaje hasta el M.E.C.C.A. dando un corto paseo desde el refugio del personaje hasta este, si el vampiro viviese demasiado lejos el ghoul tomará un taxi, pagando él.

A todo esto... ¿Cómo sabe la primogenitura la localización del refugio de los personajes?. La respuesta es espionaje. Los antiguos de esta ciudad, como de otras muchas, son bastante paranoicos, y han mantenido bajo vigilancia a los personajes desde la muerte del príncipe, pues no quieren que les pase algo parecido.

Escena 2

La primogenitura

En el interior del M.E.C.C.A., en una sala lujosamente amueblada y exquisitamente decorada, se encuentra el salón de reunión de la primogenitura. Un olor dulzón inunda el habiente donde, sentados alrededor de una mesa redonda, se encuentran los seis miembros de la primogenitura: **Gracis**,

Carna, **Lucina**, **Parovich** y **Jason**, todos a excepción de **Scott**. Los ghoules conducirán a los personajes hasta unas sillas acolchadas y les indicarán que se sienten.

Cuando los personajes se hallen sentados **Gracis** se levantará y comenzará a hablar:

“Bienvenidos seáis. Espero que halláis tenido un viaje agradable. (Si algún Pj no ha querido venir agregará: Veo que no estáis todos, hmm...) Debéis de saber que os hemos hecho venir pues ha ocurrido un hecho terrible. Parece ser que dos vástagos han incumplido las tradiciones, uno de ellos no se ha presentado al príncipe, y el otro ha asesinado ha este primero. Supongo que esto no es culpa de nadie al que se le haya podido subir a la cabeza anteriores privilegios...”

El cadáver apareció ayer en el lago, parece ser que alguien arrojó su cuerpo hasta allí. El cuerpo presentaba graves heridas, como para conseguir la muerte definitiva, pero esto no impedía reconocer su clan, se trataba de un nosferatu. Se hallaba completamente embadurnado con gasolina, pero parece ser que a alguien se le olvidó arrojarle la cerilla.

Lo encontró un “leal” miembro de la Unión que se encontraba patrullando su zona. Nada más sabemos, y dudamos que alguien más en la ciudad lo conociese, aunque todo es posible, pues si un nosferatu no se quiere dar a conocer es difícil verle.

Como bien habréis podido adivinar, queremos que investiguéis este crimen, y quizás así podáis limpiar

vuestro nombre completamente por haber matado al príncipe.

Si tenéis alguna pregunta este es el momento.”

Gracis dejará tiempo a los personajes para que pregunten, aunque realmente saben muy poco sobre el caso y **Parovich** hará todo lo posible por acabar pronto, discretamente por supuesto, y además, ese es el momento de echarle las culpas a otro, como al Pj que falte o quizás, si se ve muy

acorralado, a **Scott**. El cadáver ya se ha autodestruido y es imposible examinarlo.

A todo esto, ¿dónde está **Scott**?

Scott se encuentra en el cementerio Graceland, en un duelo con **Akawa**, que acabará normalmente, con ambos vampiros hechos una pena y maldiciéndose el uno al otro. Aunque este es un buen sitio para ver a algunas nuevas caras.

Capítulo 2

Velo de Tinieblas

En este capítulo empezarán sus investigaciones y quizás averigüen algo importante. Todo acabará cuando los personajes concierten la cita con **Kristian**, que será para el día siguiente.

Escena 1

Duelo de Titanes

Si alguno de los personajes, léase: un anarquista, prefirió y se enteró anteriormente del duelo que se llevaría a cabo en el cementerio Graceland, podrá disfrutar de un magnífico combate.

Akawa y **Scott** se van a enfrentar en un duelo de estacas. Parece ser que todo es por culpa de un problema de chivatos: **Akawa** planeaba dar el golpe maestro a la Unión, pero cuando comenzó el ataque parecía ser que la Unión estaba alertada, por culpa de **Parovich**, que quería ver enfrentado a los anarquistas entre ellos y así poder facilitar la inminente entrada de sus amigos. Todo salió como pensaba. **Akawa** supuso que fue **Scott** el que alertó a la Unión, pues era el único que podía conocer sus planes, aunque no de su boca, sino de alguno de sus miembros, que ven a **Scott** como su líder.

El cementerio se halla atestado de anarquistas, pues muchos van a aprovechar para resolver pequeñas disputas entre ellos. Incluso se ha anunciado una tregua entre bandas, y aunque parezca imposible, los anarquistas tienen intención de

(Aprovecha para jugar en la misma noche la escena del Asesino, será curioso ver a los personajes en medio de un parque con la ciudad llena de lupinos).

respetarla. Es mucho más divertido pelearse en un duelo.

Entre todos los anarquistas se encuentran dos nuevos vástagos, aunque nadie se dará cuenta pues la población anarquista está en continuo cambio. Estos dos vampiros son la avanzadilla del Sabbat pero tan solo se encuentran allí para otear el territorio. Su presencia no debería notarse, pero harán todo lo posible para ver un duelo de hogueras, pero sin hacer demasiado jaleo.

Akawa y **Scott** se enfrentarán y como suele ocurrir en sus duelos, ambos caerán al suelo bastante mal parados, se retirarán maldiciéndose el uno al otro y se irán para recuperarse.

Posteriormente luchará algunos ghoules y un par de vampiros de bandas insignificantes. Aunque un ghoul de los Hermanos Sangrientos luchará contra uno de los vampiros de la Unión. Hay un 50% de posibilidades de que luchen entre hogueras. Si luchan entre hogueras, el ghoul ganará con un 4 o más en un dado, mientras que de la otra forma el vampiro ganará con 3 o más en el dado. La pelea entre hogueras podrá causar la muerte definitiva del vampiro, y también es posible que de algún que otro espectador.

Escena 2

Hablando con la Unión

Si los personajes van a hablar con la Unión, un buen momento sería en el duelo, conseguirán hablar con **Turk**. A **Turk** no le hará demasiada gracia que le cuenten que uno de sus vampiros ha avisado a **Gracis** de la muerte del nosferatu, de hecho ni él lo sabía, aunque no lo demostrará, intentará averiguar quien ha sido el traidor y luego le hará pagar por ello. Les dirá que no hay más nosferatu en Milwaukee que los chiquillos de **Parovich**, sobre los cuales pesa una sentencia de muerte, y que no sabe donde se encuentran (si lo supiese su generación no sería precisamente la 12ª).

Turk y su Unión son un elemento de poca ayuda, aunque **Rick**, el vampiro que avisó a **Gracis** puede ayudar un poco más.

Rick: Este Caitiff, hablará con los Pjs de buena gana y les contará que encontró el cadáver de un nosferatu en mitad del lago helado, cerca de unos desagües aunque no recuerda haber llamado a ese bastardo de **Gracis** (magnífica la dominación, ¿eh?).

Escena 3

Las alcantarillas

Encontrar algo en las alcantarillas es extremadamente difícil, y más cuando no se sabe lo que se busca. Los personajes con animalismo podrían hablar con las ratas para intentar informarse de algo, pero estas saben más bien poco. Lo que sí conocen es una pequeña apertura en una perdida alcantarilla donde se encuentra la guarida del difunto **Guess**, en la que con una tirada de Percepción +

Supervivencia podrán oler un leve olor dulzón en el aire, suponiendo que consigan 3 o más éxitos.

En su guarida se encuentran los restos de una terrible lucha, las paredes están manchadas de sangre y hay jirones de ropa por todos lados, el pobre **Guess** no pudo hacer nada cuando lo encontró **Parovich**. Ninguna rata, ni objeto, ni nada tiene algo más de información, **Parovich** fue muy cuidadoso. Tras matar a **Guess** lo dejó sobre el caudal de la alcantarilla y se preparó a incendiarlo, tras arrojarle gasolina. No esta muy claro si no le metió fuego, por culpa del Rötterscheck o porque escuchó ruidos y salió huyendo.

Lo que sí es cierto es que **Kristian** vio como mataban a su hermano de sangre. En un descuido hizo un ruido y **Parovich** al escucharlo se fue atemorizado. **Kristian** tenía miedo de denunciar a su Sire a la primogenitura así que empujó el cadáver hasta que lo echó fuera de las alcantarillas por un desagüe, donde lo encontró **Rick**.

Escena 4

Los Hermanos Sangrientos

Si la información que los personajes obtienen de la Unión no les satisface, podrán intentarlo con los Hermanos Sangrientos. Esto será completamente ineficaz, pues **Akawa** no tiene muchas ganas de hablar después de su lucha con **Scott**, y además no sabe nada de importancia.

Escena 5

Asesino

Esta escena está pensada expresamente para mi crónica, aunque también se podrá utilizar en cualquier otra sustituyendo al personaje por un PNJ, ¿qué tal **Badr-al Budur**?. En esta escena, el personaje Assamita del grupo, recibe un mensaje. Alguien anónimo, le propone diez puntos de sangre (unos dos litros) de la séptima generación. El trabajo, sencillo, consiste en acabar con un vástago, **Mark Decker**.

Por supuesto el que contrata al personaje es **Parovich**, en su intento de crear el caos en Milwaukee. La intención es distraer al **Anubi**, aunque sea con la muerte de su jefe y así permitir que los lupinos entren en Milwaukee, y así ayudar a exterminar a los vástagos de la Camarilla.

En mi crónica no tengo mucha intención de que **Decker** la palme, por lo que si las cosas se le ponen feas, algo que dudo, soltaré a **Julia Calvin** en su ayuda, si es que ya no está.

Si todo sale normalmente, **Mark** no morirá, pero el personaje tampoco, no es plan de cargárselo así planeado y todo. Además, **Mark** sabe que si el Assamita a fracasado, el resto del clan no le molestará, y quizás sepa algo sobre su jefe, cosa que no es cierta. **Mark** en lugar de eliminar a su asesino, le intentará hacer entrar en razón. Le dirá lo siguiente:

“Chico, aun tienes mucho que aprender. Parece ser que en el tiempo que llevas en Milwaukee aún no sabes quien soy ni que hago. Para que sepas cual podrían haber sido las consecuencias de tu error voy ha hacer lo siguiente: Te dejaré libre, pero durante una noche, tan solo una noche no haré mi trabajo, igual que si estuviese muerto, veras y comprenderás tu error...”

Mark Decker no está vacilando lo hará, justo a la noche siguiente, y las consecuencias serán desastrosas, y eso que los lupinos no saben la localización de ningún refugio, simplemente se limitarán a buscar lo que es suyo (si no sabes lo que hablo léete el “Milwaukee Nocturno”). Aun así, los vástagos que salgan a la calle esa noche lo tendrán muy difícil.

Si no quieres liar el follón arriba descrito, no mandes a ningún asesino. Si el PJ matase casualmente a **Mark, Parovich** le mandaría al PJ un odre mágico que contendría la sangre.

Escena 6

El Príncipe Negro

Si los personajes deciden hablar con **Scott** sobre el caso, algo posible si entre ellos hay algún proyecto de anarquista, conseguirán una buena ayuda.

Scott es una de las personas más capacitadas para ayudar a los personajes en esto, por una sencilla razón: conoce a **Kristian**, y por lo tanto puede desmentir las afirmaciones de **Parovich** sobre sus chiquillos. Si los personajes se las arreglan para convencer a **Scott** de que sus intenciones son buenas, algo muy posible si le cuentan que el cadáver era de un nosferatu, y aún mejor, si le cuentan que era uno de los chiquillos de **Parovich** (¿qué como lo adivinan?, no lo sé, los personajes son únicos), les indicará donde pueden encontrar a **Kristian**, en realidad les dirá la dirección de un parque (Avenida Juneau nº 10). Lo que hará será simplemente comunicárselo a **Kristian** y acudir con él a la cita, aunque permanecerá prudentemente escondido.

Capítulo 3:

Luz en la Oscuridad

En este capítulo los personajes se enterarán de quien es el asesino, y de cuales son sus razones. Lucharán contra los lupinos y explorarán la casa de **Parovich**, para finalmente emprende un viaje hasta las afueras de la ciudad donde encontrarán a **Parovich** junto con sus esbirros del Sabbat.

Escena 1

El chiquillo

Los personajes se reunirán con **Kristian** en el Parque de Jeuneu, en el n° 10. **Scott** estará observando oculto entre unos árboles por si la cosa se pone chungu.

Allí **Kristian** explicará a los personajes el asesinato, de cómo **Parovich** mató a **Guess** y a **Tamara**. Aunque no les dirá por que los asesinó. Aunque si los personajes convencen a **Kristian** de que están intentando que **Parovich** pague por sus crímenes y que a él no le pasará nada, también les contará como vio al ghoul del Sabbat hablando con **Parovich** y de los elogios que este decía sobre la Mano Negra. Si los personajes le preguntan por el refugio de **Parovich**, **Kristian** les dará la dirección encantado.

En ese momento es en el que los personajes notarán algo raro. **Scott** acaba de aparecer de entre la nada corriendo a gran velocidad hacia ellos y gritando algo así: “¡Corred que os come el lobo!!!!!!”. Detrás de él hay cuatro lupinos en forma hispo que le persiguen con una expresión sangrienta en la cara. (Esto último tan solo ocurrirá si **Decker**

Durante este capítulo el narrador puede desear que los Pjs tengan algún encuentro fortuito con algún lupino. Para saber el número de lupinos que aparecen réstale al número de jugadores la tirada de un dado (sé benévolo a no ser que los personajes la estén liando buena).

a dejado la vigilancia de las afueras, ya sea por estar muerto o porque el asesino fracasó en su intento).

Escena 2

~Qué viene el lobo!

Esta es una escena rápida. Los personajes tienen tan sólo dos opciones,

1. Huir.
2. Pelear con cuatro sedientos garous.

Si optan por la primera deberán efectuar tiradas opuestas de Atletismo + Destreza, el número de éxitos es variable, tan solo 10 si quieren llegar al coche que está aparcado a la salida del parque o hasta que la diferencia de éxitos entre garous y vampiros sea de 10, en caso de que intenten perderlos.

Para los garous, utiliza los atributos de los que aparecen en la página 115/116 de “Milwakee Nocturno”. **Scott** y **Kristian** se salvan en mi crónica, aunque eres libre de hacer lo que quieras...

Escena 3

Esta Casa es una ruina

Cuando los personajes lleguen a la casa **Raúl** irá a avisar a su jefe, que se encuentra en el cementerio abandonado, huyendo por una ventana antes de que los Pjs puedan encontrarle. Cuando investiguen la casa encontrarán la ventana abierta.

Toda la casa apesta a un perfume dulzón, y se encuentra en muy mal estado. Las escaleras son inestables y varias habitaciones se hallan en ruinas, con tan solo unos tablonos separándolas de la habitación de los ghoules. El salón y la salita están en buen estado, y la habitación de los ghoules contiene cinco camas, aunque tan solo se utilizan dos de ellas.

La única habitación de interés es el sótano, donde tras una puerta secreta se encuentra la habitación de **Parovich**. En ella se encuentran seis ataúdes (clásico pero se sigue utilizando). En el ataúd de **Parovich**, el más lujoso, se encuentra un mapa garabateado sobre una hoja de papel, en el se indica en

mitad de un bosque un claro, sobre el que hay dibujado una mano negra.

Escena 4

Journey through the dark

El viaje hasta el cementerio se puede hacer de diferentes maneras, en coche se tarda tan solo media hora, pero con tan sólo dos niveles de dificultad:

Si los personajes van mientras Mark deja pasar a los garous no tendrán ningún problema, a no ser que el narrador tenga ganas de bronca y les suelte algún que otro lupino.

Si los personajes van cualquier otro día, el narrador no debería de tener compasión y dejarles caer D10/2 lupinos, a no ser que se les ocurra una muy buena idea para pasar desapercibidos.

En caso de que hubiese un encuentro con los lupinos utiliza las características antes descritas. Si todo sale bien los personajes llegarán al cementerio.

Capítulo 4

La muerte a todos nos llega

En este capítulo los personajes llegan hasta el cementerio donde **Parovich** se encuentra, aunque no les será tan fácil localizarlo, pues por el cementerio vaga el alma de un pobre

Escena 1

El cementerio

En el claro del bosque marcado por el mapa se encuentra un viejo cementerio. Una espesa neblina cubre el suelo hasta medio metro de altura. La verja que rodea el recinto está oxidada y presenta numerosos huecos por donde poder pasar.

Una vez dentro, los personajes se encontraran con la tarea de encontrar a **Pavorich**, algo que no es fácil, pues la entrada a la guarida del Sabbat (en construcción) se encuentra oculta.

Cuando los personajes lleven deambulando un largo rato por el cementerio recibirán una extraña visita. Una forma incorpórea, con silueta de hombre, se formará delante de ellos. Como si de un juego se tratase les chinchará diciéndoles que sabe donde esta lo que buscan. Si le intentan sonsacar la información, les dirá que para que se lo diga deberán de acabar con el lazo que le une a esa tierra.

El lazo es en realidad la posición en que fue enterrado. Algún gracioso le coloco una mano en el... ¿miembro? y la otra con un dedo metido en la boca. Su cuerpo se halla enterrado en ese cementerio, aunque el no lo sabe. Lo que sí sabe es como se llama, los

infeliz que no descansará hasta que su cadáver sea colocado en una posición un poco más seria. Tras eso vendrá el enfrentamiento final.

personajes podrán encontrar de esa manera su tumba y colocar el cadáver en una posición más correcta.

Si lo hacen el espíritu los llevará hasta la guarida, que se halla tras una losa de un sepulcro perdido en el interior del bosque.

Si la cosa se pone chungu, utiliza las características del espíritu que aparecen en el Manual del Narrador.

Escena 2

El mausoleo

En esta escena los personajes llegarán hasta la guarida de **Parovich**. El ruido que han hecho al mover la losa habrá alertado tanto a **Pavorich** como a su siervo. Cuando los personajes lleguen hasta la estancia donde se encuentra tendrán que apañárselas para sobrevivir a una dura emboscada.

Los personajes avanzarán por un estrecho pasillo repleto completamente de nichos. Estos nichos están llenos tan solo de huesos y polvo, nada de interés, y pueden tener cerca de un centenar de años.

Tras avanzar durante unos treinta metros llegarán hasta una estancia donde les están esperando los

dos ghoules de **Parovich**, con sendas uzis, y **Raúl. Parovich** se halla oculto con ofuscación y si los personajes no toman ninguna medida de seguridad se escapará, aunque no podrá llegar muy lejos.

Los ghoules son como los del Manual del Narrador, solo que con un punto más en armas de fuego y en lugar de presencia tienen celeridad.

Tras el combate **Parovich** puede estar muerto, aunque si no es así pasa a la siguiente escena.

Escena 3

Adieu Parovich

Cuando los personajes se dispongan a salir del mausoleo escucharán tanto voces como el rugir de unos motores de moto. Se trata de una manada nómada del Sabbat que esta teniendo una pequeña discusión con **Parovich**. Si los personajes se dejan ver, los Sabbat acabarán con **Parovich**

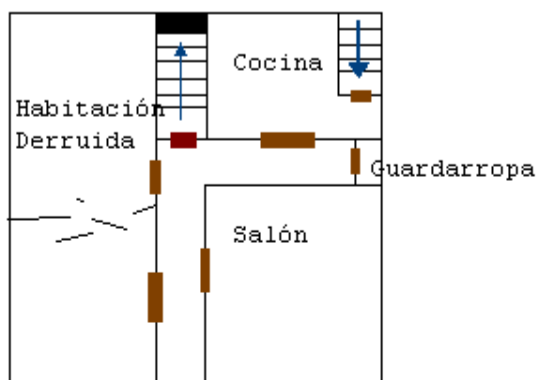
y se irán, aunque si no fuese así podrán escuchar la siguiente conversación:

“Bien Parovich, creo que tu labor en Milwaukee ha fracasado, ya no nos sirves como infiltrado. Debemos de dejar todo el trabajo a nuestro otro hermano. La arzobispa me ha dicho que tengo vía libre, así que: ¡Muere!”

Durante todo este tiempo **Parovich** esta de rodillas temblando de miedo. Tras la conversación el líder de la manada clavará sus colmillos en el cuello de este y acabará rápidamente con él, bajando de generación, ¡carambola!

Dudo mucho que los personajes tengan el instinto suicida tan desarrollado como para atacar a los Sabbat, aunque siempre hay algún bicho raro (se va ha enterar de lo que son tres puntos en defectos). Si se llegase al combate los personajes deberían de enfrentarse a ocho Sabbats muy peligrosos, uno de ellos de séptima generación y además el líder. Los personajes normales se irían y punto.

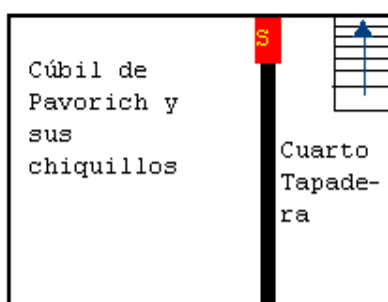
Planta baja



Planta Alta



Sótano



Casa de Pavorich. Esquema.

1998- Una daga en la Oscuridad

hANSi

Orkins Club

FIN