

Buen Ayre

(por Mario Nauzet García Hernández)

Tras el fin de la dura Década Infame, Argentina está dividida. Después del movimiento obrero, el ex-coronel Juan Domingo Perón comienza su carrera política apoyando al pueblo humilde y ganando las próximas elecciones frente a la Unión Democrática con el estadounidense Braden a la cabeza. Alexandria, Príncipe de la ciudad de Buenos Aires, se oculta en las tinieblas de su ciudad para percibir las acciones de sus nuevos siervos, a los que ha decidido poner a prueba una corta temporada, como de costumbre. Mas sus planes se habrán convertido en un error cuando se percata de que al bajar la guardia, su antiguo amigo líder del Clan Brujah, su archienemigo Nosferatu Jonás, y el Clan Ventrue de la ciudad forman la Alianza Federalista, cuyo objetivo es derrocar a Perón y destronar a Alexandria y sus secuaces.

Por otro lado, y envuelta en la frágil seda del amor, la joven Isabela Torres, la pobre alma humana que habrá escuchado por error los planes de la Alianza teme por su vida y desea, más que nunca, escapar con su amante Cristo Salamanca, cuya familia y renombre están ligados a la Alianza. Por otro lado, los Tlacique, o Araucanos, que tienen acuerdos con Alexandria sucumbirán a las trampas de esta Alianza tras haber renunciado a hacer nuevos acuerdos con ellos.

“Nada es lo que parece en la París del sur, la ciudad pasa hambre y baila de rabia”.

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán Vampiros que pueden pertenecer al Sabbat o la Camarilla. Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

En cuanto a la redacción, podremos encontrar que el apartado de NOTAS tendrá en cuenta todo aquello relacionado con misiones secundarias o apartados que se pueden incluir directamente en la narración (introducidos con este símbolo “●”), notas para el narrador y, en general, ayudas ante situaciones adversas. Por otro lado, cada escena tiene un nombre subrayado y en negrita en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. Lo que está entre paréntesis no vemos pertinente compartirlo con los jugadores, si lo haces revísalo previamente. Al final de la aventura hay un apartado con información sobre la historia. Hemos tratado de describir las escenas, misiones y apartados con términos sencillos para simplificar el seguimiento de la narración.

Los trasfondos de los jugadores no han sido tenidos demasiado en cuenta en esta historia, lo que esperamos no entorpezca el desarrollo de la historia en sí. Aunque nos parece esencial comentar que los jugadores deberían saber francés. Los jugadores no tienen limitaciones en cuanto a su origen étnico o cultural que vaya afectar a esta aventura.

CONTEXTO HISTÓRICO

El teniente general Juan Domingo Perón llegó a la escena política en los 40 para convertirse en la figura más querida por unos y rechazada por otros. Perón destacó en el ámbito nacional por vez primera como dirigente del Departamento Nacional del Trabajo y Previsión, después de que en 1943 un golpe de Estado derrocará al gobierno civil. Mientras ocupó este cargo, organizó importantes medidas para aliviar los daños causados por el gran terremoto de San Juan, lo que le valió el reconocimiento de todo el país. Además, durante este tiempo conoció a Eva (Evita) Duarte, la actriz radiofónica que se convertiría en su segunda esposa y que haría su propia contribución a la historia de Argentina, debido a su estrecha relación con los sectores más humildes. Con Evita a su lado Perón llegó a la presidencia del país en 1946. Durante los años anteriores había estado en la Italia fascista y aprendido la importancia del espectáculo populista en la vida pública, desarrollando su propia versión mediática de los discursos de Benito Mussolini.

A pesar de todos, Argentina venía de una época donde aún varios factores han de ser tenidos en cuenta a la hora de jugar esta campaña, por ejemplo, el tango en lengua lufarda aún se prohibía. Había palabras que no podían pronunciarse, salones a los que no se podía concurrir. Juntarse varias personas ya era objeto de sospechas. Ten en cuenta que la palabra “Araucano” hace alusión al término “Tlacique” (Tlacique, pág. 438 del V20), aborígenes de estas tierras que también conocían sus propios rituales de sangre, que han sido

usados para diseñar esta aventura, puedes encontrar más información sobre sus ritos, “**rituales Nahuallotl**” en los tomos “**Ritos de la Sangre**”, “**el libro de la línea de sangre Tlacique**” o en Internet. A los jugadores en esta aventura les beneficiará saber el mapuche (idioma de los Tlacique), alemán o italiano a parte del idioma en el que sus personajes van a hablar, el español. Hemos tratado de recrear el habla argentina solo a través de términos y expresiones, pero el uso del voseo y el resto de características gramaticales no han sido tenidos en cuenta a la hora de redactar, el narrador será libre de adaptar esto como prefiera. Muchos de los personajes y palabras que introducimos en la historia están sacados del tomo “**Argentina Nocturno**”. En esta historia hay dos bandos, el bando de la Alianza federalista (que incluye a los Nosferatu, Ventrue y Brujah) y el bando fiel a Alexandria.

CONTEXTO VAMPÍRICO

Alexandria fue nombrada Príncipe de Buenos Aires en 1862. Gracias a su liderazgo los Toreador prosperaron. Alexandria procuró evitar enfrentamientos políticos con otros Vástagos e introdujo su control bajo empresas de influencia. Desde finales del siglo XIX solía ausentarse una vez cada década a Europa y otros lugares del mundo, asistiendo a reuniones y eventos vampíricos y de arte. En ocasiones intentaron utilizar sus ausencias para derrocar su autoridad ninguna con éxito. En 1880 una ley nacional convirtió a Buenos Aires en la capital. Algunos Vástagos creen que así Alexandria pagó deudas políticas con los Tremere. Las relaciones entre la Príncipe y los Brujos fueron estrechas, pues tenían un enemigo común en Jonás, Primogénito Nosferatu, y miembros del Clan Ventrue.

Dentro de la Camarilla la Príncipe Alexandria reforzó su poder dentro de la secta, manteniéndose firme frente a las pretensiones de poder del Consejo de Buenos Aires. Por su parte dentro del Consejo había quienes abogaban por un reparto del poder más equilibrado y descentralizado. El líder de la facción contraria a Alexandria era el Primogénito Nosferatu, Don Jonás, cuya enemistad con la Príncipe Toreador no era un secreto para nadie. A principios del siglo XX Buenos Aires ocupaba un lugar preeminente entre las ciudades más importantes del mundo. El sistema ferroviario también experimentó un gran desarrollo, fomentado por el capital británico. La llegada de las grandes corrientes migratorias, contribuyó a la prosperidad y provocó la aparición de conventillos, que eran alquiladas a los nuevos. Entre ellos vampiros anarquistas trajeron consigo los ideales revolucionarios de Europa (disturbios en 1911 porque estos asesinaron a una de las chiquillas de Alexandria). Alexandria terminó con unos pocos Vástagos, su popularidad cayó. Los Nosferatu aprovecharon esto a su favor, creando una alianza con Brujah y Ventrue formando “La Alianza Federalista”. Que propuso a un representante Ventrue al puesto de Príncipe que acabó derrocado por confabulaciones de la misma Alianza Federalista (Alexandria consiguió que este emigrara a Australia). Tras esto, se levantaron varias trifulcas entre ambos grupos.

Aunque la influencia de Alexandria en el ascenso de Juan Domingo Perón no ha sido aclarada por completo, resulta indudable que la Príncipe de Buenos Aires resultó sumamente beneficiada con su llegada al poder, pues consiguió imponerse frecuentemente al Consejo de Buenos Aires y recortar la influencia de anarquistas y del Sabbat.

Buen Ayre

Buenos Aires, Argentina, finales de marzo de 1946

Tras una dura época de crisis que deja al pueblo sin sus festejos la población bonaerense está consternada, los infelices por fin creen que contemplarán los cambios que deseaban de manos del nuevo líder electo, Perón, y los demás, animas de eterna decadencia, renuncian a sus esperanzas aguardando un porvenir mejor.

El autobús acaba de llegar, ya estamos todos por fin en este rincón de la ciudad. En la calle, un coche tratando de arrancar y quejidos de gatos salvajes ocupan la noche. Ya pasada la medianoche el tiempo hasta el amanecer empieza a preocupar, pero el hombre que avanzaba a paso inquieto a lo lejos en la acera de enfrente se acerca cada vez más. Con un parche bien colocado y unos extraños dibujos en papel que le sobresalen de los bolsillos nos avisa de que le sigamos. Realiza su camino en silencio, sin decir alguna otra cosa. Su ojo está puesto en sus propios pasos y se niega a compartir cualquier información.

Las calles bonaerenses están bien alumbradas, pero os alejáis de ellas a pasos agigantados hasta adentraros en una catedral abandonada. Es entonces cuando, en voz baja, os susurra que su nombre es Nicolás y que hace 50 años que “su ojo le desterró de España”, así que decidió volver aquí, a su tierra natal, en la que vive su no-vida desde entonces. Desde las escaleras al piso de arriba se puede apenas percibir la luna, hoy pequeña y distante. Tras cruzar varios umbrales, Nicolás atraviesa una pared falsa que da a otra más escondida. En lo alto de esta hay una trampilla en el techo con unas escaleras desplegadas que se abren entre crujidos, temblequeando en la ya casi plena oscuridad.

Por fin, en lo alto, luces de velas muestran un campanario lleno de enormes telarañas con las ventanas tapiadas y viejos muebles de dormitorio ocupando la habitación. Dar marcha atrás ahora sería muy arriesgado. Pero la espera ya ha terminado, queremos respuestas.

1 Campanario (Catedral de las Heras)

Dios mata indiscriminadamente, y nosotros también. Porque ninguna criatura de Dios es como nosotros, ninguna se parece tanto a él como nosotros.
(Entrevista con el vampiro)

El Padre **Don Leandro Velázquez** (Lasombra Antitribu, pág 435), sujetando un gato esfinge en sus manos lo observa con sus ojos totalmente negros, les anuncia que es la máxima autoridad de la ciudad y se presenta solemnemente, como si fuera a dar misa. *Ha decidido reunirse con ellos en el campanario de la Catedral de las Heras, porque, aunque no es donde se supone que se deberían reunir, en principio es el sitio más seguro para todos. Esta **chacra** no es la conocida amabilidad y generosidad de los **porteños**, pero les promete que estarán cómodos. A su contacto le hubiera gustado mostrarse más generoso, pero prefiere mantener a sus invitados a salvo en un sitio que no llame la atención, por ahora.*

No se dejen engañar por el aspecto de esta catedral, porque aquí el único sacerdote soy yo. Esta catedral fue concebida para llevar la sede de la facultad de derecho de Buenos Aires hace unos años. Es la única construcción neogótica monumental de carácter no religioso de la ciudad, aunque nunca acabó viniendo ningún estudiante por aquí. Invirtieron su presupuesto en otras obras y nunca llegaron a terminarla del todo me temo. Yo me encargo ahora de asegurarme de quién entra y se asienta en esta catedral, así que estaréis a salvo aquí. Quizá consigáis apreciar el pasear por su interior. Yo mismo con frecuencia me traslado de vuelta el mundo antiguo a través de estas formas, me recuerda a mis raíces. Daos un paseo si podéis. El campanario es el lugar más seguro de todos, me he asegurado de que no os falte de nada, a pesar de las circunstancias.

Este vampiro les contará que ellos están allí para escoltar a una muchacha a partir de la noche de mañana. *Isabela trabaja en ENTel (Empresa Nacional de Telefonía en Argentina) como operadora telefónica, pero según parece, ha escuchado ciertos rumores comprometedoras por teléfono y no queremos que salga herida, la labor consistirá en mantenerla con vida las próximas noches. Nicolás también protegerá a Isabela alguna noche. Por otro lado, entremezclar los asuntos privados o personales con el de proteger a Isabela o no, no es pertinente. Lo importante es que durante estas noches esté bien vigilada, pues hay motivos suficientes para pensar que otros grupos radicales, miembros de la Camarilla, pretenden su liquidación. Es una chica impertinente, pero no difícil de intimidar. Dicho esto, solo queda anunciar que*

se reunirán con él en la trastienda de la **licorería Palazzo**, no lejos de aquí, donde veréis a Isabela, Nicolás conducirá el camino.

Si los jugadores le preguntan exactamente por lo sucedido el Padre Don Leandro les dirá que mañana ella misma se los contará. Si los jugadores mencionan algo sobre su dedicación a dios y su trasfondo vampírico él les dirá que *sí, que es irónico que un ser de sangre a los que todos creen que dios parece rechazar frecuente misas y campanarios, pero si hay que ser sincero, no es atípico y no es, ni por asomo lo más raro que ha visto hasta ahora, aunque entiende que sean demasiado jóvenes para entenderlo*. Si los jugadores preguntan por “su contacto” o dudan de su autoridad, este les hará saber que *todos nos regimos por un ente mayor, y él no es menos que nadie, su contacto y recompensa será revelado a su debido tiempo, cuando dios juzgue las acciones que han llevado a cabo* (al Padre Don Leandro no le interesan los conflictos entre Sabbat y Camarilla, pues solo necesita a Vástagos diestros para su cometido, no revelará si él toma parte en la Camarilla o el Sabbat). Si los jugadores le preguntan por sus ojos negros este les dirá que *no entiende por qué pero que cuando lo convirtieron sus ojos se tornaron negros y por más que trate de pasar desapercibido siempre tiene problemas, este es otro de los motivos por los que hace años decidió esconderse durante años*.

NOTAS: Chacra = refugio; porteño = habitante de Buenos Aires. El campanario es un sitio seguro para los jugadores. Aquí estarán ocultos de la luz del sol.

2 Licorería Palazzo

Una fina capa de niebla cubre el entorno esta noche (Nicolás ha creado dicha niebla para pasar más desapercibidos entre las sombras). Al salir de la Catedral de las Heras, andado por la calle, una figura, como de un seto con una forma curiosa asoma entre la niebla inquietando a quien lo viese, podría haber sido un cualquiera (este efecto es Alexandria que los está siguiendo). Caminan varios kilómetros a pie por las preciosas calles de Buenos Aires, que no pueden esconder su encanto arquitectónico para el buen ojo que lo sepa apreciar. Las ratas del suelo parecen guiar el camino hasta la trastienda de la licorería Palazzo, un olor a tomate pasado fétido apesta en el callejón, donde descenden las escaleras a un sótano. Al fondo, tras estas, están Isabela Torres y Nicolás, que terminan una conversación con otro Vástago de risa desternillante. Los jugadores escucharán unas risas de un hombre. Nicolás les susurrará al llegar que estas risas pertenecen a **Don Palazzo** (Toreador), el dueño de la licorería (que le pertenece, pero no la frecuenta), advirtiéndoles que si quieren sobrevivir ante una conversación con él han de mencionarle que *“las pérdidas del ataque del Sabbat de estos años resultan ya predecibles en Córdoba”* (si los jugadores lo hacen Palazzo reaccionará negativamente, les dirá que *es impresionante que un don nadie opine con tanta facilidad de las desgracias que tuvo que vivir Córdoba estos días. Se hizo lo que se pudo en aquellas guerrillas y perdieron a más Toreador de lo que esperaron*). A partir de este momento Don Palazzo actuará negativamente ante los jugadores dificultando la misión secundaria **Cabeza reducida** y no rescatándolos al final de la escena **Cementerio de la Recoleta** provocando la muerte del mismo Nicolás). No hacerle caso a este comentario de Nicolás será lo mejor que puedan hacer.

Los jugadores se topan frente a frente con Don Palazzo, que les cruza el paso y se presenta cortésmente, haciéndoles saber que ya se marchaba. Les comentará que *viene de la ciudad de Córdoba. Aunque cualquiera no puede darse un paseo por allí sin escolta, últimamente nadie está seguro en esa ciudad, además, Buenos Aires no tiene nada que ver, la Europa de Sudamérica es mucho más segura. En cualquier caso, me urgía recoger una mercancía por allí. Es impresionante, la gente no para de pedir lo de siempre aquí, cerveza y vino. Si no tienen el gusto preparado para mis licores que no entren en mi tienda. Vendo más de 100 marcas diferentes de whisky y Ginebra, ¿sabe lo que cuesta importarlos? Bueno, al menos aquí puede darse uno una vuelta por la ciudad y bailar un poco por los suburbios, es otra de mis pasiones*. Les preguntará a los jugadores si saben bailar, si no saben se reirá de ellos apodándolos “Araucanos provincianos”. Luego se marchará.

Tras atravesar la bodega de botijos, cajas, licores y vinos se encontrarán cara a cara con Isabela, que está hablando con el Padre Don Leandro, que les presentará a Isabela. Les contará que entre todos han decidido que Isabela estará mejor en un lugar público, puesto que es posible que se enfrenten a un grupo de la Camarilla, y no se atreverían a saltarse la Mascarada (Mascarada, pág. 22 del V20), y aunque son de la camarilla les pedirá discreción. Isabela intervendrá tratando de dar su opinión, pero el Padre Don Leandro la interrumpirá llamándola “impertinente”. Dirá a los jugadores *que ella pasará agradables y tranquilas veladas nocturnas en el Chantecler, donde varios de los nuestros suelen ir a relajarse*. El Padre Don Leandro les deja a solas con Isabela y sale de la habitación con Nicolás, necesitan hablar.

Los jugadores ahora tendrán la oportunidad de hablar a solas con Isabela. Comprobarán que Isabela tiene algo de mal humor, una tirada de Empatía dif. 7 revelará que sus ojeras y su actitud delatan un descanso inadecuado. Les contará lo que le sucedió aquel día.

La Historia de Isabela Torres: *Ella estaba en su trabajo atendiendo a las llamadas cuando de repente escuchó sin querer una de las conversaciones. A veces pasa, estás en el teléfono unos segundos más de lo esperado y te enteras de alguna cosa que no deberías escuchar. Ese día alguien cometió una imprudencia y esa voz dijo que cuando Perón saliese durante el desfile público de su elección acabarían con él. Durante unos momentos no supo cómo reaccionar, pero casi al segundo carraspeó dando a entender que había escuchado la conversación. Desde entonces, unas sombras extrañas parecen acosarla en la oscuridad, al principio no sabía si eran reales o no, pero pedir ayuda ha sido su mejor decisión. Aunque ahora está algo tensa e insegura.*

- (Los jugadores ahora son libres de marcharse si el narrador tiene planificado envolverles en alguna misión secundaria que no pertenezca a la trama principal si lo desea, viéndose la próxima noche con Isabela).

NOTAS: La mayoría de los comentarios de Nicolás tienen que ver con su paranoia (Paranoia, pág. 298 del V20) bélica, en la que varias ideas de usurpación del poder y guerrillas le obsesionan y tendrán que confundir a los jugadores (no hemos querido hondar más en su locura, será el narrador el que decida cuánta pertinencia tiene esto en su narración).

3 Chantecler

Los jugadores asisten a la noche de **milongas** (noches o tardes de tango) en el Chantecler a la que no asistirá Nicolás. Las calles colindantes a las del Chantecler están repletas de locales de ambientes que ocultaban sus propios secretos en el interior. Muchos de ellos de día tenían una vida que de noche cambiaba. Los carteles que antaño anunciaban múltiples espectáculos aún brillan a pesar de su falsa ilusión de vender el deseo del entretenimiento más vivo, que en estos tiempos era imposible de cumplir. Al entrar habrá unos pocos espectadores escuchando un espectáculo con chelos sentados en unas mesas, pero Isabela le dirá al camarero unas palabras y este los esconderá tras un telón en las paredes, donde hay una puerta oculta. La atravesarán y bajarán unas escaleras. Allí habrá una sala que será muy difícil de cruzar debido a todos los aficionados presentes. La música envolverá el entorno y las luces están algo atenuadas. Al fondo, junto a unas mesas estará Herr Dittrich sentado tímidamente que llamará la atención de los jugadores y les dará la bienvenida, le tendrá un sitio guardado a Isabela junto a él.

Los jugadores no podrán evitar contemplar el ambiente cultural que se respira, muchos de los hombres conservan el sombrero mientras bailan, la mayoría de ellos volcados totalmente en el baile contemplando casi por completo a la persona con la que están bailando, tratando de no chocarse entre ellos. Un par de parejas homosexuales se pueden contemplar también (pero a nadie parece importarle, el tango permite parejas de ambos sexos). En el fondo, entre las cortinas del escenario, si se fijan bien, podrán ver a una muchacha de la que se benefician dos hombres al mismo tiempo. Isabela se quedará allí sentada bebiendo una copa de vino.

El vampiro Tremere estará aburrido y les cuenta a los jugadores todo el tiempo en voz baja que *odia las fiestas pudiendo estar en casa leyendo, es aficionado a las novelas de Borges* (conocido autor argentino de la época). El Tremere les dice que, *en su espíritu aventurero por publicar novelas de éxito entre Cainitas, por falta de inspiración ha terminado en esta fiesta, que, según parece está llena de jalafes* (buscará la aprobación de los jugadores en esto. Si los jugadores no son de la región les dirá que *claro que no la sabrán, es Lunfardo, habla argentina, esto no aparece en diccionario ninguno, es “el dialecto de los ladrones”*). *No entiende que hacen en el Chantecler, estos estúpidos Toreador se creen saberlo todo. El mejor tango está en los subsuelos del cabaré Marabú, y eso que ellos son todos unos “milonguitas”.* *Puede que ninguno más lo sepa, pero el otro día estuvo aquí la tira.* *Por cierto, si se fijan el muchacho del fondo (señalará a Don Cipriano) es Don Cipriano uno de los proxenetas que trabaja para varios lupanares como este, es el líder del Clan Brujah de la ciudad, y sus secuaces han pasado por aquí varias veces tratando de venderme a alguna china de las suyas. El otro día fueron a Don Palazzo a presentarle una. “Sergio”, el compadrito que está bailando con Don Palazzo es el que lo va pregonando por ahí, no sabe mantener la boca cerrada. Don Palazzo siempre gusta de los más jóvenes y guapos, pero algunos de ellos vichan más de lo que parece* (los jugadores verán al tal Don Cipriano hablar con un chico con tatuajes en los brazos que nadie conocerá). Si uno de los jugadores habla con Herr Dittrich en alemán este le invitará a una copa de sangre.

Bailen los jugadores o no, pronto llegará un hombre (**Cristo Salamanca**, “C”) a charlar con Isabela (“I”), que mirará a los jugadores con determinación para transmitirles de alguna manera que le conoce y que está bien. Si los jugadores escuchan estos se dirán en voz baja (I: *Hacía semanas que no te veía, pero ¿cómo me has encontrado?* C: *Llevo tiempo buscándote, con solo seguir tu aroma ya pude hallarte.* I: *Déjame, ahora todo es diferente, tengo escoltas siempre pegados a mí, es peligroso, márchate.* C: *No me habías dicho nada de escoltas, vale, me iré si es lo que quieres, pero dedícame un último tango, antes de irme*). Isabela y Cristo van a bailar. Si los jugadores tratan de evitarlo Herr Dittrich sujetará a los jugadores del brazo, sin levantarse y mientras les dirá que *la dejen, es solo un triste antiguo amor de ella, pobres humanos, nunca saben cómo de enredadas acabarán sus vidas por el amor* (si a pesar de todo no la dejan bailar Cristo se marchará a por una copa). Luego llegará Don Palazzo vestido con plumas y pintalabios que vendrá a beber una copa mientras exclama a los jugadores que *se alegra de haberles visto. Es medianoche, el cabaret despierta y los viejos verdes gastan su dinero emborrachando a las chinas y a la pobre Ivonne con su vino barato* Dittrich y él se ríen (Dittrich y él llaman “Ivonne Lescaut” a Isabela en honor a esta actriz argentina, amiga de ambos, que consideran que “no tiene un pelo de tonta”, como Isabela). Los jugadores podrán hablar un rato con ellos y embarcarse en una charla culturalmente interesante hasta que Cristo se acerque y se presente ante los jugadores, diciéndoles que mañana tienen un asado a mediodía con sus hermanos, le invitará a ir con ellos para que vean cómo es un verdadero asado argentino. Si los jugadores contestan que no pueden ir durante el día (por cualquier motivo) él puntualizará que vengán al caer la noche, pues estarán hasta tarde por allí y les dará varias indicaciones.

Cuando ya creas que la escena puede llegar a su fin unos policías irrumpirán en el salón gritando “*censura radiofónica para el tango en lunfardo*”. Todo el mundo se asusta y tratará de salir de allí pasando por encima de los policías y por otra salida al otro lado de la sala. Los jugadores tendrán que salir de allí junto con Isabela. Una tirada de Destreza dif. 6 para tirar de ella, que estará confusa. Herr Dittrich les dirá de ir en su coche, su mayordomo les estará esperando en un callejón contiguo y les dejará a todos en el campanario. Si los jugadores preguntan por lo sucedido en el Chantecler cualquiera les podrá decir que “el tango, hasta cierto punto está prohibido”. Cuando lleguen se encontrarán a Nicolás que acabará de llegar y que pasará la noche con ellos. Les contará que ha escuchado que esta noche en el Chantecler se ha esparcido la sífilis entre el ganado, les preguntará si bebieron de alguien (si los jugadores bebieron de alguien en el Chantecler tira un dado y determina su puntuación de azar para comprobar si reciben o no la enfermedad, luego consulta “Enfermedades”, pág. 289 del V20) y de ser así les pedirá que traten de no propagar la enfermedad (esta advertencia es verdadera y no fruto de sus paranoias). Nicolás también les pedirá que vayan a la Cuenca del Riachuelo en algún momento entre la noche que viene y la siguiente. Dira que *se trata de un grupo de Gauchos de la Pampa sospechosos de lo que piensan hacerle a Perón estos días, y cuidado con irse de barra brava por allí*. Él se encargará personalmente de Isabela la noche que vayan.

NOTAS: Jalaife = gente adinerada; milonguita = aficionado del tango; tira = policía; china = prostituta de origen nativo; vinchar = espiar; compadrito = homosexual tanguero; gauchos de la pampa = campesinos aborígenes de la llanura argentina; barra brava = lugar de caza peligroso. La presencia del personaje de Yaco en esta escena está justificada y explicada en la escena **Cuenca del Riachuelo**. Si los jugadores esta noche se alimentan de alguno de los humanos podrías hacer que este humano haya consumido cocaína (era común consumirla en estos ámbitos). La mayoría de asistentes de esta fiesta sabían que el tango y las milongas estaban prohibidas, pero aun así asistieron.

- **Cartas (I parte):** Si los jugadores no quieren bailar por cualquier motivo preséntales la opción de jugar a las cartas con un grupo de caballeros que estén apostando en un cuarto contiguo con la puerta abierta donde todos sean humanos (o puede que no, decide como narrador). Realiza las tiradas pertinentes, si los jugadores no tienen qué apostar empezarán con lo que lleven encima, no hay grandes apuestas de dinero cuando ellos empiecen a jugar. A medida que pase la partida habrá más dinero en juego. Los jugadores podrán querer hacer trampas, pero asegúrate de que algún reflejo extraño en los ojos y las manos de uno de los jugadores (**Antonio Medina**) los distraiga y les llame la atención discretamente (este es un indicador de que es un Joven cultista, pág. 382 del V20). Antonio Medina tiene prohibido usar la magia para ganar a las cartas, y no podrá hacer nada si los jugadores amañan la partida. Si el jugador al final consigue ganar dentro de unos días se meterá en problemas (ver **NOTAS** en la escena **Cuenca del Riachuelo**).

- **Antártida:** Al mayordomo alemán del Tremere que conduce el coche por el camino se le pincha una rueda. Mientras Gabriel la repone el Tremere aprovecha para comentarles sobre sus investigaciones esotéricas. Necesita hablar con un Araucano que sepa leer “mapuche”, un idioma que él no entiende, pues consiguió unos manuscritos antiguos que pertenecieron a un antiguo explorador noruego que supuestamente hablan de unos viejos rituales del continente de la Antártida. Los jugadores simplemente tendrán que

contactar con un Araucano que próximamente vayan a conocer. Obviamente Herr Dittrich les dará la dirección de su casa, un adosado de los buenos no lejos de allí.

3.1 Asado (opcional)

Una fuerza me arroja fuera de la fosa para buscar todavía los bienes de los que me despojaron, para amar aún al esposo ya perdido y para aspirar la sangre de su corazón.

(Johann Wolgagn Goethe, La novia de Corinto)

En esta escena los jugadores tienen que tratar de pasar lo más posible por humanos, pues se enfrentan cara a cara con el enemigo, quizá sin que estos lo sepan. Si los jugadores no han realizado ningún esfuerzo por ocultar obvias actitudes vampíricas puedes ser consecuente yendo directamente al instante del pozo y el **Interrogatorio**. Esta noche justo al salir del campanario los jugadores verán unos niños jugando a altas horas de la noche a fútbol fuera de sus casas. Siguiendo las instrucciones de Cristo conseguirán llegar a la zona de asaderos a las afueras. Las pocas personas que estaban allí ya se están marchando, el grupo de Cristo es el único que queda. Varios grupos de árboles inundarán las zonas colindantes tapando los alrededores. A medida que se acercan los jugadores advierten un antiguo pozo medio destruido donde algo parece haberse movido (si se paran a ver qué es no verán nada más, esta es Alexandria escondida observando). Pero dentro del pozo no parece que haya nada. Una llama no demasiado leve asoma por el asadero terminando las carnes que se pretenden comer, el olor del carbón y del maíz inundan el ambiente. Sobre sus mesas de campo hay varias botellas vacías, cajas de alimentos consumidos dan fe de que allí ha habido unas 20 personas por lo menos festejando con ellos. Parecen bastante inmersos en la conversación cuando llegan.

Allí están **Fermín** y **Braulio**, dos hombres gemelos siameses, que estarán afinando su guitarra mientras se comen un pastel de carne; **Clarinda**, una muchacha joven y guapa que estará colocándose su muñequera, que envuelve unas vendas cubiertas de sangre (tirada para evitar la sangrienta tentación); **Esteban**, que está terminando de hacer la carne sobre la parrilla; y **Cristo** que es el primero en saludar a los jugadores. Todos ellos son hermanos, son los hermanos Salamanca. Les acompañan 3 hombres más que están sentados en otra mesa, charlan entre ellos, pero están atentos a lo que pasa. Todos ellos saludan a los jugadores cordialmente ofreciéndoles mate, queso, carne de la parrillada o vino. Tras llegar Isabela se irá a otra de las mesas con Cristo para conversar con él en privado, apartados, pero no demasiado lejos.

Tras permanecer allí un rato Esteban preguntará a los jugadores dos cosas: si son “**cabecitas negras**” (si los jugadores preguntan descubrirán que es un término despectivo que usan los adinerados para “pobre” o “mugroso”) y qué piensan de que Perón ganara las elecciones presidenciales con el 56% de los votos:

-Si los jugadores se muestran indistintos Esteban les informará de que *cuando Perón salga a dar su primer discurso habrá altercados en las calles por aquellos que no están a favor*.
-Si los jugadores se muestran a favor del gobierno de Perón Esteban les volverá la espalda e incitará a Fermín a cantar una ranchera que habla sobre acostarse con una chica. Clarinda le gritará a su hermano *que cierre la boca, que siempre está hablando de quilombos y minas, y que el pobre muchacho lo que necesita es a un generoso y amable amor de verdad que cuide de él* (refiriéndose a Fermín).
-Si los jugadores se muestran disconformes con el gobierno que impondrá Perón Esteban se pasará la noche poniéndoles la mano encima con algo de confianza y charlará con ellos sobre que Argentina es campeón por octava vez de la Copa América.

Si los jugadores hablan con Clarinda sobre su muñequera ella les dirá que tuvo un accidente con un coche que pasó a gran velocidad llevándose su mano frente al Grand Hotel de Buenos Aires. Una tirada de Percepción dif. 9 revelará que podría ser mentira. Otra tirada de Percepción revelará que en la muñequera están grabadas las palabras “**La Mazorca**” (Alexandria o Nicolás saben que se trata de la policía secreta bonaerense).

Si los jugadores hablan con Fermín y Braulio verán que es difícil mantener una conversación con ellos, sin embargo, podrán descubrir que tanto uno como otro disfrutan de la compañía de sus hermanos cuando estos se reúnen y pedirá a los jugadores si le dejan “probar su vino” (los jugadores no sabrán a qué se referirán, lo cierto es que todos los miembros de esta familia consumen Vitae, pero al siamés le cuesta ser discreto, “probar su vino” se referirá a probar la Vitae de los jugadores). Si los jugadores tensan a Fermín y Braulio estos tratarán de morderles.

Interrogatorio: Tanto Clarinda como Esteban aprovecharán la ocasión para interrogar a los jugadores cautelosamente preguntándoles “si son amigos de Isabela”, “qué los ha traído a la ciudad”, “dónde se

alojan” y “hasta cuándo se van a quedar”. Dependiendo de lo bien que los jugadores actúen su actual refugio podría ser un sitio transitado por fugitivos humanos de los Salamanca y por Vástagos Brujah que traten de acabar con ellos (aunque este grupo jamás accederá al campanario, pues está muy bien escondido). Si los jugadores tienen el trasfondo “**Identidad alternativa**” haz que por cualquier motivo sean los jugadores los que den antes con estos matones y jueguen con ventaja en cuanto a poder evitarlos o en el combate sorpresa que lleven a cabo. Del mismo modo si poseen el trasfondo “**Fama**” haz que sean pillados con la mayor rapidez y que estos ataques sean constantes y peligrosos.

Tras el “interrogatorio sutil”, los jugadores verán cómo Cristo está en un lugar más alejado sollozando (Isabela y él acaban de planear cómo marcharse de la ciudad, pero Cristo no quiere abandonar a su familia) e Isabela se aproxima a mirar el interior del pozo lentamente (ha escuchado unos susurros). Si los jugadores dejan que Isabela se asome caerá desmayada al pozo debido al horror que creará haber visto en él (creará haberse visto a sí misma dentro del pozo vacío en la oscuridad con otro aspecto, como si tuviera una gemela, no entenderá nada, los jugadores tampoco). Deberán sacarla y contemplar la sangre consecuencia del golpe de su cabeza evitando el Frenesí. Si los jugadores reaccionan a tiempo y evitan que Isabela se asome escucharán cómo alguien se aleja por los túneles del pozo (pero jamás lograrán alcanzarle). Después de esto los Salamanca se aproximan y mirarán demasiado ansiosos y fascinados a los jugadores y a Isabela en busca de alguna respuesta (en realidad buscan motivos para acabar con ellos). Los hombres sentados en los bancos de detrás estarán atentos a cualquier movimiento en falso de los jugadores. Isabela será consciente de la incómoda situación e inmediatamente pedirá a los jugadores marcharse de allí porque “necesita descansar”. Por el camino Isabela les contará a los jugadores, que planea escaparse de la ciudad con Cristo, pues cree que huir de la ciudad y tener una identidad alternativa le permitiría empezar de nuevo. Los jugadores tienen 2 opciones:

-Cooperar con el Padre Don Leandro e informarle de que Isabela se quiere ir (en cuyo caso el Padre Don Leandro reñirá a Isabela por su irresponsable actitud. En este caso Cristo no se irá con Isabela, pues el Padre Don Leandro se asegurará de que Nicolás acabe con él y haga desaparecer su cuerpo, Isabela al no saber nada de Cristo improvisará y se marchará sola y desamparada de la ciudad de Buenos Aires).
-No contar nada a nadie y ayudarla (en cuyo caso Isabela les contará su plan de huida y contará con la ayuda de los jugadores).

Plan de huida: *He de convencer a Cristo todavía de que abandone a su familia, no es una decisión fácil. Pero escaparemos de noche, la oscuridad nos amparará. Dejaré una nota dentro de una de las campanas del campanario, solo así sabréis que mi tiempo aquí ha terminado, la noche siguiente abandonaré la ciudad. Esa noche os esperaré en el Kavanagh para que me ayudéis a huir de la ciudad.*

NOTAS: quilombo = prostíbulo; mina = chica. Si crees que los jugadores han dado información que no deberían en la conversación con los hermanos Salamanca haz que en determinados momentos de la trama tengan que enfrentarse a varios hombres de la banda de los Salamanca. Sea como sea, el **Plan de huida** de Isabela no va a salir exactamente como ella lo prevé, pues Clarinda investigando descubrirá sus intenciones más adelante.

4 Cuenca del Riachuelo

Los vampiros podían salir de entre los muertos, de las tumbas y de las criptas, pero, hasta la fecha, nunca habían logrado salir de un gato.
(Terry Pratchett)

En esta escena los jugadores han dejado a Nicolás a cargo de Isabela. Llegados a la Cuenca del Riachuelo, o las conocidas como “Tierras de Araucanos” los jugadores detectarán enseguida el fétido olor de las heces que la gente hace en algún lugar de la zona. Una sola farola en el medio alumbraba la basura desperdigada a lo largo del sendero y las alimañas que la mordisquean. Los mosquitos rondan a los jugadores buscando alimentarse, pero aún no han caído en la naturaleza no viva que los envuelve. A lo lejos una figura masculina entre los árboles emana para saludar a los personajes al tiempo que otra luz de otra choza se apaga, anunciando que el pueblo Tlacique comienza su descanso. Ten en cuenta en todo momento que si los jugadores hablan mapuche pueden recibir una cordial consumición de sangre. Si los jugadores tienen el trasfondo “**Estatus**” o “**Influencia**” serán mejor recibidos por estos Tlacique, que considerarán cualquier tipo de visita Cainita de rigor un privilegio.

Ankatu Mele rodea a los jugadores mirándolos de arriba abajo y diciendo unas palabras en mapuche. Luego les estrechará la mano y les dirá que *se alegra de que no se hayan perdido, pues como están las cosas por*

aquí no es nada seguro volver a los humedales a estas horas, bienvenidos, amigos de Nicolás. Les incita a acompañarles, según él estarán más seguros. Se acercan a una choza grande de la que cuelga una hierba quemada, la hierba “**Amores secos**”, que crece en la región y deja un olor repulsivo, además de símbolos tallados en el umbral dedicados a **Tezcatlipoca** (el dios jaguar) y espejos en el interior que reflejan entre sí la poca luz que hay. Ankatu les dice que *los humanos saben perfectamente que por aquí no se deben aventurar, que pueden estar tranquilos.* Trata de tener en cuenta que estos Vástagos y sus Ghoul comunicarán mensajes sencillos y directos entre ellos en mapuche durante toda la escena.

Cuando entren en la choza verán a un hombre con enanismo sentado en la mesa junto con un bastón acariciando un loro, este es **Galvarino Roca** que se presentará a los jugadores y les preguntará si echan de menos de dónde vienen, digan lo que digan él les comentará la situación de la Cuenca del Riachuelo: *Nadie quiere venir a los humedales del Riachuelo. Aquí solo quedamos los marginados, los hambrientos y los sedientos. Pero nuestras gentes pueden cambiar esto. Verás, joven, del vientre a la tumba, estamos unidos a otros del pasado y del presente. Y con cada crimen que cometemos, cada gesto amable, alumbramos nuestro futuro. Y cualquiera que detenga la decadencia de este lugar, lo hará un día un paraje digno de belleza, como el que fue antaño, pero las consecuencias de nuestros actos nos han llevado a lo que es ahora, una nube de bichos.*

Galvarino ofrecerá a los jugadores beber de Yaco, dirá que *es cazador de ratas en la ciudad, pero también sirve a nuestras causas noblemente* (si los jugadores beben de Yaco podrán contagiarse de sífilis, Enfermedades, pág. 289 del V20, una tirada de dif. 7 revelará esta enfermedad en él, si los jugadores la detectan ver **NOTAS**). Este grupo de Araucanos aún no se han enterado de la enfermedad propagada en el Chantecler. Si preguntan a Yaco si estuvo en el Chantecler este les dirá que sí, pero negará que tuvo relaciones con nadie (realmente los jugadores no estarán seguros de esto último, sin embargo, Yaco sabe perfectamente que esa noche tuvo relaciones y probablemente estaría infectado, una tirada de Percepción podría indicar que está infectado).

Ankatu les dirá además que *todo son desgracias en estas tierras. Aún echa de menos a su mujer, que no hace mucho se la llevaron.* Si ve a los jugadores interesados en lo más mínimo los jugadores entrarán en la misión secundaria **Cabeza reducida** (● mirar **NOTAS**). Luego Galvarino pedirá a los jugadores esclarecer este asunto: *Hace tiempo que Alexandria no se preocupa por nosotros, ha dado la espalda al pueblo aborigen que la acogió en estas tierras. Los Salamanca anoche citaron a Yaco en el Chantecler para ofrecernos un trato: traicionar a Alexandria y rendirles pleitesía o morir. Esto no es ningún trato sino una burla, esta gente no es digna de confianza. Pero estamos dispuestos a aceptar la oferta si se encargaban de devolvernos las tierras del **Tandil*** (“Tandil” es el nombre de la ciudad de Buenos Aires y su región en mapuche), *pero rechazaron enseguida el trato, ni si quiera lo pensaron. Desde entonces esconderse aquí sigue siendo la mejor opción.*

Si los jugadores se muestran cooperativos Ankatu les dirá que *ayer, durante el atardecer los aldeanos de la zona nos avisaron de que en el cementerio local se había enterrado a alguien nuevo, pero al parecer jamás se celebró velatorio alguno. Yaco estuvo hoy varias horas cavando hasta encontrar la tumba.* Los jugadores van al cementerio local, bajo varios árboles hay varias tumbas, con esquelas que a veces están tallados en los árboles y otras veces en las mismas lápidas. Ankatu abrirá la tumba, que ya estará desenterrada y los jugadores verán el cuerpo de un niño con ropa de otro siglo (este es **Carlos Alcántara**). Ankatu sacará una estaca pequeña y fina casi imposible de ver de su nuca y se la mostrará a Galvarino. *Esta estaca ha sido clavada a traición sobre el Cainita.* Galvarino la huele y dice que *huele a sangre de quirquincho y yaguarundí. “Sudario del Día”, no puede ser otro. Los Tlacique no necesitan clavar estacas en el corazón, clavar estas hebras finas en cualquier lado es suficiente para dejar a cualquiera en eterno sueño. Es cierto que en cualquier caso se la incrustaron hace muchos años, a este joven lo atacó un grupo Tlacique que probablemente lo odiaba, fíjate lo fina que es la “estaca”, nadie podría verla jamás, lo condenaron al eterno sueño.* A partir de este momento es probable que Ankatu o Galvarino le quiten la fina hebra al cuerpo al descubrir que se trataba de esta y el niño se despertará para desaparecer usando Celeridad lo más rápido que pueda. Los jugadores no podrán seguirlo y perderán aquí la pista sobre quién es este Antiguo a pesar de conocer algo mejor su historia (en la siguiente escena pueden descubrir más al respecto preguntando al Padre Don Leandro o a Nicolás). Galvarino y Ankatu querrán esperar a que este vástago les haga una visita de nuevo para entablar conversación con él y disculparse por las formas de traerlo de vuelta explicándole la situación. Los jugadores por su parte estarán preparados para confirmar la lealtad del pueblo vástago Tlacique e informar a Nicolás o al Padre Don Leandro.

- (Si los jugadores realizan una misión secundaria, tras hacerla, verán una nota en el campanario donde Nicolás y el Padre Don Leandro quieren verlos al día siguiente en la licorería. Si no la realizan pasa directamente a la siguiente escena).

Si los jugadores han decidido no realizar la escena **Asadero** sigue este párrafo, si ya la han hecho saltatelo: Isabela acudirá al asadero igualmente durante el día en lugar de por la noche desobedeciendo a cualquiera que pretenda protegerla y habiendo hablado con Cristo sobre fugarse de la ciudad. Isabela pedirá a los jugadores que la ayuden contándoles su **Plan de huida** (mirar al final de **Asadero**). Los jugadores tienen 2 opciones:

- Cooperar con el Padre Don Leandro e informarle de que Isabela se quiere ir (en cuyo caso el Padre Don Leandro reñirá a Isabela por su irresponsable actitud. En este caso Cristo no se irá con Isabela, pues el Padre Don Leandro se asegurará de que Nicolás acabe con él y haga desaparecer su cuerpo, Isabela al no saber nada de Cristo improvisará y optará por marcharse sola, lamentándose por su pérdida).
- No contar nada a nadie y ayudarla (en cuyo caso Isabela les contará su plan de huida y contará con la ayuda de los jugadores).

NOTAS: Quirquincho = armadillo; yagarundí = gato moro. El ritual Sudario del Día (Ritual Nahuallotl) y la Fuerza de la Victoria (Ritual Nuhualotl) son dos rituales usados por los Tlacique y están en los libros recomendados para esta narración (ver al final de la **Ficha de apoyo**). Los Salamanca son una antigua familia de Ghoul Aparecidos emparentada con los Grimaldi (Grimaldi pág. 504 del V20).

- **Cabeza reducida:** Ankatu les pedirá que recuperen la cabeza reducida de su esposa. *Una rosa se ha apropiado de mis sueños y al despertar una noche, la cabeza había desaparecido de mi mesa de noche.* La rosa tendrá que despertar en los jugadores la presencia de un Toreador en esta historia.

Si los jugadores no le dieron una mala impresión a Don Palazzo cuando le preguntan este les dirá que la cabeza la usa para elaborar “**Mezcal Mexicano**” (una bebida que contiene partes del cuerpo de otros seres). Si le pregunta de dónde la sacó se limitará a contestar que *es un secreto, y como sabrán, dos pueden guardar un secreto solo si uno de ellos está realmente muerto* (lo que pasó realmente, aunque jamás se los dirá, es que pagó muy bien a un Araucano con tatuajes en los brazos por esta cabeza). Según parece viajó a México para descubrir estas nuevas recetas y descubrió que podría hacer bebidas con distintas partes del cuerpo humano, para dar sabor a la bebida (no les invitará a un trago de otro de sus “Mezcal” a no ser que se dirijan a él en italiano, dirá que *esta bebida es una obra maestra y como cualquier obra necesita reposarse y conservarse adecuadamente antes de ser catada*).

Si le han dado una mala impresión a Don Palazzo desde la escena **Licorería Palazzo**, valdrá más la pena que traten de robarle su licor (que estará guardado en una habitación bajo llave de la parte alta del local, en un pequeño laboratorio portátil donde destila e inventa bebidas, la cabeza estará dentro de un frasco y aún no ha sido introducida en ninguna bebida, pero encontrarán todas las bebidas con partes del cuerpo de animales, humanos entre otras bestialidades).

- **Cartas (II parte):** Si los jugadores jugaron a las cartas en el Chantecler lleva a cabo la siguiente acción. Uno de los hombres de la partida de cartas se habrá ofendido enormemente por haber perdido a las cartas, sin embargo, no será él mismo el que venga a recuperar el dinero, sino su mujer, **Blasa Medina**, la que irá con un pulverizador tóxico de su casa y el mechero de su marido que usará en conjunto como arma cuando vaya a visitar a los jugadores para que le devuelvan el dinero de su marido (Rötschreck, el Miedo Rojo, pág. 291 del V20). Blasa no será una presa fácil debido a este improvisado lanzallamas. Si los jugadores consiguen asesinarla, su marido encontrará su cuerpo y los estará esperando para darles una lección en la escena **Cementerio de la Recoleta**. Si le devuelven el dinero esta misión habrá concluido.

5 Cementerio de la Recoleta

“El hijo de Duggu Van crecía rápidamente. No sólo ocupaba la cavidad que la naturaleza le concediera, sino que invadía el resto del cuerpo de Lady Vanda. Lady Vanda apenas podía hablar ya, no le quedaba sangre; si alguna tenía estaba en el cuerpo de su hijo.

Y cuando vino el día fijado por los recuerdos para el alumbramiento, los médicos se dijeron que aquel iba a ser un alumbramiento extraño. En número de cuatro rodearon el lecho de la parturienta, aguardando que fuese la medianoche del trigésimo día del noveno mes del atentado de Duggu Van.

Miss Wilkinson, en la galería, vio acercarse una sombra. No gritó porque estaba segura de que con ello no ganaría nada. Ciertamente el rostro de Duggu Van no era para provocar sonrisas. El color terroso de su cara se había transformado en un relieve uniforme y cárdeno. En vez de ojos, dos grandes interrogaciones llorosas se balanceaban debajo del cabello apelmazado.

— Es absolutamente mío — dijo el vampiro con el lenguaje caprichoso de su secta — y nadie puede interpolarse entre su esencia y mi cariño.”

(“El hijo del vampiro”, Julio Cortázar, 1937)

Los jugadores han quedado en la licorería. Esta noche varios gritos de vecinos parecen no dejar dormir a algunos, un borracho grita a otro desde una ventana, algunos agentes de policía recorren la ciudad.

Al contarles lo del cuerpo del joven niño a Nicolás y el Padre Don Leandro, Nicolás cuenta que por ahí ha escuchado que un antiguo ha despertado de su letargo, el Padre Don Leandro mandará a los jugadores a visitar el Cementerio de la Recoleta para averiguar más sobre este asunto, porque *los ataúdes no aparecen así como así. Son continuamente trasladados de sitio si es necesario, especialmente en mitad de la noche, cuando muchos humanos descansan profundamente. Si hay algún lugar del que puedan haber desenterrado a semejante antiguo puede que en el mismo Cementerio de la Recoleta esté la respuesta.* El Padre Don Leandro se encargará personalmente de Isabela.

El cementerio de la recoleta está plagado de nichos, estatuas, esculturas y mausoleos. Los jugadores encontrarán todas las salidas cerradas excepto una. El umbral y entrada principal de este cementerio estará sujeto por 4 columnas de estilo dórico griego. Tanto el frontis exterior como el interior poseen inscripciones en latín. Del lado de afuera el mensaje es de los vivos a los muertos “Requiescant in pace” (descansen en paz), del lado de dentro el mensaje es de los muertos a los vivos “Expectamus Dominum” (esperamos al señor). En el frente, sobre las columnas, se inscriben los primeros símbolos de la vida y de la muerte, representados en 11 alegorías: el huso y las tijeras: el hilo de la vida que se puede cortar en cualquier momento; la cruz y la letra “P”: la paz de Cristo en los cementerios; la corona: voto de recuerdo permanente; la esfera y las alas: el proceso de la vida y de la muerte que gira incesantemente como la esfera; la cruz y la corona: la muerte y el recuerdo; la abeja: la laboriosidad; la serpiente mordiendo la cola: el principio y el fin; el manto sobre la urna: el abandono y la muerte; las antorchas con llamas hacia abajo: la muerte en sí; el búho, que anuncia la muerte; y el reloj de agua que expresa el paso de la vida.

- (introducir aquí la misión secundaria **Edmund Ozers**)

Si los jugadores pasean por el cementerio verán un fabuloso laberinto del horror, donde algunas figuras tienen expresiones extrañas o simplemente parecen moverse y el viento que sopla se cuela entre los rincones parece silbar una oscura melodía. Encontrarán el cristal roto de una puerta de uno de los mausoleos. Su pórtico está dedicado a la familia Alcántara y se pueden ver representaciones del mito griego de los 12 trabajos de Hércules, sin duda esta familia debía de ser gloriosa. Tras forzar un poco la puerta para pasar, el sonido del engranaje de la puerta les delatará un poco. Unas escaleras dan acceso a una sala central con 4 accesos, cada uno lleva a un cuarto con las tumbas de los miembros de la familia. Una tirada de Percepción dif. 7 revelará un pequeño tubo decorado por leones. En una de las bocas de estos leones hay sangre seca de hace 1 día o 2 y que solo se abrirá si se derrama sangre en él. Si los jugadores vierten 1 punto de sangre desbloquearán una entrada subterránea secreta, que se abrirá de golpe en otro lado. Esta entrada estará llena de telarañas y estará demasiado oscura, los jugadores tendrán que llevar consigo algo para ver mejor. Aquí dentro hay un sarcófago abierto y vacío con el nombre de Carlos Alcántara tallado en él y una frase “tuya es Córdoba”.

Si quieres meter más acción haz que en la salida del cementerio una multitud de rateros y Brujah armados se adentren en el cementerio por recovecos y pasadizos secretos en busca de los jugadores (al fin y al cabo, es posible que si los jugadores no han sido lo suficientemente cautos paseando por Buenos Aires los Nosferatu hayan terminado siguiéndoles en algún momento y alertaran a los Salamanca). Si Don Palazzo ha tenido un mal encuentro con ellos en la escena **Licorería Palazzo**, Nicolás, como parte de su paranoia bélica creyendo verse envuelto en la batalla de su vida, saldrá de entre las sombras para defender a los jugadores y morirá totalmente acibillado por estos. Si los jugadores no tuvieron su mal encuentro con Don Palazzo, conseguirán ver a Don Palazzo desde las rejas del cementerio que dan a la calle. Don Palazzo les mostrará una salida oculta del cementerio, podrá montar a uno de los jugadores si es necesario en su bicicleta y mientras huyen los gritos ahogados de los rateros al entrar al cementerio y ser consumidos por los Nosferatu que acaban de llegar cubren este desenlace.

Por último, o bien Don Palazzo les guiará hasta el campanario y volverá raudo a casa, o bien, tras la muerte de Nicolás, los jugadores tendrán que realizar una o varias tiradas para orientarse en la ciudad y volver al campanario. En la entrada del campanario una niña pequeña con los ojos totalmente grises, como llenos de niebla, les esperará sujetando un muñeco bajo una farola y les dirá que *la información que les va a transmitir ella es absolutamente confidencial. En el Faro Martín García solos la próxima medianoche y la verdad les será revelada*. Si los jugadores deciden ir a hablar directamente con el Padre Don Leandro o con Nicolás en lugar de ir directamente al faro estos les dirán que Isabela se les ha escapado y que quieren que la busquen (puede que los jugadores conozcan su Plan de huida en la escena **Asado**, si no, los jugadores podrán tratar de visitar el Chantecler y encontrar a uno de los secuaces de los Salamanca e interrogarle para saber dónde está Cristo, puesto que solo Cristo conocerá el Plan de huida). Los jugadores podrán hacer tiempo haciendo esto antes de visitar el faro y adelantar o retrasar con ello la escena del **Faro Martín García**.

NOTAS: Si los jugadores optan por preguntar a un fantasma del cementerio, es probable que el fantasma le pida un favor a cambio, pero sin duda habrá visto a unos hombres trasladar una tumba. Los Nosferatu de la ciudad y los rateros de la familia Salamanca realmente están aliados, sin embargo, los Nosferatu no esperaron encontrar a estos rateros en sus dominios así que terminaron con ellos, la comida escasea estos días por los alrededores del cementerio.

- **Edmund Ozers:** Tras entrar, unos susurros con un acento extranjero (eslovaco) marcan un camino hasta un apartado rincón sin plantas donde un Nosferatu los observa con timidez en la oscuridad. Este es Edmund Ozers, que estaba hablando consigo mismo. Los jugadores que ahora lo han visto pueden optar por pedirle consejo. Hagan lo que hagan, el Nosferatu les dirá que *hace días que no se alimenta, los niños han dejado de curiosear el cementerio de noche estos días desde que el frío ha vuelto a estos rincones, sus padres están preocupados de que se constipen. Y el resto de deformes sale al centro a por comida, pero pronto volverán*. Si le alimentan de algún modo con al menos 2 puntos de sangre promete ayudarles. Si los jugadores cazan una víctima para él o usan a uno de sus Ghouls para que alimente al Nosferatu este les estará muy agradecido, pero desaparecerá sin dejar rastro después burlándose de ellos, sin ayudarles. Edmund Ozers será el que se chive más tarde a los Brujah de que los estarán esperando cuando salgan del cementerio (ten en cuenta que este personaje en realidad pertenece al grupo enemigo, sirve a Don Cipriano igual que los Salamanca).

- **Cartas (III parte):** Los jugadores escucharán de fondo una desgarradora canción de tango en algún lugar discreto del cementerio. La canción se titula “Por una cabeza”. Siguiendo la melodía se toparán con el Joven cultista, Antonio Medina (cuya familia lleva bailando tango generaciones) que está bailando lleno de rabia con su mujer Blasa (que estará aparentemente viva, aunque un tanto descompuesta y con una pestilencia a muerte nauseabunda) en un aterrador baile de tango (un antiguo ritual conocido como el “Tango Macabro”, consultar en la Ficha de Apoyo) que carga el entorno de un aire claramente sobrenatural, les acompañará un cantador que cantará la copla acompañado de un violín. Los jugadores verán como a su alrededor despiertan varios de los muertos de sus nichos buscando comerse a los jugadores para que su carne le devuelva la vida a Blasa. Blasa mientras los maldecirá verbalmente por lo que le han hecho con su actual voz de ultratumba. Los jugadores podrán tratar de terminar con estos zombis, pero, además, deberán terminar con la música y separar a los bailadores. Otra opción es huir, en caso de que los jugadores huyan sufrirán el defecto Pesadillas (pág. 485 del V20) o Mudo (pág. 483 del V20) durante el resto de la aventura. Así los jugadores aprenderán que “mejor debían haber bailado en el Chantecler, pues del tango no escapa nadie”.

6 Faro Martín García

Los médicos, reunidos en un ángulo del lecho, trataban de demostrarse unos a otros que no tenían miedo. Empezaban a admitir cambios en el cuerpo de Lady Vanda. Su piel se había puesto repentinamente oscura, sus piernas se llenaban de relieves musculares, el vientre se aplanaba suavemente y, con una naturalidad que parecía casi familiar, su sexo se transformaba en el contrario. El rostro no era ya el de Lady Vanda. Las manos no eran ya las de Lady Vanda. Los médicos tenían un miedo atroz. Entonces, cuando dieron las doce, el cuerpo de quien había sido Lady Vanda y era ahora su hijo se enderezó dulcemente en el lecho y tendió los brazos hacia la puerta abierta.
(“El hijo del vampiro”, Julio Cortázar)

En esta escena, los jugadores conocen a Alexandria guiados por las indicaciones de humanos hipnotizados. Esta noche el viento ha abandonado la ciudad, dejando un entorno cargado de sereno. Esto ha creado un ambiente casi helado y silencioso, ni los grillos cantan esta noche. Los jugadores todavía recuerdan esa sensación de las noches heladas como estas antes de convertirse en las que todos se acurrucan bien en su

manta para que el calor no huyera de sus cuerpos cuando aún sus cuerpos emanaban algo más que decadencia. Cuando se dirigen hacia el muelle ven a un único pescador mugriento y con barba sentado recto en el puerto, bajo una farola, bien a la vista. Cuando los jugadores se acercan sin ofrecer ninguna palabra los invita a meterse en su barca levantando los brazos de una manera muy tétrica, sus ojos lucirán totalmente grises, como llenos de niebla. Los jugadores deberán subirse a la barca y dejarse llevar por el pescador.

Al llegar el pescador se quedará esperando a que vuelvan. Los jugadores no percibirán peligro o persona alguna en los alrededores. Alexandria es poderosa y está en su tierra, se siente segura como para requerir ayudas. En el interior, donde verán unos pocos muebles de dormitorio y todas las ventanas selladas, verán a la Nosferatu que en su momento pudieron haber visto dentro del pozo o cruzarse con ellos en la calle. Esta se quita las vendas de la cara sentadas de espalda a ellos. Es Alexandria, que da un discurso mientras se quita poco a poco su disfraz mientras realiza un pequeño discurso:

Discurso de Alexandria: *Gracias, jóvenes almas por haberme ayudado a regir con firmeza. Soy Alexandria, Príncipe suprema de las tierras de La Plata. El liderazgo de mis reinos es complejo en estos tiempos que nos aguardan, incluso los que creía más fieles a mí han conseguido defraudarme. El Padre Don Leandro es un buen ejemplo de ello, ha mal-obrao dejando a cualquiera visitar el peligroso Cementerio de la Recoleta y permitiendo a Isabela sus caprichos mundanos, tendrá su merecido. Llevo oculta en las sombras más de una semana resguardando a Isabela, la única descendiente viva de mi linaje familiar de sangre, del mal que la afligía. Y así fue como me convertí en la sombra de sus noches, aquellas que creían que la acechaban. Me es muy preciada y aunque siempre traté vigilarla de cerca y darle . Don Cipriano Miaja, mi antiguo y fiel compañero Brujah me ha traicionado, él, que decía ser peronista, se ha aliado con los Salamanca, con Jonás, mi más temido enemigo. Debí haberlo visto venir, jamás debí haber terminado con la vida de aquellos Vástagos en público, la vulgaridad se paga cara en la ciudad del talento que he erigido. Fui necia, sus costumbres se volvieron contra mí, no volverá a pasar. Qué fácil lo tienen los mortales. A Isabel le bastaría con huir, mas nosotros, los de alta sangre jamás hallaremos tal descanso mas que en la muerte. Proteged a la joven o haced lo que os plazca con ella, no me hago responsable de su seguridad con todo lo que ha pasado hasta ahora.*

Los jugadores acaban de descubrir que trabajan para la Camarilla y que Alexandria es la Príncipe ademiñas de que Isabela parece estar emparentada con ella de alguna forma. Pese a todas las preguntas para Alexandria que puedan tener, esta no tendrá tiempo que perder y solo contestará a 2 o 3 de ellas (según el criterio del narrador). Si los jugadores poseen los trasfondos “**Influencia**” o “**Estatus**” trata de hacer que Alexandria preste más atención a los jugadores antes de marcharse, escuchando todas sus preguntas o aceptando algunos consejos:

- Si los jugadores preguntan sobre por qué ha decidido operar de este modo ella les dirá que *es extremadamente complicado confiar en alguien y ella a menudo desconfía de poder delegar cosas en alguien*, preguntará a los jugadores si a ellos alguna vez les ha costado confiar en alguien.
- Si preguntan por la protección de Isabela ella les dirá que *con frecuencia vela por aquellos que la sirven fielmente como lo hacía Isabela, así respetamos a nuestros amigos sin juzgar si son Vástagos o humanos*.
- Si los jugadores le preguntan por el grupo de Araucanos, Alexandria dirá que *teme que las vidas de sus amigos estén una vez más en peligro, tratará de ir en su ayuda esta misma noche*.
- Si preguntan por el motivo que la llevó a contarles todo esto Alexandria contestará que *algunos cainitas han actuado como deberían, y son merecedores de conocer “la verdadera obra”, no “la burda imitación”*.
- Si preguntan por los Salamanca Alexandria dirá que *son extravagantes las alianzas que ha forjado la Alianza Federalista, pero si consigue su objetivo conseguirá echarlos de la ciudad pronto*.
- Si le preguntan qué va a hacer a partir de ahora, ella les dirá que *traerá de nuevo la paz a Buenos Aires, como lleva haciendo estos días desde las sombras, procurando no llevar a cabo sacrificios innecesarios*.
- Si le preguntan por la verdadera historia del parentesco entre ella e Isabela ella les dirá que *ella siempre, incluso durante su no-vida, resultó estar muy unida a su familia, y desde que se ha convertido en príncipe trata de mantener un equilibrio entre mantener en secreto a su preciado linaje humano a la vez que cerca, pero la tarea resulta cada vez más impropia de una Príncipe. Isabela resultó toda una inspiración para Alexandria cuando se percató de lo enamoradiza que era, como ella de joven. Y desde que la expuso al peligro sin querer ha querido delegar el mando de la ciudad a otro igual de capaz que ella misma*.
- Si le preguntan que si no había otros métodos accesibles para una Antigua como ella para proteger a Isabela ella les contestará que *nadie hace mejor el trabajo de uno mismo como uno mismo, ese es el secreto por el que su reinado aún funciona como debería, un método que hasta ahora parece haberle funcionado*.

Los jugadores percibirán cómo Alexandria se marcha rápidamente mientras la escuchan pedirles un último favor: Mantener su encuentro en secreto y disculpar su ausencia ante Carlos Alcántara en el rascacielos

Kavanagh la próxima noche, si lo hacen serán bien recompensados en el **Hotel Plaza**, donde se reúnen los fieles a Alexandria.

NOTAS: Gracias a esta escena los jugadores podrán cerrar varios aspectos importantes de la trama, entre ellos el parentesco entre Isabela y Alexandria. Alexandria es probable que se asegure de vincularlos, puesto que les ha confesado uno de sus más importantes secretos sobre sí misma, su vinculación con Isabela, algo que ella trata de guardar en secreto, y se asegurará de tener a los jugadores de su parte. Es posible que a partir de este momento quieras que Alexandria decida dejar marchar a Isabela con Cristo para que juntos tengan una vida lo más alejada del mundo vampírico posible albergando un hijo (esto podría dar para una segunda trama, donde los jugadores deben defenderla de la influencia de otros vástagos en otras ciudades sin que ella les perciba) o quizá prefieres que Alexandria crea que un hijo de la familia Salamanca no sea lo más adecuado y mande a los jugadores a terminar con la vida de Cristo y su familia (algo que de la misma manera podría dar para varias sesiones de más, porque está relacionado con la trama principal de terminar con las fuerzas de la Alianza Federalista, grupo del que forman parte los Salamanca). Sea como sea esta parte de la trama es importante y no está cerrada dejándola a elección del narrador siendo la forma más sencilla de cerrarla haciendo que en la escena siguiente **Rascacielos Kavanagh** Isabela contemple cómo Cristo muere y abandone la ciudad para siempre.

7 Rascacielos Kavanagh

De nuevo vuelve el calor, el cielo esta noche está despejado, se ven las estrellas y algunas aves nocturnas sobrevuelan el cielo buscando entre la basura de los rincones del suelo sus presas. Los jugadores esta noche deben informar a Carlos Alcántara de que Alexandria no podrá recibirle durante su estancia en Buenos Aires. Sin embargo, antes que nada, el Padre Don Leandro estará esperando a que se despierten en el campanario. El olor a sangre despertará a los jugadores que podrán observar al gato del Padre Don Leandro sujeto en la pared con las tripas colgando. Este les contará que no tiene idea de quién ha podido entrar en la sala secreta del campanario si nadie ha dicho nada a nadie e interrogará a los jugadores por si le han contado a alguien algo negando que fuese la Alianza Federalista, pues de haber sido así habrían acabado esa misma noche con los jugadores (la causante de este barullo ha sido Alexandria que terminó con la vida del gato del Padre Don Leandro en señal de advertencia). Luego el Padre Don Leandro informará a los jugadores de que *el ataque que recibieron en el cementerio fue un ataque organizado contra ellos por parte de la Alianza Federalista, una unión entre la familia Salamanca y los grupos de Brujah, Ventrue y Nosferatu de la ciudad*. Les indicará también que *se ha enterado de que la Alianza Federalista pretendía acabar con los Araucanos y su influencia en Buenos Aires, les pregunta a los jugadores si saben si vieron a cualquiera de ellos en el Chantecler la noche de la trifulca, porque, de ser así y según parece, pretendían contagiar a uno de ellos para que contagiara a los Vástagos de este grupo y así terminar eliminándolos dándoles caza o dejándoles fallecer por las consecuencias de la enfermedad, y es que a ningún Antiguo le gusta tener a su población de Vástagos infectada, muchas veces los acaban matando. Aunque sigue sin saber el motivo por el que le entregarían a un Antiguo*. El Padre Don Leandro se disculpa con ellos por ponerlos en tal peligro, diciéndoles que desconocía que estuvieran en presencia de tales **jejenes**. Pedirá a los jugadores que hoy se encarguen de Isabela (si los jugadores en algún momento se niegan se encontrarán con ella “casualmente” tratando de escapar en la entrada del Kavanagh igualmente). Luego les preguntará qué han descubierto. Los jugadores tienen dos opciones.

-Comentarle su encuentro con Alexandria: En este caso el Padre Don Leandro les contará que *esperará su encuentro con ella entonces. En el fondo sabe que ha fracasado, no la teme y sabe que en el fondo sabía de alguna manera que le pondría a prueba, los caminos del señor son inescrutables y rara vez conseguimos entenderlo*. El Padre Don Leandro les hará varias preguntas sobre los planes de Alexandria con respecto a Isabela y a la situación actual. Los jugadores pueden también contarle lo que descubrieron sobre Carlos Alcántara. El Padre Don Leandro les pedirá que sigan al pie de la letra las órdenes de Alexandria, pidiéndole que se encarguen por última vez de su protegida Isabela.

-No comentarle su encuentro con Alexandria: Los jugadores se limitan a compartir que han descubierto que Carlos Alcántara es el antiguo que han despertado. En cuyo caso les dirá únicamente que se asegurará él mismo de conocer las intenciones de este enigmático Vástago.

Al llegar a la entrada del Kavanagh los jugadores verán a un caballo sin jinete que va por la calle trotando solo en mitad de la ciudad portando un estuche de cuero que contiene una nota con dos cuchillos con sangre. Con la nota los jugadores se enteran de que a Yaco y a Ankatu alguien les ha dado la muerte definitiva, Galvarino por su parte consiguió escapar, no sabía las consecuencias que tenía abrir el ataúd y ahora huirá de Argentina:

Nota de Galvarino: Los Salamanca dieron el aviso, era una trampa, ayer él terminó con Ankatu y Yaco, he aquí una muestra de sus sangres, que ahora corran en las selvas del dios Jaguar. He conseguido huir de la Cuenca, jamás me volveréis a ver en Argentina, pregonad que abandono estas tierras y que jamás supe que erraría abriendo aquel ataúd, vosotros conocéis la verdad...

Frente a ellos, el Kavanagh, el edificio más alto de la ciudad, que guarda “las formas del futuro”, una estructura que solo iguala a las modernidades del mundo estadounidense. Los jugadores deben percibir que hay luz artificial en el interior y tendrán que usar el ascensor para subir a la última planta del Kavanagh, pues hay un cartel en el acceso a las escaleras de la planta baja que indica que hay peligro de desprendimiento en las escaleras (además, de que en determinados tramos no hay escaleras). Es importante que los jugadores usen el ascensor para entrar y salir del Kavanagh, esto dará pie a la misión secundaria **Martín Romano**. El interior del Kavanagh tendrá grandes puertas que llevan a grandes salas y enormes pasillos de techos y ventanales altos. Un lugar que aún están terminando de construir pero que promete una gran impresión a sus futuros visitantes.

Carlos Alcántara, acompañado de su sirviente, un humano sin mandíbula (**Martín Romano**), está mirando por la ventana y al darse la vuelta los jugadores lo reconocerán enseguida, es el muchacho que encontraron en el ataúd en la Cuenca del Riachuelo. Carlos Alcántara soltará su discurso antes de las preguntas de los jugadores. Ten en cuenta que Carlos Alcántara habla siempre de sí mismo en tercera persona del singular. Les dirá que *Carlos Alcántara ha comprobado 2 veces que este edificio tiene una vista de 360 grados. Se puede ver el Río de la Plata, la plaza San Martín y el Puerto Madero*. Les pregunta si saben a qué se va a dedicar este edificio, los jugadores podrían no tener ni idea en cuyo caso él les dirá que *será un precioso edificio de apartamentos solo para los mejores y más grandes inversores de la ciudad, ellos se lo merecen, Alexandria ha estado velando por muchos de ellos desde hace tiempo. Lo ha hecho bien Alexandria. Desde aquí se puede ver su casa* (señala el **Hotel Plaza**, la sede de la Camarilla que gobierna la ciudad). *Debéis saber que Carlos Alcántara abandonará la ciudad esta misma noche. Le entristeció visitar a Alexandria hoy y no encontrarla en su casa, solo quería devolverle las llaves que le prestó de la nueva morada que construye* (les lanza las llaves a los jugadores del Kavanagh). *Hacedle saber que Carlos Alcántara ha averiguado ya que fue Jonás el que organizó el despertar de Carlos Alcántara para tentarle y hacerle entender que la ciudad de pronto estaba sumida en Tlaciques, que intentó envenenar su mente, pero que él jamás traicionaría a su amiga*.

Es realmente impresionante el imperio que ha montado aquí su majestad. Jamás nadie derrocará a la gran Rosa de Argentina, Alexandria. Preguntará a los personajes si han visitado alguna vez el “mundo clásico” (Grecia, Italia). Él les contestará que todo hombre que se precie debe conocer los comienzos de la civilización viajando a Europa, los Cainitas tienen más oportunidades que muchos de los que recorren las calles (señala a los humanos). *Los griegos son de lo más espabilados, aunque los argentinos no lo quieran asumir, la cultura romana proviene de la griega, y fueron los romanos los que consiguieron hacerse con el mundo entero antes de que todo les cayera encima. Pero todo gran imperio llega a su fin un día, el de los griegos cayó y el de Alexandria caerá también. Nadie reina para siempre, Carlos lo ha visto con sus propios ojos, una y otra vez. Pero a pesar de todo, Alexandria guiará a sus Cainitas lo suficiente para que vean esta ciudad resurgir de nuevo y entonces caerá en su profundo sueño, como hacemos todos tarde o temprano, para despertar en una nueva era. Carlos espera que su futuro despertar sea menos exigente que el suyo, pues varios sucios aborígenes trataron de despertar a Carlos a la fuerza de manera muy poco protocolaria, ese sucio Jonás habrá disfrutado de las consecuencias de este acto. No fueron el primer plato ideal, pero fue mejor que nada* (con esto, Carlos Alcántara quiere decir que terminó con los Araucanos él mismo). *Todos conocen los desprecios de Carlos Alcántara hacia los Tlacique, pues uno de ellos provocó el breve sueño de Carlos hace años, entonces ¿por qué provocarle de esta manera? Carlos ha pensado estos días en su nueva identidad, asegúraos de decirle a Alexandria que pasará un lustro en París y luego renacerá como Lord Alain Levenfiche /Lévenfish/. Ahora volverá a Córdoba. Sus caminos se volverán a cruzar*.

En este momento los jugadores tienen la oportunidad de dialogar brevemente con Carlos Alcántara antes de que se marche ofendido por considerar que Alexandria no haya sabido custodiar su tumba. Si los jugadores tratan de convencer a Carlos Alcántara de que luche a favor de Alexandria este les dejará claro que acaba de despertar y que no tiene intención de crear enfrentamientos, y menos teniendo su trono en Córdoba bajo el mando de otros (su Chiquilla está ahora mismo dirigiendo la ciudad en su nombre). Al final de la conversación Carlos Alcántara pedirá a “**Martín**” (pues él lo llama simplemente así) que acompañe a los jugadores a la entrada.

Al salir Clarinda (que se presentará ante los personajes si no la han conocido en la escena **Asadero**) estará esperando a Isabela y a los jugadores (recuerda que este momento puede ser distinto dependiendo de si los jugadores han decidido ayudar o delatar a Isabela en su intento por huir de Buenos Aires, mirar el final de la escena **Cuenca del Riachuelo**, introduce a Cristo en esta escena si es necesario). Clarinda cargará su arma y sus secuaces también lo harán y mientras les apuntan preguntará a los jugadores si están sorprendidos de verla. Luego caminando de un lado a otro le dirá a Isabela que *se ha equivocado, que, a pesar de estar enamorada de su hermano, no ha entendido nada de lo que supone huir con él, y lo pagará caro, pues se ha aliado con el bando equivocado, porque los Salamanca son los que dicen ahora quién vive y muere en esta ciudad. Y en el fondo, o eres una Salamanca o no lo eres, y pequeña, tú ya has hecho tu elección*. Clarinda en ese momento aprieta el gatillo disparando a Isabela. Si los jugadores se interponen entonces Isabela conseguirá salir corriendo (con o sin Cristo). Si los jugadores no se interponen Cristo, si está, lo hará, falleciendo y obligando a Isabela a huir y a dejarlo morir allí. Los jugadores tendrán que enfrentarse a Clarinda y a sus secuaces, que trataran de seguir a Isabela. Una vez los venzan o sean vencidos deberán huir de vuelta al campanario, donde Alexandria los estará esperando.

NOTAS: Jején = que se revela contra el Príncipe. En la persecución de Isabela pon tantos secuaces como jugadores haya, y asegúrate de que los jugadores tienen posibilidad de dejar que Isabela huya lo más lejos que pueda. Los jugadores pueden decidir en ese momento si convertir a Cristo para salvarlo (si esto es así Cristo se los agradecerá y correrá en busca de Isabela en cuanto pueda). La familia Salamanca realmente está aquí en busca de Isabela, de alguna manera han averiguado su paradero, no optarán por enfrentarse con un antiguo como Carlos Alcántara. Quizá prefieras aprovechar esta escena para que los jugadores traten de convencer a Carlos Alcántara de que se una a la causa o prefieran irse con él a otra ciudad.

- **Martín Romano:** Si deseas introducir otra misión secundaria, haz que los jugadores queden atrapados cuando descenden por el ascensor junto a **Martín Romano** (Ghoul). Tendrán que leer **la Historia de Martín Romano**, que se comunicará con los jugadores escribiendo en su cuaderno, en espera de que se arregle el ascensor. Tras lo cual tendrán que arreglar ellos mismos el ascensor. Saliendo a la zona alta de tránsito del ascensor verán de 1 a 3 ratas atascadas (a discreción del narrador). Una tirada de Destreza por cada rata podrá hacer que el ascensor siga descendiendo con normalidad, sin embargo, el ascensor está en marcha y corren el riesgo de electrocutarse (Electrocución, pág. 289 del V20).

Martín Romano les mostrará su viejo cuaderno con algunos apuntes y les dirá con lástima y alguna lágrima que en él están escritas todas sus memorias de los sucesos que algún día le gustaría que fueran publicados para que pueda ser contado a futuros Ghoul para que no defrauden a sus amos, insinuando por un segundo que publiquen su libro. Luego súbitamente cambiará de opinión diciendo que no vale la pena y frente a ellos tratará de destruirlo. Si los jugadores deciden ofrecérselo a Herr Dittrich para que este lo publique se quedarán con el ejemplar (esto iría en contra de la Mascarada, pág. 22 del V20). Si se niegan los jugadores deberán dejar que lo destruya allí mismo.

Historia de Martín Romano: *Se ha dado cuenta de que le habéis observado bastante y por eso les va a contar su historia. Perteneció a una familia de origen araucano que servía a Carlos Alcántara. Su tatarabuelo falló enormemente a su amo confesando una intimidad sobre sus planes que trajeron consigo un enfrentamiento entre Cainitas. Es por eso que el señor Alcántara le quiso dar una lección y terminó arrancándole a él y a toda su familia la mandíbula, diciendo que haría lo mismo con el resto de su descendencia. Pero en aquella época algo le sucedió al señor Alcántara que cayó en un profundo sueño. Pero ahora que despertó reclamó a sus viejos criados y ahora asumió las consecuencias. La culpa por lo que hizo hace años su tatarabuelo no le dejará dormir por las noches ahora porque por su culpa a duras penas consigue tragar. Entiende que su amo haya tenido que castigarle de esta manera, así recordábamos el lugar que les corresponde a los humanos frente a los Vástagos. Pero no le guarda ningún rencor por ello, se lo merecían.*

8 Perón (1 de abril)

Para los niños ha llegado el momento de acostarse. Es hora de que los bebés sean arrojados en sus cunitas, mientras los padres sonríen ante las protestas con que piden que los dejen levantados un rato más, que les dejen la luz encendida. Bondadosamente, abren las puertas de los roperos para que vean que no hay nada escondido allí dentro. En torno de todos ellos, la bestialidad de la noche alza el vuelo con sus alas tenebrosas. Ha llegado la hora de los vampiros.

(Stephen King, El misterio de Salem's Lot)

(Esta escena es decisión del narrador que sea interpretada o no. Si los jugadores se han quedado con ganas de más no dudes en representar esta escena).

Alexandria les habrá dado la enhorabuena por llegar vivos a este momento y les hará partícipe de lo que pase la próxima noche, explicándoles lo que pasará. A continuación, Perón se ha paseado por las calles junto con todo tipo de guardas y policía que, entre otras cosas vigilan de que nada raro pase y en esta escena se marcha tras caer la noche. Durante este paseo de vuelta a casa habrá algún altercado contra Perón que deben evitar. Estos altercados son en realidad parte del plan de La Alianza Federalista, contra la que se tendrán que enfrentar.

El conflicto en realidad pasará a formar parte de las calles traseras de Buenos Aires y los bajos fondos de la ciudad, donde los vampiros entrarán en un conflicto agresivo. Introduce 1 o 2 grupos de 1 a 3 Ghouls y Brujah liderados por Clarinda que los jugadores deban derrotar mediante su ingenio. Una persecución sería una escena estupenda para esta ocasión, no te olvides de tener en cuenta los túneles del alcantarillado, los edificios abandonados, las azoteas y tejados conectados entre sí, las tiendas y locales de alrededores en los que pueden irrumpir por accidente. Podrían salir gravemente heridos u obtener una clara victoria, sea como sea, asegúrate de que Alexandria les recompensa generosamente. Opcionalmente puedes hacer que Alexandria les pida que terminen directamente con la vida de Clarinda (o que la capturen para ella).

Posteriormente los jugadores se encontrarán por última vez con Herr Lars Dittrich. El Tremere los busca pidiéndoles su ayuda, invitándoles a irse con él al Archipiélago de Tierra del Fuego y de allí a una prometedora y exótica base a la Antártida, una tierra que guarda meses enteros sin sol. Si los jugadores han quedado infectados de sífilis quizá sea el propio Herr Lasrs Dittrich el que motive su huida de Argentina, pues a los líderes de la Yihad no les gusta que una enfermedad pueda ir extendiéndose en su ciudad y en la Antártida estarán más aislados. Del mismo modo si cometieron la infracción de la mascarada en la misión secundaria **Martin Romano** publicando su novela tendrán varias excusas para dejar Buenos Aires una temporada.

FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que los siguientes personajes tienen en realidad dos apellidos, sin embargo, es más sencillo para la trama utilizar el primero de ellos para guiarse. Aparecen todos los nombrados, no solo los que tratan con los personajes. Además, piensa que es probable que algunos de estos personajes tengan algún sobrenombre o identidades falsas:

Camarilla: Alexandria (Toreador); Padre Don Leandro Velázquez (Lasombra Antitribu); Nicolás Méndez (Malkavian); Herr Lars Dittrich (Tremere); Don Santino Palazzo (Toreador); Carlos Alcántara (Toreador, Antiguo); Edmund Ozers (Nosferatu).

Camarilla del bando contrario: Jonás Quintero (Nosferatu); Don Cipriano (Brujah).

Tlaciques (Araucanos): Galvarino Roca (Seguidor de Set); Ankatu Mele (Gangrel).

Ghouls: Gabriel (Ghoul de Dittrich); Yaco Vencoli (Ghoul de Galvarino); Fermín, Clarinda, Cristo, Esteban Salamanca (Ghoul Aparecidos). **Humanos:** Isabela Torres; Antonio Medina, Blasa Medina.

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Lasombra Antitribu, pág. 435; Paranoia, pág. 298 del V20; Enfermedades, pág. 289 del V20; Grimaldi, pág. 504 del V20; Electrocutación, pág. 289 del V20; Mascarada, pág. 22 del V20; Joven cultista, pág. 382 del V20; Pesadillas, pág. 485 del V20; Mudo, pág. 483 del V20.

DATOS DE LA AVENTURA:

- Recomendamos la BSO de: The Vanishing of Ethan Carter (videojuego); Vampyr (videojuego); L.A. Noire (videojuego).
- Con frecuencia los Malkavian son tomados como auténticos locos, sin embargo, sus presagios y advertencias son tomadas en serio por muchos, el personaje de Nicolás Medina advertirá a los personajes repetidas veces, pero muchas veces serán producto de sus falsas inquietudes Malkavian.
- Fermín Salamanca es el resultado de la unión de una familia Ghoul donde se han realizado todo tipo de incestos y experimentos para mantener la esencia familiar.
- Los personajes de Alexandria, Carlos Alcántara, Leandro Velázquez, Don Cipriano, Jonás Quintero y la familia Salamanca han sido sacados del tomo **Argentina Nocturno**. La información pertinente de sus historias han sido tenidas en cuenta para esta aventura.
- El “Tango Macabro” es un elemento rescatado de la web de Webvampiro y que se puede consultar allí.
- El 1 de abril realmente Perón dio una marcha por la ciudad en la que hubo varios altercados.
- “La Mazorca” es como se conocía a la antigua policía secreta argentina.
- “Buen Ayre” es el primer nombre con el que apodaron la ciudad los conquistadores de Buenos Aires.
- Hemos decidido que el refugio Cainita por excelencia sea el **Hotel Plaza de Buenos Aires**, aunque este jamás será visitado por los jugadores ni aparecerá en fotos.
- La profesión de Yaco era muy común antiguamente hoy en día no existe. Y la Catedral de las Heras no debe considerarse como territorio sagrado.
- Animamos al narrador a que desarrolle la siguiente aventura en la Antártida, donde los jugadores podrían tener problemas relacionados con no delatar su naturaleza vampírica entre los humanos, podrían participar en las investigaciones de ritos de la Antártida que Herr Lars Dittrich les indicaría, también en investigaciones científicas que actualmente se están llevando en la Antártida o quizá incluso acabar con varias manadas de lupinos que quieren apropiarse del lugar o convencerlos de que se unan a su causa.
- Trata de recompensar a los jugadores que se dirigen a los personajes en su idioma de origen con una copa o vaso de sangre.
- No podemos dejar de decir que gracias a la clasificación y accesibilidad de la información promovida y compartida así como el apoyo de los miembros de Webvampiro hemos conseguido realizar esta labor.

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA

Isabela Torres era una de las operadoras de teléfono que Alexandria, la Príncipe de Buenos Aires, tenía bajo su control. Isabela terminó escuchando una conversación privada entre miembros Salamanca en la que anunciaban la muerte de Perón. Terminó delatándose accidentalmente de su escucha y ahora corre peligro. La Príncipe de la ciudad, Alexandria ha dicho estar de viaje y ha dejado al Padre Don Leandro aparentemente al mando, que luego contrataría a los jugadores para que protejan a Isabela las siguientes noches. El Padre Don Leandro, siendo hombre de fe, se negó en primera instancia a dirigir la secta de Alexandria, pero al ser destruido su refugio católico con anterioridad, en busca de nuevos recursos para

establecer uno nuevo, solicitó realizarla. Alexandria estaba convencida de que su elección era buena por lo antiguo que el Padre Don Leandro era.

Ahora que los Salamanca, influyente familia de Aparecidos Ghoul, y los Brujah, antiguos fieles de Alexandria, cooperan con Don Jonás, principal rival de Alexandria en la Camarilla, para realizar las elecciones políticas y destronar a Perón en mitad del festival de su elección, Alexandria está en tensión y reevalúa sus elecciones. En cualquier caso, resulta que Isabela se ha terminado enamorando de Cristo Salamanca, los cuales se conocían antes de este enfrentamiento político. Isabela tratará de escapar de la ciudad con él si los aparentes sirvientes de Don Jonás no dejan de acosar a Isabela.

Por otro lado, los Tlacique o Araucanos que eligieron serle fieles a Alexandria, han descubierto que alguien está jugando con ellos o transmitiéndoles algún tipo de mensaje confuso. Lo cierto es que, sin saberlo, están en una posición peligrosa: pues al haber intervenido los Salamanca en las decisiones políticas del país se han visto forzados a elegir entre la muerte o la cooperación con su enemigo. Así que ahora el anti-protocolario despertar de un poderoso Antiguo condenará a este pueblo para siempre. Este Antiguo es Carlos Alcántara, conocido antiguo líder de Córdoba, y tiene buena relación con Alexandria, pero aborrece a los aborígenes. Jonás mandó entregarlo al pueblo Tlacique, era una trampa de muerte para acabar con las fuerzas afiliadas a Alexandria. Pese a todo, Carlos Alcántara acaba de despertar y no desea tomar parte en este conflicto.

En realidad, la figura que acecha a Isabela, en realidad vela por ella, pues es la misma Alexandria, que en realidad no se ha ido de viaje. Alexandria observa en secreto los pasos del propio Padre Don Leandro y de Isabela, así como de muchos otros. Al anunciar Alexandria su marcha en realidad pretendía poner a prueba sus nuevas responsabilidades y explorar y reducir el número de afiliados a la Alianza, siguiendo su propio camino de investigación. Tras ver cómo el Padre Don Leandro actuaba consideró que cometió errores que ponen en riesgo su reinado, pues por su culpa Alexandria perdió la influencia de la tribu Tlacique y sus enemigos se reorganizaron.

ANTIGUOS EN BUENOS AIRES

Alexandria, Toreador (Argentina Nocturno): La antigua gobernante de Buenos Aires era uno de los Príncipes más prestigiosos de la Camarilla, así como una figura destacada dentro del Clan Toreador. Sus orígenes Toreador se remontan a los días de gloria del emperador bizantino Justiniano. Pertenecía a una familia aristocrática de Atenas, y vivía una existencia idílica rodeada de lujos y placeres. Una faceta menos conocida es que a menudo se disfrazaba para combatir el aburrimiento, y fabricando una identidad nueva, masculina o femenina, se aventuraba en lugares que no eran nada propios para su posición. En una de sus correrías, disfrazada de hombre, se encontró con Calixta (Toreador), e intentó divertirse a su costa, intentando seducirla. Calixta percibió enseguida el frágil engaño y fingió mostrarse interesada. Cerca del amanecer ambas descubrieron su impostura e identidades. Las dos forjaron una amistad hasta que Alexandria le ofreció el Abrazo. Tras varios siglos juntas, Calixta se fue un tiempo. Varios siglos Alexandria recorrió Europa disfrazada adquiriendo una siniestra reputación robando obras de arte. A finales del siglo XV se encontró con su sire en Florencia, quien le habló del Nuevo Mundo prometiéndole que la llamaría para crear una deslumbrante ciudad, su contribución a la belleza del mundo. Llegó a Buenos Aires y ayudó a dar su forma actual a la ciudad cuidando de Calixta, que dormía durante semanas, debido a su edad en un sarcófago de oro propiedad de Alexandria.

Carlos Alcántara, Toreador (Argentina Nocturno): En 1853 Don Carlos Alcántara, fue proclamado Príncipe de Córdoba. El gobierno de Don Carlos no estuvo exento de disputas, particularmente por parte de los clanes Brujah y Ventrue, que se sentían excluidos tras haber aportado grandes recursos para la conquista de la ciudad. En 1887 hubo un intento por derrocar al Príncipe, que cayó en letargo, y el Primogénito Don Miguel Bravo, del clan Ventrue, se hizo cargo de la regencia de la ciudad. Sin embargo, la Príncipe Alexandria de Buenos Aires no estaba conforme con el cambio, y envió a un grupo de arcontes que descubrieron que Miguel se encontraba detrás del intento de asesinato de Don Carlos. El Primogénito Ventrue fue ejecutado tras un juicio, y la regencia fue entregada a Doña Carolina Pérez de Ayala, una chiquilla de Don Carlos. Tras este cambio en el poder, quedó claro para la Estirpe cordobesa que no podían ignorar la autoridad del Consejo de Buenos Aires. A pesar de las ocasionales injerencias de la Camarilla bonaerense, puede decirse que los últimos años del siglo XIX fueron un período de prosperidad para los vampiros de Córdoba. La Príncipe Carolina fomentó la modernización de la ciudad, explotando sus riquezas mineras y agropecuarias y fomentando la llegada de emigrantes, lo que situó a la ciudad entre las más

importantes de Argentina. A principios del siglo XX Don Carlos Alcántara despertó de su letargo, y tras un período de transición, su chiquilla Carolina le cedió la posición de Príncipe, aunque en compensación fue nombrada Primogénita Toreador.

Don Leandro Velázquez, Lasombra Antitribu (Argentina Nocturno): Don Leandro era un joven sacerdote católico durante el gobierno del rey visigodo Leovigildo, de fe arriana. Leandro junto con algunos visigodos planearon una rebelión con el príncipe Hermenegildo que provocó que se instaurara la fe católica en el reino (aunque luego Leovigildo condenó a su hijo y sus aliados). En prisión le visitó Francisco de Belmonte (Lasombra conocido como Boukephos) que le ofreció la libertad de la prisión y la muerte, a cambio de sus servicios (Abrazo). Leandro recopiló la historia de los Lasombra para su Sire desde Toledo hasta su invasión musulmana. Luego huyó a las montañas donde se reconcilió con su fe relacionándose con Vástagos con esta misma inquietud, rehusando los conflictos políticos. Allí trabó amistad con el vidente y católico Marco Sempronio Taurus (Malkavian). Con las revueltas anarquistas Leandro perdió contacto con su Sire y se acabó refugiando hasta que dios interviniera. Un siglo después se encontró con Marco, que buscaba también evadir estos conflictos y juntos visitaron el Nuevo Mundo y se lamentaron al ver los excesos contra los indígenas en nombre de dios. Leandro, tratando de crear un refugio de dios para los indígenas, fomentó la evangelización jesuítica del norte de Argentina, pero los conflictos políticos intervinieron y tras la expulsión de los jesuitas, cayó en letargo, despertando casi un siglo después. Durante su sueño su amigo Marco Sempronio se había unido a las filas de la secta conocida como Inconnu (sociedad vampiro creada para alcanzar la Golconda a través de la eterna devoción a dios y el aislamiento de conflictos políticos).

RITUALES NAHALLOTL:

- Ritual Nahuallotl de N2 Sudario del Día:

Se lanza sobre cualquier objeto de madera afilado que tenga el tamaño para clavar una estaca a un vampiro. Este se sumerge durante 2h en la mezcla del punto de sangre y la sangre de dos animales pequeños, uno nocturno y otro diurno y hace que al siguiente vampiro al que se le clave el arma encantada (no hace falta en el corazón) quede paralizado y dormirá como si fuese de día, impidiendo que vea u oiga ni se dé cuenta del tiempo que ha transcurrido. El ritual no concede ningún otro poder o cualidad especial al arma.

FOTOS PARA LA HISTORIA:



FOTOS PARA LA HISTORIA:



Fermín Salamanca



Esteban Salamanca



Clarinda Salamanca



Blasa Medina



Carlos Alcántara



Martín Romano



Edmund Ozers



Padre Don Leandro



Faro
Martín
García



Calles bonaerense

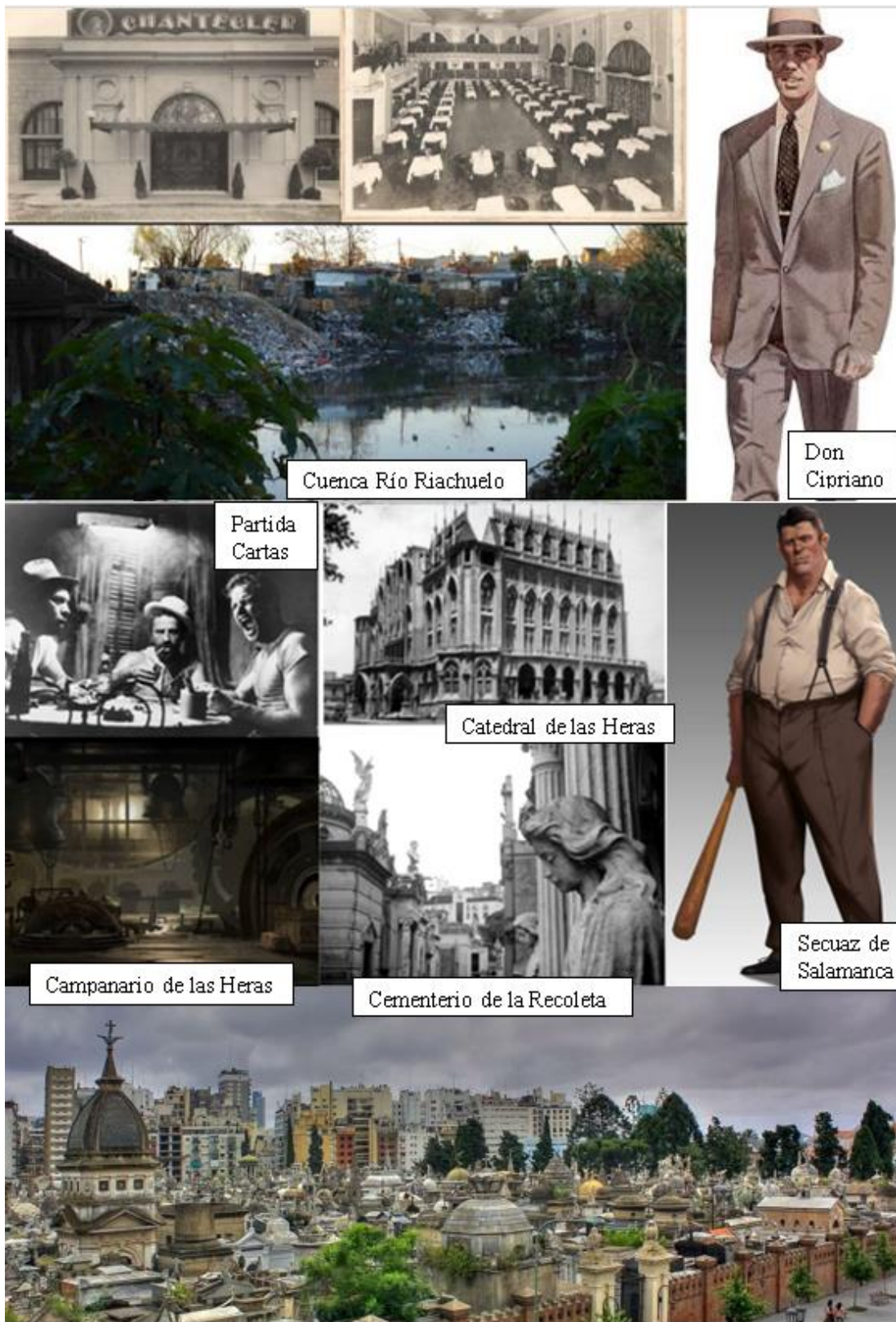


Edificio Kavanagh



Nicolás
Méndez

FOTOS PARA LA HISTORIA:



Todo el material fotográfico ha sido extraído de enlaces de **Pinterest** o **Google Imágenes**.