

VAMPIRE
THE MASQUERADE
CHAPTERS

INTRODUCCIÓN AL
KIT DE PEGATINAS

Este Kit de Pegatinas está diseñado para mejorar tu copia física de la 1.ª Edición de *Vampiro: La Mascarada* — CHAPTERS.

Lee cuidadosamente estas instrucciones para asegurar una correcta aplicación de las pegatinas.

Este proceso corrige problemas importantes, mejorando significativamente la experiencia de juego al eliminar obstáculos clave—en algunos casos, simplificando caminos problemáticos.

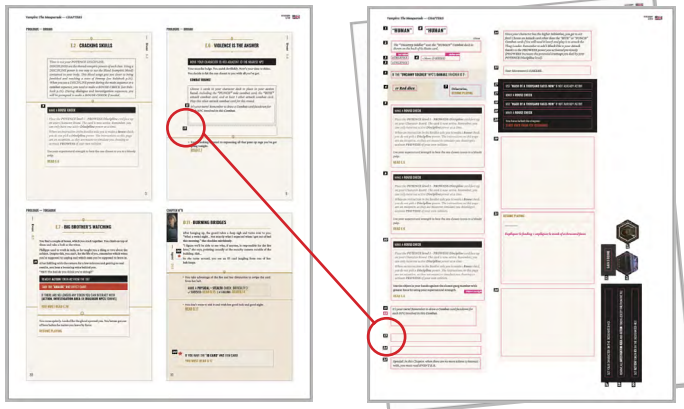
Aplicar las pegatinas puede tomar hasta 10 minutos por escenario. Algunos escenarios no requieren ninguna, mientras que otros

necesitan varias, por lo que el tiempo total puede variar. Recomendamos aplicarlas progresivamente a medida que avances en la campaña, escenario por escenario.

NOTA IMPORTANTE: Dado que estas pegatinas solo corrigen los problemas principales, recomendamos encarecidamente usar la aplicación CHAPTERS siempre que sea posible. Esta incluye amplias reescrituras y mejoras adicionales, ofreciendo el mismo texto que la Edición Definitiva. Esto mejorará considerablemente tu experiencia con la 1.ª Edición de CHAPTERS.

<https://app.vampirethemasquerade-chapters.com/>

Cómo



1

Descargar el PDF de Instrucciones

Visita <https://www.vampirethemasquerade-chapters.com/downloads/vampire-chapters-stickers-guide-sp.pdf> para descargar el archivo PDF con las instrucciones paso a paso.

2

Aplicar las Pegatinas

Identifica en las instrucciones las pegatinas necesarias y sus números únicos.

Abre tu material físico en la página correspondiente.

Busca las pegatinas numeradas en las hojas (en tu idioma), despréndelas y aplícalas tal como se indica en el PDF.

¡Eso es todo!

Ejemplo paso a paso

1

PDF de instrucciones



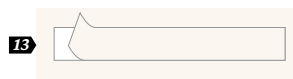
2

Material de juego



3

Desprender



4

Aplicar



*Algunas pegatinas son lisas y se utilizan para ocultar información incorrecta.

Nota

El orden de lectura puede ser muy importante para cómo se desarrollan las acciones. Por eso, en algunos casos, tendrás que colocar una flecha blanca junto con la nueva instrucción. Esta flecha indica el lugar exacto donde debe leerse la instrucción.



Ejemplo:

La instrucción debe leerse entre el segundo y el tercer párrafo.



Nota: La numeración de las pegatinas puede variar según el idioma, y algunos números pueden estar ausentes.



1 El "Soldado misterioso" usa el mazo de Combate "HUMANO" como se muestra en el reverso de su tarjeta de Estado.

2 Tus habilidades cuentan como éxitos automáticos cuando haces tiradas de habilidad. Actualmente tienes 3 puntos en ATLETISMO, por lo tanto tienes 3 éxitos automáticos.

3 Como en un ataque, tus habilidades cuentan como éxitos automáticos. Con 3 puntos en ATLETISMO, tienes 3 éxitos automáticos.

4 SI EL CONTADOR DE DAÑO DEL PNJ "SOLDADO MISTERIOSO" ESTÁ EN 7-

5 USA "MÁSCARA DE MIL CARAS" AHORA, SI AÚN NO ESTÁ ACTIVA
HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO

6 HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO
Coloca la carta de Disciplina POTENCIA nivel 1 – BRAVURA boca arriba en tu Tarjeta de Personaje. Ahora, la carta está activa. Recuerda que solo puedes tener un poder de Disciplina activo a la vez. Cuando una instrucción en el Libro te pida que hagas un chequeo de Enardecimiento, no eliges un poder de Disciplina. Las instrucciones en esta página son una excepción, ya que están diseñadas para simular que eliges activar BRAVURA por tu propia voluntad. Usa tu fuerza sobrenatural para vencer al más cercano a ti hasta convertirlo en pulpa sangrienta.
PASAD A E.6

7 HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO
Coloca la carta de Disciplina POTENCIA nivel 1 – BRAVURA boca arriba en tu Tarjeta de Personaje. La carta ahora está activa. Recuerda que solo puedes tener un poder de Disciplina activo a la vez. Cuando una instrucción en el Libro te pida que hagas un chequeo de Enardecimiento, no eliges un poder de Disciplina. Las instrucciones en esta página son una excepción, ya que están diseñadas para simular que eliges activar BRAVURA por tu propia voluntad. Usa tu fuerza sobrenatural para vencer al más cercano a ti hasta convertirlo en pulpa.
PASAD A E.6

8 HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO
Coloca la carta de Disciplina POTENCIA nivel 1 – BRAVURA boca arriba en tu Tarjeta de Personaje. Ahora, la carta está activa. Recuerda que solo puedes tener un poder de Disciplina activo a la vez. Cuando una instrucción en el Libro te pida que hagas un chequeo de Enardecimiento, no eliges un poder de Disciplina. Las instrucciones en esta página son una excepción, ya que están diseñadas para simular que eliges activar BRAVURA por tu propia voluntad. Usa el objeto en tus manos contra el pandillero más cercano con mayor fuerza, utilizando tu fuerza sobrenatural.
PASAD A E.6

9 ¡Es tu turno! Recuerda robar una carta de combate boca abajo por cada PNJ involucrado en este Combate.

10 Dado que tu personaje tiene la Iniciativa más alta, ¡actúas primero! Elige una carta de Ataque que no sea la carta de Combate "MORDISCO" (la necesitarás más adelante) y júégala. Recuerda añadir 1 Dado Negro a tu Ataque gracias al poder BRAVURA que activaste previamente (BRAVURA aumenta el Daño potencial que infliges según tu nivel en la Disciplina POTENCIA).

11 USA "MÁSCARA DE MIL CARAS" AHORA, SI AÚN NO ESTÁ ACTIVA
HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO

12 El capítulo acaba en fracaso.
HAZ UN CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO

13

14 Caminas hacia un costado del edificio y apoyas la escalera contra la pared.
CONTINUAD JUGANDO

15 Tu movimiento es de 3 HEX.

16 Hora de comenzar.
CONTINUAD JUGANDO

Hay tres formas de alimentarse de un PNJ: acercarse a una presa durante la Secuencia Principal (identificada por su icono de gota roja en la página de introducción del escenario), durante el Combate (usando la carta de ataque MORDISCO) o mediante una Secuencia Narrativa, como se muestra aquí. Ten en cuenta que solo puedes alimentarte en una Secuencia Narrativa si el juego te da la posibilidad de hacerlo. Cuando te alimentas durante la Secuencia Principal, debes mover tu personaje a un HEX adyacente a la presa y hacer una tirada de FÍSICO + PELEA o SOCIAL + SUBTERFUGIO. La Dificultad de esta tirada siempre será 5 - tu nivel actual de Hambre. Por ejemplo, si tu Hambre actual es 3, entonces la Dificultad será 2. Cuando te alimentas en una Secuencia Narrativa, la instrucción en el libreto te indicará qué tirada hacer y cuál será su Dificultad.

Como Nosferatu, debes activar tu poder de Disciplina MÁSCARA DE MIL CARAS antes de entrar en cualquier Diálogo con un PNJ humano. Como Lucianna, sabes los riesgos de mostrar tu verdadero rostro al Ganado y las rupturas de la Mascarada que esto supondría. Por ello, no te mostrarás ante cualquiera. Ten en cuenta que el libreto no te recordará usar este poder; se menciona aquí únicamente porque este es el Prólogo de Lucianna y usarlo siempre requiere un chequeo de Enardecimiento. Lo mismo ocurre si deseas participar en una Secuencia de Diálogo que otro jugador haya iniciado en su turno.

17 Después de trastear con la cámara durante unos minutos sin obtener ningún resultado, escuchas una voz atronadora detrás de ti. «¡EH! ¿Qué demonios crees que estás haciendo?»
RETIRAD LA FIGHA DE ACCIÓN #2 DEL TABLERO
TOMAD LA CARTA DE EFECTO #42 "ANTIGUADO"
SI YA NO HAY FIGHAS CON LAS QUE PODÁIS INTERACTUAR (DE ACCIÓN, ÁREA DE INVESTIGACIÓN O PNJ DE DIÁLOGO) DEBÉIS LEER E.10
Maldices en voz baja. Parece que el ghoul te ha visto. Más vale que salgas de aquí antes de que te obligue a hacerlo por la fuerza.
CONTINUAD JUGANDO

18 COLOCAD VUESTRO PJ EN EL HEX INDICADO
19 COLOCAD LA FIGHA DE ACCIÓN #3 EN EL HEX INDICADO
20 RETIRAD LA FIGHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO
21 RETIRAD LA FIGHA DE ACCIÓN #3 DEL TABLERO
22 RETIRAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" DEL TABLERO
23 RETIRAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" DEL TABLERO

24 0 A 2 ÉXITOS: PASAD A M.2
3+ ÉXITOS: PASAD A M.1
25 OPORTUNIDAD DESPERDICIADA
• Movimiento: (3 HEX)
26 DEBÉIS LEER E.6
27 SÍNO, CONTINUAD JUGANDO
28 SÍNO, CONTINUAD JUGANDO

29 **30** Especial: En este Capítulo, cuando ya no haya fichas con las que podáis interactuar, debéis leer el Evento E.8.
31 CONTINUAD JUGANDO
RETIRAD TODAS LAS FIGHAS DE ACCIÓN DEL TABLERO (EXCEPTO LA #4)
RETIRAD TODAS LAS FIGHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN DEL TABLERO
CONTINUAD JUGANDO

32 Explorasteis todas las opciones que se os ocurrieron, pero en vano. Está claro que habéis desperdiciado vuestra oportunidad de reunirlos con Alex Simard esta noche.

Os tragáis vuestra vergüenza, humillados por vuestro fracaso. Vuestro sire estará decepcionado.

El capítulo acaba en fracaso.

HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

33 **PNJ #21 "VIGILANTE" USA LA TARJETA DE ESTADO #9 "VIGILANTE"**

¡COMIENZA EL COMBATE!

34 **SI GANÁIS**

TOMAD LA PISTA #3

CONTINUAD JUGANDO

35

36

37 **RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO**

SI PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" ESTÁ EN EL TABLERO

COLOCAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" EN UN HEX ADYACENTE A VOSOTROS

DEBÉIS LEER EL DIÁLOGO "GUARDIA DE SEGURIDAD" D.1

■ Si no,

CONTINUAD JUGANDO

38 **RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO**

SI PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" ESTÁ EN EL TABLERO

COLOCAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" EN UN HEX ADYACENTE A VOSOTROS

DEBÉIS LEER EL DIÁLOGO "GUARDIA DE SEGURIDAD" D.1

■ Si no,

CONTINUAD JUGANDO

39 **RETIRAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" DEL TABLERO**

40 **RETIRAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" DEL TABLERO**

41 **SI ENTRÁIS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DEL PNJ #21 "VIGILANTE" SIN UNA FICHA DE SIGILO**

DEBÉIS LEER EL DIÁLOGO "VIGILANTE" D.1

42 *El hombre lobo se mueve al final de cada turno.*

43 **CONTINUAD JUGANDO**

45 **SI TENÉIS LA PISTA #3**

DEBÉIS LEER E.4

■ **PASAD A E.3**

44 **SI TENÉIS LA PISTA #4**

46 **SI CADA HEX ADYACENTE A LA FICHA DE ACCIÓN #1 ESTÁ OCUPADO POR UN PJ**

PASAD A E.5

Si estáis jugando con menos de 3 jugadores, todos los personajes jugadores deben estar adyacentes a la ficha de acción #1 para poder leer esta página.

De lo contrario, tendréis que esperar a los demás.

DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

47 **¡COMIENZA EL COMBATE!**

Especial: En este combate, podéis interactuar excepcionalmente con las fichas de Acción.

48 **RETIRAD PNJ #27 "VECINO GROSERO" DEL TABLERO**

49 **RETIRAD PNJ #27 "VECINO GROSERO" DEL TABLERO**

50

51

52 **DEBÉIS LEER EL DIÁLOGO "VIUDA ASUSTADA" D.1**

53

54 **RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO**

55

56 **RETIRAD TODAS LAS FICHAS DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN DEL TABLERO**

57  **FICHA DE ACCIÓN #1.....P.66**

58 **SI TENÉIS DOMINACIÓN - COMPELER  NIVEL 2+ Y LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 ESTÁ EN EL TABLERO**

Podéis pedirle que vaya a abrir la furgoneta por vosotros.

PASAD A D.7

59 **RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 DEL TABLERO**

60

RETIRAD PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" DEL TABLERO

62 **SI TENÉIS DOMINACIÓN - COMPELER  NIVEL 2+ Y LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 ESTÁ EN EL TABLERO**

Le pides que se abra la furgoneta.

PASAD A D.7

63

64

65

66

67

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

68

SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #62 "HORQUILLAS"

Regístras el camión y encuentras un contrato firmado para un evento privado entre NORTHSHIELD y el museo Redpath. Todo lo que hace falta es hacerte con algunos uniformes de NORTHSHIELD y ya tienes una forma de entrar.

TOMAD LA PISTA #1

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

De repente, tus oídos se agudizan.

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #52 "IN FRAGRANT"

PASAD AL EVENTO E.4

69 **DEBÉIS PASAR A LA PÁGINA DE EVENTO E.41**

70 **DEBÉIS PASAR A LA PÁGINA DE EVENTO E.41**

71  

72 

73 

74 

75 

76 

77 **PASAD AL DIÁLOGO "AGENTE DE NORTHSHIELD" D.2**

78 Si no,
CONTINUAD JUGANDO

79

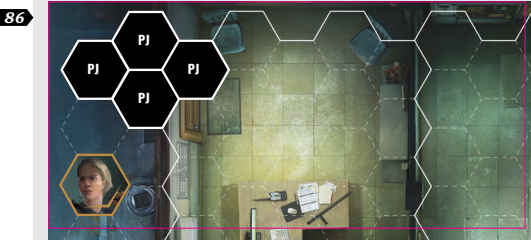
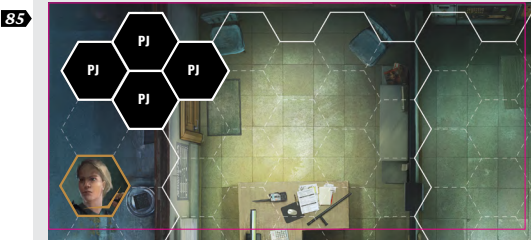
80 * SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #42 “TARJETA DE IDENTIFICACIÓN”
DEBÉIS LEER D.17

81 * SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #42 “TARJETA DE IDENTIFICACIÓN”
DEBÉIS LEER D.17

82

83

84



87 TOMAD LA PISTA #1

88 * SI NO TENÉIS LA PISTA #1
El guardia está demasiado cerca en este momento. No hay forma de abrir la puerta discretamente.
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

89 * DESCARTAD TODAS LAS PISTAS

90 TOMAD LA PISTA #1

91 TOMAD LA PISTA #1

92 TOMAD LA PISTA #4

93 TOMAD LA PISTA #4

94 TOMAD LA PISTA #1

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 8

SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.41

COLOCAD PNJ #37 “AGENTE DE NORTSHIELD #1” EN EL HEX INDICADO



PNJ #37 “AGENTE DE NORTSHIELD #1” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

SI ESTÁIS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ SIN UNA FICHA DE SIGILO
DEBÉIS LEER E.30

CONTINUAD JUGANDO

95 SI NO TENÉIS LA FICHA DE PISTA #1
Debe haber una computadora cerca que controle la cerradura...
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

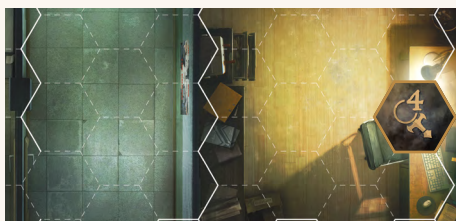
Mirad qué hay más allá de la puerta ahora que la habéis desbloqueado.
PASAD A E.6

Si no,
CONTINUAD JUGANDO

96 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

RETIRAD PNJ #9 “SEGUNDO GUARDIA” DEL TABLERO

COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4 EN EL HEX INDICADO



CONTINUAD JUGANDO

97 LA PISTA #4

98 SI TENÉIS LA PISTA #4

99 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

100 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

101 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

102 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

103 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

104 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #3 Y #4

105

106

107

108

109 RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

110 *

111 *

112 EVENTO E.8

113 EVENTO E.8

114 EVENTO E.8

115 EVENTO E.8

116 PASAD AL DIÁLOGO “LA PAREJA” D.10

117 *

118 *

119

120 PASAD A D.11

121 PASAD A D.12

122 PASAD A D.13



123

E.41 - SE ACABÓ EL TIEMPO

SI LA FICHA DE **ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2** NO ESTÁ EN EL TABLERO Northshield puede haber aumentado su número debido a vuestra imprudencia, pero ya estáis demasiado dentro del territorio enemigo como para echaros atrás. Tendréis que apañáoslas como podáis.

RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE **ACCIÓN** DEL TABLERO

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE **ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4**

COLOCAD PNJ #21 "VIGILANTE" Y PNJ #22 "GUARDIA DE SEGURIDAD" EN LOS HEX INDICADOS



SI ESTÁIS EN LA **LÍNEA DE VISIÓN** DE CUALQUIER PNJ SIN UNA FICHA DE **SIGILO**

DEBÉIS LEER E.30

CONTINUAD JUGANDO

Si no, con su aumento de presencia, será imposible infiltrarse en las oficinas.

El capítulo acaba en fracaso.

HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

124

SI TENÉIS LA PISTA #2

PODÉIS DESCARTARLA PARA OBTENER 1 ÉXITO EN UNA TIRADA DE SOCIAL

125

* TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

RETIRAD LA FICHA DE **ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4** DEL TABLERO

126

Especial: En este capítulo, siempre que se active la instrucción ¡COMIENZA EL COMBATE!, leed primero el Evento E.8 y luego proceded con el Combate.

127

Oyes un alboroto detrás de ti. Al darte la vuelta, ves a varios guardias de Northshield mirándote fijamente, con las manos en sus radios. «Os enseñaremos lo que pasa cuando alguien se mete con nosotros». Estás a punto de probar la versión de detención ciudadana de Northshield.

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #69 "CABOS SUELTOS"

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

SI HAY ALGÚN PNJ "VISITANTE" EN EL TABLERO

Los visitantes huyen presas del pánico. La noticia de tus fechorías no tardará en propagarse.

RETIRAD CUALQUIER PNJ "VISITANTE" DEL TABLERO

AUMENTAD EL CONTADOR DE RUPTURA DE LA MASCARADA EN 1

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE **ACCIÓN #4**

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE **ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1**

¡COMIENZA EL COMBATE!

SI GANÁIS

CONTINUAD JUGANDO

128

TOMAD LA PISTA #4

129

SI HAY AL MENOS 1 PNJ "GUARDIA" EN EL TABLERO
DEBÉIS LEER E.8

130

SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #55 "SEGUNDO FRAGMENTO DE LA LLAVE" Y NO TENÉIS LA PISTA #2
PASAD A E.25

131

SI NO TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #55 "SEGUNDO FRAGMENTO DE LA LLAVE"
PASAD A E.23

132

SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #55 "SEGUNDO FRAGMENTO DE LA LLAVE" Y TENÉIS LA PISTA #2
PASAD A E.24

133

* SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.34

134

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD

135

COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 5

136

FICHA DE ACCIÓN #1 (FASE II) P.103
 FICHA DE ACCIÓN #2 (FASE II) P.109

137

* TOMAD LA PISTA #4

138

■ SI TENÉIS LA PISTA #1 Y NO TENÉIS LA PISTA #2
Pídele que se encargue de las cámaras.
PASAD A D.16

■ SI TENÉIS LA PISTA #2 Y NO TENÉIS LA PISTA #1
Pídele que se encargue del SEISMOVAULT.
PASAD A D.17

■ SI NO TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #55 "SEGUNDO FRAGMENTO DE LA LLAVE"
Pídele que saque a todos.
PASAD A D.15

■ Ahora que lo piensas, no te sirve de nada. Deja esta conversación.

PNJ #41 "DIRECTOR" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

CONTINUAD JUGANDO

139

PNJ #47 "GUARDIA RUDO" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

SI ESTÁ EN EL TABLERO, PNJ #50 "GUARDIA NOVATO" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

140

TOMAD LA PISTA #2

141

SI ALGÚN PERSONAJE TIENE LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"
DEBÉIS LEER D.3

142

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"

143

■ PASAD AL EVENTO E.113

144

■ PASAD AL EVENTO E.113

145

SI TENÉIS LA PISTA #4 Y LA FICHA DE ACCIÓN #4 NO ESTÁ EN EL TABLERO
Todos vuestros esfuerzos, en vano.
El capítulo acaba en fracaso.
HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

146

* +1 por cada PNJ en un rango de 2 HEX de la ficha de Acción #2.

147

TOMAD LA PISTA #1

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #2 DEL TABLERO

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"

148

TOMAD LA PISTA #1

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"

149

SI TENÉIS LA PISTA #4

150

PISTA #4.

PISTA #4

151

EVENTO E.15

152

CONTINUAD JUGANDO

153

DEBÉIS LEER E.10

154

PASAD A D.5

156

P.19
P.5

157

*

158

*

159



160 RETIRAD PNJ #50 "GUARDIA NOVATO" SI ESTÁ EN EL TABLERO

161 RETIRAD VUESTRO PERSONAJE Y LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

162 COLOCAD PNJ #50 "GUARDIA NOVATO" EN EL HEX INDICADO

163 * SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.35

164 SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD

165 COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 5

166 LOS PNJ #47 "GUARDIA RUDO", #50 "GUARDIA NOVATO", #41 "DIRECTOR", #36 "MARIE DUMONT" Y #53 "ALCALDE" YA NO HABLARÁN CON VOSOTROS

167

168 SI TENÉIS LA PISTA #1
TOMAD LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"
DESCARTAD LA PISTA #1
PASAD A E.115

169 SI ESTÁN EN EL TABLERO, COLOCAD PNJ #47 "GUARDIA RUDO", PNJ #50 "GUARDIA NOVATO", PNJ #41 "DIRECTOR", PNJ #36 "MARIE DUMONT", PNJ #53 "ALCALDE", PNJ #38 "INVITADO #1", PNJ #42 "INVITADA #2", PNJ #46 "INVITADA #3" Y PNJ #51 "LINDA" EN LOS HEX INDICADOS

170 *Recordatorio: Los globos de diálogo en la imagen de preparación solo sirven para distinguir a los PNJ de diálogo de otros PNJ. Si se indica que un PNJ de diálogo ya no puede ser interactuado, no podéis iniciar diálogo con él aunque sea movido.*

171 COLOCAD PNJ #48 "GUARDIA VETERANO" EN EL HEX INDICADO

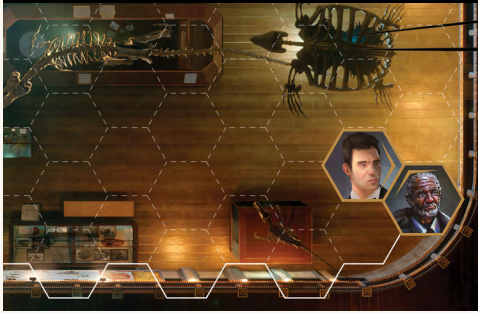


172 COLOCAD PNJ #48 "GUARDIA VETERANO" EN EL HEX INDICADO



173 SI PNJ #48 "GUARDIA VETERANO" ESTÁ ADYACENTE A LA FICHA DE ACCIÓN #4
DEBÉIS LEER D.14

174 COLOCAD PNJ #53 "ALCALDE" Y PNJ #48 "GUARDIA VETERANO" EN LOS HEX INDICADOS



175 SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4

176 SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4
RETIRAD PNJ #55 "SAM" DEL TABLERO

177 SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4
RETIRAD PNJ #55 "SAM" DEL TABLERO

178 SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #2 Y #4

179 PASAD A E.9

180 Pensándolo bien, es probable que objetos como este estén protegidos por múltiples capas de seguridad. Dejas la vitrina en paz, por ahora.
CONTINUAD JUGANDO

181 * SI PNJ #48 "GUARDIA VETERANO" ESTÁ ADYACENTE A LA FICHA DE ACCIÓN #4
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

182 RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

183 * SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.40

184 SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD
COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 5

185 TOMAD LA PISTA #4

186 TOMAD LA PISTA #4

187 TOMAD LA PISTA #3

188 TOMAD LA PISTA #3

189 SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0

190 DESCARTAD LA PISTA #4

191 DESCARTAD LA PISTA #4

192 DESCARTAD LA PISTA #4

193

194 * SI TODAS LAS FICHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN HAN SIDO RETIRADAS DEL TABLERO
DEBÉIS PASAR EL EVENTO E.2

195 SI TENÉIS LA PISTA #1
PASAD A E.11

196 SI TENÉIS LA PISTA #1
PASAD A E.11

197 SI TENÉIS LA PISTA #1
PASAD A E.11

198 SI TENÉIS LA PISTA #1
PASAD A E.11

199 SI TENÉIS LA PISTA #1
PASAD A E.11

197 TOMAD LA PISTA #4

198 TOMAD LA CARTA DE OBJETO #96 "TERCER FRAGMENTO DE LLAVE"

199 *Prepara estas figuras, fichas y cartas de inmediato:*
- PNJ #64 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #65 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #66 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #67 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #68 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #69 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #70 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #71 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #72 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #73 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #74 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #75 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #76 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #77 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #78 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #79 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #80 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #81 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #82 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #83 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #84 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #85 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #86 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #87 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #88 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #89 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #90 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #91 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #92 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #93 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #94 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #95 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #96 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #97 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #98 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #99 "Muertos Vivos de Inmediato"
- PNJ #100 "Muertos Vivos de Inmediato"

200 PASAD A E.2

201 PASAD A E.2

202 PASAD A E.2

203 PASAD A E.2

204 PASAD A E.2

205 PASAD A E.2

206 PASAD A E.2

207 PASAD A E.2

208 PASAD A E.2

209 PASAD A E.2

210 PASAD A E.2

211 PASAD A E.2

212 PASAD A E.2

213 PASAD A E.2

214 PASAD A E.2

215 PASAD A E.2

216 PASAD A E.2

217 PASAD A E.2

218 PASAD A E.2

219 PASAD A E.2

220 PASAD A E.2

221 PASAD A E.2

222 PASAD A E.2

223 PASAD A E.2

224 PASAD A E.2

225 PASAD A E.2

226 PASAD A E.2

227 PASAD A E.2

228 PASAD A E.2

229 PASAD A E.2

230 PASAD A E.2

231 PASAD A E.2

232 PASAD A E.2

233 PASAD A E.2

234 PASAD A E.2

235 PASAD A E.2

236 PASAD A E.2

237 PASAD A E.2

238 PASAD A E.2

239 PASAD A E.2

240 PASAD A E.2

241 PASAD A E.2

242 PASAD A E.2

243 PASAD A E.2

244 PASAD A E.2

245 PASAD A E.2

246 PASAD A E.2

247 PASAD A E.2

248 PASAD A E.2

249 PASAD A E.2

250 PASAD A E.2



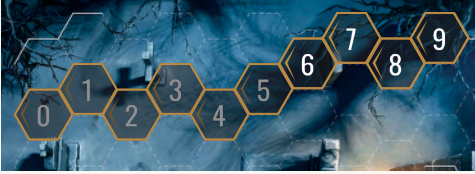
210

Si no tenéis suficientes fichas de PNJ para colocar en el tablero cuando se indique, colocad las fichas disponibles de acción siguiendo este orden de prioridad: ficha de acción #1, #2, #3 y #4. Si os habéis quedado sin fichas de PNJ, ignorad la instrucción asociada al contador de rondas durante este turno. Cuando un PNJ sea derrotado, podéis reutilizar su ficha y su tarjeta de Estado.

211

■ PASAD A E.17

212



■ ¡COMIENZA EL COMBATE!

SI EL CONTADOR DE RONDAS LLEGA A 8
DEBÉIS LEER E.3

SI EL PNJ #13 "PAREJA ASUSTADA" ALCANZA EL HEX #0
DEBÉIS LEER E.26

Los PNJ #64 "Muertos Vivientes Decrépitos" siempre atacan a la "Pareja Asustada".

Especial: En cualquier momento, podéis elegir marcharos apresuradamente y finalizar el capítulo leyendo E.2.

213

SI EL PNJ #13 "PAREJA ASUSTADA" ALCANZA EL HEX #0
DEBÉIS LEER E.26

214

SI ESTÁ ACTIVO, REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

215

216

217

REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

PNJ #75 "ADMIRADORA" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

218

CADA UNO DEBÉIS HACER UNA TIRADA DE FÍSICO + SIGILO DIFICULTAD 4

× SI ALGÚN PJ OBTIENE UN FRACASO:
PASAD AL EVENTO E.34

✓ SI TODOS LOS PJ OBTIENEN UN ÉXITO:
RETIRAD EL PNJ #75 "ADMIRADORA" DEL TABLERO

CONTINUAD JUGANDO

219

* TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

220

Mientras avanzas apresuradamente por el bosque, ves una abertura entre los árboles que flanquean el camino. Más allá, un sendero improvisado desciende por una pendiente. Tu corazón muerto se hunde al ver la marcha tambaleante de varios muertos vivientes que se acercan.

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #3 DEL TABLERO

COLOCAD LAS FICHAS DE INVOCACIÓN "MUERTOS VIVIENTES DECRÉPITOS" CON LA TARJETA DE ESTADO DE INVOCACIÓN "MUERTO DECRÉPITO ALZADO" EN LOS HEX INDICADOS



¡COMIENZA EL COMBATE!

No podéis usar la carta de ataque "MORDISCO" contra los "Muertos Vivientes Decrépitos".

■ SI GANÁIS
CONTINUAD JUGANDO

221

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 SI ESTÁ EN EL TABLERO

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #77 "BESTIA SOY..."

La seguridad está revisando el mirador por última vez para asegurarse de que nadie se haya quedado rezagado. No verán con buenos ojos a alguien merodeando por aquí.

CADA UNO DEBÉIS HACER UNA TIRADA DE FÍSICO + SIGILO DIFICULTAD 3

× SI ALGÚN PJ OBTIENE UN FRACASO:
PASAD AL EVENTO E.32

✓ SI TODOS LOS PJ OBTIENEN UN ÉXITO:

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD CADA PNJ DEL TABLERO

PASAD AL EVENTO E.31

222

¡COMIENZA EL COMBATE!

SI PNJ #22 "SEGURIDAD #1" ESTÁ EN EL TABLERO, USAD LA TARJETA DE ESTADO #10 "GUARDIA DE SEGURIDAD"

SI PNJ #37 "SEGURIDAD #2" ESTÁ EN EL TABLERO, USAD LA TARJETA DE ESTADO #36 "GUARDIA DE SEGURIDAD #2"

PNJ #9 "SEGURIDAD #3" USA LA TARJETA DE ESTADO #37 "GUARDIA DE SEGURIDAD #3"

SI GANÁIS
PASAD AL EVENTO E.30

223

* SI PNJ #22 "SEGURIDAD #1" ESTÁ EN EL TABLERO, USAD LA TARJETA DE ESTADO #10 "GUARDIA DE SEGURIDAD"

SI PNJ #37 "SEGURIDAD #2" ESTÁ EN EL TABLERO, USAD LA TARJETA DE ESTADO #36 "GUARDIA DE SEGURIDAD #2"

PNJ #9 "SEGURIDAD #3" USA LA TARJETA DE ESTADO #37 "GUARDIA DE SEGURIDAD #3"

224

■ CONTINUAD JUGANDO

SI LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 NO ESTÁ EN EL TABLERO
DEBÉIS LEER EL EVENTO E.26

TOMAD LA PISTA #1

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 SI ESTÁ EN EL TABLERO

225

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

226

227

228

PASAD A IN.6

229

PASAD A IN.9

230

CONTINUAD JUGANDO

SI YA NO HAY FICHAS CON LAS QUE PODÉIS INTERACTUAR (ACCIÓN, ÁREA DE INVESTIGACIÓN O PNJ DE DIÁLOGO)
DEBÉIS LEER E.25

231

HAZ UNA TIRADA DE MENTAL + OCULTISMO DIFICULTAD 3
✓ ÉXITO: PASAD A IN.12 | × FRACASO: PASAD A IN.7

Recuerdas que una de las esferas se detuvo aproximadamente en lo que sería las cuatro en punto, y la otra en las tres. Pero, ¿qué podría significar esto?

232

233

234

235

236

237





238

Recuerdas que la aguja se rompió cuando estabas aproximadamente en lo que sería las tres en punto en un reloj normal, o en un ángulo recto. Te tomas un momento para reflexionar. ¿Qué tienen en común las 3:00 y los colonos? ¿O los colonos y girar a la derecha? Esto último parece aún menos sentido.

Miras hacia donde habría apuntado esa aguja: el puente Jacques-Cartier. Jacques-Cartier, el explorador, el colono. ¡Claro! ¡1534, la fundación de Nueva Francia! Entonces la otra aguja debe apuntar a Champlain. Ninguno de los otros puentes lleva el nombre de colonos, y encajan dentro de las líneas que esas agujas habrían dibujado. Quien escribió esto quería que miraras entre los puentes: el centro de la ciudad. Hay una catedral, María, Reina del Mundo, en el centro. Esto cumpliría tanto con la parte del acertijo del “viento” como con la parte del “reyno”.

Dado el poco tiempo que te queda, esperas que tu intuición sea correcta.

PASAD AL EVENTO E.4

239

RETIRAD VUESTRO PJ DEL TABLERO

SI NO QUEDAN PJ EN EL TABLERO

El capítulo acaba en fracaso.

HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

La distracción le dio al resto de la coterie una buena oportunidad para esconderse.

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD TODOS LOS PNJ DEL TABLERO

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

PASAD A E.31

240

241



242

* PNJ #9 “SEGURIDAD #3” USA LA TARJETA DE ESTADO #37 “GUARDIA DE SEGURIDAD #3”

SI PNJ #22 “SEGURIDAD #1” ESTÁ EN EL TABLERO, USA LA TARJETA DE ESTADO #10 “GUARDIA DE SEGURIDAD”

243

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD TODOS LOS PNJ DEL TABLERO

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 SI ESTÁ EN EL TABLERO

244

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2

245

COLOCAD PNJ #77 “SUPERVISOR DE FACTO”, PNJ #33 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #1” Y PNJ #76 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #2” EN LOS HEX INDICADOS

246

PNJ #77 “SUPERVISOR DE FACTO” USA LA TARJETA DE ESTADO #39 “JEFE DE OBRA”, PNJ #33 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #1” USA LA TARJETA DE ESTADO #40 “OBRERO #1”, Y PNJ #76 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #2” USA LA TARJETA DE ESTADO #41 “OBRERO #2”

247

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD TODOS LOS PNJ DEL TABLERO

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 SI ESTÁ EN EL TABLERO

La multitud, guiada por los guardias de seguridad, abandona el recinto mientras las llamas se propagan rápidamente por el escenario. El resto del grupo se hace lo más pequeño posible y espera a que el Ganado se haya ido.

PASAD A E.31

248

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD TODOS LOS PNJ DEL TABLERO

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 SI ESTÁ EN EL TABLERO

PASAD A E.31

249

PNJ #9 “SEGURIDAD #3” USA LA TARJETA DE ESTADO #37 “GUARDIA DE SEGURIDAD #3”

SI PNJ #22 “SEGURIDAD #1” ESTÁ EN EL TABLERO, USA LA TARJETA DE ESTADO #10 “GUARDIA DE SEGURIDAD”

SI PNJ #37 “SEGURIDAD #2” ESTÁ EN EL TABLERO, USA LA TARJETA DE ESTADO #36 “GUARDIA DE SEGURIDAD #2”

250

SI PNJ #22 “SEGURIDAD #1” ESTÁ EN EL TABLERO, USA LA TARJETA DE ESTADO #10 “GUARDIA DE SEGURIDAD”

SI PNJ #37 “SEGURIDAD #2” ESTÁ EN EL TABLERO, USA LA TARJETA DE ESTADO #36 “GUARDIA DE SEGURIDAD #2”

PNJ #9 “SEGURIDAD #3” USA LA TARJETA DE ESTADO #37 “GUARDIA DE SEGURIDAD #3”

251

PNJ #77 “SUPERVISOR DE FACTO” USA LA TARJETA DE ESTADO #39 “JEFE DE OBRA”, PNJ #33 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #1” USA LA TARJETA DE ESTADO #40 “OBRERO #1”, Y PNJ #76 “TRABAJADOR EN CONSTRUCCIÓN #2” USA LA TARJETA DE ESTADO #41 “OBRERO #2”

252

TOMAD LA PISTA #1

253

254

Te enfrentas a él de inmediato y acabas con la extraña rivalidad que él inició.

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

PASAD AL DIÁLOGO “ANTONIO ANDRADE” D.14

255

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

256

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

257

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #36 “CON PRISAS”

258

259

SI ALGÚN PJ TIENE LA CARTA DE EFECTO #36 “CON PRISAS”

260

SI TENÉIS LA PISTA #3

Decidle a Andrade que vierta el veneno por esta tubería.

PASAD A IN.19

SI NO TENÉIS LA PISTA #3

Volveis a inspeccionar la grieta que habéis visto antes.

261

SI TENÉIS LA PISTA #3

Decidle a Andrade que vierta el veneno por esta tubería.

PASAD A IN.19

SI NO TENÉIS LA PISTA #3

Volveis a inspeccionar la grieta que habéis visto antes.

262

*

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

270

- SI NO TENÉIS LA PISTA #3
Inspeccionáis la grieta en la tubería.
PASAD A IN.19
- SI TENÉIS LA PISTA #3
Decidle a Andrade que vierta el veneno por esta tubería.
PASAD AL DIÁLOGO "ANTONIO ANDRADE" D.13

271

SI TENÉIS LA PISTA #1
DEBÉIS LEER IN.8

272

273

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

274

Está muy a la defensiva para una pregunta tan inocua. Algo no cuadra.
RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO
PASAD AL DIÁLOGO "ANTONIO ANDRADE" D.14

275

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

276

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

SI UN PJ SIN UNA FICHA DE SIGILO O PNJ #3 "ANTONIO ANDRADE" ENTRA EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ RATA

¡COMIENZA EL COMBATE!

SI GANÁIS
CONTINUAD JUGANDO

CONTINUAD JUGANDO

277

TOMAD LA PISTA #2

278

Andrade obedece y vierte el líquido tóxico por la tubería con un chapoteo. La acción está hecha y ahora eres libre de regresar a la superficie.

Te recibe una corriente de aire fresco al salir de la alcantarilla. El paisaje sonoro habitual de la ciudad te saluda como una comida recién cocinada. Andrade te sigue no muy lejos. Una vez fuera del agujero, dirige su mirada al cielo y cierra los ojos durante un rato.

«¿Todo bien, Andrade?», le preguntas, esperando ya una réplica mordaz. Y, por supuesto, llega. El hombre no puede dejar pasar la oportunidad de cabrearos.

«Por fin me he librado de vosotros. Nunca me había sentido tan libre desde que falleció mi sire». Abre los ojos y os sonríe, con colmillos y todo. Parecería intimidante si no fuera delgado y de aspecto enfermizo. «Os daría las gracias por vuestra ayuda, pero siento que lo he hecho todo yo, así que... gracias por nada, supongo».

Sin esperar una respuesta, Andrade se da la vuelta y se va.

Sin poder saber realmente si has tenido éxito, tomáis una nota mental para encontrar a ese Malkavian en caso de que su ayuda haya resultado falsa. Seguramente también se correrá la voz de tu altercado en la obra, lo que hará casi imposible cualquier esfuerzo por volver allí.

Fin del Capítulo 19

AHORA PUEDES LEER LA CONCLUSIÓN EN EL REVERSO DE LA PÁGINA INTRODUCTORIA DEL CAPÍTULO EN EL LIBRO DE HISTORIA

279

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

280

RETIRAD PNJ #78 "OBRERO" DEL TABLERO

281

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2

282

RETIRAD PNJ #78 "OBRERO" DEL TABLERO

283

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

¡COMIENZA EL COMBATE!

SI GANÁIS
PASAD A E.16

Habéis perdido bastante tiempo correteando por las alcantarillas. Cuanto antes toméis una decisión, más rápido podréis dejar atrás ese horrible hedor.

284

SI ALGÚN PJ TIENE LA CARTA DE EFECTO #36 "CON PRISAS"
DEBÉIS LEER E.26

- Decidle a Andrade que vierta el veneno por la tubería sellada.

La tubería sellada corresponde a la Investigación #1.

PASAD A E.18

- Decidle a Andrade que vierta el veneno por la tubería abierta.

La tubería abierta corresponde a la Investigación #2.

PASAD A E.23

- Decidle a Andrade que vierta el veneno por la tubería grande.

La tubería grande corresponde a la Investigación #3.

PASAD A E.25

285

SI TENÉIS LA FICHA DE PISTA #1

El comportamiento de Andrade ha sido extraño esta noche, por decir lo menos. Lo enfrentáis.

PASAD AL DIÁLOGO "ANTONIO ANDRADE" D.18

285

Andrade obedece y vierte el líquido tóxico por la tubería con un chapoteo. La acción está hecha y ahora eres libre de regresar a la superficie.

Os recibe una corriente de aire fresco al salir de la alcantarilla. El paisaje sonoro habitual de la ciudad os saluda como una comida recién cocinada. Andrade os sigue no muy lejos. Una vez fuera del agujero, dirige su mirada al cielo y cierra los ojos durante un rato.

«Todo bien, Andrade?», le preguntáis, esperando ya una réplica mordaz. Y, por supuesto, llega. El hombre no puede dejar pasar la oportunidad de cabrearos.

«Por fin me he librado de vosotros. Nunca me había sentido tan libre desde que falleció mi sire». Abre los ojos y os sonríe, con colmillos y todo. Parecería intimidante si no fuera delgado y de aspecto enfermizo. «Os daría las gracias por vuestra ayuda, pero siento que lo he hecho todo yo, así que... gracias por nada, supongo».

Sin esperar una respuesta, Andrade se da la vuelta y se va.

Sin poder saber realmente si habéis tenido éxito, tomáis una nota mental para encontrar a ese Malkavian en caso de que su ayuda haya resultado falsa. Seguramente también se correrá la voz de vuestro altercado en la obra, lo que hará casi imposible cualquier esfuerzo por volver allí.

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #82 "HAY ALGO EN EL AGUA"

286

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

287

RETIRAD PNJ #78 "OBRERO" DEL TABLERO

288

COLOCAD PNJ #76 "INGENIERO" Y PNJ #78 "OBRERO" EN LOS HEX INDICADOS

289

RETIRAD PNJ #78 "OBRERO" DEL TABLERO

290

AL FINAL DE CADA RONDA, COLOCAD PNJ #3 "ANTONIO ANDRADE" EN UN HEX ADYACENTE A UN PJ DE VUESTRA ELECCIÓN

SI TODAS LAS FICHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN HAN SIDO RETIRADAS
DEBÉIS LEER E.15

291

RETIRAD EL TABLERO ACTUAL Y TODAS LAS FICHAS, LUEGO COLOCAD EL TABLERO #12

COLOCAD PNJ #33 "TRABAJADOR DESINTERESADO" CON LA TARJETA DE ESTADO #40 "OBRERO #1", PNJ #76 "INGENIERO" CON LA TARJETA DE ESTADO #41 "OBRERO #2" Y PNJ #78 "OBRERO" CON LA TARJETA DE ESTADO #43 "OBRERO #3" EN LOS HEX INDICADOS

292

DESCARTAD LA PISTA #2

293

SI TENÉIS LA PISTA #2

294

SI ALGÚN PJ TIENE LA CARTA DE EFECTO #36 "CON PRISAS"

295

AHORA PUEDES LEER LA CONCLUSIÓN EN EL REVERSO DE LA PÁGINA INTRODUCTORIA DEL CAPÍTULO EN EL LIBRO DE HISTORIA

Fin del Capítulo 19

296

PASAD A E.24

297

PASAD A IN.10 PASAD A IN.9

298

PASAD A E.14

299

ARRASTRARSE HACIA ATRÁS

300

301

302

303

304

305

VERTER EL VENENO

UNA BRISA DE BIENVENIDA

306

E.25 - FUERA DEL AGUJERO

Andrade obedece y vierte el líquido tóxico por la tubería con un chapoteo. La acción está hecha y ahora eres libre de regresar a la superficie.

Te recibe una corriente de aire fresco al salir de la alcantarilla. El paisaje sonoro habitual de la ciudad te saluda como una comida recién cocinada.

Andrade te sigue no muy lejos. Una vez fuera del agujero, dirige su mirada al cielo y cierra los ojos durante un rato.

«¿Todo bien, Andrade?», le preguntas, esperando ya una réplica mordaz. Y, por supuesto, llega. El hombre no puede dejar pasar la oportunidad de cabrearte.

«Por fin me he librado de ti. Nunca me había sentido tan libre desde que falleció mi sire». Abre los ojos y te sonríe, con colmillos y todo. Parecería intimidante si no fuera delgado y de aspecto enfermizo. «Te daría las gracias por tu ayuda, pero siento que lo he hecho todo yo, así que... gracias por nada, supongo».

Sin esperar una respuesta, Andrade se da la vuelta y se va.

Sin poder saber realmente si has tenido éxito, tomas una nota mental para encontrar a ese Malkavian en caso de que su ayuda haya resultado falsa. Seguramente también se correrá la voz de tu altercado en la obra, lo que hará casi imposible cualquier esfuerzo por volver allí.

Fin del Capítulo 19

AHORA PUEDES LEER LA CONCLUSIÓN EN EL REVERSO DE LA PÁGINA INTRODUCTORIA DEL CAPÍTULO EN EL LIBRO DE HISTORIA

307

E.26 - SIGUE AL LÍDER

«Ya tuve suficiente de ti. ¡Deja de hacerme perder el maldito tiempo y sígueme!» Se aleja con paso firme hasta detenerse frente a una de las tuberías. Entonces, el Malkavian vierte el contenido tóxico de la lata.

Te da la impresión de que eligió una tubería al azar, pero ya no tienes otra opción más que aceptar su decisión.

Andrade obedece y vierte el líquido tóxico por la tubería con un chapoteo. La acción está hecha y ahora eres libre de regresar a la superficie.

Te recibe una corriente de aire fresco al salir de la alcantarilla. El paisaje sonoro habitual de la ciudad te saluda como una comida recién cocinada.

Andrade te sigue no muy lejos. Una vez fuera del agujero, dirige su mirada al cielo y cierra los ojos durante un rato.

«¿Todo bien, Andrade?», le preguntas, esperando ya una réplica mordaz. Y, por supuesto, llega. El hombre no puede dejar pasar la oportunidad de cabrearte.

«Por fin me he librado de ti. Nunca me había sentido tan libre desde que falleció mi sire». Abre los ojos y te sonríe, con colmillos y todo. Parecería intimidante si no fuera delgado y de aspecto enfermizo. «Te daría las gracias por tu ayuda, pero siento que lo he hecho todo yo, así que... gracias por nada, supongo».

Sin esperar una respuesta, Andrade se da la vuelta y se va.

Sin poder saber realmente si has tenido éxito, tomas una nota mental para encontrar a ese Malkavian en caso de que su ayuda haya resultado falsa. Seguramente también se correrá la voz de tu altercado en la obra, lo que hará casi imposible cualquier esfuerzo por volver allí.

Mientras ves a Andrade marcharse, lo único que puedes pensar es: «Dios, espero que no me haya jodido».

Fin del Capítulo 19

AHORA PUEDES LEER LA CONCLUSIÓN EN EL REVERSO DE LA PÁGINA INTRODUCTORIA DEL CAPÍTULO EN EL LIBRO DE HISTORIA

308

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

309

- SI TODAS LAS FICHAS DE ACCIÓN HAN SIDO RETIRADAS DEL TABLERO
Habiendo agotado todas vuestras opciones aquí, abandonáis el bar con las manos vacías.

El capítulo acaba en fracaso.
HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

- Si no,
CONTINUAD JUGANDO

310

311

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1, #2 Y #3

312

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

- SI TODAS LAS FICHAS DE ACCIÓN HAN SIDO RETIRADAS DEL TABLERO
Habiendo agotado todas vuestras opciones aquí, abandonáis el bar con las manos vacías.

El capítulo acaba en fracaso.
HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

- Si no,
CONTINUAD JUGANDO

313

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1

- Esperas unos minutos antes de que Zimmer regrese, furioso.
PASAD A D.27

314

315

- SI TENÉIS LA PISTA #2
Adviertes a Zimmer sobre su cliente problemático antes de ir más allá.
DEBÉIS LEER D.3

- Si no,
PASAD A D.22

316

317

318

319

- * SI TENÉIS LA PISTA #2
Adviertes a Zimmer sobre su cliente problemático antes de ir más allá.
DEBÉIS LEER D.3

320

- SI TENÉIS LA PISTA #2
Adviertes a Zimmer sobre su cliente problemático antes de ir más allá.
DEBÉIS LEER D.3

321

SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1, #2 Y #3

322

- SI TENÉIS LA PISTA #1
Haz que te siga hasta atrás.
DEBÉIS LEER D.3
- SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS"
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

323

324

PUN #4 "HOMBRE ANTISOCIAL" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

325

PUN #4 "HOMBRE ANTISOCIAL" USA LA TARJETA DE ESTADO #3 "MATÓN LÍDER"
PUN #5 "MOTERO PRETENCIOSO" USA LA TARJETA DE ESTADO #2 "MATÓN"
PUN #80 "BORRACHÍN" USA LA TARJETA DE ESTADO #51 "CHAVAL CON MONOPATÍN"

326

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #2 DEL TABLERO

327

328

329

PASAD A D.42

330

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #2 DEL TABLERO

331

SOLO EMPLEADOS

332

DISCARDAD LA CARTA DE EFECTO #78 "MÁS DE LO QUE ESPERABAS" SI LA TENÉIS

333

PASAD A D.42

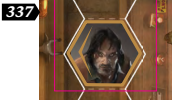
334

*

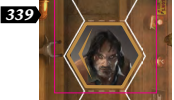
335



337



339



336



338



340



341 Te apoyas en la barra y echas un vistazo a la puerta que lleva a la cocina. Parece haber algo cerca del umbral, pero no puedes distinguir bien qué es cuando escuchas que Zimmer carraspea.

SI NO TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

«Eh. Curioso. No hay nada para ti ahí atrás. Solo empleados pueden pasar.»

Tras advertirte, Zimmer vuelve a la tarea sin fin de limpiar la barra. Con su atención momentáneamente apartada, te acercas a la puerta.

PASAD A E.34

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

«¡Eh! ¡Te dije que te largaras!» gruñe Zimmer mientras avanza furioso hacia ti.

Sales corriendo antes de que te alcance; las garras que emergen de sus dedos dejan claro lo que está a punto de hacerte.

El capítulo acaba en fracaso.

HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

342 **SI TENÉIS LA PISTA #2**
Advertes a Zimmer sobre su cliente problemático antes de ir más allá.
DEBÉIS LEER D.3

Si no,
PASAD A D.22

343 **SI AÚN ESTÁN EN EL TABLERO. RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #2 Y #3**

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”
Escucháis pasos repentinos y el roce de tela. ¡Alguien se acerca por detrás!
DEBÉIS LEER “SR. ERIKSSON, ESQ.” DIÁLOGO D.2

Si no, salís de la cocina sin ser vistos ni oídos.
CONTINUAD JUGANDO

344 Si Zimmer esconde algún equipo en este edificio, seguramente no será en un lugar al que cualquier cliente pueda acceder fácilmente. Indudablemente, lo guardaría en un sitio al que pocos puedan entrar. Quizás en la parte trasera. Pero, incluso si logras escabullirte más allá de Zimmer, aún tendrás que lidiar con el perro.

Al acercarte a la puerta de la cocina, escuchas un gruñido profundo, demasiado profundo para venir de un animal normal. Estiras el cuello para ver detrás de la barra y ves a un enorme dóberman acostado en el suelo. Parece totalmente inofensivo, pero el sonido que hizo indica que está alerta y no dejará que nadie pase.

SI TENÉIS ANIMALISMO  NIVEL 2+
Creéis que podéis convencer al perro para que os deje pasar.
PASAD AL DIÁLOGO “PERRO GUARDIÁN FAMULUS” D.1

SI TENÉIS ANIMALISMO  NIVEL 3
Tomáis el control de este perro y lo hacéis moverse.
PASAD A E.3

SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #2 “SILBATO PARA PERROS”
Sopladlo y escabullíos a las cocinas mientras el perro está distraído.
PASAD A E.5

Si no, sin forma de hacer que el perro se mueva — no habéis traído golosinas ni nada — no os queda otra que abandonar la idea de infiltraros en las cocinas.
CONTINUAD JUGANDO

345 **PNJ #87 “PADRE TEASDALE” USA LA TARJETA DE ESTADO #64 “PADRE TEASDALE”**

*** REDUCID VUESTRA HAMBRE EN 1**
TOMAD LA CARTA DE EFECTO #84 “ÁNGEL CAÍDO”

347 *** RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO**

348 **TOMAD LA CARTA DE OBJETO #35 “ORDENADOR DE HACKER”**

349 **TOMAD LA CARTA DE EFECTO #42 “ANTICUADO”**

350

351 **SI ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #3**

352 **SI NO ESTÁ ACTIVO, COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 4**
SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0 DEBÉIS LEER E.18

353 **RETIRAD PNJ #6 “MENDIGO” DEL TABLERO**

354

355

356 **SI PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” ESTÁ EN EL TABLERO**
SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS
PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” SALE HUYENDO

SI GANÁIS
PASAD AL EVENTO E.41

357

358 *** SI PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” ESTÁ EN EL TABLERO**
SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS
PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” SALE HUYENDO

359 **SI GANÁIS**
COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 4
Reducidlo en 1 al final de cada ronda.
SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0 DEBÉIS LEER EL EVENTO E.49
CONTINUAD JUGANDO

360 **TOMAD LA PISTA #4**

361 **RETIRAD PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO**
RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS
¡COMIENZA EL COMBATE!

362 **RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS**
RETIRAD PNJ #93 “CAZADOR CANSADO”. PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

363 **SI GANÁIS**
COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 3
Reducidlo en 1 al final de cada ronda.
SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0 DEBÉIS LEER EL EVENTO E.49
CONTINUAD JUGANDO

364 *** RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO**
RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

365 **RETIRAD PNJ #89 “SEÑORA DE LA LIMPIEZA” Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO**
RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS
¡COMIENZA EL COMBATE!

366 **PNJ #93 “CAZADOR CANSADO” USA LA TARJETA DE ESTADO #61 “AGENTE S.I. #2” Y PNJ #94 “CAZADOR PRECAVIDO” USA LA TARJETA DE ESTADO #62 “AGENTE S.I. #3”**

367 **TOMAD LA PISTA #1**

368 **372** **373** **374** **375** **376** **377**

369 **PASAD A E.28**

370 **SI TENÉIS LA PISTA #1**

371 **¡CUIDADO CON EL PERRO**

372 **PJ**

373 *** **

374 *** **

375 *** **

376 *** **

377

RETIRAD PNJ #94 "CAZADOR PRECAVIDO" DEL TABLERO

PASAD A D.15

378

COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 4

Reducirlo en 1 al final de cada ronda.

SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER EL EVENTO E.49

CONTINUAD JUGANDO

379

* RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

380

RETIRAD PNJ #93 "CAZADOR CANSADO", PNJ #94 "CAZADOR PRECAVIDO" Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

381

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

382

COLOCAD EL CONTADOR DE RONDAS EN 0

Incrementarlo en 1 al final de cada ronda.

MOVED PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" CADA RONDA SEGÚN LA IMAGEN, VOLVIENDO A EMPEZAR AL LLEGAR A 10

383

SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DEL PNJ #93 "CAZADOR CANSADO" O PNJ #94 "CAZADOR PRECAVIDO" SIN UNA FICHA DE SIGILO
DEBÉIS LEER E.56

CONTINUAD JUGANDO

384

* SI TENÉIS 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

No podrás volver a engañar a esta mujer. Despáchala.

DEBÉIS LEER E.10

385

* TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

386

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

387

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

388

* SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

389

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

390

RETIRAD PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" DEL TABLERO

TOMAD LA PISTA #3

391

Nota: Ahora podéis entrar en la línea de visión de la "Señora de la Limpieza" sin una ficha de Sigilo.

392

COLOCAD PNJ #90 "VIEJO SACERDOTE" CON LA TARJETA DE ESTADO #60 "VIEJO SACERDOTE" EN EL HEX INDICADO

393

394

SI TENÉIS LA PISTA #1

Sin perder tiempo, comenzáis a preparar la escena del crimen. A ratos juraríais ver sombras—siluetas cruzando las ventanas, observando. Solo esperaréis que ninguna sea tan curiosa como para acercarse. No suele haber tanta actividad en un presbiterio de noche.

PASAD A E.29

395

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #83 "CRISIS DE FE"

396

SI TENÉIS LA PISTA #1 O #3

Dada la brutalidad de la escena, piensas que podrías hacer pasar tu masacre por la obra de un fanático anti-religioso demente. Después de todo, la Iglesia católica tiene su cuota de detractores, y cualquiera de ellos podría haber perdido el control. Mientras la mentira se mantenga por uno o dos días, será suficiente.

PASAD A E.25

397

* RETIRAD PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" DEL TABLERO

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

398

RETIRAD PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" DEL TABLERO

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1

SI NO ESTÁ ACTIVO, COLOCAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD EN 3

Reducirlo en 1 al final de cada ronda.

SI EL CONTADOR DE AUTORIDAD LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.49

CONTINUAD JUGANDO

399

SI ENTRÁIS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ SIN UNA FICHA DE SIGILO
¡COMIENZA EL COMBATE!

SI GANÁIS
CONTINUAD JUGANDO

CONTINUAD JUGANDO

400

SI ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2

401

SI NO TENÉIS LA PISTA #4
¡La violencia es la respuesta!

PASAD AL DIÁLOGO "CAZADOR CANSADO" D.4

CONTINUAD JUGANDO

Intenad escabulliros sin que os vean.

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

403

SI GANÁIS
PASAD A E.47

GANAD 2 A TU INICATIVA

¡COMIENZA EL COMBATE!

RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

405

SI SIETÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1

RETIRAD PNJ #97 "VEGANA" DEL TABLERO

RETIRAD PNJ #97 "VEGANA" SI SIETÁ EN EL TABLERO

406

407

408

410

PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" SALE HUYENDO

411

SI TENÉIS LA PISTA #3

412

* TITILAR VOTIVO

413

* PUTREFACCIÓN

414

* PUTREFACCIÓN

415

* PUTREFACCIÓN

416

* PUTREFACCIÓN

417

* PUTREFACCIÓN

418

* PUTREFACCIÓN



418

E.56 - DESCUBIERTO

«¿Qué haces aquí?»

Parece que los cazadores finalmente te han alcanzado. Sacan sus armas, frunciendo el ceño hacia ti.

Una pelea es inevitable ahora.

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

RETIRAD PNJ #89 "SEÑORA DE LA LIMPIEZA" SI ESTÁN EN EL TABLERO

¡COMIENZA EL COMBATE!

SI GANÁIS
PASAD A E.47

419

COLOCAD TODOS LOS PJ, PNJ #44 "HOMBRE CON TRAJE" CON LA TARJETA DE ESTADO #61 "AGENTE S.I. #2", PNJ #42 "MUJER MAYOR" CON LA TARJETA DE ESTADO #19 "GUARDIA VETERANO", Y PNJ #96 "CLIENTE DE MEDIANA EDAD" CON LA TARJETA DE ESTADO #15 "AGENTE S.I. #1" EN LOS HEX INDICADOS



Nota: La discrepancia entre las ilustraciones de las fichas y las de las tarjetas de Estado es intencionada.

420

■ Pregúntale por Paul Labonté.

PASAD A E.27

■ Agradécele sus respuestas y pregúntale si estaría dispuesto a compartir su opinión sobre una última teoría.

PASAD A E.24

421

Os separáis de Caleb y subís por unas escaleras hacia el ala pequeña junto a la entrada principal de la basílica. Una vez allí, empujáis la puerta de madera tachonada de hierro y os deslizáis al interior.

Vuestros pasos resuenan contra la enorme columnata de mármol, mientras el pasillo se ensancha y la luz parpadea al doblar la última esquina que conduce a la nave de la basílica.

PASAD A E.2

422

COLOCAD TODOS LOS PJ EN LOS HEX INDICADOS

SI NO TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #84 "ÁNGEL CAÍDO"

COLOCAD PNJ #93 "AGENTE INQUISITORIAL #2" CON LA TARJETA DE ESTADO #61 "AGENTE S.I. #2" EN EL HEX INDICADO



■ SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #84 "ÁNGEL CAÍDO"
DEBÉIS LEER E.4

■ Si no,
PASAD A E.3

423

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #89 "MARCA DEL SABBAT"

424

Apenas habéis iniciado vuestro avance, merodeando silenciosamente por los pasillos, cuando un soplo de viento os sorprende y atrae vuestra atención hacia un bastidor de velas votivas en la entrada. Una tras otra, cada llama se apaga hasta que no queda ninguna.

Un hombre situado en el extremo de la nave dirige una mirada curiosa tanto a los intrusos como a la entrada que se oscurece lentamente. Hay un destello de incredulidad en sus rasgos, seguido de una sombría resolución.

«Su gracia tenía razón...» Una risa nerviosa e incrédula escapa de la boca del hombre mientras os observa desde lejos. «El diablo no ha sido expulso del todo. Todavía hay putrefacción en los bajos fondos de la ciudad».

Se dice a sí mismo mientras agarra un pesado candelabro.

«¡Cuerpos en blanco!» Grita con una voz profunda y retumbante que la acústica de la basílica no hace más que acentuar.

■ PASAD A E.4

425

426

RETIRAD PNJ #71 "ROBERTO" DEL TABLERO

COLOCAD PNJ #15 "VIGÍA GHOUL", PNJ #6 "EXCAVADOR GHOUL" Y PNJ #92 "MATÓN GHOUL" EN LOS HEX INDICADOS



PNJ #98 "JACOB" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

427

Recuerdas un viejo ritual que encontraste en tus investigaciones, uno que permitiría a alguien deshacer la magia establecida por otro hechicero. Es un proceso largo, por lo que recuerdas, pero en esta circunstancia, podría ser preferible a lo que le pasó al ghoul de Caleb.

428

Especial: No aumentéis vuestra Hambre cuando sufráis un fracaso en estas tiradas especiales de Enardecimiento.

CUANDO NO QUEDEN MÁS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL EN EL TABLERO
DEBÉIS LEER E.9

Nota: En cualquier momento, podéis renunciar a disipar los sellos leyendo E.10.

429

RETIRAD UNA FICHA DE TERRENO DIFÍCIL DEL TABLERO

430

SI TENÉIS 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN
DEBÉIS LEER E.20
SI TENÉIS LA PISTA #2
DEBÉIS LEER E.22

431

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #89 "MARCA DEL SABBAT"

432

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #89 "MARCA DEL SABBAT"

433

RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL DEL TABLERO

434

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #89 "MARCA DEL SABBAT"

435

436

COLOCAD 3 FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL, LA FICHA DE ACCIÓN #2 Y LAS FICHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1, #2 Y #3 EN LOS HEX INDICADOS

437

SI OTRO PJ ESTÁ INVOLUCRADO EN ESTA SECUENCIA
Un miembro de tu coterie entra rápidamente en acción, te agarra y te arrastra fuera.
DEBÉIS LEER E.45
El vampiro hambriento te vacía de tu sangre, pero se detiene antes de comer diablerte. En su lugar, te lanza fuera de su ardid como si fueras un muñeco de trapo y procede a secar al resto de los miembros de tu coterie.

438

Investigación No.3 Plaga de Ratas (E.5),..... P.30

439

RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL ADYACENTES A LA FICHA DE ACCIÓN #1

440



441



442

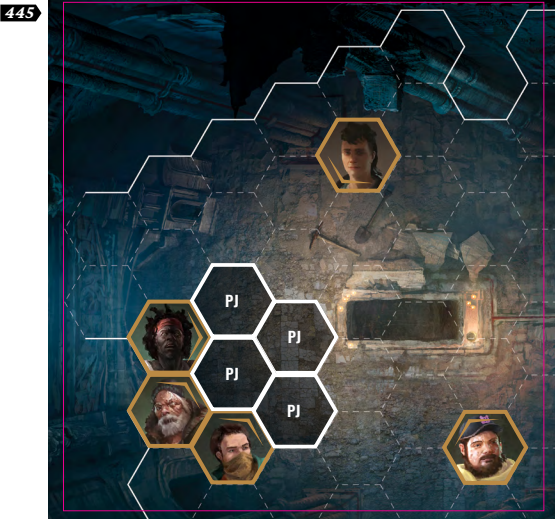


443



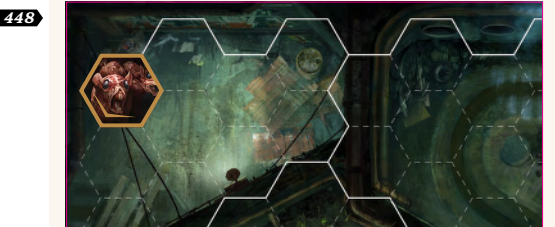
444





446 Busca una tabla que pueda soportar tu peso.

HAZ UNA TIRADA DE MENTAL + BUSCAR
O A 3 ÉXITOS: PASAD A IN.4
4+ ÉXITOS: PASAD A IN.1



449 PNJ #25 "LA PLAGA FINAL" TIENE INICIATIVA DE 1 Y MUEVE 5 HEX POR TURNO HACIA EL PERSONAJE MÁS CERCANO

PNJ #25 "LA PLAGA FINAL" TOMA 1 FICHA DE INMOVILIZACIÓN

Descartad la ficha al final del primer turno del PNJ "La Plaga Final".

SI VOSOTROS O UN PNJ COMENZÁIS VUESTRO TURNO EN UN HEX ADYACENTE AL PNJ #25 "LA PLAGA FINAL"
DEBÉIS LEER E.8

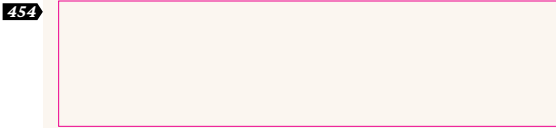
450 Descartad la ficha al final del turno del PNJ "La Plaga Final".

451 SI VOSOTROS O UN PNJ COMENZÁIS VUESTRO TURNO EN UN HEX ADYACENTE AL PNJ #25 "LA PLAGA FINAL"
DEBÉIS LEER E.8

452 Saca la barra de refuerzo para derrumbar la pared.

HAZ UNA TIRADA DE FÍSICO + PELEA [DIFICULTAD 5]
✓ ÉXITO: PASAD A E.34 | ✗ FRACASO: PASAD A E.35

453 RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL ADYACENTES A LA FICHA DE ACCIÓN #1



455 REEMPLAZAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #2 Y #3 POR 1 FICHA DE TERRENO DIFÍCIL CADA UNA

COLOCAD VUESTRO PJ EN EL HEX INDICADO

"LA PLAGA FINAL" TOMA 1 FICHA DE LENTITUD

Descartad la ficha al final del turno del PNJ "La Plaga Final".

CONTINUAD JUGANDO

456 REEMPLAZAD LA FICHA DE ACCIÓN #3 POR 1 FICHA DE TERRENO DIFÍCIL

MOVED A PNJ #25 "LA PLAGA FINAL" 1 HEX HACIA EL PERSONAJE MÁS CERCANO

457 * COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 EN EL HEX INDICADO

458 RETIRAD DEL TABLERO LA FICHA DE ACCIÓN #3 Y TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL ADYACENTES

REEMPLAZAD LA FICHA DE ACCIÓN #2 POR 1 FICHA DE TERRENO DIFÍCIL

CONTINUAD JUGANDO

459 RETIRAD DEL TABLERO LA FICHA DE ACCIÓN #3 Y TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL ADYACENTES

REEMPLAZAD LA FICHA DE ACCIÓN #2 POR 1 FICHA DE TERRENO DIFÍCIL

460 * SI EL PERSONAJE QUE HABÉIS ELEGIDO SACRIFICAR ES UN ALIADO
DEBÉIS LEER E.32

461 SI TENÉIS LA PISTA #1, #2 O #3
DEBÉIS LEER EL EVENTO E.5

462 SI TENÉIS LA PISTA #1, #2 O #3
DEBÉIS LEER EL EVENTO E.5

463

464 E.34 - PUNTO CRÍTICO

Con un gruñido y un siseo, retiras metódicamente la barra de refuerzo del muro de escombros. Al dar un último tirón, la estructura —fruto de años de abandono y de los incansables esfuerzos de Caleb por encontrar el Templo— se desploma, cubriéndote de polvo y humo.

Detrás de ti, escuchas el chirrido frenético de la horda. Sea lo que sea que te espera más allá de esta apertura, no puede ser peor que lo que te persigue.

RETIRAD DEL TABLERO LA FICHA DE ACCIÓN #1 Y TODAS LAS FICHAS DE TERRENO DIFÍCIL ADYACENTES

CONTINUAD JUGANDO

465 E.35 - ARRASTRARSE HACIA LA OSCURIDAD

Luchas por lo que parece una eternidad, pero el creciente chirrido de las ratas que se acercan rápidamente te dice que no tendrás tiempo suficiente para ensanchar la estrecha abertura en la pared. Abandonas tu intento y te resignas a arrastrarte por el agujero, con la esperanza de mantener la ventaja que aún tienes sobre ellas.

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

MUEVA PNJ #25 "LA PLAGA FINAL" 1 HEX HACIA EL PERSONAJE MÁS CERCANO

CONTINUAD JUGANDO

466

467

468

469 PASAD AL DIÁLOGO "YUMA MCKENZIE" D.1

470 SI TENÉIS LA PISTA #1 O #2

471 *

472

- Espera en un incómodo silencio a que Yuma regrese.
PASAD AL EVENTO E.5

473

- SI PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” ESTÁ EN EL TABLERO Y ES INTERACTIVO**
Escucha lo que tiene que decir.
CONTINUAD JUGANDO

474

- SI PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” ESTÁ EN EL TABLERO**
Ve a ver qué puede decirte ese otro anarquista antes de que Yuma regrese.
PNJ #104 “MELKIAH” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS
CONTINUAD JUGANDO

475

- SI PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” ESTÁ EN EL TABLERO Y ES INTERACTIVO**
Ve a ver qué puede decirte ese otro anarquista.
CONTINUAD JUGANDO
- Espera a que Yuma regrese.
PASAD AL EVENTO E.5

476

477

- SI PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” ESTÁ EN EL TABLERO**
Quizás el otro anarquista de allí tenga algo que decir.
PNJ #104 “MELKIAH” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS
CONTINUAD JUGANDO

478

- SI PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” ESTÁ EN EL TABLERO Y ES INTERACTIVO**
Ve a ver qué pueden decirte los otros anarquistas.
CONTINUAD JUGANDO
- Espera a que Yuma regrese.
PASAD AL EVENTO E.5

479

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

480

DESCARTAD TODAS LAS PISTAS EXCEPTO LA #2

481

- * RETIRAD TODOS LOS PERSONAJES QUE TENGAN HECHICERÍA DE SANGRE DEL TABLERO**
SI TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO RETIRADOS DEL TABLERO
DEBÉIS LEER E.7

482

SI NO TENÉIS LA PISTA #3. TOMAD LA CARTA DE EFECTO #28 “DESCONFIANZA”

483

SI NO TENÉIS 2+ ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN O PISTA #3

484

485

COLOCAD EL TABLERO #8 Y COLOCAD A TODOS LOS PJ EN LOS HEX INDICADOS

COLOCAD PNJ #104 “MELKIAH”, PNJ #43 “ANARQUISTA SANGRE DÉBIL” Y PNJ #74 “JOVEN ANARQUISTA” EN LOS HEX INDICADOS

SI EL CONTADOR DE RUPTURA DE LA MASCARADA ES 2-

COLOCAD PNJ #103 “SEÑOR VARGAS” EN EL HEX INDICADO



486

SI TENÉIS LA PISTA #1
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

SI TENÉIS 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

SI TENÉIS 3+ ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN
DEBÉIS CONTINUAR JUGANDO

- HAZ UNA TIRADA DE MENTAL + OCULTISMO **DIFICULTAD 6**
✓ ÉXITO: **PASAD A IN.3** | ✗ FRACASO: **PASAD A IN.2**

487

DESCARTAD TODAS LAS PISTAS EXCEPTO LA #1

488

TOMAD 2 ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN

489

Si no,
CONTINUAD JUGANDO

490

491

492

N.º 1 Ordenador del auditor..... P.21

496

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #70 “LISTA ROJA”

497

498

TOMAD LA PISTA #4

499

- Para variar, dejemos que sean los puños los que hablen.
PASAD A D.22

500

- HACED UN CHEQUEO DE ENARCIMIENTO**
✓ ÉXITO: **PASAD A E.14** | ✗ FRACASO: **PASAD A E.8**

501

502

E.14 - UNA HAZAÑA INSUPERABLE
Con una fuerza de voluntad que jamás pensaste poseer, logras someter a la Bestia dentro de ti y resistir el impulso, la necesidad, de vaciar a Carl Johnson de su alma y tomarla como propia.
PASAD A E.12

503

SI NO TENÉIS LA PISTA #2 NI #3

504

PASAD A E.14

505

5+ ÉXITOS: **PASAD AL EVENTO E.3**

506

Mientras escalabas el exterior de la torre, tu coterie subió en los ascensores. Has registrado piso tras piso en busca de alguna señal del Príncipe, pero algo no cuadraba: ¡Debe de haber algún tipo de piso secreto en la parte superior del edificio!

Te has dividido para cubrir más terreno y, finalmente, subiste por unas escaleras que llevan a un piso inaccesible por los ascensores. Debes de estar en el camino correcto, ya que este nivel está plagado de guardias de seguridad patrullando lo que parece ser una oficina desierta. Gracias a tu enfoque sigiloso, nadie ha sido alertado de tu presencia. Todavía.

2 PJ DEBEN TOMAR LA CARTA DE EFECTO #25 “DISCRECIÓN”

■ PASAD A E.5

507

Subiste en la plataforma hasta la ventana rota, entrando a la torre del Príncipe en un piso vacío. Encontraste unas escaleras que llevaban hacia arriba, pero también te diste cuenta de que los ascensores no subían más allá de este piso. Al tomar las escaleras, llegaste a un nivel repleto de guardias de seguridad privada. Necesitarás actuar con cautela. El ruido que hizo la plataforma al ascender alertó a los Ganado de este piso, y puedes escuchar sus comentarios desconcertados al respecto.

2 PJ DEBEN TOMAR LA CARTA DE EFECTO #26 “A LA VISTA”

■ PASAD A E.5

508

Tras tu asalto en el vestíbulo, subiste en el ascensor hasta el piso más alto que pudo alcanzar, solo para encontrarlo vacío. Los ruidos provenientes de una escalera confirmaron tu sospecha: el Príncipe ha restringido el acceso a varios pisos, permitiendo el paso solo por las escaleras como una precaución adicional contra incursiones accidentales del Ganado. Subiendo los escalones de dos en dos, te apresuraste hasta el último piso, esta vez el verdadero, y abriste la puerta solo para encontrarte cara a cara con la seguridad privada de Hilkers. Después de lo que hiciste con sus compañeros en el vestíbulo, están ansiosos por cobrarse venganza.

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO”
Tus acciones han alertado a todos. No tendrás tiempo para robar los datos que Eriksson quería.

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO”

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

¡COMIENZA EL COMBATE!

■ SI GANÁIS
PASAD A E.7

509

Usando la tarjeta de Sid, subiste en el ascensor hasta el piso más alto al que pudo llegar. Sin embargo, pronto te diste cuenta de que este no era el último piso del edificio, ni de lejos. De hecho, subiste otro piso por las escaleras, solo para encontrarlo vacío. Otro tramo de escaleras, otro piso desierto, todos dispuestos como si fueran espacios de oficina.

Tú y el resto de la coterie os separaron para cubrir más terreno y finalmente encontraste una escalera secundaria, que conducía a un piso —casi idéntico a los que ya habías revisado— atestado de guardias de seguridad. Se respira una tensión evidente en el ambiente. No recuerdas haber visto cámaras en los pisos anteriores, pero tienes la sensación de que el Ganado de este piso está en máxima alerta.

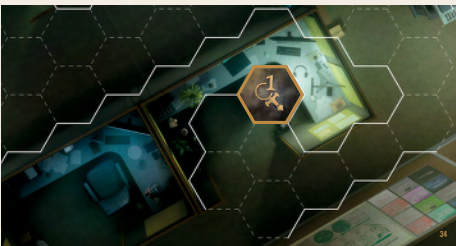
■ PASAD A E.5

510

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO”

Recordando el trato que hiciste con Eriksson, buscas una forma de robar los datos que el Ventrue quería.

COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 EN EL HEX INDICADO



Es hora de encontrar a Su Alteza.

SI ENTRÁIS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ SIN UNA FICHA DE SIGILO
DEBÉIS LEER E.6

■ CONTINUAD JUGANDO

511

Introduces la llave en la cerradura y giras. Se escucha un clic satisfactorio cuando la puerta se desbloquea y se entreabre. El camino hacia el Príncipe está despejado. Solo queda un piso más.

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #73 DEL “JURAMENTO VAMPÍRICO” Y LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 ESTÁ EN EL TABLERO

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO”

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

Fin del Capítulo 30

AHOR PUEDES LEER LA CONCLUSIÓN EN EL REVERSO DE LA PÁGINA INTRODUCTORIA DEL CAPÍTULO EN EL LIBRO DE HISTORIA

512

TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

513

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

514

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

515

516

COLOCAD PU #107 “SYLVESTER, EL SABUESO” CON LA TARJETA DE ESTADO #83 “SYLVESTER” EN UN HEX ADYACENTE A UN PJ A VUESTRA ELECCIÓN

517

COLOCAD PU #107 “SYLVESTER, EL SABUESO” CON LA TARJETA DE ESTADO #83 “SYLVESTER” EN UN HEX ADYACENTE A UN PJ A VUESTRA ELECCIÓN

518

COLOCAD PU #107 “SYLVESTER, EL SABUESO” CON LA TARJETA DE ESTADO #83 “SYLVESTER” EN UN HEX ADYACENTE A UN PJ A VUESTRA ELECCIÓN

519

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

520

■ SI NO,
PASAD A D.29

521

DESCARTAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

522

523

E.2 - UNA ENTRADA FORTUITA

524

E.3 - UNA ENTRADA SIGILOSA

525

E.4 - UNA ENTRADA BELIGERANTE



526

«¡Lo tengo!»

Apenas tienes tiempo de reaccionar antes de que el guardia de seguridad se gire, arma en mano. Ya no estás tratando con NORTHSHIELD, sino con Ganado entrenado específicamente para manejar amenazas altamente peligrosas.

SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4

¡COMIENZA EL COMBATE!

■ SI GANÁIS
PASAD A E.7

527

El último de los guardias de seguridad del Príncipe cae al suelo.

SI NO TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #38 “JUEGO DE LLAVES”

Estas personas deben tener algún medio para llegar hasta el Príncipe. Rebuscas en sus bolsillos en busca de algo que te ayude a salir de aquí.

TOMAD LA CARTA DE OBJETO #38 “JUEGO DE LLAVES”

SI LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 ESTÁ EN EL TABLERO

Con todo el ruido que has hecho, no tienes tiempo para quedarte y robar los datos que Eriksson quería.

DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO”

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS”

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

■ CONTINUAD JUGANDO

528

La puerta de la escalera está cerrada con lo que parece ser una cerradura convencional en lugar de una magnética, como normalmente asumirías. Una inspección más detallada revela que, aunque parece un cerrojo común, el ojo de la cerradura tiene una forma inusual para disuadir a los ladrones. Además, la puerta en sí es de acero ignífugo, lo que hace que forzarla no sea una opción viable.

■ SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #38 “JUEGO DE LLAVES”

Tienes lo que necesitas para llegar hasta el Príncipe.

PASAD A E.26

■ Sin ninguna otra forma de abrirla, te alejas de la puerta y continúas tu búsqueda de un juego de llaves.

CONTINUAD JUGANDO

529

Colgando del cinturón del imponente guardia que tenéis delante hay un juego de llaves igualmente impresionante. Seguramente, una de ellas debe dar acceso al Príncipe.

■ Intentas dejarlo inconsciente.

HAZ UNA TIRADA DE FÍSICO + PELEA DIFICULTAD 5

✓ ÉXITO: PASAD A E.77 | ✗ FRACASO: PASAD A E.6

■ Si no,

CONTINUAD JUGANDO

530

El hombre frente a ti es enorme, mucho más de lo que pensabas. Aun así, te armas de valor y cierras el puño. Como un oso, te lanzas sobre él y le sueltas el golpe más fuerte que has conseguido reunir hasta ahora. Tus propios nudillos crujen por la fuerza del impacto, y el guardia empieza a tambalearse. Intenta apoyarse en un escritorio, pero las piernas le fallan y se desploma, inconsciente. Te tomas un momento para registrarlo, por si lleva una tarjeta de identificación que te permita subir más alto rápidamente, pero en su lugar encuentras un juego de llaves en su cinturón. Las coges, por si acaso.

TOMAD LA CARTA DE OBJETO #38 “JUEGO DE LLAVES”

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

■ CONTINUAD JUGANDO

531

SI NO TENÉIS LA PISTA #4

SOLO EL PJ QUE DERROTÓ PNJ #106 “CARL JOHNSON” USANDO LA CARTA DE COMBATE “MORDISCO” PUEDE INTERACTUAR CON EL RESTO DE LA SECUENCIA

SI TENÉIS LA PISTA #4

ELEGID 1 PERSONAJE INVOLUCRADO EN ESTA SECUENCIA. SOLO ÉL PUEDE INTERACTUAR CON EL RESTO DE LA SECUENCIA

Cedes al poder de la Bestia y hundes los colmillos en un indefenso Carl Johnson, bebiendo la poca Sangre que queda en el cuerpo del Vástago. Gime de dolor, pero pronto esos gemidos se transforman en un leve sollozo, un claro indicio de la poca fuerza que queda en su cuerpo de Ventrué.

SI SOIS EL ÚNICO PJ EN EL TABLERO

DEBÉIS LEER E.5

REDUCID VUESTRA HAMBRE EN 1

■ PASAD A E.6

532

COLOCAD LA FICHA DE ACCIÓN #3 EN EL HEX INDICADO



■ CONTINUAD JUGANDO

533

SI PNJ #16 “YUMA MCKENZIE” NO ESTÁ EN EL TABLERO

534

COLOCAD PNJ #78 “ORRERO #3” Y TODOS LOS PJ IMPLICADOS EN LA SECUENCIA EN LOS HEX INDICADOS

535

SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ EXCEPTO DEL PNJ #77 “JEFF DE OBRA” SIN UNA FICHA DE SIGILO DEBÉIS LEER EL EVENTO E.2

536

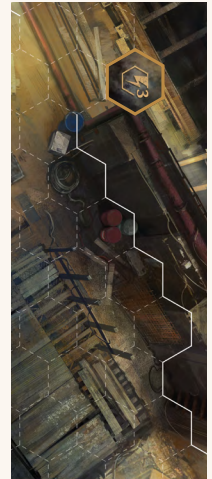
PNJ #113 “ASISTENTE DE TIENDA” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

537

PNJ #113 “ASISTENTE DE TIENDA” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

538

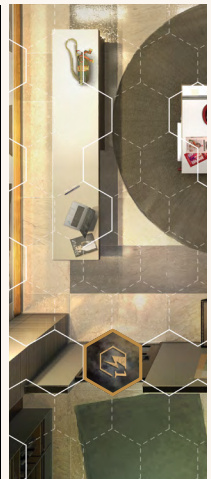
■ CONTINUAD JUGANDO



COLOCAD LA FICHA DE ACCIÓN #3 EN EL HEX INDICADO

539

PNJ #113 “ASISTENTE DE TIENDA” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS



COLOCAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 EN EL HEX INDICADO

540

TOMAD LA PISTA #1

541

E.5 - PESADILLA LIMINAL

542

RESPUESTA RÁPIDA

543

SAQUEAR A LOS MUERTOS

544



545



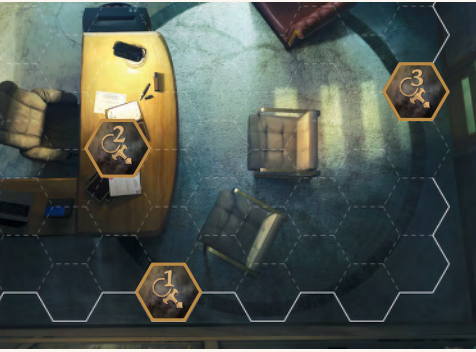
546

RETIRAD PNJ #106 “CARL JOHNSON” DEL TABLERO

SI TENÉIS LA PISTA #1, DESCARTADLA

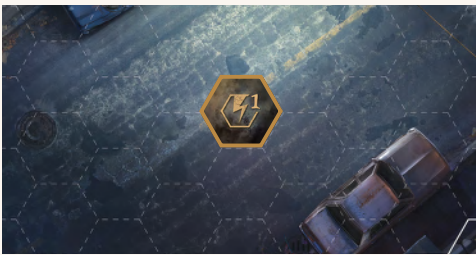
Con Carl fuera del camino, ahora solo te queda encontrar la manera de llegar hasta Hilkers. El Ventrue se negó a hablar, pero dado que es su lugarteniente, debe haber algo aquí que te lleve hasta el Príncipe. Solo tienes que descubrir qué.

COLOCAD LAS FICHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1, #2 Y #3 EN LOS HEX INDICADOS



547

COLOCAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 EN EL HEX INDICADO



SI ERES THOMAS CHARTRAND
DEBÉIS LEER D.23

• CONTINUAD JUGANDO

548

Intentas explicar cómo conseguiste la marca...

HAZ UNA TIRADA DE SOCIAL + PERSUASIÓN [DIFICULTAD 6]

✓ ÉXITO:

...y puedes ver que, aunque la mayoría sigue negándose a creerlo, tus palabras bastan para sembrar al menos una duda.

✗ FRACASO:

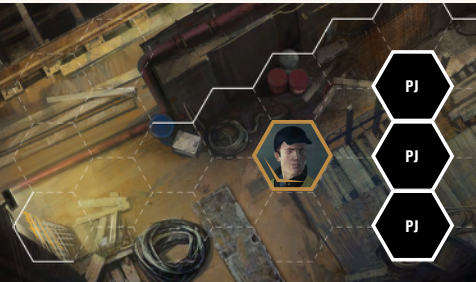
...pero Nyaya te ordena que te calles y dejes que los anarquistas deliberen, libres de tus mentiras.

DESCARTAD 2 ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN

• PASAD A D.29

549

COLOCAD TODOS LOS PJ IMPLICADOS EN LA SECUENCIA EN LOS HEX INDICADOS



550

PNJ #38 “ASESOR DE COMPRAS” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

551

TOMAD LA PISTA #1

PNJ #38 “ASESOR DE COMPRAS” YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

552

553

554

555

556

COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 EN EL HEX INDICADO



Ahora que la tienda está vacía, puedes explorarla a tu ritmo.

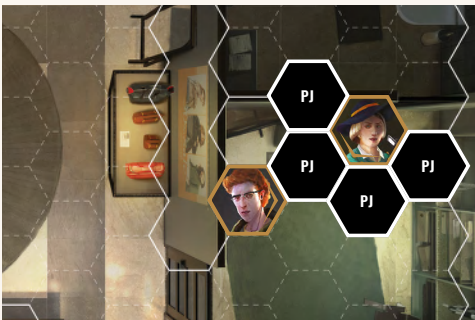
CONTINUAD JUGANDO

557

* SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #93 “HERALDO ATORMENTADA”
DEBÉIS LEER D.5

558

COLOCAD TODOS LOS PJ, PNJ #63 “BETTY DUHAMEL” Y PNJ #60
“ALEX SIMARD” EN LOS HEX INDICADOS



559

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #92 “PEÓN”

560

HAZ UNA TIRADA DE FÍSICO + PIEL [DIFICULTAD 4]
✓ ÉXITO: PASAD A D.12 | ✗ FRACASO: PASAD A D.11

561

■ Prefiriendo no alterar las pertenencias del Herald, esperas pacientemente a que Betty aparezca.
RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO
PASAD AL EVENTO E.5

562

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 DEL TABLERO

563

PNJ #60 “ALEX SIMARD” USA LA TARJETA DE ESTADO #44 “ALEX SIMARD”
PNJ #60 “ALEX SIMARD” SE UNE COMO ALIADO PARA ESTE CAPÍTULO

564

RETIRAD TODOS LOS PNJ “CLIENTE” SI ESTÁN EN EL TABLERO
COLOCAD TODOS LOS PJ, PNJ #63 “BETTY DUHAMEL” Y PNJ #60
“ALEX SIMARD” EN LOS HEX INDICADOS

565

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 DEL TABLERO

566

PNJ #60 “ALEX SIMARD” USA LA TARJETA DE ESTADO #44 “ALEX SIMARD”
PNJ #60 “ALEX SIMARD” SE UNE COMO ALIADO PARA ESTE CAPÍTULO

567

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 DEL TABLERO

568

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4 DEL TABLERO
SI TENÉIS LAS FICHAS DE PISTA #1, #2, #3 Y #4
TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

569

DEBÉIS LEER E.16

570

P.93

571

572

573

*



574

E.5 - CLICKITTY CLACKITTY

Oyes el clic-clac de sus tacones mucho antes de que Betty abra la puerta del almacén. Cada paso es firme, casi furioso. Te has acomodado en su nido, y has provocado su ira.

RETIRAD TODOS LOS PNJ “CLIENTE” SI ESTÁN EN EL TABLERO

RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE ACCIÓN DEL TABLERO

RETIRAD TODAS LAS FICHAS DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN DEL TABLERO

COLOCAD TODOS LOS PJ, PNJ #63 “BETTY DUHAMEL” Y PNJ #60 “ALEX SIMARD” EN LOS HEX INDICADOS



■ PASAD AL DIÁLOGO “BETTY DUHAMEL” D.1

575

576

Reducidlo en 1 al final de cada ronda, excepto durante las secuencias de Combate.

577

Nota: Reducid el contador de rondas en 1 al final de cada ronda, excepto durante las secuencias de Combate.

578

TOMAD LA PISTA #2

579

Nota: Reducid el contador de rondas en 1 al final de cada ronda, excepto durante las secuencias de Combate.

580

PNJ #61 “JIMMY SMYTHE” USA LA TARJETA DE ESTADO #48 “JIMMY SMYTHE”

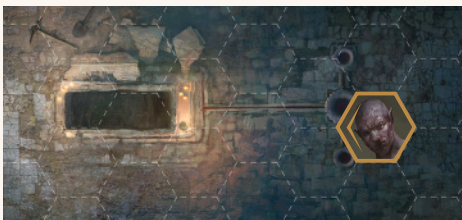
BARAJAD JUNTOS LOS MAZOS DE COMBATE “JEFE #6” Y “COMÚN DE JEFES”

581

TOMAD LA PISTA #4

582

COLOCAD PNJ #61 “JIMMY SMYTHE” EN EL HEX INDICADO



PASAD AL DIÁLOGO “JIMMY SMYTHE” D.1

583

PNJ #121 “ENZO DELUCA” USA LA TARJETA DE ESTADO #57 “ENZO DELUCA”

584

DEBÉIS LEER E.12

585

COLOCAD PNJ #61 “JIMMY SMYTHE” EN EL HEX INDICADO



PASAD AL DIÁLOGO “JIMMY SMYTHE” D.1

586

■ SI EL CONTADOR DE RUPTURA DE LA MASCARADA ES 2+
DEBÉIS LEER D.37

■ SI EL CONTADOR DE RUPTURA DE LA MASCARADA ES 1-
DEBÉIS LEER D.38

587

■ Si Caleb no te deja unirse a su versión de Montreal, siempre puedes unirme al Príncipe Villon en París.

PASAD AL EVENTO E.15

588

589

Especial: En este capítulo, siempre que comience el Combate, pausad el contador de rondas (si está activo) y reanudadlo cuando termine el Combate.

590

■ Si no,
CONTINUAD JUGANDO

591

Especial: En este capítulo, siempre que comience el Combate, pausad el contador de rondas (si está activo) y reanudadlo cuando termine el Combate.

592

PASAD A E.11

593

PASAD A E.11

594

PASAD A E.11

595

PASAD A E.11

596

PASAD A E.11

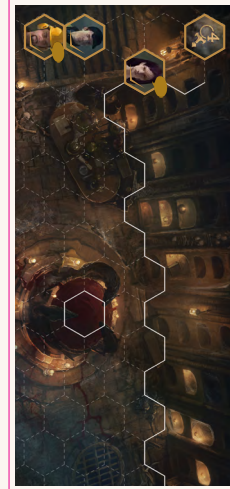
597



Su contador de daño abarca ambas tarjetas, lo que significa que solo pueden ser derrotadas cuando hayan recibido un total de 28 de daño. Es imposible derrotar solo a una de las hermanas; ambas permanecen en el tablero hasta que sean derrotadas juntas. Para facilitar el seguimiento, colocad la tarjeta de Estado de “Ella” a la derecha de la de “Maggie”, formando un único contador de daño continuo.

Especial: Durante este Combate con Maggie y Ella, consultad ÚNICAMENTE los umbrales de la tarjeta de Estado para determinar qué página leer. El daño que supere un umbral se ignora. No tenéis en cuenta ninguna instrucción futura del contador de daño en el libreto.

598



COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4 EN EL HEX INDICADO

599

600

Especial: Durante este Combate con Sid, consultad ÚNICAMENTE los umbrales de la tarjeta de Estado para determinar qué página leer. El daño que supere un umbral se ignora en cuenta ninguna instrucción futura del contador de daño en el libreto.

601

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #94 “PRINCIPIO DE PETER”

602

SI NO TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #95 “DUELLEROS”

603

CONTINUAD EL COMBATE
SI GANÁIS
FIN DEL CAPÍTULO OPCIONAL

604



605



606



607

SI AMBOS CONTADORES DE DAÑO DE LOS “GHOULS” SE LLENAN ANTES QUE EL DE “BETTY DUHAMEL” DEBÉIS LEER E.11

608

■ Espera a Betty.
PASAD AL EVENTO E.5

609

■ Espera a Betty.
PASAD AL EVENTO E.5

610

DEBÉIS LEER E.3

611

DEBÉIS LEER E.16

612

PASAD AL EVENTO E.31

613

DEBÉIS LEER E.16

614

BARAJAD JUNTOS EL MAZO DE COMBATE “JEFE N°6” Y “COMÚN DE JEFES”

615

BARAJAD JUNTOS EL MAZO DE COMBATE “JEFE N°6” Y “COMÚN DE JEFES”

616

✓ ÉXITO: PASAD A D.2 | ✗ FRACASO: PASAD A D.4

617

✓ ÉXITO: PASAD A D.3 | ✗ FRACASO: PASAD A D.5

618

SI GANÁIS PERO

619

SI GANÁIS PERO

620

• CONTINUAD EL COMBATE

SI GANÁIS
FIN DEL CAPÍTULO OPCIONAL

621

SI LA FICHA DE ACCIÓN #4 ESTÁ EN EL TABLERO

«¿Qué demonios estás haciendo aquí? ¿Necesitas ayuda?»

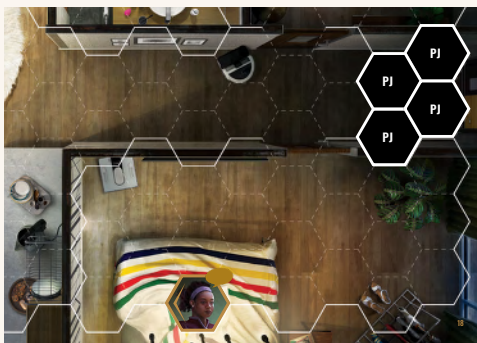
El comandante de guardia está claramente irritado. No lograste completar tu misión a tiempo de manera discreta.

El capítulo acaba en fracaso.

DEBÉIS EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

622

COLOCAD TODOS LOS PJ Y PNJ #154 "TATTIAWNA" EN LOS HEX INDICADOS



623

COLOCAD LAS FICHAS DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 Y #4 EN LOS HEX INDICADOS



CONTINUAD JUGANDO

624

COLOCAD EL CONTADOR DE RONDAS EN 8

SI TENÉIS LA PISTA #2

Se dio la alarma.

REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 2

SI TENÉIS LA PISTA #1 Y NO TENÉIS LA PISTA #2

Alguien sabe de vuestra presencia aquí, pero no se dio la alarma.

REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

SI TENÉIS LA PISTA #3

Su sabotaje le ha dado más tiempo.

AUMENTAD EL CONTADOR DE RONDAS EN 2

SI EL CONTADOR DE RONDAS LLEGA A 0

DEBÉIS LEER E.16

• PASAD A E.2

625

- Intenta convencer a la manada de que tome la Muerte Definitiva de Yuma como el sacrificio.

HAZ UNA TIRADA DE SOCIAL + PERSUASIÓN [DIFICULTAD 7]

✓ ÉXITO: PASAD A D.13 | ✗ FRACASO: PASAD A D.14

626

TOMAD LA CARTA DE EFECTO #91 "FIN DE UNA ERA"

627

COLOCAD TODOS LOS PJ EN SUS HEX INICIALES, LUEGO COLOCAD PNJ #93 "REFUERZOS ALERTADOS" Y PNJ #116 "VECINO PREOCUPADO" EN LOS HEX INDICADOS



628



629



630

- HAZ UNA TIRADA DE FÍSICA + SIGILO [DIFICULTAD 5]
✓ ÉXITO: PASAD A E.6 | ✗ FRACASO: PASAD A E.2

631

RETIRAD PNJ #15 "MACARRA LÍDER", PNJ #71 "MACARRA MANSO", PNJ #92 "MACARRA PELEÓN", PNJ #74 "MACARRA DESPREOCUPADO", PNJ #80 "CHAVAL CON MONOPATÍN" Y LA FICHA DE ACCIÓN #3 DEL TABLERO

632

RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 DEL TABLERO

633

Al pasar por la puerta, llamas la atención de un agente de policía uniformado.
PASAD AL DIÁLOGO "SARGENTO ADMINISTRATIVO" D.1

634

RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 DEL TABLERO

635

636

RETIRAD PNJ #15 "MACARRA LÍDER", PNJ #71 "MACARRA MANSO", PNJ #92 "MACARRA PELEÓN", PNJ #74 "MACARRA DESPREOCUPADO" Y PNJ #80 "CHAVAL CON MONOPATÍN" DEL TABLERO

637

COLOCAD TODOS LOS PJ EN SUS HEX INICIALES, LUEGO COLOCAD PNJ #93 "REFUERZOS ALERTADOS" Y PNJ #116 "VECINO PREOCUPADO" EN LOS HEX INDICADOS

638

TOMAD LA PISTA #4

639

DISCARDAD LA PISTA #4

641

RETIRAD PNJ #15 "MACARRA LÍDER", PNJ #71 "MACARRA MANSO", PNJ #92 "MACARRA PELEÓN", PNJ #74 "MACARRA DESPREOCUPADO", PNJ #80 "CHAVAL CON MONOPATÍN" Y LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

642

SI NO TENÉIS NINGÚN ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

643

SI TENÉIS LA PISTA #4

645

SI TENÉIS LA CARTA DE EFECTO #92 "PEÓN"

646



647

PASAD A D.8

648

PASAD A D.10

649

PASAD AL DIÁLOGO "AGENTE DE POLICÍA" D.2

650

PASAD AL DIÁLOGO "AGENTE DE POLICÍA" D.2

651

PASAD AL DIÁLOGO "AGENTE DE POLICÍA" D.2

652 TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

653 SI EL CONTADOR DE RONDAS LLEGA A 0
DEBÉIS LEER E.34

SI YA NO QUEDAN FICHAS NI PNJ DE DIÁLOGO CON LOS QUE PODÉIS INTERACTUAR
DEBÉIS EMPEZAR DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

■ CONTINUAD JUGANDO

Especial: solo en este Capítulo, siempre que se os indique que disminuyáis el contador de rondas, anotad los cambios y aplicadlos todos la próxima vez que CONTINUÉIS JUGANDO.

654 SI ENTRÁIS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DE CUALQUIER PNJ "GUARDIA" SIN UNA FICHA DE SIGILO
DEBÉIS LEER E.36

Especial: podéis interactuar con la ficha de Acción #2 sin perder vuestro estado de Sigilo.

655 MOVED VUESTRO PJ A UN HEX HACIA PNJ #129 "EMPLEADA DE TAQUILLA"
RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

SI TENÉIS LA PISTA #1 Y NO TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #74 "BILLETE DE TREN"
Pide comprar un billete para el tren que sabes que tomará Nina Barker.
DEBÉIS LEER E.17

■ SI NO TENÉIS NINGUNA FICHA DE ÉXITO DE INVESTIGACIÓN

Amenaza a la taquillera para averiguar si ha visto a una mujer que coincida con la descripción de Nina Barker.

HAZ UNA TIRADA DE SOCIAL + INTIMIDACIÓN DIFICULTAD 2
✓ ÉXITO: PASAD A E.18 | ✗ FRACASO: PASAD A E.20

■ Pregunta a la taquillera si ha visto a una mujer que coincida con la descripción de Nina Barker.

HAZ UNA TIRADA DE SOCIAL + PERSUASIÓN DIFICULTAD 2
✓ ÉXITO: PASAD A E.16 | ✗ FRACASO: PASAD A E.19

656 ■ SI NO TENÉIS NINGUNA FICHA DE ÉXITO DE INVESTIGACIÓN
Amenaza a la taquillera para averiguar si ha visto a una mujer que coincida con la descripción de Nina Barker.

HAZ UNA TIRADA DE SOCIAL + INTIMIDACIÓN DIFICULTAD 2
✓ ÉXITO: PASAD A E.18 | ✗ FRACASO: PASAD A E.20

■ Si no,

REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

CONTINUAD JUGANDO

657

658 REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

659 El capítulo acaba en fracaso.
HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

660 RETIRAD PNJ #135 "PASAJERO #4" SI ESTÁ EN EL TABLERO

661 RETIRAD PNJ #130 "PASAJERO #5", PNJ #132 "PASAJERO #7" Y PNJ #46 "PASAJERO #8" DEL TABLERO

662 SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

663 RETIRAD TODOS LOS PNJ EXCEPTO #134 "NINA BARKER" DEL TABLERO

664 TOMAD 1 ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

COLOCAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #1 EN EL HEX INDICADO



■ SI TENÉIS LA PISTA #2
DEBÉIS LEER E.36

■ SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE VISIÓN DEL PNJ #50 "GUARDIA #1" SIN UNA FICHA DE SIGILO
DEBÉIS LEER E.21

■ Si no,

REDUCID EL CONTADOR DE RONDAS EN 1

CONTINUAD JUGANDO

665 SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS Y COLOCAD UNO NUEVO EN 5
RETIRAD LA FICHA DE ACCIÓN #1 DEL TABLERO

666

667 RETIRAD PNJ #133 "REVISOR", PNJ #135 "PASAJERO #4" Y PNJ #21 "GUARDIA DE SEGURIDAD" SI ESTÁN EN EL TABLERO

SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

COLOCAD EL CONTADOR DE RONDAS EN 5

668 SI ESTÁ ACTIVO, RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS

669 REEMPLAZAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 POR PNJ #134 "PASAJERO #6"

670 SI TENÉIS LA PISTA #1 DEBÉIS LEER D.3

SI NO TENÉIS 2+ ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN O LA PISTA #1 Y YA NO HAY FICHAS NI PNJ DE DIÁLOGO CON LOS QUE PODÁIS INTERACTUAR
El capítulo acaba en fracaso.
HAY QUE EMPEZARLO DE NUEVO DESDE EL PRINCIPIO

671 ■ SI TENÉIS 2+ ÉXITOS EN INVESTIGACIÓN
PASAD A D.2

672 «¡Buenas noches!» le dices.
PASAD A D.4

■ Si no,
CONTINUAD JUGANDO

673 TOMAD LA PISTA #1

674

675

676

677

PNJ #138 "AGENTE DE POLICÍA" YA NO HABLARÁ CON VOSOTROS

678

679

680

681

■ SI TENÉIS LA PISTA #2
DEBÉIS LEER D.7

682

683

684

■ SI TENÉIS FORTALEZA  NIVEL 1+
Para no arriesgarlo, recurre a tu resistencia sobrenatural. Les vas a enseñar un par de cosas.
PASAD A E.6

SI ESTÁS EN EL TABLERO #4-02
DEBÉIS LEER D.6

SI TENÉIS LA PISTA #3
DEBÉIS LEER D.3

TOMAD LA PISTA #3

685

686

CONTINUAD JUGANDO

PASAD A D.8

687

PASAD A LA PÁGINA DE EVENTO E.12

688

PASAD A E.15

689

DEBÉIS LEER E.16

690

PNJ #139 "CHARLOTTE" SE UNE COMO ALIADA PARA ESTE COMBATE Y USA LA TARJETA DE ESTADO #95 "CHARLOTTE MILLINER"

691

692 TOMAD LA PISTA #2

693 SI PNJ #140 "CLARENCE BLEAKER" ESTÁ EN EL TABLERO DEBEIS LEER EL DIÁLOGO "CLARENCE BLEAKER" D.23

694 RETIRAD EL CONTADOR DE AUTORIDAD

695

- Aprovechando la distracción que te proporciona el cadáver ambulante, invocas tu resistencia sobrenatural para liberarte de las garras del Cirujano.

PASAD A E.36

696

- «... por qué cree que somos estúpidos».

PASAD A D.9

697 TOMAD LA PISTA #1

698 TOMAD LA PISTA #2

699 RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

700 TOMAD LA PISTA #3

701 RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4 DEL TABLERO

702 SI ESTÁN EN EL TABLERO, RETIRAD LAS FICHAS DE ACCIÓN #1 Y #2
SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4
CONTINUAD JUGANDO

703 SI ESTÁ EN EL TABLERO, RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #4

704 RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #3 DEL TABLERO

705 TOMAD LAS PISTAS #1 Y #3

706 COLOCAD LA FICHA DE ACCIÓN #4 EN EL HEX INDICADO

CONTINUAD JUGANDO

707

- Mira más de cerca.

PASAD A E.39

- Si no,

CONTINUAD JUGANDO

708 TOMAD LA PISTA #2

709 TOMAD LA CARTA DE OBJETO #44 "CONJUNTO DE ROPA"

710

711

- PASAD AL EVENTO E.7**

712 TOMAD LA PISTA #2

713 TOMAD LA PISTA #2

714 TOMAD LA PISTA #2

715

- SI PNJ #152 "GUARDIA DEL CÁRTEL" ESTÁ A 3 HEX O MENOS DE LA FICHA DE ACCIÓN #1 Y NO TENÉIS LA PISTA #2
Llamad al guardia.

PASAD AL DIÁLOGO "GUARDIA DEL CARTEL" D.1

716

- SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #45 "CINTA AMERICANA"
Úsala para reparar el radiador.

PASAD A E.24

717 RETIRAD LA FICHA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN #2 DEL TABLERO

718 RETIRAD TODAS LAS FICHAS DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN DEL TABLERO

719

720 **CONTINUAD JUGANDO**

721 TOMAD LA CARTA DE EFECTO #25 "DISCRECIÓN"

722 RETIRAD EL CONTADOR DE RONDAS
PASAD A E.8

723 **CONTINUAD JUGANDO**

724

725 SI TENÉIS LA CARTA DE OBJETO #44 "CONJUNTO DE ROPA"

726

727 SI TENÉIS LA PISTA #1 O #2

728 **PASAD A E.9**

729

STATE CARDS

730

VÍNCULO DE SANGRE

Las hermanas de sangre comparten 1 contador de Daño. Ambas son derrotadas solo cuando se llena dicho contador.

E.5

731

VÍNCULO DE SANGRE

Las hermanas de sangre comparten 1 contador de Daño. Ambas son derrotadas solo cuando se llena dicho contador.

E.8

732

VÍNCULO DE SANGRE

Las hermanas de sangre comparten 1 contador de Daño. Ambas son derrotadas solo cuando se llena dicho contador.

E.9

733

VÍNCULO DE SANGRE

Las hermanas de sangre comparten 1 contador de Daño. Ambas son derrotadas solo cuando se llena dicho contador.

E.8

734

E.5

E.8

736 GANA 3 FAVORES, LUEGO PASA AL EVENTO E.1

737 PASAD AL EVENTO E.1 A E.8 SEGÚN EL PJ QUE ESTÉIS JUGANDO

753 TOMAD LA CARTA DE OBJETO #67 “MI VIEJA AMIGA”

738 Por ello, no podrás usar tus DISCIPLINAS Vampíricas ni los Dados Rojos.

740 INSTRUCCIONES ESPECIALES

En este Capítulo, no perdéis vuestra ficha de **Sigilo** al activar una ficha de **Área de Investigación**.

741 DESCARTAD LA CARTA DE EFECTO #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS” SI LA TENÉIS

742 DESCARTAD LAS CARTAS DE OBJETO #46 “TELÉFONO DESECHABLE” Y #42 “TARJETA DE IDENTIFICACIÓN” SI LAS TENÉIS

743 DESCARTAD LAS CARTAS DE EFECTO #72 “ESTRATEGIA DE ESCAPE” Y #78 “MÁS DE LO QUE ESPERABAS” SI LAS TENÉIS

744 DESCARTAD LAS CARTAS DE EFECTO #72 “ESTRATEGIA DE ESCAPE” Y #75 “LEALTAD FORZOSA” SI LAS TENÉIS

745 DESCARTAD LAS CARTAS DE EFECTO #73 “JURAMENTO VAMPÍRICO” Y #36 “CON PRISAS” SI LAS TENÉIS

746 A partir de este momento:
El personaje de **HECATA** se vuelve jugable.
Podéis jugar **HECATA** – CAPÍTULO 1 al final de cualquier Capítulo.

747 LEED AHORA EL INTERLUDIO 3

Podéis jugar el **Capítulo Opcional - PASADO OSCURO 1: EN LA BOCA DEL LOBO** antes de leer el **Interludio 3**.
Si continuáis con el **Interludio 3**, este Capítulo Opcional dejará de estar disponible.

748 INSTRUCCIONES ESPECIALES

Si entráis en **FRENESÍ** durante este capítulo, **no** retiréis vuestro personaje del tablero.
En su lugar, **no** podréis usar la **SANGRE** por el resto del capítulo.

749 PNJ #50 “GUARDIA NOVATO” USA LA TARJETA DE ESTADO #20 “GUARDIA NOVATO”
PNJ #37 “GUARDIA DISTRAÍDA” USA LA TARJETA DE ESTADO #17 “GUARDIA DISTRAÍDA”
PNJ #48 “GUARDIA VETERANO” USA LA TARJETA DE ESTADO #19 “GUARDIA VETERANO”
PNJ #47 “GUARDIA IMPONENTE” USA LA TARJETA DE ESTADO #16 “GUARDIA IMPONENTE”
PNJ #9 “GUARDIA AGOTADO” USA LA TARJETA DE ESTADO #18 “GUARDIA CANSADO”
PNJ #22 “GUARDIA DE SEGURIDAD” USA LA TARJETA DE ESTADO #10 “GUARDIA DE SEGURIDAD”

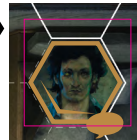
750 PASAD AL EVENTO E.37

751 PASAD AL DIÁLOGO “MELVIN KROSSMAN” D.4

752 PNJs DE DIÁLOGO

A partir de este momento:
El personaje del **MINISTERIO** se vuelve jugable.
Podéis jugar el **MINISTERIO** – CAPÍTULO 1 al final de cualquier Capítulo.

755



756



757



758



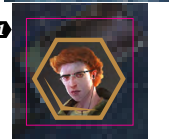
759



760



761



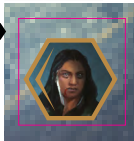
762



763



764



765

INSTRUCCIONES ESPECIALES

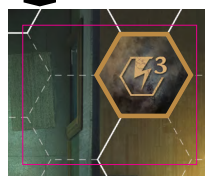
En este Capítulo, las fichas de **Acción de Fase 1** se activan automáticamente cuando un PJ se mueve a un Hex adyacente a ellas.

766

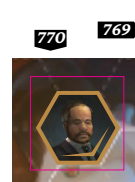
767



768



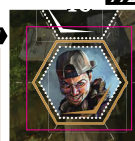
770



769



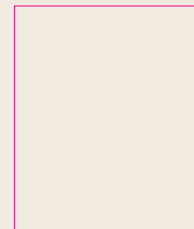
772



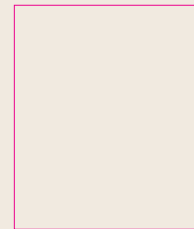
773



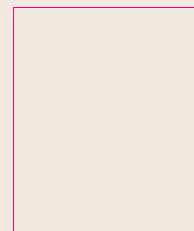
775



776



777



774

PNJs



Seguridad #1
#22



Seguridad #2
#37



Seguridad #3
#9



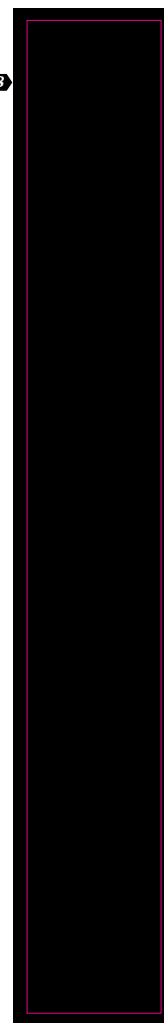
Seguridad #4
#148



Seguridad #5
#48



778



PNJ #22 “SEGURIDAD #1” USA LA TARJETA DE ESTADO #10 “GUARDIA DE SEGURIDAD”
 PNJ #37 “SEGURIDAD #2” USA LA TARJETA DE ESTADO #36 “GUARDIA DE SEGURIDAD #2”
 PNJ #9 “SEGURIDAD #3” USA LA TARJETA DE ESTADO #37 “GUARDIA DE SEGURIDAD #3”
 PNJ #148 “SEGURIDAD #4” USA LA TARJETA DE ESTADO #38 “AGENTE DE POLICÍA”
 PNJ #48 “SEGURIDAD #5” USA LA TARJETA DE ESTADO #19 “GUARDIA VETERANO”

779

SI “ENZO” HA SIDO DERROTADO DURANTE ESTE CAPÍTULO, TOMAD LA CARTA DE EFECTO #90 “BAJO TIERRA”. EN CASO CONTRARIO, GANAD 1 ESTATUS.

781

PNJ #15 “MACARRA LÍDER” USA LA TARJETA DE ESTADO #49 “MACARRA LÍDER”
 PNJ #71 “MACARRA MANSO” USA LA TARJETA DE DE ESTADO #50 “MACARRA MANSO”
 PNJ #80 “CHAVAL CON MONOPATÍN” USA LA TARJETA DE DE ESTADO #51 “CHAVAL CON MONOPATÍN”
 PNJ #92 “MACARRA PELEÓN” USA LA TARJETA DE ESTADO #52 “MACARRA PELEÓN”
 PNJ #74 “MACARRA DESPREOCUPADO” USA LA TARJETA DE ESTADO #33 “MULTITUD #1”

782

PASAD AL EVENTO E.1

785

PNJs DE DIÁLOGO



Idiota
Perdido
#67

786



787



788



789



790



791



792



793



794



795



796



797



798



799



800



801



802



803



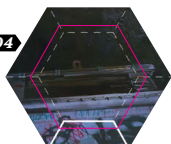
783

Trabajador en
Construcción #1
#33

784

Trabajador en
Construcción #2
#76

804



805



806



807



808



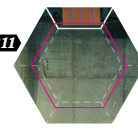
809



810



811



812



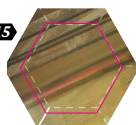
813



814



815



816



817



818



819



820



821



822



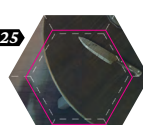
823



824



825



826



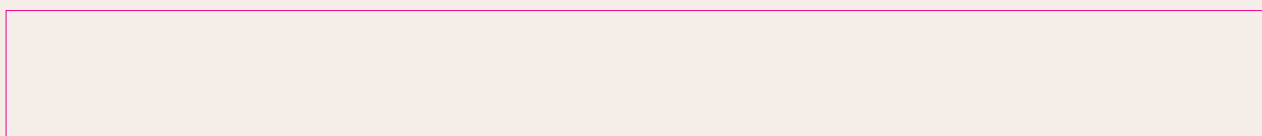
827



828



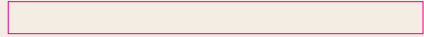
829



830



831



832

PASAD A E.84