

El Orfanato

by Magus

08/11/2013

Por Magus

La siguiente ayuda para Vampiro: la Mascarada consiste en una manada de ejemplo para el Sabbat, establecida en las cercanías de la ciudad de Miami, aunque puede ser instalada con facilidad en cualquier dominio controlado por la secta. Los Granjeros de Almas son una Cofradía surgida hace unas pocas décadas, alimentándose de los sueños rotos de los niños de un orfanato.

HISTORIA

Cuando Fidel Castro y los revolucionarios cubanos derrocaron el régimen dictatorial de Fulgencio Batista en 1959, numerosos seguidores del dictador pero también muchos cubanos que no se sentían cómodos con el nuevo régimen revolucionario, emprendieron la vía del exilio. Quienes disponían de medios se apresuraron a colocar todos los bienes que pudieron en el extranjero y huyeron del país, pero otros muchos, con escasos medios, emprendieron la peligrosa odisea de atravesar el mar Caribe entre Cuba y la península de Florida, y algunos perecieron en el intento, iniciando una macabra estadística que se extiende hasta nuestros días.

Entre estos exiliados cubanos se encontraba un sacerdote, el padre Jerónimo Trigo, cuya fe resultó profundamente afectada por la victoria de los revolucionarios. Jerónimo se instaló en México, donde fue Abrazado con indiferencia por una manada de vampiros del Sabbat. Su sire no esperaba que sobreviviera, pero la sangre le proporcionó una oscura voluntad y una nueva causa que abrazar con fervor.

Debido a su pasado en Cuba, Jerónimo fue enviado como explorador de la Espada de Caín al país, donde desempeñó su labor con acierto. Sin embargo, hacia la década de 1970 su sire lo llamó de regreso a México y le proporcionó una nueva misión en la ciudad de Miami.

El ambiente de Florida, donde se habían concentrado los exiliados cubanos, agradó a Jerónimo, que pronto revitalizó sus antiguos contactos y consiguió suficiente influencia como para crear su propia manada, los Granjeros de Almas. Aparte de desempeñar labores de espionaje para el Sabbat, los Granjeros también comenzaron a depredar entre los exhaustos exiliados cubanos que llegaban a las playas de Florida, asaltándolos en cuanto tocaban tierra, pero con el tiempo llegaron incluso a realizar incursiones en el mar. Pero aparte de obtener un suministro fluido de vitae, Jerónimo tenía otros planes y con sus congéneres pronto comenzó a buscar una forma de aprovechar mejor esos recursos.

En 1981 los Granjeros tomaron el control de un antiguo orfanato de la época colonial española, que habilitaron para los huérfanos de Florida. Allí instalaron una base permanente para el Sabbat en Miami, desde donde hostigaron a sus rivales de la Camarilla y constituyeron uno de los principales centros de suministro cuando la Espada de Caín asedió la ciudad. Desgraciadamente, esperando alcanzar un gran poder en el nuevo orden, la manada perdió a dos de sus miembros en las escaramuzas. En 1998 también perdieron a su sacerdote, un poderoso taumaturgo Tremere, que desapareció de forma misteriosa con el resto de su linaje durante una visita a México.

SITUACIÓN ACTUAL

Actualmente sólo sobreviven dos de los cinco miembros fundadores de los Granjeros de Almas. El padre Jerónimo es el más veterano y en cierta manera el creador de la cofradía. Ahora se encuentra solo frente a su rival, Quimera, que debido a su veteranía ha asumido la posición de sacerdotisa. Por ahora ambos permanecen igualados y pretenden utilizar a los nuevos reclutas en sus juegos de poder.

EL ORFANATO DE ST. CLAIRE

Diversas enfermedades tropicales eran frecuentes entre la población de Florida en los primeros días de la colonización española, que ante las riquezas obtenidas de los imperios precolombinos de América Central y del Sur prestó poca atención a sus posesiones periféricas, aunque a medida que otras potencias europeas comenzaban a crear asentamientos en el Nuevo Mundo, la Corona española comenzó a extender sus posesiones, tanto para buscar más riquezas como para limitar la expansión de sus rivales. En el siglo XVII, por orden del gobernador de San Agustín, en Florida, ordenó a un grupo de hombres que instalara un fortín cerca del territorio que ocuparía la actual ciudad de Miami. Al principio se construyó una estructura de madera, que no obstante sería abandonada en 1699 debido a múltiples factores: tanto los ataques de los indios, los periódicos destrozos causados por las tormentas tropicales y las enfermedades de los lejanos pantanos.

La estructura sería abandonada y olvidada hasta el año 1897. Tras las Guerras Semínolas, el territorio de Florida había sido pacificado y numerosos colonos americanos acudían a la naciente ciudad.

Un grupo de monjas clarisas adquirieron los terrenos colindantes y aprovecharon los cimientos de la estructura colonial española para construir un pequeño convento con una escuela adjunta. El convento de St. Claire prosperó durante algunas décadas, pero abruptamente, con la crisis de 1929, la diócesis católica de Miami se encontró falta de fondos y vendió sus posesiones menos rentables. El convento de St. Claire fue cerrado, las monjas fueron enviadas a otros conventos, y los terrenos fueron vendidos en 1931 a Don Amador Carrera, un terrateniente cubano, que planeaba utilizar los beneficios de sus inversiones en Cuba para convertir la propiedad en una mansión para retirarse en su vejez.

Sin embargo, Don Amador no llevó a cabo su proyecto. En 1940 estaba más interesado en sus negocios en Cuba y decidió regalar la propiedad a su hijo Felipe, que unos años después se desplazó a Miami y comenzó a invertir en la propiedad. Algunos edificios fueron demolidos y se comenzaron a construir nuevas estructuras, quizás con miras a la creación de un hotel, aunque la finalidad del proyecto nunca quedó clara. La repentina muerte de Don Amador en 1944 llevó a Felipe Carreras a regresar precipitadamente a Cuba, dejando su proyecto en Miami por el momento, aunque las construcciones continuaron a un ritmo muy lento.

Felipe y su familia fueron sorprendidos en 1959 por la revolución cubana, que llevó al poder a Fidel Castro y sus partidarios. Felipe tuvo el dudoso honor de ser ejecutado por el Che Guevara en la fortaleza de La Cabaña y su familia murió asesinada en circunstancias no aclaradas mientras intentaban huir a los Estados Unidos. Se dice que otros exiliados cubanos los mataron para apoderarse del dinero que llevaban. En cualquier caso, nunca se volvió a saber de ellos.

Ante la falta de herederos, las autoridades del ayuntamiento de Miami confiscaron la propiedad de Felipe Carrera y decidieron utilizarla, primero como alojamiento temporal para los exiliados cubanos de Miami, pero posteriormente, y a medida que la llegada se estabilizaba y se creaban otros organismos para atender las necesidades del exilio cubano, volvió a ser abandonada. En varias ocasiones los edificios estuvieron a punto de ser derribados, pero siempre parecía existir algún incidente que evitaba su destrucción.

En 1981 varios empresarios de Miami decidieron realizar donaciones para crear un orfanato, dedicado principalmente a los hijos del exilio que llegaban tras la peligrosa travesía entre Cuba y los Estados Unidos. La elevada tasa de crimen en las calles de la ciudad y los embarazos no deseados también proporcionaron a los primeros internos del Orfanato St. Claire. Nunca fue demasiado grande, y en cierta medida se convirtió en una institución destinada a aliviar la presión de otros organismos similares.

Actualmente, aunque se mantiene en funcionamiento, el Orfanato St. Claire no atraviesa uno de sus mejores momentos. Las instalaciones funcionan, se cumplen las normas sanitarias y legales...pero sólo lo suficiente para no llamar la atención de las autoridades. Las periódicas inspecciones nunca han detectado nada extraño, aunque una investigación detallada podría llevar a una inquietante estadística: varios empleados y personas relacionadas con el orfanato han fallecido, a menudo de forma violenta, tras dejar sus puestos en la institución.

LA SINIESTRA VERDAD

Desde 1981 el Orfanato St. Claire se ha convertido en una base para la manada de los Granjeros de Almas. La institución sirve principalmente como refugio para un nido de vampiros, pero también cumple otras funciones: conseguir vitae y ganado para la Espada de Caín. Cuando las luces se apagan, la pesadilla comienza. Los niños especialmente revoltosos o curiosos tienden a desaparecer rápidamente, lo único que queda de ellos a menudo es un falso certificado de adopción. Los empleados que sirven a los vampiros se muestran inmisericordes. La perspectiva del poder que reciben al servicio de sus amos resulta mucho más atractiva que los llantos de los inocentes. Algunos incluso utilizan la impunidad de la que disfrutaban para saciar sus apetitos más oscuros.

EL EXTERIOR

El Orfanato St. Claire es una finca relativamente aislada, salvo por varios chalets y casas particulares que se encuentran en las proximidades. Todo el terreno está cercado por una valla elevada con una red. Y aparte de los edificios dispone de un extenso campo de juegos. Dormitorios, comedores, instalaciones para los empleados, un gimnasio y un edificio de mantenimiento relativamente modernos componen el conjunto y proporcionan una sensación de “normalidad”.

EL INTERIOR

Bajo el Orfanato discurre un arroyo subterráneo que con el paso de los siglos ha excavado una extensa caverna que se prolonga unos cientos de metros hasta comunicar con el mar. Los vampiros no han perdido el tiempo y las han ampliado para sus necesidades, instalando sus refugios en varios recovecos en la oscuridad. Hay también varios pozos de diverso tamaño que utilizan como prisiones para sus víctimas y que cubren con planchas metálicas para impedir la huida. Jerónimo y Quimera disponen de dos santuarios personales. El de Jerónimo es un rincón ascético, que utiliza para meditar y el de Quimera es el laboratorio que utiliza para sus experimentos. También dispone de una sala comunal donde se reúne la manada. Las cuevas comunican con los terrenos del Orfanato a través de túneles conectados y ampliados que conectan a través de una trampilla con el gimnasio y con la puerta de un armario falso situado en la consulta del médico. Ambos accesos están protegidos mediante una cerradura y un candado fuertes, en posesión de los vampiros, que no obstante, no tendrían muchos problemas en echarlas abajo en caso de emergencia.

FUNCIONAMIENTO

Los Granjeros de Almas han sido bastante cautos hasta el momento. Para ellos el Orfanato St. Claire es un recurso que cultivar y aprovechar a largo plazo, como una granja de ganado. Varios ghouls se encargan del papeleo necesario para hacer desaparecer niños cuando sus amos así lo requieren. La mayoría de las desapariciones se producen durante los ingresos. Algunos niños ni siquiera son registrados, como si nunca hubieran estado allí. En ocasiones se inventan falsos registros de adopción, que coinciden por lo general con familias asesinadas en otros lugares de los Estados Unidos. Sin embargo, Jerónimo es un vampiro meticulado y con una sana dosis de paranoia, así que cuando alguien se muestra demasiado interesado en el funcionamiento del Orfanato, suele ser vigilado y la amenaza potencial tratada adecuadamente. Cuando se trata de inspecciones por lo general basta con amañar certificados falsos, sobornos a las personas adecuadas y si todo esto falla, una dosis adecuada de Dominación o un “accidente”.

Por otra parte, los Granjeros prefieren a los bebés y niños de corta edad, que consideran más manejables. En todo momento Quimera dispone de al menos de tres para sus experimentos. Los niños mayores o especialmente problemáticos por lo general suelen ser trasladados a otros orfanatos o se arreglan los trámites para su “adopción” en las garras de los vampiros.

De momento el sistema ha funcionado bastante bien. Los Granjeros de Almas han conseguido algunos favores y recursos mediante la venta de sacrificios y vitae para otras manadas del Sabbat, aunque han tenido el suficiente sentido común como para no abusar de su granja. Ahora, tras el asedio y conquista de Miami, la manada se encuentra en necesidad de reconstrucción, y es aquí donde entran los personajes...

LOS GRANJEROS DE ALMAS

Jerónimo Trigo, sacerdote sin vocación

Trasfondo: Jerónimo Trigo era hijo de una familia cubana de clase media. Optó por el sacerdocio como medida de prestigio, ya que era demasiado holgazán para el trabajo en la tienda de su padre y pensaba utilizar la posición de sacerdote para parasitar las arcas de la Iglesia. Tampoco pensaba que el sacerdocio fuera un impedimento para privarse de los placeres sexuales. Para la Iglesia Católica fue todo un favor que la carrera de Jerónimo terminara antes de empezar, primero debido a la revolución cubana, que lo sacó recién ordenado del seminario de Santiago de Cuba, y posteriormente debido al Abrazo, que lo sacó de su parroquia tras tan sólo una semana ejerciendo como sacerdote.

Fue golpeado con el cáliz de misa y arrastrado al cementerio tras su iglesia, donde fue enterrado y consiguió resistir el impulso de dormir por la supervivencia. De los tres neonatos que fueron Abrazados aquella noche, fue el único que consiguió salir de su tumba.

El Abrazo terminó con la pereza de Jerónimo, dándole una oscura intensidad y un nuevo propósito. El Orfanato St. Claire es sólo un proyecto temporal. A largo plazo planea adquirir la dignidad de Obispo, y quizás llegar más lejos. Si tuviera otra posibilidad de prosperidad mejor, no dudaría en dejar los Granjeros de Almas en manos de Quimera, a la que considera una molestia y un potencial puñal por la espalda, por lo que vigila con cuidado sus movimientos.

Imagen: El padre Jerónimo Trigo es un hombre joven, de unos veintipico años, alto, delgado y de rostro alargado con nariz aguileña. El tono de su piel es ligeramente pálido, aunque conserva todavía el matiz moreno que tenía en vida. Su cabello es largo y liso, de un profundo color negro. Su mirada siempre es calmada y tranquila, independientemente de las circunstancias, y suele mirar con sus ojos oscuros semicerrados como si estuviera aburrido. En realidad siempre está vigilante, y sólo cuando se prepara para actuar, abre bien los ojos y su rostro inexpresivo se transforma con una expresión depredadora. Suele vestir con prendas negras –lo mejor para ocultar la sangre-, aunque no se preocupa mucho por la moda.

Consejos de Interpretación: Muévete con calma y tranquilidad. Serenidad. No dejes traslucir tus pensamientos. Para sobrevivir lo importante es adelantarte a tus enemigos y rivales y para hacerlo debes observar y analizar todo con cuidado. No descuides los detalles y procura tener siempre una salida de emergencia por si todo se va al garete.

Clan: Lasombra

Sire: Ramón Verdaguer

Naturaleza: Visionario

Conducta: Individualista

Generación: 11ª (originalmente 12ª)

Abrazo: 1960

Edad Aparente: Mediados los veinte.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 4, Pelea 2, Esquivar 1, Empatía 3, Callejo 3, Subterfugio 4

Técnicas: Conducir 2, Armas de Fuego 1, Bailar en el Fuego 2, Etiqueta 2, Sigilo 3

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Política 2

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Dominación 3, Obtenebración 2, Potencia 2

Trasfondos: Criados 3, Posición 1, Rebaño 4, Recursos 2, Influencia (Favores) 2

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 3

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 4

uerza de Voluntad: 7

Quimera

Trasfondo: La vida de Quimera es en gran parte una tábula rasa. Si profundizara lo suficiente, tal vez conseguiría recordar unos nebulosos recuerdos de hambre y dolor en las calles de México hasta que unos hombres vinieron y se la llevaron a un sótano, donde la “Madre” la crió y experimentó con ella de diversas formas.

Quimera mostró una curiosidad extraña y malsana, que no escapó a la atención de la Madre, quien a su vez intrigada, decidió probar el potencial de su conejillo de indias y le explicó lo que estaba haciendo: Quimera era uno de sus experimentos, destinada a probar los fundamentos de la Metamorfosis.

La Madre la educó varios años, y de experimento pasó a ayudante, primero deshaciéndose de los desechos y resultados negativos y posteriormente consiguiendo nuevos sujetos de prueba. En los ratos libres recibía instrucción en la Metamorfosis, pero la Madre le advirtió que no podría alcanzarla hasta recibir la sangre, de modo que Quimera se esforzó por hacerse merecedora del Abrazo.

Sin embargo, no fue la Madre quien la Abrazó. En un momento dado el Sabbat exigió la colaboración de la antigua Szechenyi Jolan, y ella entregó a su ayudante a una de las mandas que partirían para el asedio de Miami. Por orden de su Madre fue Abrazada en el clan Tzimisce y la antigua le dijo que había pisado el primer paso en la Metamorfosis.

Y así ha sido desde entonces. Aunque está conforme con su actual posición como sacerdotisa de los Granjeros de Almas, considera que el Padre Jerónimo no hace lo suficiente para sacar todo el proyecto del Orfanato St. Claire, que ella preferiría darle un enfoque más académico, quizás con la ayuda de otros Metamorfosistas. De momento realiza sus experimentos con los niños que arrastra a las catacumbas y actualmente tiene dos experimentos en curso, que mantiene durante el día encerrados en jaulas: hace unos años consiguió dos niños gemelos y unió sus cuerpos mediante su Vicisitud. Paulatinamente está incrementando el grado de fusión “recortando” los elementos sobrantes y desea ver cuál es el resultado cuando terminen siendo una única entidad producto de la unión de ambos.

El otro experimento en cierto sentido se trata de una rememoración de su infancia perdida. Se trata de una niña arrancada del vientre de su madre y mantenida viva en las cuevas de los vampiros. Quiere convertirla en su chiquilla potencial, estudiando cuáles son los efectos de la cría de los humanos en un ambiente de aislamiento de la sociedad humana y sometidos a la educación e influencia vampírica.

Quimera también dispone de varios perros y gatos ghouls que vigilan los alrededores del Orfanato St. Claire, asegurándose de que nadie entre y salga sin que ella lo sepa y rastreando a los ocasionales “fugitivos”.

Imagen: Quimera muestra un rostro de gran belleza. Es una chica de rostro infantil, que recubre de una máscara blanca de maquillaje, con labios y ojos perfilados de negro, como una fan de Marilyn Mason. Su cabello es de color negro, pero suele hacerse mechones de colores extraños con su Vicisitud simplemente por diversión. Suele vestir con vestidos ajustados y joyería de marfil –hecha con huesos humanos. Bajo su vestido su “piel” es un mosaico de escamas y huesos protuberantes.

Consejos de Interpretación: Habla lo estrictamente suficiente y necesario. Prefieres escuchar y opinar en cuanto tengas la información necesaria. Algunos te consideran muda pero cuando hablas, tu voz es fría y audible, sin expresar emoción alguna. Sólo la posibilidad de conseguir conocimiento de interlocutor o encontrar con algún Metamorfosista puede sacarte de tu mutismo y revelar una pasión inaudita por el saber.

Clan: Tzimisce

Sire: Sandor Zychi

Naturaleza: Arquitecta

Conducta: Juez

Generación: 11ª (originalmente 12ª)

Abrazo: 1960

Edad Aparente: Mediados los veinte.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 2, Esquivar 2

Técnicas: Alteración Corporal 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 1, Bailar en el Fuego 3, Etiqueta 1, Sigilo 3,

Supervivencia 1, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2, Medicina 3, Ocultismo 3, Política 1
Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 2, Vicisitud 4
Trasfondos: Posición 1, Mentor (Szchenyi Jolan) 4, Rebaño 4
Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 4
Moralidad: Senda de la Metamorfosis 4
Fuerza de Voluntad: 6

LOS MORTALES

Aunque las instalaciones del Orfanato St. Claire son extensas, el número de sus habitantes mortales es relativamente pequeño, con 30-40 niños y niñas internos en cualquier momento y un servicio de educadores, empleados de mantenimiento y administración, un médico y cuatro vigilantes.

Entre los mortales pueden establecerse las siguientes categorías:

-Los ghouls: tres de los empleados del orfanato conocen la existencia de los vampiros y se encuentran directamente bajo su control mediante una mezcla de Vínculo de Sangre y Dominación. Estos tres ghouls se encargan de las principales tareas diurnas y ocupan las posiciones de médico, director del centro y conserje de mantenimiento y vigilante (ver Patrizio Tagliarol).

-Otros empleados: Los vigilantes del Orfanato St. Claire tienen como orden estricta limitarse estrictamente a lo que ocurre en el interior del centro. Son antiguos convictos que ahora trabajan como vigilantes de seguridad privados. Aunque no conocen la existencia de los vampiros, estos los controlan proporcionándoles drogas y mediante órdenes sutiles para que hagan la vista gorda ante determinados visitantes nocturnos o sucesos extraños. Donde se requiere mayor eficiencia es en impedir que nadie entre o salga del centro sin autorización.

Por lo que se refiere al resto del personal del orfanato, los vampiros se han acusado de contratar a individuos con suficientes trapos sucios como para que la amenaza del chantaje los mantenga en silencio. En ocasiones incluso han elaborado complejas trampas para atraer a individuos especialmente honestos a cometer actos rechazables, guardando las evidencias de sus pecados. Hay cierta tensión y nerviosismo en el ambiente de St. Claire, y el alcoholismo y otros vicios están bastante extendidos entre el servicio.

Muchos aprovechan la primera oportunidad para cambiar de empleo.

-Los niños: Ante esta situación no es de extrañar que los inocentes acaben en el fondo de la cadena de corrupción creada por los Granjeros de Almas, y sin embargo esto ha estrechado los lazos de solidaridad entre los huérfanos, que han inventado juegos para aliviar su miedo e inventado leyendas y cuentos sobre el "hombre de negro" o la "señora" que de vez en cuando los visitan de noche. Sometidos a los abusos por parte de los adultos, ninguno de los huérfanos tiene una edad superior a 11 años, pero sin embargo entre ellos han comenzado a susurrar posibilidades de escapar o incluso de escapar del lugar. Aunque a lo largo de los años alguno de los huérfanos ha intentado huir, ninguno ha vuelto a ser visto aunque corren rumores de que el señor negro se come a los niños malos. De estos susurros en la oscuridad bien podría terminar surgiendo la esperanza de liberarse del dominio de los vampiros que controlan el orfanato.

Patrizio Tagliarol (Enrathi), el poder oculto

Trasfondo: Los vampiros del Orfanato St. Claire se sorprenderían si supieran que no son ni de lejos el poder más antiguo interesado en la institución. Patrizio Enrathi, uno de los conserjes, es un hombre que guarda muchos secretos.

Para comenzar, Patrizio nació en una mansión familiar cerca de Milán, pero cuando era muy pequeño los amos de sus padres les ordenaron que viajaran al Nuevo Mundo. Los Enrathi habían servido a los vampiros de la sociedad secreta conocida Tal'Mahe'Ra, la Verdadera Mano Negra, durante milenios y nunca se atreverían a cuestionar sus órdenes. Cuando Patrizio llegó a la mayoría de edad entró en el "negocio familiar": secuestrar niños para que fueran educados como guerreros en las filas de la secta, conocidos como Réplicas, monstruos que crecían aislados de los humanos hasta que eran Abrazados y recibían su misión.

En 1981 Patrizio recibió una visita de un vampiro de la Tal'Mahe'Ra, quien le dijo que una manada del Sabbat planeaba introducirse en un orfanato y utilizarlo para cosechar vitae. El vampiro, un monje Toreador llamado Giacomo Riario, infiltraría a Patrizio en el lugar, y lo pondría bajo la influencia de la secta.

El plan funcionó. Giacomo manipuló a Don Jerónimo Trigo para que aceptara a Patrizio como servidor, y de esta forma, aunque parte de los beneficios del orfanato quedó en manos de los Granjeros de Almas, la Verdadera Mano Negra también dispuso de un asidero en el centro, del que obtuvo varios reclutas.

Desgraciadamente Giacomo murió durante el asedio del Sabbat a la ciudad de Miami, y necesitado de consejo, Patrizio contactó con su familia en Italia.

Los patriarcas Enrathi estaban aterrorizados. Sus amos habían desaparecido de improviso, y muchos creían que habían sido destruidos. Mientras la familia elaboraba un curso de acción, Patrizio ha regresado a Miami. De momento colabora con los Granjeros de Almas, aunque estaría dispuesto a traicionarlos si encontrara una perspectiva mejor. Por ahora sigue cumpliendo sus funciones, en teoría actuando como conserje y jefe de los vigilantes, pero en ocasiones manipulando los informes a su conveniencia y tomando medidas para asegurarse de que podría librarse de los vampiros si decidieran deshacerse de él.

Imagen: Un hombre de treinta y pico años, casi calvo, de frente arrugada, piel morena y ligeramente obeso. Siempre viste con camisa abierta y de forma ligeramente desaliñada y su apariencia es la de un policía bonachón. No obstante, un examen detallado revela cierta frialdad y que su fachada bonachona y sus gestos socarrones son una mentira artificial.

Consejos de Interpretación: Te encuentras solo cuidando de los tiburones. Sabes que debes alimentarlos o vendrán a por ti. Haces planes de emergencia para salir corriendo si es necesario. Si no fuera por los niños...tu trabajo es una de las pocas cosas con las que disfrutas y te enfureces si alguien pone en duda tu capacidad.

Notas: Durante su trabajo para la Tal'Mahe'Ra la mente de Patrizio fue camuflada de forma que si alguien intenta leerla va a parar a una especie de depósito de "recuerdos falsos" que no revelan nada interesante, salvo una serie de aficiones bastante mundanas. El defecto de este ritual es que siempre revela la misma serie de pensamientos, lo que puede despertar suspicacias después de varias lecturas.

Domitor: Jerónimo Trigo

Familia de Aparecidos: Enrathi

Nacido: Milán, 1901

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Camaleón

Edad Aparente: Mediados los treinta

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Pelea 3, Esquivar 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con Animales 1

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 2, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 1

Disciplinas: Dominación 2, Fortaleza 2, Potencia 2

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 3

Moralidad: Humanidad 3

Fuerza de Voluntad: 6

LOS PERSONAJES

Los siguientes personajes complementan la manada de los Granjeros como posibles ejemplos de los reclutas que inmediatamente serán inducidos en ella, pudiendo pertenecer a prácticamente cualquier clan del Sabbat. El único requisito sería algún tipo de utilidad para el mantenimiento del Orfanato St. Claire. Eres completamente libre de crear tus propios ejemplos.

Jude Carpenter

Trasfondo: Cuando llegó a Miami procedente de Inglaterra Jude comenzó a trabajar como mozo de almacén en el puerto. Sin embargo, una serie de problemas con la espalda y con el seguro médico le obligaron a conseguir toda una serie de trabajos mal pagados hasta que terminó como vigilante nocturno en un tanatorio.

Desempeñó su trabajo con acierto durante años, trasladando cadáveres y materiales varios, asegurándose de que todo estuviera en orden, consolando a ocasionales parientes y con un sueldo que le permitía una vida discreta y sencilla. Era todo lo que Jude podía desear y decidió perderse en la monotonía de la tranquilidad.

Nunca se le hubiera ocurrido que a alguien le pudiera interesar robar cadáveres, y muchos menos que esos cadáveres fueran vampiros. Durante el asedio de Miami, una manada del Sabbat utilizó la funeraria para entrar discretamente en la ciudad. Jude se convirtió en su primera cena y en un recluta para el asedio que iba a comenzar. Cuando el polvo se disipó, había sobrevivido y pronto comenzaron a buscarle un nuevo destino.

El Orfanato St. Claire parecía una opción muy tranquila. Y parece que necesitan vigilantes nocturnos...

Imagen: Jude es un hombre de unos cuarenta años, prematuramente calvo, de frente arrugada y escaso cabello cano. Sus ojos son grises y brillantes y suele vestir con vaqueros con tirantes y camisas. Nunca se separa de su navaja suiza, aunque en su refugio dispone de otras armas improvisadas.

Consejos de Interpretación: Eres un cascarrabias, que trabajas con eficiencia para que te dejen en paz y no tener que aguantar protestas sobre tu trabajo. Siempre tienes un réplica cínica a mano, pero eres asombrosamente leal con aquellos a quienes consideras competentes y buenos compañeros de trabajo. La estructura de manada del Sabbat resulta especialmente adecuada para ti.

Clan: Antitribu Brujah

Generación: 13^a

Naturaleza: Juez

Conducta: Hosco

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Pericias 3, Seguridad 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con Animales 2

Conocimientos: Ciencias 1, Informática 1, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 1

Disciplinas: Celeridad 2, Fortaleza 1, Potencia 2

Trasfondos: Contactos 1, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 2

Moralidad: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 6

Loretta Wilson

Trasfondo: Loretta nació en una familia de clase media de Miami. Su padre era oficial de policía y ella siguió su ejemplo. Tras unos comienzos difíciles debido a un superior que combinaba dosis iguales de machismo y racismo, consiguió atravesar el obstáculo de los prejuicios y se hizo un nombre en el cuerpo policial en el departamento de homicidios.

Por desgracia en su primer año comenzó metiendo las narices donde no debía y los vampiros del Sabbat, después de que uno de sus refugios recibiera una desagradable incursión diurna decidieron tomar cartas en el asunto y tras arruinar su vida haciendo que fuera expulsada del cuerpo de policía, la secuestraron y le dieron el Abrazo.

Loretta consiguió sobrevivir al asedio de Miami y tras varios años ha conseguido adaptarse a su nueva vida. Todavía tiene escrúpulos mortales debido a su educación luterana y su código policial. Sin embargo, si ha terminado en el infierno, piensa terminar reinando en él y comenzar una carrera de renombre en el Sabbat. De momento ya ha puesto sus ambiciones en una posición de Templario y se ha mostrado interesada por los preceptos de la Senda del Acuerdo Honorable.

Buscando un lugar al que pertenecer y con la manada de los Granjeros de Almas en necesidad de nuevos reclutas, ha decidido probar suerte en el orfanato St. Claire.

Imagen: Una mujer afroamericana de unos treinta años. De cabello corto, mirada dura y decidida y constitución saludable, constituye una visión imponente. Sus movimientos son eficaces y directos y su blanca suele ser un aviso de ataque. Viste de forma informal, aunque se siente a gusto con uniformes y nunca se separa de su pistola.

Consejos de Interpretación: Muéstrate disciplinada e indiferente ante las bromas. Sueles flexionar los dedos cuando estás meditando, pero cuando decides actuar no dudas en dar lo mejor de ti. Eres capaz de pasar de la quietud y el silencio a una actuación rápida en apenas unos segundos con una gracia feral y depredadora.

Clan: Antitribu Gangrel Rural

Generación: 13ª

Naturaleza: Caballerosa

Conducta: Superviviente

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 2, Esquivar 2, Intimidación 1, Liderazgo 1, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 1, Seguridad 2, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Investigación 2, Lingüística 1

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 2, Protean 2

Trasfondos: Contactos 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Austin King

Trasfondo: Austin no conoció a sus padres. De hecho cuando era niño fue uno de los internos del orfanato St. Claire, aunque permaneció poco tiempo y encontró la guía de unos padres adoptivos. Cuando creció se sintió atraído por el mundo del espectáculo y comenzó una carrera como actor, apareciendo en varios anuncios y telefilmes, e incluso muy brevemente como actor de atrezzo en CSI Miami. Sin embargo, Austin quería más, y tras varias decepciones se sintió henchido de felicidad ante lo que parecía la oportunidad de una película en Hollywood. Sin embargo, mientras se encontraba en Los Ángeles, en una parada facultativa para cenar, alguien lo encontró antes y lo arrastró a un callejón, donde lo Abrazó tras un largo proceso de tortura que se ha difuminado en su mente, aunque de vez en cuando lo recuerda en sus pesadillas. Despertó en una tumba fría y se abrió paso en medio de un frenesí de hambre y terror. Abrazado por una manada Sabbat de Los Ángeles, Austin estaba enfurecido con su sire, y constantemente se enfrentaban entre sí. Finalmente el ductus de su manada decidió que lo solucionaran mediante un duelo. Nadie esperaba que sobrevivieran, pero Austin lo consiguió. Disgustado con el resultado y con la pérdida de su chiquillo, la ductus de la manada lo expulsó. Decidió regresar a Miami, su ciudad natal, que había sido conquistada recientemente por la Espada de Caín. Tras presentarse a la Arzobispo Fabrizia Contreras, buscó un lugar donde encajar y supo que el orfanato donde había sido adoptado estaba buscando reclutas.

Imagen: Un joven de veintipocos años, de cabello largo y castaño y ojos azules. Parece el típico chico guapo que aparece en las series adolescentes. Sin embargo, además de una cara bonita tiene un cerebro bastante espabilado y es capaz de mantener una conversación ingeniosa.

Consejos de Interpretación: Eras un actor y te gusta seguir siéndolo. Sabes que eres un vampiro pero disfrutar haciendo creer a los humanos que eres uno de ellos. Puedes imitar sus sentimientos, sus gestos y sus aficiones, pero cuando llega la hora de la verdad, la sangre es lo único que importa.

Clan: Antitribu Toreador

Generación: 13ª

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Camaleón

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Atletismo 1, Empatía 3, Expresión 3, Pelea 1, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Sigilo 1, Supervivencia 1

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Lingüística 2, Ocultismo 1

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Presencia 2

Trasfondos: Contactos 1, Rebaño 1, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 5

IDEAS PARA AVENTURAS

-Rito de Iniciación: Como parte de la bienvenida a los nuevos reclutas, Don Jerónimo Trigo realiza un Rito de Iniciación en una de las playas de Miami. Desgraciadamente, otra de las manadas rivales ha tenido una idea similar. Su líder no se lleva nada bien con Don Jerónimo y el conflicto es inevitable.

-El cumpleaños del Arzobispo: La Arzobispo Fabrizia Contreras celebra el aniversario de la conquista de Miami, y todas las manadas de la ciudad acuden. Uno de los Obispos no acude y de repente uno de sus templarios llega cubierto de sangre afirmando que ha sido asesinado en su refugio. Descubrir quién es el asesino y competir por la posición vacante se convertirá en uno de los principales objetivos de los Granjeros de Almas.

-La pequeña evasión: un grupo de niños del Orfanato St. Claire consigue escaparse y se da inmediatamente la alarma. Capturarlos antes de que den la alarma a las autoridades y limpiar cual pista que pueda levantar sobre el orfanato se convertirá en una cuestión de supervivencia.

