

# AULD SANGUINE

Una historia de Nochevieja

## CRÉDITOS

**Ilustración de portada:** Mark Kelly.  
**Ilustraciones interiores:** Raquel Cornejo y Elisa Teague  
**Autor:** Eddy Webb  
**Edición:** Elisa Teague  
**Consultor cultural:** James Mendez Hodes  
**Productora jefe:** Elisa Teague  
**Productora asociada:** Trivia Fox  
**Director ejecutivo:** Sean Greaney  
**Director creativo:** Justin Achilli  
**Director artístico:** Tomas Arfert  
**Editor:** Karim Muammar  
**Directora de comunidad:** Martyna “Outstar” Zych  
**Director de marketing:** Jason Carl

## LICENCIA DE PARADOX

**Directiva empresarial:** Dhaunae De Vir

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Presidente y publicista:** Scott Gaeta  
**Vicepresidencia de ventas y marketing:** Sara Erickson  
**Coordinador:** Robyn Gaeta  
**Directora operativa:** Leisha Cummins.  
**Directora estratégica:** Erika Conway  
**Director y programador de ventas y marketing:** Matt Holland  
**Producción de juegos de rol:** Elisa Teague  
**Productora asociada de juegos de rol:** Trivia Fox  
**Producción de juegos de tablero y de cartas:** Dan Bojanowski  
**Productor asociado de juegos de tablero y de cartas:** Jimmy Lee  
**Diseño de juegos:** Dan Blanchett y T.C. Petty III  
**Directoras creativas de juegos de tablero y de cartas:** Anita Osburn y Jeanne Torres  
**Producción de video:** Katie Schmitt  
**Servicio al cliente:** Jenni Janikowski  
**Contabilidad y finanzas:** Minnie Nelson  
**Dirección de eventos:** Chris Whitpan  
**Producción creativa:** Noelle Lopez y Todd Crapper

© 2021 Paradox Interactive® AB. Vampire: The Masquerade® – son marcas registradas de Paradox Interactive AB en Europa, los Estados Unidos, y otros países. Visita el Mundo de Tinieblas online en [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com). Quienes violen estos derechos podrán ser perseguidos y recibir una azotaina.

# AULD SANGUINE

## Una historia para Vampiro: La Mascarada

*Nochevieja. Te han invitado a una fiesta para hablar con Isabella, la amiga de una amiga. Está siendo acosada por alguien que sabe demasiado sobre los vampiros. ¿Podrás solucionar este último problema antes de que comience el baile a medianoche?*

Auld Sanguine es una historia para Vampiro: La Mascarada. Está pensada para una coterie de entre cuatro y seis vampiros neonatos de la Camarilla, aunque se puede adaptar para utilizarla en una Crónica Anarquista. Toda la historia tiene lugar en las pocas horas entre el crepúsculo y la medianoche del 31 de diciembre, lo que la convierte en una buena historia que jugar durante un festivo o como una pequeña historia secundaria entre los eventos de una Crónica mayor. No podemos saber los detalles de tu grupo de juego, así que te animamos a modificar Auld Sanguine para que encaje mejor en tu Crónica.

Antes de comenzar el juego, deberías repasar el mapa de relaciones y encontrar un Aliado, Contacto o Piedra Angular adecuado que conozca la existencia de los vampiros y que pudiera tener una relación amistosa con Isabella, una streamer online joven (y algo famosa) que habla de paganismo, magia casera y otras “mierdas de brujas”, como ella dice. Ese mortal puede ser un amigo personal, un fan de Isabella, un conocido preocupado, o incluso un compañero de trabajo. Si no hay una conexión adecuada, siéntete libre de adaptar a Isabella para crear una conexión mejor. No te olvides de añadir a Isabella al mapa de relaciones si sobrevive a los eventos de Auld Sanguine.

### ADVERTENCIA DE CONTENIDO

*Vampiro: La Mascarada presenta la oscuridad del mundo real mediante historias de terror. Esta historia incluye referencias y expresiones reales de: violencia, acoso, tortura y muerte. Vampiro: La Mascarada sólo es un juego. No lo utilices como una excusa para convertirte en un monstruo de verdad.*

### COMENZANDO LA HISTORIA

*Si no vas a dirigir esta historia como parte de una Crónica establecida y los jugadores no tienen tiempo para crear sus propios personajes, te proporcionamos una coterie de seis vampiros listos para jugar. Todos son vampiros neonatos de la Camarilla que forman una coterie Vehme recién establecida (consulta el manual básico de Vampiro, pág. 199), encargada de investigar y preservar la Mascarada de la ciudad. La mayoría de los personajes tienen un Aliado o Piedra Angular adecuados para utilizar en el Prólogo.*

## PRÓLOGO: PIERDE MI NÚMERO

Es la noche del 31 de diciembre. Los personajes Vástagos despiertan con normalidad, pero uno de ellos descubre que una de sus conexiones mortales intenta desesperadamente ponerse en contacto. Pueden ser una serie de mensajes de texto que le han dejado al ghoul del personaje, una carta escrita pasada por debajo de la puerta de su refugio, o un mensaje oral que alguien le transmite al personaje en uno de sus lugares habituales. La esencia del mensaje es la siguiente:

*“Ponte en contacto YA, una amiga mía está recibiendo mensajes amenazantes que mencionan “chupasangres.” Es urgente.”*

El personaje en cuestión puede decidir ignorarlo, pero los mensajes continuarán llegando cada vez más frenéticos hasta que el personaje decida responder. Cuando el vampiro habla con su contacto, éste le explicará la situación. Lee o parafrasea lo siguiente:

*“Gracias por responderme. Mi amiga Isabella ha estado recibiendo estos extraños textos amenazantes desde algún tipo de app de texto anónimo. Al principio le dije que los ignorara y los bloqueara, pero se han vuelto cada vez peores y más explícito. Ahora la están llamando chupasangres y asesina, y está realmente asustada. Esta noche celebra una fiesta de Noche Vieja, así que he pensado que podrías aparecer, ver lo que ocurre y divertirme un poco al mismo tiempo.”*

Si se le pregunta, el contacto no sabe mucho más de lo que ya ha mencionado, pero siéntete libre de embellecer la relación entre ellos e Isabella. Si los Vástagos aceptan investigar, su contacto les dará una foto de Isabella (una mujer latina con sombra de ojos oscura y un vestido negro), así como la dirección de la fiesta.

Se mencionará que es necesario vestir formalmente, así que los personajes por lo menos deberían tratar de parecer agradables a la vista. Si los jugadores creen que sería divertido vestirse apropiadamente de fiesta, siéntete libre de dedicarle algo de tiempo. De forma alternativa, simplemente puedes declarar que tienen ropa apropiada, o los personajes pueden negarse a cambiar su estilo.

Cuando los personajes estén preparados para asistir a la fiesta, pasa al Capítulo Uno.

### **NO ME INTERESA**

*Es posible que los personajes vampiros no tengan ningún interés en investigar lo que le ocurre a Isabella. Existen algunos elementos que puedes utilizar para animar a tus jugadores:*

*-Las Convicciones de los personajes: Si un personaje tiene una Convicción relevante (como “ayudar siempre a las mujeres en apuros”), eso podría ser suficiente -a partir de ahí, esperemos que los demás miembros de la coterie se le unan, aunque sólo sea para ayudar a su compañero.*

*-Favores: Si el contacto ha hecho algún tipo de favor al personaje en el pasado, es una forma de pagarlo. Si no, el contacto puede deberle un favor al vampiro para que lo utilice en el futuro. Por otra parte, si la zanahoria no es suficiente, piensa en usar el palo: Ignorar el mensaje podría amenazar Ventajas como Aliados y Contactos, si el vampiro no se preocupa por ayudar.*

*-Ruptura de la Mascarada: La palabra “chupasangre” debería hacer surgir la preocupación de una ruptura potencial de la Mascarada. Puede que no sea nada, pero los vampiros de la Camarilla deberían querer investigar, sólo para asegurarse. Cubrir una violación potencial de la Mascarada podría proporcionar a los personajes favor a ojos del Príncipe o utilizarse como un elemento de chantaje contra vampiros más antiguos en posiciones de poder.*

*Si nada de esto funciona, simplemente pídeles a los jugadores que participen, especialmente si es una partida de una sola sesión. A veces los jugadores necesitan forzar lo que sienten sus personajes sólo para que todo el mundo tenga una noche de entretenimiento. Alternativamente, puedes ir al apartado “La historia continúa” en el Capítulo Tres y utilizar los consejos sobre lo que ocurre si los vampiros ignoran la situación.*

*Se pueden encontrar consejos adicionales en “Ganchos y Rechazar Ganchos”, en el manual básico de vampiro, pág. 351.*

### **QUÉ ESTÁ OCURRIENDO**

Esto es lo que ocurre tras el escenario. Los acosadores son cazadores de vampiros mortales que se tropezaron con la existencia de un vampiro llamado Duke hace unas semanas. Rastrear su conexión con Isabella, y como es capaz de aparecer durante el día, han asumido (correctamente) que ella es una servidora o criada de Duke. La campaña de acoso pretende provocar una respuesta de Duke para que caiga en sus garras. Si no funciona, originalmente planearon matar a Isabella para subir las apuestas, pero ahora eso no funcionará debido a su presencia en la fiesta. La mayor parte de las fuerzas de la policía están ocupadas en el centro de la ciudad debido a las celebraciones de Nochevieja, así que tienen cierto espacio para atraer al vampiro a su almacén y hacerlo caer en su trampa. Sin embargo, también creen que Duke es el único vampiro de la ciudad -asumen que todos los demás sospechosos son peones mortales de Duke. Así que no se esperan que se esté celebrando una gran fiesta de vampiros (para más información, consulta los Capítulos Cinco y Seis).

Al final, esta situación es una espada de dos filos para los cazadores: Es un momento en el que tienen la mayor posibilidad de éxito y en la que existen menos posibilidades de que interfiera la policía o la prensa, pero también es un momento en el que los vampiros sabrán dónde están los cazadores.

## **CAPÍTULO UNO: FIESTA TODA LA NOCHE**

Cuando los personajes lleguen a la dirección, lee lo siguiente a los jugadores:

*La dirección os lleva a un viejo edificio de apartamentos de color ladrillo. Las ventanas y los pisos bajos están a oscuras, pero podéis ver luces de colores parpadeando en varios de las ventanas superiores. También podéis escuchar una cacofonía de música distorsionada y zumbante resonando en el interior del edificio. Parece como si todo el mundo en el interior estuviera celebrando esta fiesta de Nochevieja.*

Las puertas principales del edificio no están cerradas, y hay algunas personas en los pisos bajos. Las puertas del ascensor están cerradas con un letrero que dice: “Use las escaleras.” Las escaleras están llenas de folios con flechas dibujadas a mano que señalan hacia arriba.

Cuando los personajes lleguen al piso más alto, las escaleras están bloqueadas por dos hombres grandes y musculosos que llevan camisas negras con la palabra “Seguridad” en ellas. Ambos son residentes del edificio que se han presentado voluntarios para supervisar a los invitados a la fiesta. Los personajes no están en la lista, y los porteros son reticentes a dejarles pasar (y todavía más si los personajes no están bien vestidos). Como antagonistas, los porteros son Seguridad ·· (consulta “Antagonistas simples” en el manual básico de Vampiro, pág. 370).

En la sala más allá de los porteros, la música se escucha mucho más alta. La mayoría de las puertas del apartamento están abiertas, y se escucha el ruido de varias canciones distintas sonando al mismo tiempo. La gente se pasea entre los apartamentos y varios se encuentran de pie en la sala, charlando y bebiendo. Junto a una puerta hay tres personas que se están magreando, y detrás de una puerta cerrada los personajes pueden escuchar el sonido inconfundible del sexo. Los personajes con tipo de Depredador como Sirena, pueden encontrar muchas oportunidades de cazar aquí.

### **ENCONTRAR A ISABELLA**

Isabella se encuentra en el último apartamento del pasillo. Es donde hay más personas de fiesta, se escucha la

música más alta, y se ofrece el mejor alcohol. Por todas partes del apartamento hay bebida, platos de comida, o alguien sentado. Muchos de los juerguistas están bailando. Hay varias pantallas -un televisor de pantalla plana, un par de portátiles e incluso una tablet-, todos sintonizados con el canal local de televisión mostrando el baile que comenzará con las campanadas de medianoche. Cuando los personajes se abran paso entre la multitud densa, lee lo siguiente.

*Isabella se parece mucho a la foto que os han mostrado. Es una mujer latina con maquillaje oscuro, pintalabios negro, y un vestido de fiesta negro recubierto de lazos y telarañas. Tiene un vaso de champán en la mano y se sienta en la barra de la cocina mientras habla ruidosamente con unos pocos amigos igualmente monocromáticos. Mientras os acercáis, sus ojos se abren y resopla.*

*-¿Quién os ha invitado? -grita sobre el ruido de la fiesta.*

Isabella es una ghoul del Anarquista conocido como Duke (ver el Capítulo Dos), y cree que los vampiros van a matarla. No sabe mucho de la sociedad de la Estirpe, pero sabe que si revela que es una ghoul, podría morir. Además, le han dicho que evite a la Camarilla, así que Duke le ha ordenado que se quede rodeada de gente, porque no es probable que la Camarilla provoque una escena ante los ojos de testigos mortales. Isabella no conoce a todos los asistentes a la fiesta, pero sospechará de cualquiera que parezca fuera de lugar y que aparezca durante la noche.

## HABLANDO CON ISABELLA

Está dispuesta a ir a una habitación (su dormitorio) para hablar en privado, pero no demasiado lejos para aislarse de la fiesta. Tira Carisma + Persuasión: Es Dificultad 1 hablar con ella con una relativa privacidad, pero Dificultad 4 pedirle que deje la fiesta.

Si se le menciona al conocido mutuo, se mostrará dispuesta a explicar la situación sin hacer referencia a la sociedad de los Vástago. Estos son los detalles que mencionará (No se necesita tirada):

-Su nombre es Isabella (“sólo Isabella”), pero en internet utiliza el nombre de “Bruja.”

-Bruja (sin “h”) es el nombre que utiliza online como streamer, y habla de paganismo, magia casera y otras “mierdas de bruja” como le gusta decir. Los personajes pueden utilizar una tirada de Inteligencia + Ocultismo para saber si han oído hablar de ella (Tiene un punto de Fama).

-Recientemente ha estado recibiendo mensajes anónimos. Al principio los ignoró, pues está acostumbrada a cierto acoso e insultos (“basta con ser una mujer en internet”), pero estos textos concretos eran más específicos e inquietantes.

-Específicamente, en los mensajes se la llamaba “chupasangres” y la acusaban de haber matado a alguien o de ocultar un asesinato.

-El acosador ha mencionado que ocurrirá algo esta noche, y “si sabes lo que te conviene, tendrás tu teléfono a mano.”

-Acudió a la policía, pero no hicieron mucho. Le dieron algunos consejos como “bloquea el número” o “quizás deberías dejar de hablar en internet.”

Si los personajes le revelan que son vampiros, se pondrá nerviosa y se cerrará sobre sí misma (especialmente si mencionan que son vampiros de la Camarilla). Es una tirada de Carisma + Persuasión o Intimidación (Dificultad 4) para conseguir que admita sus propias conexiones con los Vástagos. Sin embargo, un éxito revela un fragmento de información, y cada éxito revelará un fragmento adicional:

-Isabella es una ghoul desde hace poco tiempo (unos meses).

-Fue convertida en ghoul antes de recibir los mensajes amenazantes.

-Conoce la Camarilla y le han dicho que se trata de malas noticias.

-Su Domitor es un Anarquista.

-Su nombre es Duke. (Los personajes con conocimiento de los Anarquistas locales pueden realizar una tirada de Inteligencia + Política para saber si lo conocen -si tienen éxito, se lo considera un líder menor de una banda con una visión paranoica de los Vástagos de la Camarilla).

-Es un Toreador, pero Isabella no sabe lo que significa. Tampoco sabe lo que significa “Brujah”, aparte de que es el término español de hechicera. Se trata sólo de una coincidencia que eligiera ese nombre para su identidad online.

## VÁMONOS

Isabella es muy reticente a dejar la fiesta: ya sea por la maquinaciones de los Vástagos o simplemente la amenaza de los mortales, no ve que le convenga marcharse, especialmente con un grupo de extraños. Se siente más seguro junto a un gran grupo de amigos y testigos potenciales. Para convencerla de que se marche se necesita una tirada de Carisma + Persuasión o Intimidación (Dificultad 5; menos si los personajes le revelan que son Vástagos y que tienen la capacidad para protegerla, más si le han mencionado que son vampiros de la Camarilla o si la amenazan de alguna manera).

Es mucho más probable que recurra a sus amigos cercanos para que la ayuden. Los mortales son una mezcla ecléctica de jóvenes profesionales, artistas y atletas. La mayoría ayudarán a Isabella o sus amigos de buena gana con peticiones razonables, especialmente si no tienen que abandonar la fiesta para hacerlo. Sin embargo, si Isabella es amenazada o atacada, no saltarán necesariamente en su defensa, decidiendo llamar a la policía o grabar el altercado.

Isabella se pondrá en contacto con Duke cuando los personajes dejen su apartamento (a menos que sea específicamente forzada a no hacerlo). Aunque se muestra inclinada a confiar en los personajes y le dice a Duke que

quiere ayudar, el Anarquista asumirá que le han controlado la mente.

Los eventos continúan en el Capítulo Dos.

**ISABELLA/ “BRUJA”, Ghoul Aterrorizada (Dificultad --)**

**Atributos:** Fuerza 1, Destreza 1, Resistencia 1; Carisma 3, Manipulación 2, Compostura 3, Inteligencia 1, Astucia 2, Resolución 2

**Atributos Secundarios:** Salud 4, Fuerza de Voluntad 5

**Habilidades:** Atletismo 1, Pericias 1, Armas C.C. 1; Trato con Animales 1, Etiqueta 2, Perspicacia 3, Liderazgo 1, Interpretación 3, Persuasión 3; Consciencia 2, Ocultismo 2, Tecnología 2

**Ventajas:** Fama 1, Recursos 2

**Disciplinas:** Presencia 1 (Fascinación)

**Defectos:** Acosadores 1

## CAPÍTULO DOS: SANGRE Y CEMENTO

Cuando los personajes dejen el edificio, lee lo siguiente:

*El gélido aire de la noche acaricia vuestro rostro mientras volvéis a caminar por la calle. No parece haber nadie, hasta que una figura sale de un callejón sombrío a vuestro lado. Lleva una cazadora de cuero gastada y una camisa negra impresa con la parte delantera de un frac, una parodia de la fiesta elegante que acabáis de dejar. Su rostro es mediocre, pero su voz es distintivamente ronca, como si estuviera masticando piedras.*

*“Panda de garrapatas, ¿podéis decirme por qué habéis estado amenazando a Isabella?” -dice, con una actitud amenazante.*

Se trata de Duke, un Anarquista Toreador y el amo vampiro de Isabella. Cree que los personajes son quienes están amenazándola, así que su pregunta va dirigida a entretener a los Vástagos mientras sus compañeros de banda toman posiciones para rodearlos. Hay un Anarquista por cada tres personajes de la coterie (utiliza las estadísticas del Revolucionario Anarquista del manual básico de Vampiro, pág. 374).

Los personajes pueden intentar hablar con Duke y tranquilizarlo, especialmente porque un posible enfrentamiento tendrá lugar en la calle. Equilibrar la Mascarada y las exigencias a gritos de un Anarquista furioso será complicado -una tirada directa de Carisma + Persuasión tendrá Dificultad 5, pero será mejor si se respalda con algo más sustancial, como la Presencia. Si los personajes consiguen tranquilizarlo, pasa al Capítulo Tres: “Confrontación”. De otra manera, Duke ignora lo que dicen, y ataca.

### PALIZA ANARQUISTA

Los Anarquistas asumen que los personajes son Vástagos. Debido a su paranoia, Duke ha llegado a la conclusión (incorrecta) de que es otro vampiro quien ha mandado los mensajes -y como Duke no conoce a los personajes, ha sumado dos y dos y le ha dado cinco. Si por alguna razón los personajes intentan engañarlo y hacerle creer que sólo son mortales, Duke no se lo tragará, pero no se debe a ningún tipo de intuición suya -está asumiendo que son vampiros de la Camarilla debido a su paranoia personal- así que costará bastante convencerlo de eso.

Duke y sus compañeros Anarquistas intentarán llevar a los personajes al callejón, para utilizar sus Disciplinas con más libertad. Por lo tanto, la táctica más sencilla de evitar a los Anarquistas es quedarse en la calle sin utilizar las Disciplinas, manteniendo la situación fuera de la atención de los Vástagos. Sin embargo, si los personajes terminan haciendo algo obviamente vampírico en la calle, los Anarquistas renunciarán a la discreción y utilizarán sus Disciplinas si es necesario. Es una violación potencial de la Mascarada importante, así que no te cortes si los personajes tienen que pagar las consecuencias de este acto en el futuro, como un mortal escondiéndose aterrorizado mientras la pelea se intensifica, o un Vástago de la Camarilla local presencia el conflicto desde un escondrijo mientras está cazando.

Los Anarquistas tratan de capturar a los personajes, no de destruirlos. Por lo tanto si un personaje cae inconsciente, o eso parece, lo dejarán en paz mientras se concentran en los demás personajes. Si los personajes son capturados, los llevarán a uno de los apartamentos vacíos del primer piso del edificio para interrogarlos. Pasa al Capítulo Tres.

Lo más probable es que los Anarquistas terminen capturados o destruidos. Si alguno de ellos es destruido, Duke se rendirá de inmediato para evitar más derramamiento de sangre. También se rendirá si los personajes amenazan con matar a uno de los miembros de su banda.

Cualquier otro Anarquista intentará huir en esa situación. Cuando Duke o cualquiera de los demás Anarquistas sean capturados, pasa al Capítulo Tres.

**DUKE, Anarquista cabreado (Dificultad ....)**

**Clan:** Toreador

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 4, Resolución 4

**Atributos Secundarios:** Salud 6, Fuerza de Voluntad 6

*Habilidades: Atletismo 4, Pelea 4, Conducir 3, Armas de Fuego 3, Latrocinio 4, Armas C.C. 3, Sigilo 2, Supervivencia 3; Trato con Animales 2, Etiqueta 1, Perspicacia 2, Intimidación 2, Liderazgo 3, Persuasión 1, Callejeo 4, Subterfugio 1; Academicismo 1, Consciencia 3, Investigación 1, Ocultismo 1, Política 3, Ciencia 2, Tecnología 3*  
*Disciplinas: Auspex 1 (Sentidos Incrementados), Celeridad 2 (Gracia Felina, Presteza), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Bravura), Presencia 2 (Atemorizar, Beso Persistente)*  
*Humanidad: 7*  
*Potencia de sangre: 2*

## CAPÍTULO TRES: TU AMO VAMPIRO

Después de la pelea, los Anarquistas y los personajes enfrentan sus sospechas.

### ENFRENTAMIENTO

Si Duke se ha rendido o ha aceptado hablar en lugar de pelear, lee lo siguiente:

*El Anarquista levanta sus manos.*

*-Muy bien, muy bien. Mirad, sólo quería mantener a los putos enfermos lejos de mi chica, pero no me voy a jugar la no vida por ello. ¿Por qué la habéis estado acosado? ¿O sólo queríais llegar a mí?*

Sin embargo, si los personajes han sido capturados, lee lo siguiente:

*Os encontráis en un apartamento vacío y sin muebles. El sonido distorsionado de la música se puede escuchar escaleras arriba. El Anarquista sonríe y os golpea en el pecho.*

*-Quizás esto os enseñe, putos enfermos, a dejar en paz a mi ghoul. ¿No sois tan valientes cuando no estáis detrás de un mensaje anónimo, verdad? ¿Por qué la habéis estado acosando? ¿O sólo queríais llegar hasta mí?*

Como se ha mencionado en el Capítulo Dos, Duke cree que los personajes son Vástagos que están acosando a Isabella. Si los personajes no pudieron descubrir que Isabella era un ghoul, las palabras de Duke pueden resultar una completa sorpresa. De cualquiera manera, la suposición de Duke de que los personajes son quienes enviaron los mensajes debería dejarles claro de que se trata de un malentendido. Si los personajes son capturados, dales la oportunidad de que se expliquen.

### ¿Y SI TODOS LOS ANARQUISTAS SON DESTRUIDOS?

*Es completamente posible que los personajes maten a todos los Anarquistas que les ataquen. Si Duke muere pero otro Anarquista sobrevive, puedes trampear un poco y convertirlo en el amo Anarquista de Isabella. Simplemene asume que cualquier información que tuviera Duke está disponible a través de este personaje. Si no es posible (Los personajes descubrieron que el amo de Isabella es Duke), entonces el otro Anarquista simplemente sabe lo que está ocurriendo, aunque no tuviera tanta importancia en la situación.*

*Si todos los Anarquistas mueren, la historia no se detiene, pero continúa en una dirección distinta. Consulta el apartado “La historia continúa” para obtener sugerencias de cómo las cosas siguen su curso.*

### COMPARANDO NOTAS

Los personajes pueden revelar tanto o tan poco de su misión como quieran. Si han sido capturados, Duke tratará de intimidarlos (utilizando el poder de Presencia: Atemorizar o haciendo que otro ghoul los amenace con fuego) para conseguir que le den más información. Si los personajes utilizan Manipulación + Subterfugio para engañarle mintiendo, utilizará su Habilidad: Perspicacia para saber si los personajes le dicen la verdad.

Dependiendo de lo honestos que se muestren los personajes (o si Duke no consigue descubrir sus mentiras), se mostrará directo con su propia información. Los intentos de obligarlo a hablar serán todo un desafío, especialmente debido a sus poderes de Fortaleza como Mente Imperturbable o Fortificar la Fachada Interior. Revelará fácilmente algunas informaciones:

-Es un Anarquista Toreador llamado Duke (los personajes con conocimiento local sobre los Anarquistas pueden realizar una tirada de Inteligencia + Política para saber si conocen a Duke -si tienen éxito, es un líder menor de una banda con una actitud paranoica hacia los Vástagos de la Camarilla).

-Convirtió a Isabella en su ghoul porque necesitaba a alguien bueno con la tecnología y el ocultismo.

-Cree que el acoso que recibe Isabella procede de vampiros de la Camarilla.

-Si sale el tema de la Segunda Inquisición, lo rechazará, creyendo que se trata de un mito urbano.

Aparte de eso, pueden ser necesarias tiradas de Carisma o Manipulación para conseguir que hable. La Dificultad es 2, menos si cree que los personajes son de fiar, más si revelan que son Vástagos leales a la Camarilla o intentan obligarlo a hablar. Cada éxito revela un fragmento de la siguiente información.

-Conocía los mensajes de acoso desde el principio, aunque no hizo caso de los primeros. Sólo en los últimos días el acoso se volvió más específico.

-No tiene ninguna evidencia de que los mensajes procedan de un vampiro de la Camarilla. “Si te pillan, no eres

lo bastante paranoico, ya sabéis.”

-Su respeto por la Mascarada es un poco descuidado. Más de una vez ha cazado y ha dejado a su presa viva sabiendo lo que es, o con pistas que apuntan hacia él. Se justifica creyendo que le preocupan más violaciones más descaradas como videos grabados con móviles o manifestaciones abiertas de las Disciplinas.

-Es bastante bueno con la tecnología (Tiene tres puntos en la Habilidad: Tecnología), pero prefiere fingir que no lo es. Ha echado un vistazo a los mensajes, pero no ha descubierto mucho. Convirtió a Isabella en ghoul porque quería permanecer actualizado con la tecnología moderna y sus aplicaciones en el ámbito social.

Cuando los personajes hayan intercambiado información, Duke recibe una llamada de Isabella. Ha recibido otro mensaje, y éste es más preocupante. Debe llevar a su “amo” a un almacén específico en un polígono industrial cercano en la medianoche de hoy. Si no aparece, todo lo que los acosadores saben sobre ella se publicará online. El mensaje, como los demás, ha sido enviado a través de una aplicación de mensajería anónima, lo que la hace extremadamente difícil de rastrear.

Duke puede ser un Anarquista, pero valora la Mascarada -no tanto al extremo de la Camarilla, ni tampoco la utiliza para justificar los terribles actos que cree que comete la secta. Obviamente, se trata de una trampa, pero está decidido a ir, si puede. Le dirá a Isabella que se quede donde está, donde se encuentre más segura. Si los personajes se ofrecen a ir con él, les dará la dirección, pero será todo un desafío convencerlo de que se quede detrás o que ignore la amenaza. Si los personajes insisten, pretenderá aceptar, y entonces se irá tan pronto como pueda. Si Duke acompaña a los personajes, recuerda utilizar sus estadísticas del apartado anterior.

## **LA HISTORIA CONTINÚA**

*Isabella y Duke han traído todo hasta aquí, y los personajes no están interesados en seguir. O quizás los Anarquistas murieron. Por suerte, la historia no termina aquí, aunque esta sesión en particular reciba un punto final abrupto. Siéntete libre de detener el juego antes del final mientras planeas la siguiente historia, o quizás dirijas una historia diferente antes de sumergirte en las repercusiones de ésta.*

*Si Duke no acude, o va de farol, los cazadores no tienen mucho. Publicarán toda la información que tienen online, en su mayor parte videos de vigilancia y llamadas telefónicas interceptadas -lo bastante para arruinar la carrera de Isabella y atraer la atención formal de la Camarilla, pero no la impresionante llamada a las armas de la humanidad que los cazadores pensaban que sería.*

*Después, los cazadores terminarán matando a Isabella y Duke. Sin embargo, antes de morir, Isabella será torturada, y revelará información sobre los personajes.*

*Unas pocas semanas después de Año Nuevo, el contacto mutuo entre los vampiros e Isabella comienza a recibir mensajes amenazantes similares a los de Isabella. Puedes utilizar la información de los capítulos anteriores para presentar escenas similares, con un mensaje enviado como el de arriba, y otro nuevo a medida que pasa el tiempo. Entonces puedes pasar al Capítulo Cuatro, adaptando ligeramente los nuevos eventos.*

*Este giro de acontecimientos tiene un efecto añadido: muestra cómo el Mundo de Tinieblas no se detiene sólo porque los jugadores no interactúen con él. Demuestra que la acción (y la inacción) tiene consecuencias, y que los viejos problemas tienen el hábito de reaparecer cuando menos te lo esperas.*

## **CAPÍTULO CUATRO: CAZANDO A LOS CAZADORES**

Los personajes pueden querer investigar las cosas antes de meterse en una trampa obvia. Aquí se presentan unas pocas cosas que podrían hacer de antemano. Sin embargo, el reloj sigue adelante -a menos que los sucesos previos tarden más o menos tiempo del anticipado, asume que los personajes tienen dos horas hasta la medianoche. La dirección es un impulso decente -no tan lejos que se encuentren fuera de la jurisdicción de la policía local, pero lo bastante lejos como para que una llamada al 911 no reciba una respuesta rápida.

Para facilitar las cosas, asume que cada personaje puede hacer o contribuir a una de las siguientes acciones, o a una acción equivalente. Pregúntale a cada personaje qué quiere hacer, los grupos de personajes que colaboran en una tarea similar, haz que tiren los mismos dados y pasa al siguiente capítulo. No cuentes cada minuto -el objetivo no es controlar al milímetro a tus jugadores, sino darles la sensación de que no tienen bastante tiempo así que los personajes se ven obligados a utilizar el tiempo que tienen sabiamente.

## **INVESTIGACIÓN**

Los personajes pueden decidir investigar registros informáticos (públicos y privados) sobre el almacén en cuestión, intentar rastrear los mensajes del teléfono de Isabella, o utilizar sus contactos para conseguir información. Los cazadores han ocultado razonablemente sus huellas -considera que la mayoría de las tiradas de Astucia + Investigación se realizarán a Dificultad 3, pero siéntete libre de cambiar la Dificultad en función de las circunstancias de tu juego. A continuación se muestran algunos fragmentos potenciales de información que pueden encontrar, y cuáles son los mejores caminos para encontrarlos.

-Registros informáticos: El almacén era propiedad de una compañía de transportes local, pero la reciente crisis económica provocó que el negocio cerrara, así que ahora alquilan el espacio para almacenaje a corto plazo, así como para funciones privadas. Para celebrar una fiesta privada se ha alquilado el local durante una semana.

-Empleados del polígono industrial: Todo el polígono industrial está cerrado por la fiesta de Nochevieja, pero si

los vampiros o sus contactos consiguen encontrar a alguien en los alrededores (o a alguien que trabaje allí), sabrán que varias personas alquilaron el almacén para una fiesta privada durante una semana. Pagaron en metálico, y la compañía de transportes estaba tan necesitada de dinero, que no se hicieron preguntas. Si la tirada tiene un éxito especial, los personajes pueden conseguir una descripción del cliente y un nombre (Steve Meyer).

-Traficantes de armas: Las ventas de armas han sido continuas durante el año pasado, pero hubo un reciente repunte en las ventas no sólo de armas automáticas de gran calibre, sino también de una pequeña cantidad de explosivos excedentes del ejército (principalmente granadas de mano y viejas minas terrestres). Si la tirada tiene un éxito especial, los personajes pueden conseguir una descripción del comprador y un nombre (Larry Hamilton).

-Rastreo telefónico: Rastrear los mensajes resulta muy difícil. Fueron enviados desde una página web que envía mensajes anónimos a un teléfono específico. Lo único que se puede descubrir es que un teléfono móvil específico (y muy barato) se conectó a la página web en los momentos precisos, y que fue comprado en una tienda local de telefonía hace un par de semanas. Si la tirada tiene un éxito especial, los personajes pueden conseguir una descripción del comprador y un nombre (Andy Rice).

Si los personajes consiguen una descripción, pueden tratar de rastrear a la persona concreta. Si tienen éxito, el hombre que compró las armas y el teléfono móvil, además de alquilar el almacén, es Moss Gardner -los demás nombres eran seudónimos. Consulta el apartado de este capítulo para más información.

## LLAMANDO REFUERZOS

Teniendo en cuenta el peligro potencial de la situación, los personajes podrían llamar refuerzos o apoyos antes de ir al almacén. Sin embargo, resulta muy difícil conseguir ayuda rápida.

-Duke y sus Anarquistas: Duke acudirá si se le pide ("intentad mantenerme al margen"). Si no le pide, acudirá de cualquier manera, aunque si es abiertamente y como aliado, o por su cuenta y como amenaza en potencia, depende de cómo se resolvieran los Capítulos Dos y Tres. Cualquier Anarquista del Capítulo Dos que todavía se encuentre en buena forma también lo acompañará.

-Aliados: Cualquier Aliado (Vampiro, págs. 184-185) que un personaje quiera llamar se encontrará disponible con normalidad.

-Camarilla: Cualquier respuesta de la Camarilla dependerá de los personajes y su posición en la corte local. Cualquier ghoul con conocimiento de los vampiros que se sepa que está siendo amenazado por alguien que parece saber lo que sabe el ghoul provocará una respuesta inmediata (y muy posiblemente fatal para el ghoul y su amo). Los personajes deberían pensárselo con cuidado antes de permitir que la corte asuma el problema en sus manos. Necesitarán pedir favores (u ofrecerlos) para evitar una respuesta desproporcionada.

-Otros Anarquistas: Duke no se encuentra en buenos términos con el Barón local. Su tozudez y actitud inflexible hacia la Camarilla lo convierten en un aliado peligroso en el mejor de los casos. La mayoría de los Anarquistas tendrán que ser arrastrados para que ayuden o simplemente dejarán que Duke solucione sus problemas, especialmente si se encuentra en compañía de Vástagos conocidos de la Camarilla.

## MOSES GARDNER

*Si los personajes investigan a Moses Gardner, pueden descubrir la siguiente información. Ofrécela en función del éxito de las tiradas, los métodos de investigación utilizados, y la necesidad de tu historia.*

*-Moses Gardner, 42 años, hombre blanco. Soltero, sin hijos o parientes vivos.*

*-Su hermano murió en lo que fue declarado como ataque animal hace un año. (Desde entonces Moses ha descubierto que se trató del ataque de un vampiro).*

*-Moses estuvo en el Cuerpo de Ingenieros del Ejército durante unos años, pero fue licenciado con deshonor debido a su alcoholismo.*

*-Moses posee un taller de reparación de coches local: Gardner Bros. Vive encima del taller, que está vacío y cerrado. No tiene otros empleados, y el taller no tiene muchos clientes -de hecho, en estos momentos no los tiene.*

*-Su cuenta bancaria está casi vacía, después de que hiciese una retirada masiva de efectivo hace varias semanas (Es el dinero que utilizó para pagar en metálico varias cosas).*

## EQUIPÁNDOSE

Si los personajes quieren prepararse, tienen varias posibilidades, pero no demasiadas.

-Equipo legal: Todas las tiendas están cerradas, debido a la festividad o el horario de la noche. Por supuesto, entrar a robar algo está encima de la mesa -la lenta respuesta policial podría actuar en favor de los ladrones.

-Equipo ilegal: Utilizar las Ventajas para conseguir equipo ilegal funciona como se detalla en el manual básico de Vampiro, aunque la Dificultad de cualquier tirada debería ser un punto más elevada debido a la festividad (los encargados se encuentran de fiesta, se han ido de vacaciones, están borrachos, etc.).

-Cazar: Los vampiros pueden cazar antes del evento. Utiliza las tiradas de caza presentadas en el manual básico (págs. 306-307). Como el tiempo es importante, la caza se lleva tiempo de preparación de los personajes antes del Capítulo Cinco.

## CONTROL DE DAÑOS

Finalmente, los personajes especialmente precavidos pueden querer dedicar tiempo para prepararse para malos

resultados.

-Policía: Enviar a la policía a arrestar a asesinos potenciales no resultará bien. La mayor parte de la policía se concentra en asegurarse de que las celebraciones de Nochevieja del centro transcurran tranquilamente o se han tomado el día libre. Una llamada al 911 será respondida, pero el tiempo de respuesta será lento (unos quince minutos), dándoles a los cazadores suficiente tiempo para marcharse cuando escuchen la llamada en su radio de la policía. Los oficiales de la policía fuera de servicio pueden ser llamados, pero de nuevo, el tiempo de reacción será lento. Dicho esto, también significa que la policía tardará en reaccionar ante cualquier tiroteo u otro incidente violento, dándoles a los personajes tiempo para huir.

-Prensa: Intentar exponer a los cazadores en las noticias tampoco resultará bien. Como la policía, la mayor parte de los periodistas están ocupados: trabajando para cubrir las celebraciones del centro; realizando entrevistas personales, cubriendo pequeños crímenes durante las celebraciones, etc. La mayoría de las llamadas en frío serán consideradas bromas o de baja prioridad, aunque posiblemente reciban respuesta si van acompañadas de una llamada al 911. Dicho esto, los soplos anónimos serán contestados a la mañana siguiente, dándoles tiempo a los personajes para elaborar una coartada si es necesario.

-Trasladar a Isabella: Duke no permitirá que los personajes se lleven a Isabella de la fiesta, que se planea que dure hasta el amanecer. Isabella también es reticente a marcharse pero puede ser obligada a dejar la fiesta (especialmente con el uso de Dominación o Presencia). Dicho esto, a menos que sea llevada a una casa segura y aislada o alguna localización similar, terminará siendo descubierta si los cazadores sobreviven. Además, Isabella se marchará por su cuenta si se recupera de cualquier coerción. Por otra parte, matarla resolverá muchos problemas, pero creará otros. Además de correr el riesgo de sufrir la venganza de Duke y sus Anarquistas, la Humanidad de los personajes posiblemente se tambalee como resultado, por no mencionar los problemas inmediatos de ocultar un asesinato.

## CAPÍTULO CINCO: FORZAR Y ENTRAR

Cuando los personajes lleguen al polígono industrial, lee lo siguiente:

*El polígono industrial parece inquietante y en silencio mientras abris la entrada. Hay una elevada valla de metal con una puerta de barrotes delante de un camino de cemento que desciende colina abajo hasta una serie de edificios bajos de ladrillo. Sobre la valla hay un gran letrero que advierte: PELIGRO: VALLA ELECTRIFICADA. Cada edificio tiene un número grande pintado en un lateral, y cada uno está señalado de forma correspondiente en un enorme mapa que cuelga al lado de la puerta de la entrada.*

*Por el camino que lleva hacia el polígono hay círculos llenos de hierba oscura y muerte. Entre la hierba surgen farolas elevadas, que brillan con resplandor amarillo en la noche fría y que apenas iluminan el camino. Hay más luces sobre las puertas de varios de los edificios, aunque la mayoría están apagadas.*

*Sobre cada farola y en la mayoría de las esquinas de los edificios veis cámaras ópticas CCTV. Cada cámara tiene una luz roja activada. No podéis ver ni una persona por los alrededores, ni hay coches aparcados delante de ninguno de los edificios. Parece que todo el mundo se ha ido a casa a pasar las fiestas.*

Según el mapa, el almacén que buscan los personajes es el edificio 17. Sin embargo, existen varios obstáculos que los personajes deben superar antes de llegar al almacén en cuestión.

### LA VALLA Y LA PUERTA

La valla no está electrificada de verdad (el letrero ha sido puesto simplemente para desanimar a los posibles ladrones), pero se requiere una tirada de Destreza + Atletismo, Dificultad 2, para escalarla. Sin embargo, existe la posibilidad de que semejante acto llame la atención de las cámaras de seguridad (lee a continuación).

La puerta está cerrada con una cerradura magnética. Puede abrirse con una tarjeta de entrada o utilizando una combinación adecuada. Un Contacto o Aliado podría tener una tarjeta, pero una búsqueda en internet con una tirada exitosa de Inteligencia + Tecnología (Dificultad 2) permitirá encontrar un código de visitante para abrir la puerta. Tres intentos fallidos de abrir la puerta harán saltar la alarma (consulta el apartado).

La puerta en sí está hecha de acero reforzado. Se necesitaría una puntuación de Fuerza de al menos 5 (posiblemente utilizando Bravura) para ser capaz de doblarla o romperla, o mucho peso y velocidad para derribarla (por ejemplo, embistiendo con un gran vehículo a toda velocidad). Sin embargo, cualquier daño a la valla o la entrada hará saltar la alarma (consulta el apartado).

### LAS CÁMARAS Y LA OFICINA DE SEGURIDAD

Existe un total de diez cámaras CCTV alrededor del polígono industrial. Cada una tiene una robusta carcasa de metal para evitar que la gente las rompa tirando piedras, pero un disparo, un golpe con un palo, o una piedra lanzada con velocidad sobrenatural podría neutralizarlas. Debido al festivo, no existen guardias de seguridad monitorizándolas, pero lo están grabando todo y registrándolo en un ordenador en la oficina de seguridad en el edificio 1.

La mayoría de las cámaras vigilan la puerta y varios puntos clave de la llave. Una tirada de Astucia + Tecnología o Latrocinio (Dificultad 2) puede ser capaz de encontrar brechas en la cobertura para evitar las cámaras, pero cualquier coche que circule por el camino será grabado de forma inevitable.

La oficina de seguridad está cerrada (Destreza + Latrocinio, Dificultad 2 para abrir) y saltará una alarma si la puerta es derribada o dañada. Si los personajes acceden al ordenador de seguridad (no se necesita tirada -la contraseña del ordenador se encuentra pegada en una nota al lado), pueden encontrar la grabación de los cazadores llegando al almacén, incluyendo a Moses Gardner. Los cazadores entraron abriendo la puerta de entrada mediante el código de acceso y fueron andando hasta el almacén 17, portando varias pistolas y bates de béisbol, mientras Moses tenía una ametralladora. Uno de los cazadores se detuvo un tiempo para colocar algo bajo varios pallets en el exterior del almacén 17 (son minas antipersonales, ver a continuación).

### **¡ALARMA!**

*Varias acciones pueden causar que salten las alarmas del polígono industrial. Si es así, de inmediato ocurren varias cosas:*

- Un ruidoso sonido resuena por todo el polígono.
- Los cazadores del almacén 17 son alertados de inmediato, lo que cambia los detalles del Capítulo Seis.
- Uno de los cazadores sube a la terraza con un rifle de francotirador (ver a continuación).
- Se envía automáticamente una llamada a la policía local.

*La policía llegará en unos quince minutos. Si los personajes consiguen apagar la alarma (en el edificio 1 se encuentran los mandos), tira un dado: Si el número es más elevado que el número de minutos que pasaron antes de que consiguieran apagar la alarma, la policía cancela la llamada y vuelve a su patrulla habitual. Esto significa, que después de diez minutos, comprobarán el polígono industrial sin importar la situación. Utiliza las estadísticas del Policía Detective del manual básico de **Vampiro**, pág. 371.*

### **FRANCOTIRADOR EN LA TERRAZA**

Si la alarma se enciende, un cazador subirá a la terraza del almacén 17 e intentará disparar a cualquier personaje que parezca sospechoso. Considera que es uno de los miembros del grupo que aparecen en el apartado: su reserva de dados es 5, y el rifle de francotirador tiene un valor de daño de +2. Conoce a todos sus compañeros de vista, pero cuando dude, disparará. (Esto significa que puede terminar disparando a periodistas u oficiales de policía si no se identifican como tales).

### **MINAS ANTIPERSONALES**

Fuera del edificio 17, existen grandes columnas de pallets de madera delante de una gran puerta de descarga. Si los personajes mueven los pallets, las minas antipersonales que se encuentran debajo de ellos explotarán. La explosión cuenta como un ataque de ocho dados a distancia contra todos los que se encuentren a menos de tres metros, con un valor de daño de +2. Después de eso, los pallets arderán, causando daño Agravado (manual básico de Vampiro, pág. 221). Las minas antipersonales también harán saltar la alarma (consulta el apartado).

Cuando los pallets hayan sido evitados o registrados, los personajes pueden entrar en el almacén 17. Pasa al Capítulo Seis.

### **EL GRUPO (Dificultad ...)**

*El grupo conoce a Duke, porque se ha estado alimentando de sus amigos y familia, y han decidido hacer algo al respecto.*

*Hay cinco cazadores: un francotirador, y cuatro en el almacén. Las estadísticas a continuación son de los cazadores en el almacén -para el francotirador, sustituye la pistola grande con un rifle de francotirador, que tiene el mismo valor de daño (+3).*

**Reservas de dados normales:** Físicas 4, Sociales 3, Mentales 3

**Atributos secundarios:** Salud 6, Fuerza de Voluntad 4

**Reservas de dados excepcionales:** Armas de Fuego 5, Intimidación 5, Latrocinio 7, Armas C.C. 5, Ocultismo 4

**Especial:** Chaleco de Kevlar (Valor de armadura 4), pistola grande (Valor de daño +3), bate de béisbol con puntas de plata (Valor de daño +2), tres estacas.

## **CAPÍTULO SEIS: CAE LA BOLA**

Cuando los personajes entren en el almacén, lee lo siguiente:

*El almacén está envuelto en oscuridad. Ninguna de las luces está encendida, aunque podéis oír el débil gemido de un generador eléctrico en alguna parte. Cuando vuestros ojos se adaptan a la oscuridad, podéis ver que el almacén en sí está vacío de paquetes o mercancías. En su lugar, las telarañas se extienden entre hileras de estanterías vacías. Cerca de las grandes puertas del muelle de descarga, podéis ver cintas transportadoras recubiertas de polvo y suciedad. Por encima se cierne una antigua grúa mecánica, con cadenas oxidadas y cables. Contra una pared podéis ver una serie de escaleras metálicas que llevan a una oficina acristalada que se eleva sobre el suelo.*

Si ha sonado la alarma (ver arriba) o los personajes fueron vistos entrando en el almacén, lee lo siguiente:

*De repente, escucháis el chasquido de un enorme interruptor, y todas las luces se encienden. Desde algún lugar del laberinto de estanterías, escucháis el zumbido de un antiguo altavoz que vuelve a la vida.*

*-Sólo queremos al vampiro llamado Duke. Dejadlo, y los demás podéis iros.*

La trampa ha saltado.

## LAS LUCES

Todas las luces del almacén han sido sustituidas con bombillas ultravioletas. La mayoría de los personajes sólo sentirán un extraño picor en su piel, a menos que tengan Fortaleza o que lleven ropa que los recubra por completo. Los personajes que tengan un Defecto: Debilidad Folklórica contra la luz ultravioleta sentirán las luces como luz del sol (Vampiro, pág. 221).

Las luces son controladas por dos grandes interruptores. Uno se encuentra junto a las puertas del muelle de descarga, donde se encuentran las cintas transportadoras, mientras que el otro está en la oficina. Junto a ellos se encuentra un miembro del grupo de Moses vigilándolo. Los cazadores creen que la luz ultravioleta quemará a los vampiros, provocando que huyan (pudiendo ser tiroteados por el francotirador) o coran hacia uno de los interruptores para apagarlos. El hecho de que las luces surtan poco efecto sobre los vampiros sorprenderá a los cazadores, y si ninguno de ellos parece afectado, los cazadores que vigilan los interruptores se apartarán y se dirigirán hacia los personajes después de un turno.

Aparte del control de la energía, en la oficina sólo se encuentra un escritorio gastado (detrás del cual se esconde un cazador) y una silla de oficina con el tornillo roto y los cojines descosidos. Todos los cajones del escritorio se encuentran vacíos.

## LAS ESTANTERÍAS

Hace tiempo las estanterías estaban bien organizadas, pero los cazadores han movido algunas y derribado otras para crear un laberinto. Las estanterías son lo bastante altas para que un personaje puede agacharse o arrastrarse entre ellas, pero hay tantas que resulta difícil apuntar con armas de fuego.

Dos cazadores están escondidos entre las estanterías, esperando para emboscar a los cazadores. Uno está escondido detrás de una hilera de estanterías derribadas, mientras que otro está agachado en lo alto de una serie de estanterías. Los dos intentarán apuntar y disparar a cualquier personaje solitario o que parezca débil antes de tratar de desaparecer de nuevo en el laberinto. Sin embargo, la naturaleza abierta del laberinto de estanterías hace que resulte fácil encontrarlos después de que ataquen, sólo se necesitará una tirada de Astucia + Investigación, Dificultad 1 para seguir su rastro.

## LA GRÚA Y MOSES GARDNER

Moses Gardner, el líder de los cazadores, se encuentra en el asiento de activación de la grúa, utilizando la radio para comunicarse a través de los altavoces del almacén. La grúa está dañada y no funciona, pero la está utilizando como una especie de nido de cuervo, siendo capaz de ver a los personajes en el laberinto de estanterías y la oficina acristalada. Si los personajes intentan hablar con él, utilizará la radio para responder, pero abandonará su puesto si cree que los personajes han descubierto su localización.

Si ve a Duke, disparará su metralleta (ver apartado). En ese momento, todo el plan se irá a tomar viento, y Moses hará lo que sea para matar a Duke. El resto de su grupo no está tan obsesionado como Mose, pero priorizarán atacar a Duke a menos que los demás personajes revelen su naturaleza vampírica.

Si Duke no es visible, Moses continuará provocando verbalmente a los personajes. Asumirá que son simples lacayos mortales de Duke, e intentará apelar a sus sensibilidades, pero él y su grupo no dudarán en tratar de matarlos si es necesario (considerándolo una muerte compasiva).

## GOLPEA AL MOCOSO

Si un cazador pierde su arma o de alguna manera se ve obligado a entrar en combate cuerpo a cuerpo, utilizará un bate de béisbol que lleva sujeto a la espalda. Cada bate tiene una punta larga elaborada con plata toscamente fundida. A menos que un personaje tenga el Defecto: Debilidad Folklórica (plata), el bate sólo le causará el daño normal. Quienes tengan ese Defecto recibirán daño Agravado (consulta Vampiro, pág. 182).

### MOSES GARDNER (Dificultad ....)

*La mayoría de lo que Moses Gardner sabe sobre los vampiros lo ha aprendido de viejas películas y algunas páginas web siniestras, pero un poco de manipulación psicológica y unos pocos viajes a la tienda de armas local compensan su carencia de conocimiento.*

**Reservas de dados normales:** Físicos 5, Sociales 4, Mentales 4

**Atributos secundarios:** Salud 7, Fuerza de Voluntad 6

**Reservas de dados excepcionales:** Armas C.C. 8, Armas de Fuego 8, Intimidación 6, Investigación 7, Ocultismo

5

**Especial:** Chaleco de Kevlar (Valor de armadura 4), Metralleta (Valor de daño +4), Bate de béisbol con punta (Valor de daño +2), tres estacas.

## EPÍLOGO: DESPUÉS DE LA CAZA

El final de la historia está en manos de los personajes. Sin embargo, existen unas pocas maneras de cómo podría terminar:

-Abandonar a Duke a su destino. El Anarquista se ha hecho la cama, y ahora puede descansar en ella. Si los personajes aceptan dejarlo atrás, Duke inmediatamente se revolverá y atacará a los personajes. Los cazadores se harán a un lado y esperarán a que la pelea termine, interviniendo sólo si parece que Duke va a escapar. De otra manera, los cazadores dejarán que los personajes se marchen, pero cualquiera que obviamente parezca un vampiro será marcado para una futura caza.

-Matar a los cazadores. Aparte de las trampas que han preparado, no son muy expertos. La mayoría de los vampiros tendrán pocos problemas en matarlos, aunque en el proceso revelarán que son Vástagos. No hay más cazadores aparte de los del almacén y el francotirador en la azotea, así que si todos mueren, es el fin de la caza. Por supuesto, el asesinato de varias personas en un almacén apartado a medianoche en Nochevieja levantarán muchas preguntas.

-Huir del escenario. Los personajes simplemente pueden optar por la huida. Los cazadores harán lo que puedan para seguirlos, pero cuando los personajes hayan dejado atrás el polígono industrial, no los seguirán. Si se produce una batalla campal en el exterior y queda algún cazador, irrumpirán en la oficina de seguridad y borrarán las grabaciones, pero el borrado levantará preguntas en cualquier investigación posterior.

-Interrogarlos. Si los personajes capturan a Moses o a cualquier otro de los cazadores, lo revelarán todo. Moses Gardner descubrió que su hermano fue asesinado por un vampiro conocido sólo como "Duke." Mediante un reclutamiento cuidadoso y de boca en boca, formó un grupo de apoyo privado con otros habitantes locales a los que sólo llama "el grupo", que también tenían familiares o amigos que fueron aterrorizados por Duke.

Si los cazadores son capturados, estarán aterrorizados. Creían que eran ellos los que estaban cazando, hasta que chocaron con la realidad y fueron derrotados por los Vástagos, dándose cuenta de que no tienen poder para detenerlos. Rogarán y suplicarán por sus vidas. Sin embargo, si se les permite vivir, podrían envalentonarse (ver a continuación).

### ¿QUÉ OCURRIRÁ DESPUÉS?

Puede que la historia haya terminado, pero existen varios hilos que los personajes pueden decidir seguir, llevando a posibles historias futuras.

-Si cualquiera de los cazadores sobrevive, ahora sabrá que existe más de un vampiro en el mundo. Esto puede animarlos a extender sus operaciones y a convertirse en cazadores por completo. Sin embargo, también habrán descubierto que enfrentarse con un grupo de vampiros es arriesgado. Intentarán hacer lo que Moses hizo con Duke: rastrear a un solo vampiro y llevarlo a una trampa, aislándolo de sus aliados.

-Es posible que Moses consiguiera su información y suministros de alguien más. Quizás una agencia de la Segunda Inquisición ha utilizado a Moses y sus amigos como carnada para agitar a la población local de Vástagos para sus propios propósitos. Lo que parece ser un conflicto entre un vampiro y un superviviente mortal puede ser el primer paso de una operación a largo plazo para destruir a los Vástagos locales.

-Aunque todos los cazadores sean eliminados, nada de esto habría ocurrido de no ser por los descuidados hábitos de alimentación de Duke. La situación se complica cuando la prensa local recibe un mensaje anónimo sobre las actividades de Isabella con Duke. La Camarilla podría utilizar esta situación como excusa para golpear duro a los Anarquistas, lo que sólo reforzará la paranoia de Duke sobre los Vástagos. Los Anarquistas locales quedarán atrapados en medio: ¿Apoyarán a uno de sus compañeros más extremistas o cooperarán con sus enemigos y lo venderán?

-Aunque Moses y su grupo tuvieron cuidado de ocultar sus actividades, es posible que alguien pudiera estar investigándolo, asumiendo que se trataba de un asesino en serie. Un reporte independiente podría conseguir la grabación del enfrentamiento del Capítulo Seis, lo que podría llevar a otra violación potencial de la Mascarada.

-Si los personajes matan a Isabella, Duke hará todo lo que pueda para perseguirlos y matarlos, incluso si eso significa enfrentarse a los demás Anarquistas. Si es Duke el que muere, Isabella podría buscar una venganza similar contra los personajes, aunque necesitará encontrar un nuevo aliado que la ayude. Puede convencer a otro Anarquista para que le proporcione sangre de vampiro, o puede terminar convirtiéndose en una cazadora. Especialmente si Moses y su grupo dejaron una gran reserva de armas atrás.

## APÉNDICE: COTERIE DE PERSONAJES JUGADORES

Aunque Auld Sanguine puede ser jugada por cualquier grupo, como una historia independiente o como parte de una Crónica mayor, las siguientes páginas te ofrecen posibilidades de personajes jugadores para quienes no dispongan de personajes preparados y desean entrar directamente al juego.

**NATE DEMPSEY (Investigador frustrado)**

Nate Dempsey quería cambiar el mundo. Pero aunque su padre y todos sus hermanos formaban parte de la fuerza policial, Nate no podía soportar la corrupción que veía día tras día. Así que se convirtió en un investigador privado, y terminó teniendo que soportar la corrupción que entraba en su oficina día tras día. Desde que se convirtió en un Brujah, canaliza su pasión de proteger a los inocentes evitando que descubran lo horrible que es el mundo en realidad. Se siente especialmente atraído por Nikki Mezca, la bisnieta de su viejo compañero que trabaja como abogada defensora.

Clan: Brujah

Abrazado: 1961 (Nacido en 1930)

Ambición: Quiero salvar de verdad de alguien de toda la mierda que veo a mi alrededor.

Depredador: Gato Callejero

Convicciones: Proteger a los inocentes del daño.

Piedras angulares: Nikki Meza, una abogada defensora empantanada en su trabajo.

Humanidad: 6

Generación: 12ª

Potencia de Sangre: 1

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 2, Manipulación 3, Compostura 1; Inteligencia 2, Astucia 4, Resolución 3

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4

Habilidades: Atletismo, Conducir 1, Armas de Fuego 3, Latrocinio 1, Pelea (Agarre) 3; Callejeo 3, Intimidación 2, Perspicacia 2, Persuasión 1; Consciencia 2, Investigación (Deducción) 4

Disciplinas: Celeridad (Reflejos Rápidos), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Bravura), Presencia 2 (Atemorizar, Beso Persistente)

Ventajas: Contactos, Gazeate de Hierro 3, Influencia (policía local) 1, Máscara 2, Recursos 1

Defectos: Depredador Obvio 2

### **“STORMKLARA” KLARA LARSON (Influencer pasada de moda)**

Hace unos pocos años, Klara Larson tuvo sus quince minutos de fama. Utilizando el nombre “Stormklara,” se convirtió en una popular influencer de gimnasia, consiguiendo seguidores y patrocinadores para mostrar su forma original de ejercicio entretenido. Por desgracia, llamó demasiado la atención, y terminó convertida en Vástago después de una alimentación que salió mal. Ahora trata desesperadamente de recuperar su fama perdida mientras procura permanecer desapercibida como vampira. Por ahora utiliza a su familia como rebaño, hasta que su secreto como Clevar salga a la luz.

Clan: Caitiff

Abrazada: 2019 (Nacida en 1999).

Ambición: Dejar un legado duradero, y ser recordada para siempre.

Depredador: Cleaver

Convicciones: No matarás.

Piedras angulares: James Larson, mi hermano pequeño.

Humanidad: 7

Generación: 13ª

Potencia de Sangre: 1

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 3, Compostura 3; Inteligencia 3, Astucia 2, Resolución 1

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Atletismo 2, Conducir 1, Latrocinio 1, Pericias 1; Etiqueta 2, Interpretación (Hablar) 3, Perspicacia 2, Persuasión (Manipular) 3, Subterfugio (Estafar) 3; Consciencia 2, Finanzas 1, Ocultismo 1, Política 2, Tecnología 1

Disciplinas: Auspex 1 (Sentir lo Invisible), Dominación 3 (Nublar Memoria, Mesmerizar, la Mente Olvidadiza)

Ventajas: Aspecto 2, Fama (medios sociales) 2, Rebaño 2, Recursos 2, Refugio 1

Defectos: Secreto Oscuro (Cleaver) 2, Debilidad Folklórica (Agua bendita), Acosadores 1, Sospechosa 1

### **SCARLET DOHERTY (Asesina reticente)**

Scarlet Doherty siempre creyó en hacer lo correcto. Incluso cuando se entrenaba como artista marcial trataba de controlar su fuerza, asegurándose de no hacer daño a los demás. Cuando accidentalmente hirió a su compañero de lucha, cayó en una espiral depresiva. Convertirse en una vampira Gangrel no la ayudó, no tampoco matar accidentalmente a la víctima de su primera alimentación. Ahora quiere detener a otros monstruos, y su trabajo para la Camarilla le proporciona el enfoque que necesita. Esperemos que eso le impida cruzar el límite otra vez.

Clan: Gangrel

Abrazada: 1999 (Nacida en 1971).

Ambición: Convertirse en una buena persona, no en un monstruo.

Depredador: Granjera

Convicciones: Obedece a la autoridad; los culpables deben ser castigados.

Piedras angulares: Aisling Cole, una oficial de policía corrupta; Zahraa Mercer, esposa de la primera persona a la que asesinaste.

Humanidad: 8

Generación: 12ª  
Potencia de Sangre: 1  
Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 1, Manipulación 2, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 2, Resolución 3  
Atributos secundarios: Salud 7 (Con Resiliencia), Fuerza de Voluntad 5  
Habilidades: Armas C.C. 3, Atletismo 2, Pelea (Mortales armados 4), Supervivencia (Cazar) 2; Callejeo 3, Intimidación 3, Trato con Animales 1; Consciencia 2  
Disciplinas: Animalismo 3 (Sentir a la Bestia, Susurros Ferales, Aplacar a la Bestia), Fortaleza 1 (Resiliencia), Protean 1 (Ojos de la Bestia)  
Ventajas: Aliados (Frank Conroy, compañero herido de lucha) 1, Sabueso de sangre 1, Máscara (A cero 1), Vínculo corto 2  
Defectos: Indigente 1, Fea 1, Vegana 2

### **KACEY BAXTER (Espía confundida)**

Kacey ha sido tantas personas desde su Abrazo que no recuerda mucho de su vida como mortal -sólo sueños extraños sobre una mujer que dijo que la amaba-, pero lo único que importa de verdad es asegurarse de que la Mascarada sea preservada. A Kacey le encanta infiltrarse en nuevos ambientes durante sus misiones. Algunos susurran que su Azote Malkavian provoca que se pierda en su papel, pero Kacey lo ve como una bendición, una forma de método de actuación extremo. Nada la preocupa, porque siempre termina saliendo de su papel. En algún momento.

Clan: Malkavian  
Abrazada: 2009 (Nacida en 1982)  
Ambición: Encontrar un lugar donde pueda ser yo misma.  
Depredador: Arenera  
Convicciones: Los culpables deben ser castigados.  
Piedras angulares: Melinda Baxter, mi esposa que todavía cree que estoy viva y me está buscando.  
Humanidad: 7  
Generación: 12ª  
Potencia de Sangre: 1  
Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 3, Resolución 1  
Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4  
Habilidades: Atletismo 1, Latrocinio 1, Sigilo (Infiltrarse) 1; Callejeo 2, Etiqueta 2, Interpretación (Cantar) 2, Liderazgo 1, Perspicacia 3, Persuasión 3, Subterfugio (Mentiras impecables) 3; Academicismo (Investigar) 1, Consciencia 2, Investigación 2, Ocultismo 1, Tecnología 1  
Disciplinas: Auspex 2 (Sentidos Incrementados, Premonición), Ofuscación 3 (Manto de Sombras, Presencia Invisible, Máscara de las Mil Caras)  
Ventajas: Comer Comida 2, Contactos 3, Máscara 2 (Zapatera 1), Recursos 1  
Defectos: Debilidad Folclórica (No puede cruzar un umbral sin ser vinitada 1), Vínculo largo 1

### **EMMA PRESTON (Ocultista obsesionada)**

A Emma siempre le encantó el conocimiento. Su obsesión por leer todo lo que caía en sus manos la llevó a una amplia variedad de intereses siempre cambiante, pero lo que más la fascinaba era la parapsicología. Aunque sus teorías fueron despreciadas, consiguió cierta fama y atrajo la atención de los Vástagos. Ahora trabaja para ocultar todo el conocimiento que buscaba cuando era mortal, aunque todavía mantiene contactos en círculos académicos. Sólo por si acaso.

Clan: Toreador  
Abrazada: 2000 (Nacida en 1969)  
Ambición: Transmitir todo el conocimiento que he acumulado sin levantar sospechas.  
Depredador: Reina de la Escena (Académica)  
Convicciones: La verdad es sagrada; no mentirás.  
Piedras angulares: Noah Fernández, una antigua estudiante que transmite el programa de stream “cazafantasmas.”  
Humanidad: 7  
Generación: 13ª  
Potencia de Sangre: 1  
Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 1; Carisma 2, Manipulación 2, Compostura 3; Inteligencia 4, Astucia 3, Resolución 3  
Atributos secundarios: Salud 4, Fuerza de Voluntad 6  
Habilidades: Etiqueta (Académica) 2, Perspicacia 2, Persuasión 1; Academicismo (Enseñar) 3, Ciencia (Matemáticas) 3, Consciencia 3, Investigación 2, Ocultismo (Parapsicología) 4  
Disciplinas: Auspex 3 (Sentir lo Invisible, Premonición, Escudriñar el Alma), Celeridad 1 (Reflejos Rápidos), Dominación 1 (Nublar Memoria)

Ventajas: Fama (Académica), Comer Comida 2, Contactos 2, Influencia (Académica) 2, Rebaño 2  
Defectos: Debilidad Folklórica (Plata) 1, Exclusión de presa (no académicos) 1

### **SASHA MOROZOV (Rompepiernas ambicioso)**

Sasha Morozov era un punk, en todos los sentidos de la palabra. Creció como el primer nacido en América de una familia de dos padres alcohólicos que apenas hablaban inglés, y eso lo llevó a escapar de su casa y a unirse al creciente movimiento punk. Pronto se unió a una banda de punks hasta la médula -incluso llegó a tatuarse "X" en las manos para señalar su rechazo a las drogas y al alcohol-, pero pronto comenzó a realizar pequeños trabajos para el crimen organizado. Su intensidad como luchador atrajo la atención de su sire, y desde entonces Sasha se ha dedicado a trabajar en su ascenso rompiendo una pierna tras otra.

Clan: Ventrué (sólo se puede alimentar de sangre cargada de adrenalina)

Abrazado: 1982 (Nacido en 1961).

Ambición: Hacerse un nombre cueste lo que cueste.

Depredador: Sirena

Convicciones: Nunca meterse drogas ni alcohol.

Piedras angulares: Nails, un viejo amigo punk.

Humanidad: 7

Generación: 12ª

Potencia de Sangre: 1

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 1, Manipulación 2, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 2, Resolución 3

Atributos secundarios: Salud 9 (Resiliencia incluida), Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 1, Atletismo 2, Conducir 1, Latrocinio 2, Pelea (Mortales desarmados) 3, Sigilo 2, Supervivencia 2; Callejeo 2, Etiqueta 1, Intimidación 2, Liderazgo 2, Perspicacia 1, Persuasión 1, Subterfugio (Seducción) 1; Consciencia 1, Finanzas 1, Investigación 1, Tecnología 1

Disciplinas: Dominación 1 (Compeler), Fortaleza 3 (Resiliencia, Dureza, Desafiar Prohibición)

Ventajas: Aspecto 2, Influencia (Crimen organizado) 2, Máscara 1, Rebaño 1, Recursos 3

Defectos: Yonqui del Vínculo 1, Enemigo (Ex-amante) 1, Estigmas 1