

VAMPIRO: LA MASCARADA BESO DE MEDIANOCHE

Créditos legales

Escrito por José García
Jefa de desarrollo de Mundo de Tinieblas: Juhana Petterson
Productor asociado: Kevin Schluter
Edición: Freja Gyldenstrøm
Ilustraciones interiores: propiedad de Paradox
Diseño gráfico: Sarah Robinson
Prueba de juego: Jaakko Stenros, Henri Hakkarainen, Anne Liljeström y Emi Maeda

Equipo de Mundo de Tinieblas

Vicepresidente: Sean Greaney
Director creativo: Justin Achilli
Editor: Karim Muammar
Director artístico: Tomas Arfert
Director de marketing: Jason Carl
Gerente de asociación: Dhaunae De Vir
Gerente de comunidad: Marty "Outstar" Zych
Gerente de licencia: Nikola Filipov
Gerente de campaña: Viktor Bovallius

Licencia de Paradox

Directora comercial: Dhaunae De Vir

Renegade Game Studios

Presidente y publicista: Scott Gaeta
Vicepresidenta de ventas y marketing: Sara Erickson
Corrector: Robyn Gaeta
Directora de operaciones: Leisha Cummins
Directora de proyectos asociada: Katie Gjesdahl
Directora de ventas: Kaitlin Ellis
Director de ventas online: Nick Medinger
Director de programación de ventas y marketing: Matt Holland
Director de comunidad: Jordan Gaeta
Productor ejecutivo de juegos de cartas y tablero: Dan Bojanowski
Productor asociado de juegos de cartas y tablero: Jimmy Le
Productor asociado de juegos de rol: Kevin Schluter
Directora jefe de Mundo de Tinieblas: Juhana Petterson
Diseño de productos y juegos de rol: Jason Keeley
Director de diseño de juegos: Matt Hyra
Diseñadores de juegos: Dan Blanchett y Christopher Chung
Directora de diseño visual: Anita Osburn
Directora creativa de juegos: Jeanne Torres
Directora creativa de juegos de rol: Sarah Robinson
Producción creativa: Todd Crapper, Noelle López y Gordon Tucker
Producción asociada de video: Katie Schmitt
Directora de atención al cliente: Jenni Janikowski
Servicio de atención al cliente: Bethany Bauthues
Contabilidad financiera: Madeline Minervini

© 2022 Paradox Interactive® AB. Vampire: The Masquerade® – son marcas de empresa registrada de Paradox Interactive AB en Europa, los Estados Unidos y otros países. ©2022 Renegade Game Studios. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y se les caerá el pelo.

Impreso en Shenzhen, China.

Visita la página de Mundo de Tinieblas online en www.worldofdarkness.com

ÍNDICE DE CONTENIDOS

BESO DE MEDIANOCHE

- Una historia para Vampiro: La Mascarada
- Mapa de la historia
- Trasfondo
- Los Nephilim
- Un tabernáculo de mentiras
- Estructura de la historia
- Tratamiento
- Una historia libre y enfocada
- Entradas
- Principios
- Principios por defecto
- Principios personalizados
- Divisiones y conflictos de la coterie
- Prólogo: Preparándose

CAPÍTULO UNO: UNA VISITA GUIADA

- Conociendo a Rebecca
- Un vistazo rápido
- Morgan
- Ir a cualquier parte

CAPÍTULO DOS: EL ATRIO

- El juicio de los condenados
- Los cazadores

CAPÍTULO TRES: LA NAVE

- Juicio de las espadas
- ¿No te conozco?

CAPÍTULO CUATRO: TRANSEPTOS Y pasadizos

- Pasadizos secretos
- Encontrar a Morgan
- El juicio de la cena celestial

CAPÍTULO CINCO: EL PRESBITERIO Y EL MAUSOLEO

- El refugio de Tomas
- El juicio de obediencia
- Encontrar a Albertine

CAPÍTULO SEIS: BAUTISMO DE SANGRE

- ¿Cuándo es medianoche?
- El baile termina
- El óleo sangriento
- ¿Quién sube a escena?
- ¿Qué ocurre?
- Detener la unicón
- Albertine restaurada
- Epílogo: Feliz Año Nuevo

APÉNDICE: COTERIE DE LOS PERSONAJES JUGADORES

BESO DE MEDIANOCHE

Una historia para Vampiro: La Mascarada

¡Año Nuevo, Nuevo Tú!

Intentas sobrevivir como uno de los Vástagos, noche tras noches, enfrentándote a las sectas, los cazadores, tu propia conexión débil con el mundo mortal en el que habitabas. Hazte esta pregunta:

¿Todo esto va a ser siempre así?

Es Año Nuevo y mientras la ciudad que te rodea lo celebra, tú te enfrentas a otros doce meses de más de lo mismo. A menos que tengas una elección. Has recibido una invitación de los Nephilim, los Hijos del Ángel, para asistir a una ceremonia de Año Nuevo en su templo. Un culto vampírico misterioso, glamoroso y poderoso, abren sus puertas a los Vástagos de la ciudad, proporcionando una excepcional oportunidad de asombrarse con las maravillas de su interior. Durante las festividades, te ofrecen la posibilidad de forma parte de algo más grande. ¿Aceptarás pagando el precio de tu humanidad o recibirás el nuevo año con tus principios intactos?

ADVERTENCIA DE CONTENIDOS

Vampiro: La Mascarada presenta la oscuridad del mundo real mediante historias de terror. Esta historia incluye referencias sobre el mundo y expresiones relacionadas con lo siguiente: adicción, violencia, secuestra, asesinato ritual, abuso religioso, situaciones sexuales y muerte.

ENTRANDO DIRECTAMENTE

Si esta historia no forma parte de una Crónica establecida y los jugadores no tienen tiempo de crear sus propios personajes, te hemos proporcionado una coterie de seis vampiros listos para jugar. Son una coterie de Búsqueda recién establecida (consulta *Vampiro*, pág. 199). La coterie es una mezcla de vampiros auténticos y de sangre débil.

MAPA DE LA HISTORIA

PRÓLOGO

CONOCIENDO A REBECCA

LA VISITA

CONOCIENDO A MORGAN

EXPLORACIÓN

LOS CAZADORES

EL JUICIO DE LA CENA CELESTIAL

EL JUICIO DE LOS CONDENADOS

EL JUICIO DE LAS ESPADAS

EL JUICIO DE OBEDIENCIA

¿NO TE CONOZCO?

EL BAILE TERMINA

EL REFUGIO DE TOMAS

ENCONTRAR A MORGAN

LA PRISIÓN DE ALBERTINE

ALBERTINE RECUPERADA

LA UNCIÓN SANGRIENTA

EPÍLOGO

TRASFONDO

Esta sección contiene toda la información de trasfondo que necesitarás para dirigir *Beso de Medianoche*.

LOS NEPHILIM

Los Nephilim, mejor conocidos para los extraños como los *Hijos del Ángel*, son un movimiento religioso en la sociedad de la Estirpe. Establecido por los descendientes del Matusalén Miguel, sus seguidores adoran al anciano vampiro y valoran la belleza, la habilidad y el exceso. Mantienen una jerarquía rígida que llaman la *Basilica*, con los descendientes más próximos a Miguel en la cúspide, seguidos por los seguidores de todo tipo salvo los Nosferatu. Los seguidores Nosferatu, con los servidores ghoul y los aspirantes mortales, se encuentran en la base de la Basilica.

Los Hijos del Ángel desean atraer a todos los Vástagos, sin importar su facción, a su abrazo de amor. Sus seguidores más devotos desarrollan una belleza angelical. Hasta los Nosferatu perciben que su maldición se suaviza. Lo que los Nephilim no mencionan es el precio. Estas bendiciones proceden de beber la vitae de los antiguos, creando Vínculos de Sangre tan poderosos que nadie ha conseguido romperlos.

Si estás interesado en utilizar a los Nephilim más allá de esta historia, puedes encontrar más información en

UN TABERNÁCULO DE MENTIRAS

Esta historia transcurre en el interior de un *tabernáculo*, un edificio propiedad de los Nephilim y que ha sido convertido en un lugar de adoración y un refugio para un descendiente próximo y directo de Miguel. Este tabernáculo es Sterner Hall, un antiguo centro de artes interpretativas de varias plantas en el corazón de la ciudad. Después de que el centro atravesara tiempos difíciles durante la Gran Recesión, la antigua Albertine reclamó el edificio.

Hace tiempo, uno de los miembros más queridos de los Hijos del Ángel realizó un golpe de poder. Tomas Visser y su coterie aprisionaron a Albertine en lo más profundo del tabernáculo y convencieron al resto del rebaño de que había acudido a la Llamada. Tomas declaró que antes de marcharse, Albertine le había enseñado un ritual que mediante un proceso de transustanciación convertía su sangre en la Miguel. La verdad es que cuando los miembros quedan vinculados a él y están dispuestos a no revelar sus secretos, Tomas los lleva a la prisión de Albertine y los alimenta con la sangre de la antigua.

La fiesta de Año Nuevo de los Nephilim es la culminación de este golpe. Morgan, el último disidente que no ha sido vinculado, será ofrecido a un visitante afortunado para que lo diabolice. Emilio, un intermediario mortal con vínculos con la iglesia católica local, servirá como alimento sagrado o como un nuevo chiquillo dependiendo del capricho de Tomas.

Utilizando su conocimiento de la Hechicería de Sangre y de la vitae robada a Albertine, Tomas ha diseñado un ritual de renacimiento. Lo realizará a medianoche sobre un invitado que pase sus pruebas especiales. Está seguro de que cuando llegue el año nuevo, toda la ciudad se unirá a su rebaño, y será capaz de continuar la visión de Miguel de un mundo gobernado en paz bajo los Nephilim.

Se equivoca. Morgan no se irá en silencio, Emilio tiene amigos poderosos, y Albertine no se encuentra tan indefensa como parece.

Los sueños de Tomas están destinados a quemar lo que le rodea, y la coterie será la cerilla que comience el incendio.

ESTRUCTURA DE LA HISTORIA

Esta sección proporciona una visión a vista de pájaro de la historia y una pocas formas de personalizarla en tu mesa.

TRATAMIENTO

En Nochevieja, Tomas Visser celebra una fiesta en Sterner Hall, el centro de poder de los Nephilim. Todo el dominio ha sido invitado. La coterie llega a la fiesta, sin saber que Tomas quiere atraer a algunos de los Vástagos asistentes o a todos a su fe cuando termine la noche. La coterie, junto con los demás asistentes, se ven sometidos a una serie de juicios moralmente cuestionables que representan los principios de la fe. El “ganador” de estos juicios será invitado a unirse a los Nephilim y participar en la Unción Sangrienta, un ritual místico creado por Tomas.

Al mismo tiempo Albertine, la verdadera líder de los Nephilim, utiliza lo que le queda de su poder para guiar a su último servidor leal, Morgan, para que encuentre entre los participantes de la fiesta a quienes estén dispuestos a liberarla. Los agentes de la Sociedad de Leopoldo también se han infiltrado en los elementos mortales de la fiesta, con la intención de rescatar a Emilio, un compañero capturado y corrompido por Tomas. Mientras la coterie se ve envuelta en los planes de Tomas también tendrá oportunidad de ayudar o enfrentarse a la antigua y los cazadores.

A medianoche, las decisiones de la coterie determinarán el destino de los Nephilim.

UNA HISTORIA LIBRE Y ENFOCADA

Beso de Medianoche se presenta en un formato de capítulo por capítulo como otras historias de **Vampiro**, pero no tiene que seguir este orden. Son escenas narrativas, pero Sterner Hall es una historia libre. La historia transcurre por la iniciativa de los jugadores. ¡Dependiendo de dónde se encuentren y que decidan hacer, puedes dirigir partes de uno, dos, o incluso más capítulos a la vez!

En esta historia, los jugadores guiarán a sus personajes hasta el infierno, así que prepárales el camino.

Ésta es la estructura de la organización de la historia:

-Prólogo: Una escena breve que permite a tus jugadores presentar a sus personajes y prepararse para que lo que transcurre a continuación.

-Una visita guiada: Una escena tradicional, donde a los personajes se les ofrecen varias posibilidades. Esto te permite iniciar la historia y determinar los primeros pasos de tu coterie.

-El atrio: Una descripción de la recepción del tabernáculo, donde Vástagos y ganado se interrelacionan.

-La nave: Una descripción del escenario del tabernáculo, donde la fiesta llega a límites decadentes.

-Transeptos y pasadizos: Una descripción de la parte oculta del tabernáculo, donde los Nephilim se dedican a buscar una horrible perfección.

-El presbiterio y el mausoleo: Una descripción de los espacios privados del tabernáculo, incluyendo la prisión de Albertine.

-Bautismo de sangre: Cómo relacionarlo todo en el ritual de medianoche de Tomas, en función de las

decisiones que hayan tomado tus jugadores.

-Feliz Año Nuevo: Unas pocas formas de utilizar las consecuencias de esta historia en el futuro.

ENTRADAS

Si esta historia forma parte de una Crónica mayor, o si prefieres un poco más de trasfondo para la historia, existen algunas maneras de enganchar a tu coterie:

-Una fiesta de muerte: Las ceremonias hedonistas de los Nephilim son la comidilla de la ciudad, y finalmente tienes la posibilidad de asistir en persona. ¿Qué mejor manera de terminar un año difícil que una fiesta con la gente guapa?

-Ayudar a un aliado: Un aliado de la coterie se encuentra interesado en la doctrina de los Nephilim, pero tiene demasiado miedo de acudir a ellos solo. Le gustaría que lo acompañaras para poder conocer más de la fe sin quedarse atrapado en un negocio difícil.

-Psicología inversa: Uno o más de los sires o Mawlae de la coterie conocen a los Nephilim y no quieren participar en nada relacionado con ellos. Te han prohibido asistir a la recepción de Año Nuevo en la iglesia, pero lo que los mentores no saben no puede hacer daño, ¿verdad?

Dependiendo de cómo quieras presentar a los Nephilim, puedes considerar lo específicos que son a la hora de invitar visitantes. Una declaración abierta en el Elíseo de la Camarilla tiene connotaciones distintas que un aviso informal para unas pocas bandas selectas de los Anarquistas. Si los Nephilim envían invitaciones por correo a los refugios de Vástagos concretos, su invitación parecerá seria y bien informada.

OTROS MOMENTOS, OTRAS ESTACIONES

Esta historia no tiene que estar ambientada en Nochevieja. Todo lo que requiere la historia es que los Nephilim abran sus puertas en una fiesta que termina con un ritual a medianoche. Como los Nephilim se apropian de imágenes y estética del cristianismo, festividades como la Pascua o la Navidad podrían funcionar, especialmente en fechas celebradas por la Iglesia Ortodoxa Oriental. También podrías fijar la historia en el aniversario de la diablerie de Miguel a manos de María la Negra, celebrada el 14 de abril.

PRINCIPIOS

No hay dos tentaciones iguales.

Las acciones de la coterie en esta historia, especialmente si participan en los juicios de Tomas, deberían correr el riesgo de acumulación de Máculas. Las prácticas de los Nephilim son amenazas potenciales para la Humanidad de un vampiro, pero ninguna de ellas debería consistir en una decisión moral fácil o en un trágala sin sentido. Ahí es donde entran los principios.

PRINCIPIOS POR DEFECTO

Si estás utilizando los Principios de Crónica del manual básico (*Vampiro*, pág. 172), esta historia funciona mejor con Principios Humanistas o Gótico/Románticos. El Credo de Justicia o el Código Callejero también deberían interactuar bien pero podrían llevar a más altercados físicos de lo que esta historia pretende.

PRINCIPIOS DE LA HISTORIA

Si estás dirigiendo *Beso de Medianoche* como una historia independiente, considera esta serie de Principios adaptados:

- Sé leal a la comunidad, y la comunidad lo será a ti.
- Acceder a verdades elevadas debería ser para todos.
- Las transgresiones morales están justificadas cuando se busca una salida de la condición vampírica.

PRINCIPIOS PERSONALES

Si tu coterie utiliza una serie personalizada de Principios de Crónica, asegúrate de que al menos uno de los juicios de Tomas entre en conflicto con un Principio o sea similar a uno. Recuerda que los Principios marcan los límites entre lo humano y lo monstruoso. Romperlos significa sucumbir a la Bestia interior. Es posible que participar en un juicio pueda ser un imperativo moral a ojos del mundo aunque rompa los Principios específicos utilizados en el juego. Siéntete libre de adaptar estos juicios para crear la tensión moral adecuada para tu grupo.

LA COTERIE SE DIVIDE Y CONFLICTO

Beso de Medianoche permite que los personajes actúen a placer por Sterner Hall y les da la oportunidad de hacer cosas cuestionables. Es muy posible que tu coterie quiera dividirse o que los personajes entren en conflicto por las acciones de alguno de ellos. Hasta cierto punto, ése es el propósito de la historia. Los cultos de sangre como los Nephilim no sólo son escisiones de las sectas establecidas de los Vástagos, sino también de las coteries.

Si no estás acostumbrado a dividir las coteries durante mucho tiempo, intenta cambiar de la perspectiva de un jugador o de un grupo de jugadores a otro después de los resultados de una tirada o conflicto. Anima a los jugadores de personajes en pausa que interpreten a personajes aleatorios en la escena jugada, especialmente si son parte de la jerarquía de los Nephilim. Deja espacio en una escena para que los personajes en pausa aparezcan siempre que lo

permita la lógica narrativa, especialmente si alguien va a tomar una decisión importante.

Dales a tus jugadores bastante espacio para permitir el conflicto dentro de la coterie. Si un personaje principal lleva tiempo, te da la oportunidad de pensar en las consecuencias. Mantén las tiradas de dados al mínimo; Tres turnos y fuera (*Vampiro*, pág. 130) o Una tirada de conflicto (*Vampiro*, pág. 298) son la clave. Después de que un personaje jugador entre en conflicto, asegúrate de comprobar el grupo y que los malos sentimientos dentro del juego no deriven en conflictos fuera del juego.

PRÓLOGO: PREPARÁNDOSE

Si estás dirigiendo este escenario como una historia independiente comienza con los personajes después de que hayan recibido la invitación, bien en el Elíseo, en una fiesta Anarquista o mediante un mensajero. Trata de evitar que parezca siniestro, ya que si los jugadores se sienten paranoicos, podría obstaculizar el escenario. Si insertas el escenario en una Crónica, elige la forma de invitación que funcione mejor según las circunstancias, siempre evitando que los Hijos del Ángel parezcan demasiado amenazadores.

La invitación está escrita a mano en un papel de gran calidad artesanal, sellado con cera y estampado con un sello. Una tirada de Inteligencia + Ocultismo contra 2 con éxito, revela que el sigilo está asociado con el Arcángel Miguel en círculos ocultistas modernos.

La invitación está impresa en texto coloreado de dorado sobre papel beige y se lee:

Los Hijos del Arcángel requieren su presencia. Venga y participe de nuestra belleza y gracia mientras celebramos una vigilia en Nochevieja.

Las puertas se abren a las siete de la tarde. Se ofrecerán refrescos. Por favor, acuda con su mejor etiqueta y quédese a celebrar a medianoche la glorificación del Año Nuevo.

La invitación tiene una dirección que lleva a Sterner Hall. Una inspección más detallada de la invitación no revela nada extraordinario excepto una estrella dorada en la esquina superior derecha. Si los jugadores están interpretando a una coterie que ya se conocen entre ellos antes de los eventos de esta historia, permíteles que se llamen, escriban o charlen entre ellos comparando notas. Cada invitación es exactamente igual; hasta la estrella está situada en el mismo lugar con perfección.

Los Hijos del Arcángel son un elemento conocido en la ciudad, así que si un personaje no sabe quién le envió la invitación, un Mawla o sire lo sabrá. Quienes estén versados en los cultos de sangre podrían conocer a los Hijos por su verdadero nombre, los Nephilim, y podrían hasta explicar datos básicos, como su adoración del Matusalén Miguel.

A menos que estés utilizando el gancho de Psicología inversa, si un personaje pregunta a un mentor si debería ir y no tiene una enemistad establecida con los Nephilim, el mentor le sugiere que asista, pero le aconseja cautela.

Dedica algo de tiempo a preguntar a los jugadores cómo se preparan sus personajes para asistir a la fiesta. Si quieren describir la vestimenta que utilizan o interpretar una pequeña escena para encontrar trajes y vestidos de fiesta con poco tiempo, déjales. La imagen es importante para los Nephilim, y cómo se vistan y comporten los personajes puede afectar a la visión del culto sobre ellos durante el resto de la historia.

El aspecto correcto puede abrir las puertas correctas.

Si tus personajes no están interesados en las minucias de la moda, pregunta a los personajes si se visten de etiqueta, y si es así, cuánto esfuerzo le dedican. A menos que el jugador describa que su personaje dedica mucho esfuerzo a su atuendo para molestar o impresionar a los Nephilim, por lo general asume que cuanto más esfuerzo dediquen, mejor impresión les causará.

Cuando los personajes estén preparados para ir a la fiesta, continúa al **Capítulo 1**.

CAPÍTULO 1:

UNA VISITA GUIADA

Cuando los personajes lleguen a Sterner Hall, lee o parafrasea el siguiente texto:

El edificio que se alza ante vosotros se encuentra muy lejos del humilde hogar modernista que se alzó en el lugar durante años. Los Hijos del Ángel han transformado por completo el antiguo centro artístico para convertirlo en su santuario. Focos de luz dorada iluminan una fachada neogótica. Si no fuera por las luces resplandecientes y la atronadora música moderna que surge del interior, casi pensaríais que se trata de una catedral.

Ante vosotros hay un puesto ocupado por una figura enmascarada y envuelta en un manto. Hay una multitud alrededor. Conocéis o reconocéis a algunos Vástagos entre los presentes. La mayoría de los demás son mortales, personas hermosas que parecen haber salido de la página social de un influencer. Otra figura enmascarada con manto sale del edificio. Esta figura os mira, asiente y os hace un gesto para que entréis. ¿Qué queréis hacer?

Las figuras con máscaras y mantos son lo más bajo de la Basílica de los Nephilim: servidores ghoul y seguidores Nosferatu. Todos los miembros de este nivel de la jerarquía se enmascaran y cubren fuera del tabernáculo así como del Atrio y la Nave. La figura que atiende el puesto es un ghoul, y tres de los guardias del exterior también son ghouls (*Vampiro*, pág. 372). A menos que un personaje tenga éxito en una tirada de Manipulación + Subterfugio contra 3 para distraer a un guardia, o una tirada de Destreza + Sigilo contra 3 para ocultar algo, tendrán que renunciar a cualquier arma o teléfono móvil.

CONOCER A REBECCA

La figura que invita a entrar al grupo es Rebecca, una Nosferatu. Si la coterie decide evitarla y presentar sus invitaciones al ghoul del puesto, el ghoul mira sus invitaciones y los dirige a ella. Sea cual sea la forma en que se encuentran con ella, está encantada de verles. Adora los trajes y vestidos que parezcan caros, y cualquiera que los lleve puede añadir una bonificación de +1 a su reserva de dados a cualquier tirada Social contra ella.

Rebecca se presenta y le dice a la coterie que su trabajo consiste en darles una visita guiada. Dice que se trata de un servicio especial para las “estrellas de oro.” Dice que cada mortal invitado tiene una estrella de bronce, la mayoría de los Vástagos tienen una estrella de plata, pero pocos vampiros tienen estrellas de oro.

Una tirada de Astucia + Perspicacia a dificultad 3 revela que se trata de una verdad en parte. Si se la presiona, admitirá que la han recibido para participar en “los juegos de la fiesta”, pero añade que está reservando eso para el fin de la visita.

UN VISTAZO RÁPIDO

Rebecca guía a la coterie por Sterner Hall, disfrutando claramente de la ocasión. Resulta obvio para cualquiera que podría tratarse de la primera vez en mucho tiempo en que Rebecca ha estado al mando de algo. Mientras les acompaña en la visita, adereza su discurso con fragmentos de lo que llama la “Lex Angelorum,” el código sagrado de la sociedad. Comienza por llevarlos al Atrio. Justifica la presencia de mortales ahí y en la Nave diciendo que algunos son “chiquillos potenciales”, y otros son “alimento potencial.” Si los personajes señalan la presunción de seleccionar mortales para el Abrazo, afirma que los Nephilim siempre han disfrutado de buenas relaciones con el Príncipe.

A continuación entra en la Nave. Aunque la fiesta y el baile del interior todavía no se ha desmadrado demasiado, le cuenta a la coterie que en poco tiempo “va a hacer mucho calor aquí.” En los Transeptos, Rebeca intenta desviar la atención de los pasadizos retorcidos junto a los que pasan, restos de la dramática transformación del edificio. Una tirada de Astucia + Artesanía o Inteligencia + Consciencia a dificultad 3 permite que un vampiro perciba y memorice un atajo a una de las demás habitaciones, y un éxito crítico les permite memorizar un atajo a una habitación adicional o salida.

Rebecca lleva al grupo al Presbiterio durante unos breves momentos, señalando que sólo con “el permiso de mis superiores” se le permite pisar ese lugar. Les dice que ahí se encuentra el refugio de Tomas, mientras que su predecesora, Albertine “nos protege desde otro lugar del mundo.” Tomas sale de una habitación trasera para presentarse rápidamente. Apenas se fija en Rebecca, que se calla y se muestra obediente mientras. Invita a la coterie a regresar más tarde si tienen alguna pregunta sobre los Nephilim.

Durante esta visita, elige una o dos cosas de cada uno de los capítulos siguientes y deja pistas. Quizás uno de los invitados mortales se está volviendo demasiado ruidoso en el Atrio, o la coterie escucha a Emilio gritando alabanzas a Miguel en los Transeptos.

Obedece a todos los superiores. Rechaza la condenación y la fealdad. Nunca profanes la santidad de un templo. Nunca reveles a los ángeles ante los vivos. Acerca a todos a la fe.

MORGAN

Mientras Rebecca lleva a la coterie de regreso al Atrio, choca con Morgan mientras sale corriendo del Prebisterio. Lo reconoce de inmediato, se inclina y ruega perdón. Explica que está mostrando a los invitados especiales el edificio antes de “los juegos.” Morgan mira con dureza a la coterie, pero antes de que pueda decir nada, dos voces gritan desde el otro lado del pasillo.

Le dice a Rebecca que ella “no lo vio” y a la coterie “hablaremos más tarde.” Entonces se apresura por un corredor, dando a los jugadores la oportunidad de fijarse en uno.

Rebecca acompaña a la coterie de regreso a la entrada, y les habla sobre los juegos de la fiesta o proporciona más detalles si le preguntan algo antes de la visita. Les dice que se trata de cuatro pruebas, y que quienes tengan éxito recibirán un premio. Si se le pregunta cuál es el premio, su única respuesta es:

-La recompensa es más grande que el dinero, más grande que la redención, más grande que nuestra existencia.

No especifica en qué consisten o dónde se realizan las prueba, y anima a la coterie a descubrirlo por sí mismos.

IR A CUALQUIER PARTE

Tras dejar al grupo en el Atrio, Rebecca les dice que disfruten de la fiesta, y entonces se dirige al exterior para recibir a otro grupo de estrellas de oro. Estará allí toda la noche, salvo en la prueba de la Cena Celestial y el ritual del renacimiento, y puede dar pistas de dónde se realizan las pruebas directaente con una tirada de Carisma + Persuasión o

Manipulación + Intimidación a dificultad 4.

Durante el resto de esta historia, los jugadores están al mando. Recuerda o usa el Mapa de Escena para preparar a dónde acude la coterie a continuación.

REBECCA, NOVATA DEVOTA

Clan: Nosferatu

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 4, Sociales 5, Mentales 5

Reservas de dados secundarias: Salud 4, Fuerza de Voluntad 3

Reservas de dados excepcionales: Sigilo 7, Interpretación 7, Consciencia 6, Subterfugio 6

Disciplinas: Animalismo 2, Ofuscación 2, Potencia 2

TOMAS, TRAIADOR FANÁTICO

Clan: Toreador

Dificultad general: 5/4

Reservas de dados medias: Físicas 6, Sociales 8, Mentales 7

Reservas de dados secundarias: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Pelea 7, Liderazgo 9, Subterfugio 9, Ocultismo 8

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Hechicería de Sangre 2, Presencia 4

MORGAN, FUGITIVO LEAL

Clan: Toreador

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 5, Sociales 6, Mentales 5

Reservas de dados secundarias: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Atletismo 7, Liderazgo 8, Ocultismo 6

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Presencia 4

CAPÍTULO 2: EL ATRIO

El Atrio del tabernáculo es la sala de recepción del Sterner Hall. En el centro de la sala se encuentra un enorme bar abierto. Los mortales presentes parecen disfrutar de la comida y la bebida. Una banda de jazz se preparó durante la visita y ahora tocan una serie de canciones de amor.

Se supone que el ambiente es elitista, pero entre el exceso de bebida y la manipulación de los invitados por parte de los Nephilim, la situación se está volviendo decadente. Demasiado a menudo, alguien agarra a un compañero de la mano y se marcha por las puertas del escenario.

Los Consensualistas, Reinas del Escenario y Osiris tienen pocos problemas para alimentarse así, e incluso un Sandman podría alimentarse de alguien que haya bebido demasiado. Muchos de los mortales tienen Resonancias de sangre Melancólicas o Flemáticas, debido a la bebida y la música.

EL JUICIO DE LOS CONDENADOS

Los Nephilim han invitado deliberadamente a más mortales de los que su suministro de comida y bebida, normalmente reservado para reclutas mortales o para el disfrute de su personal, puede soportar. No pasará mucho tiempo antes de que la demanda supere a la oferta, y algunos de los invitados mortales no están contentos. Cualquier invitado que intente irse descubrirá que los guardas no se lo permiten.

El ambiente se caldea, y los Hijos del Ángel quieren que sus invitados especiales hagan algo al respecto.

El Juicio de los Condenados busca a alguien dispuesto a controlar a cualquiera que esté actuando de manera grosera, se esté poniendo violento, esté haciendo una escena, o se comporte de manera bruta y maleducada. Los participantes que decidan expulsar a alguien a la fuerza o humillarlo públicamente conseguirán más favor entre los Nephilim. Es una buena elección para la primera prueba de esta historia; como mínimo es un acto cuestionable y es algo que un personaje podría hacer sin darse cuenta de que está participando en una prueba.

Elige a uno de estos objetivos o crea los tuyos. Los objetivos de esta prueba pueden representarse como Antagonistas Simples (*Vampiro*, pág. 370).

-Shelia (Beligerante ...) cree que esta fiesta apesta y decide que si no puede marcharse, se divertirá por su cuenta. Comienza una transmisión en vivo con un teléfono móvil infiltrado. Se burla del servicio y la decoración. Podría convertirse en una ruptura de la Mascarada si no se la detiene.

-Kyle (Beligerante ...) está pasando una mala noche. Ha sido rechazado, la bebida del bar se ha terminado y ahora va a pagarlo cualquiera que se le acerque. Su rudeza amenaza con convertirse en acoso o incluso violencia.

Los jugadores pueden enfrentarse a estos objetivos de varias maneras. Convencerlos de que paren o conducirlos fuera de manera pacífica es una tirada de Manipulación + Persuasión o Carisma + Etiqueta. Humillar o

amenazar a alguien requiere una tirada de Manipulación + Intimidación. Recurrir a una medida física requiere una tirada de Fuerza o Destreza + Intimidación. Si cualquier Nephilim que no sea Morgan se encuentra presente, intentarán animar al vampiro para que detenga al objetivo de la peor manera posible.

Tener éxito en la tirada termina con el objetivo en manos de los guardias, que prometen “llevarlo afuera.” En realidad serán encantados, se les borrará la mente, o si todavía no ha ocurrido, serán llevados a los Transeptos para que formen parte de la Cena Celestial.

Si ninguno de los jugadores participa en la prueba, el aliado de Ayudar a un Aliado o un personaje vampiro del Narrador con el que la coterie se ha aliado, lo hace, y vence de la peor forma posible.

LOS CAZADORES

Entre los supermodelos y estrellas de la moda, destacan tres individuos. Son Frank, Christine y Sammy, cazadores aficionados y socios desechables de la Sociedad de Leopoldo. Mantienen la compostura, y se encuentran aquí para salvar a su amigo Emilio. Han venido a realizar un reconocimiento, vieron una oportunidad, y pagaron a varios invitados a cambio de sus invitaciones.

Están atrapados en el vientre de la bestia.

Al principio los cazadores actuaban siguiendo la teoría de que el enemigo había secuestrado a su amigo y se lo había llevado a una fiesta de Año Nuevo celebrado por una secta elitista de desechos famosos y ricos para algún propósito nefando. Ahora que se han mezclado con los demás invitados de la fiesta, sospechan que todo el evento está siendo controlado por los vampiros.

Debido a que los cazadores han actuado con prisa, no tienen armas y se encuentran mal preparados, pero no son del todo idiotas. Dejaron sus armas en un coche aparcado cerca con la esperanza de recuperarlas cuando fuese necesario y están vigilando a cualquiera que no tenga Reflejo de Vida o se comporte con confianza. Por desgracia, en una multitud llena de banqueros drogados hasta las cejas, es una mala estrategia. Después de descubrir a un sospechoso de ser un vampiro, uno de ellos charla con el objetivo. Afirma que se ha separado de su amigo Emilio y que cree que se encuentra “en la parte de atrás.” Su objetivo es engañar a un vampiro para que confirme la presencia de Emilio en el edificio, quizás explorar si tienen suerte con un vampiro incauto. Mientras uno de ellos hace de distracción, los otros dos actúan como un respaldo discreto por si surgen los problemas.

Descubrir el engaño es una prueba de Astucia + Perspicacia contra una Dificultad de 4. Un éxito revela que tienen un motivo oculto innegable. Conseguir que admitan que están actuando es una tirada de Manipulación + Persuasión o Subterfugio a dificultad 4. Un éxito crítico en una primera prueba los lleva a admitir sus planes, sin que sea necesaria una segunda tirada.

Si es descubierto, Sammy propone un atrato: si la coterie les acompaña a la parte de atrás y no interfiere en su intento de rescate, se asegurará de mantener a la coterie al margen de cualquier informe que hagan si sobreviven. Los otros dos cazadores están visiblemente incómodos con el trato de Sammy, pero dejan que lo intente.

Que la coterie acepte posiblemente dependa de cómo ha ido hasta el momento su relación con los Hijos del Ángel. Si les ha gustado lo que han visto, pueden entregar a los cazadores a Tomas. Si necesitan más herramientas contra él o todos los Hijos, pueden decidir cooperar con los cazadores.

Si la coterie acepta, los cazadores permanecen con ellos hasta que entren en los Transeptos. Sammy tiene la intención de cumplir su palabra pero podría cambiar de idea si ve a la coterie participando en un acto cruel, como una de las pruebas. Un acto realmente monstruoso vuelve a los cazadores contra la coterie, aunque les condene a una muerte segura. Si la coterie está dispuesta a arriesgarse al Ansia, Disciplinas Mentales como Dominación o Presencia podrían suavizar cualquier problema.

Si la coterie ya a pasado por el Juicio de la Cena Celestial, podrían llevar a los cazadores hasta Emilio, que ha sido Abrazado, para que sirvan como su primera prueba de sangre humana. Si ha sido drenado y la coterie se lo cuenta a los cazadores, Christine les cree, pero Sammy y Frank no. Ella intenta huir del edificio, y los otros dos cazadores la siguen. Cuando los guardias los atrapan, recibirán un destino similar a las víctimas del Juicio de los Condenados. Si la coterie nunca se encuentra con los cazadores, mostrarán su coraje, explorarán el edificio, y serán atrapados antes de que termine la noche.

LOS CAZADORES

Frank, Christine, Sammy y Emilio son católicos reclutados por el padre Diego Molina de la Sociedad de Leopoldo. Se supone que actúan como los ojos y oídos del padre en la ciudad, pero Emilio se acercó demasiado a los Hijos del Ángel y desapareció hace una semana. Sus compañeros desobedecieron las órdenes del padre Molina de no rescatarlo, creyendo que será sacrificado en algún tipo de ritual en Año Nuevo. Estos cuatro personajes secundarios utilizan las reservas de dados y los atributos secundarios presentados aquí.

Reservas de dados medias: Físicas 3, Sociales 4, Mentales 4

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 6, Atletismo 6, Consciencia 9, Pelea 5, Sigilo 7, Subterfugio 8

CAPÍTULO 3:

LA NAVE

La Nave del tabernáculo es el escenario de Sterner Hall. Es un piso abierto donde los Nephilim realizan sus rituales. Ahora mismo se utiliza como pista de baile. Un sistema de sonido emite música electrónica de baile con latidos hipnóticos y sensuales. Luces parpadeantes iluminan la habitación, proyectándose sobre las imágenes de cuerpos agitándose.

Los presentes en esta habitación se divierten sin inhibiciones de dos formas. Algunos son Vástagos, en su mayoría Nephilim pero también invitados que han descubierto dónde se celebra la verdadera fiesta. Los segundos son mortales, algunos de los cuales podrían ser seducidos, Abrazados o devorados en poco tiempo.

El ambiente de la Nave no es nada casto, pero a medida que avanza la noche, la fiesta y el baile se convierte en el exceso de una bacanal. Drogas y sangre fluyen en libertad, y los invitados follan a la vista de todos. Es el lugar perfecto para una Sirena. Los mortales tienen Resonancias de sangre Coléricas y Sanguíneas en sus venas.

Cuando Rebecca dijo que iba a hacer mucho calor, tenía razón.

Aparte del incremento masivo de mortales, no es muy diferente de una ceremonia normal de los Nephilim, un hecho que cualquier Hijo del Ángel revelará si se le pregunta.

En el muro más alejado hay un mural de Miguel, el santo patrono de los Nephilim. Con su brazo derecho, azota con una espada llameante a un grupo de criaturas humanoides grises con rostros horribles. De su brazo derecho mana la sangre de su muñeca sobre las bocas de sus adoradores arrodillados. El muro tiene una única puerta dorada, que lleva a los Transeptos.

JUICIO DE ESPADAS

Los Nephilim comparan alimentarse con sus colmillos a comer con tus manos. Es apropiado en algunos casos, un mal necesario en otros, pero siempre tosco. El Juicio de Espadas busca a alguien que pueda cazar utilizando algo que no sea sus dientes.

El juicio comienza cuando un personaje caza en la Nave o parece especialmente hambriento ante los ojos subjetivos de los Hijos del Ángel. Cuando ese personaje cace o se resista a la tentación de alimentarse en una habitación llena de sangre, se le acerca un atractivo Ventruel llamado Freddie. El gusto y la moda de Freddie se encuentran marcados por sus impulsos más básicos. Cualquiera que lleve ropa ajustada o reveladora puede añadir una bonificación de +1 a cualquier tirada Social contra él.

Después de una rápida presentación, Freddie va directo al grano: ha visto al vampiro hambriento desde el otro lado de la habitación. Le asegura que en esta habitación se encuentra el mejor menú de la casa y le señala a algunas elecciones de primera. Como las víctimas del Juicio de los Condenados, también se presentan como Antagonistas Simples:

-Sanjay (Recipiente ··) sabía que esta fiesta sería salvaje cuando tuvo que entregar su móvil, pero esto es toda una historia para escribir un libro (y en su blog). Se encuentra sentado desnudo apoyado en la pared y conteniendo el aliento.

-Iris (Recipiente ···) llegó a la fiesta con unos amigos, y ahora no puede encontrar a ninguno. Creía que estaba preparada para conocer las verdades de Miguel, pero toda la noche se ha sentido como si nadara en una piscina llena de tiburones. No sabe por qué. Entró de mala gana en la pista de baile, esperando encontrar a sus amigos.

-Gale (Recipiente ····) vino a bailar, y es lo que hace. No sabe qué demonios ha ocurrido, pero quiere irse. Las luces le desorientan, y se dirige hacia la puerta dorada del mural de la Nave.

-Para un toque personal, considera convertir uno de los objetivos señalados por Freddie en otra de las Piedras Angulares de los personajes jugadores, invitado a la fiesta sin que lo supiera el personaje al que pertenece. Si el vampiro elige una víctima, Freddie elogia su elección, pero le desanima si quiere utilizar sus colmillos. Le explica que los Vástagos civilizados utilizan utensilios para comer y le ofrece una caja de terciopelo negro con un cuchillo de plata en su interior. Le promete al vampiro que si lo utiliza, la sangre tendrá un sabor más dulce. También añade:

“Será más fácil si haces que lo quiera.”

Con eso, se gira y se marcha a charlar con otro participante en la fiesta. Si el personaje acepta la prueba, puede utilizar cualquier método a su disposición para convencer a su víctima de que se deje cortar, como hablar seductoramente (Carisma + Subterfugio), describirlo como si fuera un tabú excitante (Manipulación + Persuasión) o vender el acto como una experiencia religiosa (Manipulación + Ocultismo). El cuchillo es un arma de daño físico +0, pero es demasiado romo para realizar los cortes precisos y necesarios para alimentarse. Un corte arriesgado pero eficaz consiste en una tirada de Armas C.C. a dificultad 3. Un corte seguro es una tirada de Destreza + Medicina a dificultad 4. Estos cortes son muy dolorosos.

El éxito en la tirada permite que el vampiro se alimente con normalidad y se gane el favor de Freddie. Ayudará al grupo con cualquier cosa que no viole directamente su fuerte Vínculo de Sangre con Tomas, como pedirle que

traicione a Tomas o que actúe directamente contra los intereses del líder actual.

Si nadie acepta el ofrecimiento de Freddie, hará el corte él mismo. La víctima que el personaje elija se encuentra gravemente herida y podría morir sin ayuda. Si alguien acepta la prueba pero se alimenta con normalidad, podría enfrentarse con un enfurecido Freddie más tarde.

FREDDIE, SÁDICO LLENO DE VIDA

Clan: Ventrue

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 5, Sociales 6, Mentales 4

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 6, Perspicacia 7, Liderazgo 6, Medicina 5

Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 3, Presencia 2

¿NO TE CONOZCO?

Los Vástagos de la ciudad son una comunidad pequeña, y no todos los vampiros presentes son Nephilim. Elige al sire, Mawla, Adversario u otro Vástago no jugador conectado con un personaje, y ofrece a la coterie la posibilidad de encontrarlos entre la masa ondulante de danzantes de la Nave. “Sólo vine a la fiesta,” es una razón perfectamente válida, pero existen otras posibilidades. Podrían haber venido para asegurarse de que los Nephilim no pongan las zarpas encima de sus protegidos o pillar a sus odiados rivales en una posición delicada.

Podría ser un alivio ver una cara familiar, pero este personaje no jugador podría igualmente ser tentado -o amenazado- por cualquiera. Considera utilizarlos si nadie acepta una prueba, o como otra elección de Tomas para la diablerie, si la coterie ayuda a Morgan a evitarlo.

CAPÍTULO 4:

TRANSEPTOS Y PASADIZOS

Los Transeptos del tabernáculo son los vestidores, salas de espera y camerinos de Sterner Hall. Esta sección tiene dos alas separadas, Norte y Sur. Los Nephilim de todos los niveles de la Basílica acuden aquí para darse un respiro, y es el único lugar donde los servidores pueden ir sin máscara ni mato. En ambas alas hay talleres y estudios.

A pesar de los rumores, la vida nocturna de los Nephilim no es del todo una orgía.

Miguel exige perfección en toda arte y estética, y aquí la Basílica perfecciona sus artes. También existen espacios para actividades en grupo, como adoración y alimentación comunal.

Si la coterie realizó un trato con los cazadores del Atrio, aquí es donde se separan. Sammy escucha la voz de Emilio y lleva al equipo al Ala Norte.

PASADIZOS SECRETOS

Convertir un centro artístico de casi un siglo en una réplica de una iglesia cruciforme fue una tarea difícil, y no todo encajó perfectamente. Los restos del viejo diseño del edificio, se han convertido en una serie de pasadizos en el tabernáculo, lo que presenta salidas posibles si la coterie necesita ponerse a sí misma o a alguien a salvo.

Mientras se encuentra en los Transeptos, la coterie puede descubrir un pasadizo viable utilizado los métodos del vistazo rápido. Atravesar los pasadizos es una tirada de un Atributo Físico (a elección del Narrador) + Atletismo con una dificultad basada en el destino. Los pasadizos que lleven al Atrio y la Nave son de dificultad 3, los pasadizos al Presbiterio son de dificultad 4 y los pasadizos al Mausoleo o a una salida son de dificultad 5. Guiar a un personaje no jugador a través de un pasadizo que el personaje conoce incrementa la dificultad en +1.

ENCONTRAR A MORGAN

Mientras descubren o atraviesan pasadizos secretos, la coterie puede escuchar a Morgan moviéndose por las cercanías. Ha pasado toda la noche evitando a los perseguidores que Tomas ha enviado en su busca. Si un personaje ha descubierto los pasadizos con un éxito crítico, puede llegar hasta él sin una tirada. De otra manera, tiene que realizar una tirada de Compostura + Consciencia a dificultad 3 para alcanzarlo.

Si Morgan no ha visto a la coterie participando en las pruebas o no sospecha que se han aliado con Tomas, confiará en ellos lo bastante como para contarles su parte de la historia. Les dice que Tomas era el discípulo más fiel de Albertine, pero estaba atormentado por el hecho de que al no ser un descendiente de Miguel, nunca sería capaz de alcanzar la cúspide de la Basílica. Finalmente usurpó el lugar de Albertine y la aprisionó. Ahora Tomas quiere deshacerse de Morgan, la única persona que sabe lo que ocurrió y puede actuar con libertad y ofrecérselo como alimento a cualquier estrella de oro que lo haya impresionado lo bastante en las pruebas.

Si la coterie le pregunta a Morgan por qué no se ha ido o a revelado lo que sabe a los Vástagos, Morgan responde que no puede soportar abandonar a su maestra en las garras de Tomas. También teme que el Príncipe o los

Nephilim de fuera de la ciudad ordena la destrucción indiscriminada de Sterner Hall y todos los que se encuentren en la fiesta, lo que rompe la Lex Angelorum y podría destruir las Tradiciones de la Mascarada y la Progenie, dependiendo de cómo lo vea el Príncipe. Ruega a la coterie que le ayuden a liberar a Albertine.

Si la coterie decide colaborar con Morgan, permanecerá oculto en los pasadizos hasta que estén preparados para dirigirse al Mausoleo. Si la coterie elige evitar a Morgan o rechazar sus ruegos, será atrapado y preparado para el sacrificio en el Juicio de Obediencia.

EL JUICIO DE LA CENA CELESTIAL

En el Ala Norte, se ha reunido una multitud excitada. Si la coterie ha conocido a Rebecca o Freddie, invitan a la coterie a “comer con nosotros.” Rebecca hace la oferta para compensar el brusco final de la visita guiada, y Freddie como recompensa por realizar o al menos considera en serio el Juicio de Espadas. Asegúrate de que la coterie está preparada para utilizar sus colmillos.

Si la coterie sigue a la multitud o acepta una invitación, se dirigirán a un gran vestuario lleno de velas sagradas encendidas y con símbolos cristianos trazados en los espejos con sangre seca. Emilio está arrodillado rezando en el centro de la habitación, cantando alabanzas a Miguel. La multitud rodea al mortal, con los colmillos al descubierto. Si la coterie ha acompañado antes a los cazadores a los Transeptos, podrían descubrirlos ocultos con una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 2. Están preparando una emboscada con armas que han improvisado.

Tomas entra en la habitación detrás de la coterie y los recibe. Si han superado alguna prueba, los felicitará por su éxito o los amonestará gentilmente por sus fallos o rechazos.

Le pide a Emilio que renuncie a su fe y que abrace convertirse en un sacrificio a Miguel, lo que el joven mortal realiza con un tono lleno de júbilo.

Tomas pregunta a los reunidos: ¿será Emilio honrado como un sacrificio o será convertido en un Chiquillo?

La congregación está dividida, y Tomas recurre a las estrellas de oro para que rompan el empate.

La coterie tiene varias opciones:

-La coterie elige: Tomas acepta su juicio. La congregación devora a Emilio como un grupo. Dependiendo de su elección, se abalanzan sobre el cuerpo o Tomas lo abraza. Como Vástago, Emilio se alimenta por primera vez de un Beligerante del Atrio, o de los cazadores si fueron atrapados o guiados a una trampa por la coterie. Tomas despide a los feligreses y recuerda a la coterie que regrese a la Nave a medianoche para “la unción.”

-La coterie se va: Tomas acepta que la coterie “todavía no está preparada.” Mientras se van, los invita a dirigirse a la Nave a medianoche para “la glorificación”. Emilio es drenado.

-La coterie detiene la cena: Si la coterie protesta por el procedimiento del ritual, Tomas entra en un conflicto Social con la coterie, ayudado por Rebecca y Freddie. Tomas utiliza cualquier prueba en que la coterie participó como un arma +1 de daño superficial a la Fuerza de Voluntad. Este conflicto dura tres turnos, y la parte que haya recibido menos daño gana. Si la coterie gana, Tomas furiosa despide a la congregación y le dice a la coterie que se arrepentirán de sus actos durante “la unción.” Emilio queda con vida pero con angustia emocional. Si la coterie pierde, la multitud drena a Emilio.

-El ataque de los cazadores: Si los cazadores se encuentran en el vestuario y la coterie los descubre, pueden alertar a la congregación de su presencia o guardar silencio. Si es alertada, la congregación ataca y devora a los cuatro cazadores. Si guardan silencio, los cazadores atacan mientras Tomas aguarda la respuesta de la coterie. Los cazadores están condenados pero ganan tiempo para que la coterie huya. Si la coterie ayuda a los cazadores es una lucha contra seis oponentes: Tomas, Rebecca (y un guarda vampiro que utiliza sus estadísticas) y Freddie (y dos guardas vampiros que utilizan sus estadísticas). El combate dura tres turnos, y la parte que reciba menos daño gana. Si la coterie gana, utiliza el resultado para ganar el conflicto social de “La Coterie detiene la Cena.”

CAPÍTULO 5:

EL PRESBITERIO Y EL MAUSOLEO

El Presbiterio del tabernáculo son las viejas oficinas de administración, convertidas en una lujosa estancia para un descendiente de Miguel. Bajo el Presbiterio se encuentra un gran sótano, que es tanto una sala de calderas como un mausoleo improvisado para los “Hijos caídos.”

El Presbiterio es el refugio actual de Tomas. Afirma que sólo lo mantiene hasta el regreso de Albertine. A los Nephilim a los que todavía no ha Vinculado por Sangre completamente se les ordena que permanezcan fuera del Mausoleo, por respeto a los difuntos.

La presencia de la coterie en su lugar más sagrado demuestra que la congregación de Tomas es hereje.

Siguiendo las tradiciones de los Nephilim, nadie bajo ninguna circunstancia, debería pisar el Presbiterio, si no es un Hijo del Arcángel. Tomas permite a las estrellas de oro pasear por su estancia porque los considera reclutas de

primera: lo bastante jóvenes para ser moldeados a su causa, pero con algunos logros a sus espaldas. Apelar directamente a las estrellas de oro compensa el riesgo de que los Nephilim menores descubran sus operaciones o la prisión de Albertine.

EL REFUGIO DE TOMAS

Tomas tiene una política de puertas abiertas con las estrellas de oro. Se encuentra en el Presbiterio toda la noche salvo para el Juicio de la Cena Celestial y la Unción Sangrienta. Aprecia la elegancia en todo, y cualquiera que vaya vestido de manera sencilla pero con buen diseño adquiere una bonificación de +1 en las tiradas Sociales contra él.

Está dispuesto a responder a la mayoría de las preguntas y tiene respuestas para las generales:

-Los Nephilim adoran a Miguel, un vampiro que gobernó una sociedad armoniosa de vampiros en Constantinopla junto a sus amantes Antonio y Dracon.

-Miguel es adorado debido a que su sangre divina fluye a través de sus descendientes, los verdaderos líderes de la fe. Una tirada de Astucia + Perspicacia a dificultad 4 percibe una ligera mirada de rabia ante la idea de que los chiquillos de Miguel sean los líderes inherentes de la fe.

-Tomas llegó a la fe poco después de que Albertine llegara a la ciudad. Afirma que cuando contempló su belleza, escuchó la voz de Miguel diciéndole que la siguiera. Una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 3 atraviesa su discurso y deja claro que está Vinculado por Sangre a ella.

-La coterie son estrellas de oro porque los vio en una ocasión previa en el Eliseo o en una fiesta Anarquista. Afirma que él y ellos son similares en su “ansia de alcanzar algo más grande.”

-No le preocupa la ruptura de la Mascarada en el Atrio o la Nave. Considera la celebración de esta noche como la parte de una Basílica bien cuidada con puertas abiertas.

Si la coterie trae a Morgan o comparte detalles de su parte de la historia, los detiene. Les explica que Morgan estaba ausente cuando Albertine le entregó el poder a él y afirma que sus palabras son “las manifestaciones de una locura surgida de un afecto confundido.” Su conducta se agudiza, e interroga sutilmente a la coterie sobre el paradero de Morgan.

Si la coterie sabe dónde se encuentra Morgan y le cuenta la verdad a Tomas, les dará las gracias por su ayuda y les pide que regresen más tarde para ser recompensados. Mentirle es un desafío de Manipulación + Subterfugio contra una dificultad de 5. Si no saben dónde está, le pide a la coterie que se lo hagan saber si lo ven.

Si la coterie entra en el refugio de Tomas cuando está ausente, pueden descubrir su verdadera naturaleza con una tirada de Astucia + Investigación a dificultad 3. Un éxito revela un compartimento secreto cerrado en su escritorio, que se puede abrir con una tirada de Destreza + Latrocinio a dificultad 3.

Dentro del compartimento hay una serie de cartas entre Albertine y Tomas, discutiendo sobre la mejor forma de dirigir a los Nephilim. La correspondencia termina sin ninguna mención de que Albertine dejara el país, y los papeles incluyen una factura de ataduras y cadenas. Un éxito crítico descubre un diario que describe los intentos de utilizar Hechicería de Sangre para imitar una habilidad legendaria de los sangre débil.

EL JUICIO DE OBEDIENCIA

Tomas guarda un juicio especial en su refugio. Si la coterie no descubre a Morgan después de la visita, rechaza sus peticiones de ayuda, o lo entregan a Tomas, es la víctima. Si Morgan está escondido o ha escapado, otras víctimas podrían ser Rebecca, en castigo por no capturar a Morgan durante la visita, o Freddie, por ofrecer un cuchillo romo en la Nave. Si estás utilizando el gancho de Ayudar a un Aliado, o has dirigido ¿No te conozco?, estos personajes no jugadores también son víctimas válidas.

Tomas invita a cualquier personaje de sangre débil o a cualquier personaje que haya participado en al menos una de las pruebas y haya agradado a los Nephilim. Si no es posible, se los invita porque son estrellas de oro.

Invita a la coterie a sentarse con él junto a una mesa de comedor. Ante él hay una figura que se resiste envuelta en una tela gruesa. Tomas le pregunta a la coterie si han disfrutado de la fiesta. Cualquiera que sea la respuesta, se disculpa por olvidar la parte más importante.

Ninguna celebración está completa sin un regalo de fiesta.

Retira la tela para revelar a la víctima, que se encuentra atada con cordones de oración al estilo del cristianismo ortodoxo oriental. Tomas ofrece un sencillo cuchillo de plata afilado y lo pone en la mesa. Les dice que “limpien su plato”. Una oferta innegable de cometer diablerie.

Morder o apuñalar a la víctima es un éxito automático. Se aplican las reglas habituales de diablerie (*Vampiro*, pág. 235). Cuando terminan, Tomas asegura al personaje que cometió la diablerie que tiene todo el apoyo de los Nephilim si “surgen complicaciones.” Si esto forma parte de una Crónica mayor, es una ventaja que Tomas puede utilizar para que el personaje se una al culto de sangre.

Si la coterie se marcha, Tomas se siente decepcionado pero los dejó irse. Cuando han salido, comete diablerie él mismo.

Desatar a la víctima o liberarla es un éxito automático, pero Tomas utilizará todo lo que tenga a su alcance para detenerlos. Es un conflicto Social convencer a la coterie de que se marche o cometa diablerie. Tomas puede aceptar que la coterie se marche, pero liberar a la víctima es un rechazo que no puede soportar. Ordena a su culto que persiga y

capture a la coterie -quizás obligándoles a contemplar el ritual de renacimiento por la fuerza.

ENCONTRAR A ALBERTINE

El camino al mausoleo se encuentra poco defendido. Sólo un guardia (un ghoul como los de la entrada) vigila, y la pesada puerta de hierro está cerrada con una cerradura electrónica y candados.

La coterie puede entrar en el mausoleo de tres maneras:

-La ruta directa es una tirada en serie (*Vampiro*, pág. 294). La coterie necesita evitar o distraer al guardia (Destreza + Sigilo o Manipulación + Subterfugio), abrir la cerradura (Inteligencia + Tecnología para la cerradura electrónica y Destreza + Latrocinio para los candados). Todas las tiradas son a dificultad 3.

-La coterie puede buscar un pasadizo hasta el mausoleo.

-Si la coterie ayuda a Morgan, los lleva a través de un pasadizo seguro.

El mausoleo está vacío salvo por Albertine. Está retenida sobre el suelo de cemento con ataduras de metal y cadenas. Semanas siendo drenada de sangre la ha vuelto más bestial que humana.

Liberarla es una tirada de Destreza + Latrocinio (dificultad 3) para abrir sus ataduras y Fuerza + Atletismo (dificultad 2) para romper las cadenas. Hacerlo mientras se encuentra hambrienta incrementa la dificultad de cada tirada en 1, y un fallo pone a los personajes a merced de su Beso.

Albertine sólo necesita saciar el equivalente de 1 punto de Ansia para recuperar un estado de lucidez, aunque seguirá hambrienta.

Provocar el Beso de un antiguo es peligroso.

Un personaje que alimente a Albertine recibe +1 Ansia y debe realizar una tirada de Resolución + Pelea a dificultad 4 para apartarla. Un fallo añade un nivel adicional de Ansia mientras la antigua sigue drenando sangre. El personaje puede seguir tirando varias veces, la dificultad se reduce en 1 después de cada fallo hasta que el personaje tenga éxito o caiga en letargo.

Si Morgan se encuentra presente, se ofrecerá voluntario para alimentar a Albertine. A menos que la coterie lo salve con una tirada de Fuerza + Resistencia a dificultad 4, Albertine lo drenará hasta la Muerte Final.

Si los cazadores están presentes, no se ofrecerán voluntarios. Si Emilio está con ellos, reconocerá a Albertine de las enseñanzas de Tomas. Se acerca a ella con un grito de alegría y se ofrece. Los demás cazadores intentarán detenerlo.

Si Albertine es alimentada y liberada es el epitome de la belleza, elegancia y gracia. Agradece a la coterie su ayuda y se disculpa por cualquier problema. Deja el mausoleo a través de un pasadizo con la intención de enfrentarse a Tomas a medianoche. No ofrecerá a la coterie que se unan a ella, pero les permitirá acompañarla si así lo quieren.

Si Albertine está libre pero hambrienta, atacará al personaje más próximo. Si no puede hacerlo, se dirigirá a la puerta del mausoleo. El guardia abrirá la puerta, y si no es detenida, será asesinado. Recorrerá los pasillos y salas alimentándose indiscriminadamente en frenesí. Si la coterie quiere encontrarla, la alcanzarán en un vestuario del ala sur de los Transeptos, limpiándose una enorme cantidad de sangre de la cara.

ALBERTINE, VERDADERA NEPHILIM

Clan: Toreador

Dificultad general: 5/4

Reservas de dados medias: Físicas 7, Sociales 9, Mentales 8

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 7, Liderazgo 9, Ocultismo 8, Pelea 6, Perspicacia 8, Persuasión

7

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 5, Presencia 5

CAPÍTULO 6:

BAUTISMO DE SANGRE

Toda fiesta llega a su fin.

Después de que la coterie haya tenido tiempo para explorar el tabernáculo y encontrar sus pruebas y secretos, llega la medianoche y todo lo que hayan hecho se resuelve para atormentarlos -o ayudarlos.

¿CUÁNDO ES MEDIANOCHES?

El ritual de medianoche de Tomas es el clímax de la historia, pero al contrario que otras historias, no ocurre directamente después de una escena previa. También tiene que ocurrir al final; algunas coterie podrían descubrir otra de las pruebas mientras dejan la fiesta o podrían decidir entrar en el mausoleo si el ritual termina mal. Los Narradores deberían utilizar su mejor juicio dramático. Si creen que es el momento del ritual, lo es.

- Aquí tienes unas pocas sugerencias para el momento en que se celebre la Unción Sangrienta:
- Después de que uno o más miembros descubran al menos dos de las cuatro pruebas.
 - Después de que la coterie libere a Albertine.
 - Después de que Emilio sea devorado o Abrazado.
 - Después de que al menos un personaje sufra degeneración (*Vampiro*, pág. 239) debido a sus decisiones.

EL BAILE TERMINA

A medianoche, Tomas llama a la concentración a la Nave utilizando el sistema acústico del edificio. Entonces hace sonar “Auld Lang Syne” por los altavoces y la congregación se reúnen.

Si cualquier personaje Nephilim del Narrador que la coterie haya conocido se encuentra con ellos fuera de la Nave, los animará a asistir a la reunión. Rebecca y Freddie quieren asistir, y Morgan decide que es ahora o nunca si quiere enfrentarse a Tomas. Si Tomas quiere capturar a la coterie, los traen a la ceremonia cuando son atrapados, o la seguridad deja la persecución cuando la coterie entra en la Nave.

Si nadie acompaña a la coterie a la Nave, no tienen por qué ir. Podrían aprovechar ese tiempo para encontrar el mausoleo, que ahora no está vigilado por el guardia, o buscar una salida.

LA UNCIÓN SANGRIENTA

Cuando la coterie llega a la Nave, la encuentran llena de Vástagos y cadáveres. Unos pocos invitados mortales han sido Abrazados, y los demás están muertos o agonizan. Tomas se dirige a los Vástagos no creyentes entre la multitud, con sus ojos centrados en la coterie.

Les dice que en unos momentos, aceptarán la divinidad de Miguel.

Saca un vial de la sangre de Albertine de su bolsillo. Coloca sus manos sobre un cadáver ensangrentado. Llama a alguien entre los presentes para que atraviese “un renacimiento.” Promete que los sueños de Miguel le darán una forma gloriosa.

Si cualquier personaje tiene puntuación de Alquimia de Sangre Débil o está familiarizado, una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 2 muestra las similitudes entre su descripción y la fórmula Profane Heiros Gamos (*Vampiro*, pág. 286).

¿QUIÉN SUBE AL ESCENARIO?

Sólo alguien con el corazón preparado para recibir a Miguel es adecuado para el ritual. El propósito de las pruebas ha sido descubrir quién se siente más inclinado a participar de la mentalidad del culto de sangre. En orden de prioridad, elige a una persona para que reciba el ritual.

- Un personaje jugador que haya contemplado las cuatro pruebas para satisfacción de Tomas.
- Un personaje jugador que haya completado al menos dos pruebas para satisfacción de Tomas.
- Un personaje no jugador próximo a la coterie que haya completado al menos una de las pruebas para satisfacción de Tomas.
- Emilio, si ha sido Abrazado.
- Freddie.
- Rebecca.

Si la coterie ha liberado a Albertine en una escena anterior, entra ahora en la habitación, terminando esta escena y comenzando otra.

¿QUÉ OCURRE?

Si un personaje jugador acepta el ritual o si la coterie no detiene a un personaje no jugador que lo reciba, Tomas acaricia su cara con sus manos. El Toreador le pregunta al elegido si quiere seguir la Lex Angelorum por encima de todo. Es la última oportunidad de ese jugador de rechazar el ritual.

Si el elegido acepta, Tomas se corta el pecho por encima del corazón y le hace beber de la herida abierta. Le da suficiente sangre para saciar 1 de Ansia. Derrama el vial de sangre de Albertine sobre su cabeza y canta alabanzas a Miguel. Entonces libera al elegido.

Los presentes contemplan la transformación física del elegido.

Ante los ojos de todos, la carne se funde y toma nueva forma, los huesos se quiebran y vuelven a unirse, los músculos laten y se mueven. La sensación física es una mezcla de éxtasis de dolor y placer.

Si el sujeto es un personaje jugador debe realizar una tirada de Resistencia + Resolución a dificultad 6 menos 1 por cada prueba que haya superado para satisfacción de Tomas. Un éxito remodela al sujeto en una inquietante fusión de su propio aspecto y el de Miguel durante el resto de esta historia. Un éxito crítico lo transforma en una imagen idéntica a Miguel, sin importar su aspecto y presentación previos. Los Nosferatu experimentan su maldición filtrándose en su aspecto después de unos momentos.

El cambio de apariencia es temporal, pero los cambios internos no. El jugador puede elegir reorganizar sus

poderes de Disciplinas a partir de todos los puntos anteriormente adquiridos o utilizar de manera instantáneamente puntos de experiencia para adquirir un punto de Auspex, Celeridad o Presencia, al coste de Disciplina de clan (o ganar automáticamente un punto en cada una si se trata de una historia independiente).

Tomas proclama que el elegido es un Nephilim “desde ahora y para siempre.” Si el elegido no formaba parte del culto de sangre, lo mantendrán vigilado en adelante, presionándolo para que finalice su conversión. Los Vástagos no creyentes están impresionados, y muchos comenzarán a asistir a las ceremonias de los Nephilim. Si esta escena termina la historia, Tomas despide a todos triunfante.

Si el elegido falló la tirada, no cambia nada, ni recibe beneficios, y en su lugar sufrirá el margen de fallo en daño físico agravado.

Si el elegido no ha cambiado o rechaza el ritual en el escenario, Tomas se siente humillado. La coterie tiene la oportunidad de utilizar el cuchillo como una forma de detener la Unción.

DETENER LA UCIÓN

Si la coterie quiere detener la Unción, tiene unas pocas posibilidades:

-Denuncia: La coterie puede utilizar lo que ha descubierto de Morgan o de investigar el refugio de Tomas para denunciar su usurpación del poder. La coterie puede enfrentarse socialmente con Tomas y pueden utilizar sus evidencias como armas que causan un daño superficial de +1 a la Fuerza de Voluntad. Si Morgan se encuentra con ellos, ayudará a la coterie en el conflicto.

-Contraataque: La coterie puede lanzarse al escenario. No tienen que enfrentarse con Tomas para detener el ritual; sacar al elegido de allí es suficiente. Puede que necesiten tener éxito en una tirada de Fuerza + Pelea contra una dificultad general, si agarran a un personaje no jugador que se resiste, o enzarzarse en un conflicto físico de tres turnos, si se enfrentan a un personaje jugador.

-Revelar la verdad: Si la coterie descubrió el diario de Tomas o vio similitudes con una fórmula de sangre débil, pueden utilizar esas evidencias para demostrar a todos que la Unción no es un milagro. Es una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 4 (si se utilizan sólo las similitudes con la Alquimia de sangre débil), dificultad 3 (si se utiliza el diario de Tomas), o dificultad 2 (si la coterie tiene ambas cosas).

-Traer a los cazadores: Si los cazadores siguen vivos y en Sterner Hall, y todavía están dispuestos a cooperar con la coterie, pueden ser convencidos con una tirada de Manipulación + Liderazgo a dificultad 5 de que luchen contra Tomas con armas improvisadas. La dificultad se reduce a 4 si los personajes les pueden proporcionar algo mejor que la pata de una silla. Si Emilio sigue vivo, se les unirá. Casi con seguridad morirán si no tienen ayuda, pero no antes de romper el vial de Tomas y causarle algo de daño.

No importa el método que elija la coterie, detener la Unción arruina los planes de Tomas. Aunque sus seguidores Vinculados por Sangre están dispuestos a ignorar el incidente, quienes no creen hablarán de lo ocurrido en el próximo Elíseo. El Príncipe se sentirá impulsado a iniciar una investigación, condenando la presencia de los Nephilim. Si esta escena termina la historia, Tomas despide a todos, avergonzado.

ALBERTINE RESTAURADA

Si Albertine está libre, está decidida a lo que sea para recuperar el trono.

La congregación está sorprendida de ver a Albertine en persona y horrorizada cuando ataca a Tomas en un parpadeo. Lo agarra por el cuello y lo levanta, exigiendo saber si comprende lo que ha hecho. El Vínculo de Sangre no puede superar la devoción que los seguidores más antiguos sienten hacia Miguel y sus descendientes, así que la multitud se divide en una lucha entre quienes defienden a Tomas y quienes defienden a Albertine. Los Vástagos no creyentes utilizan esta oportunidad para marcharse, y la coterie puede seguirlos.

Si la coterie decide quedarse Albertine aprecia su ayuda y les permite decidir el destino de Tomas. Aceptará cualquier decisión que tomen, pero dejará claro que va a recuperar el poder como sea.

-Destruye a Tomas decapitándolo con un cuchillo de plata, en una escena lenta y agónica.

-Perdona la no vida de Tomas y lo aprisiona en el mausoleo, el primer paso en un largo proceso de reconciliación. Si la coterie requiere que le perdone la vida y continúe la Unción Sangrienta, Albertine lo permite, pero alimenta al elegido con su propia sangre. Los resultados la aterrorizan. Jura que nunca permitirá que nadie vuelva a realizar el ritual.

-Si esta escena termina la historia, despide a todo el mundo. Antes de que la coterie se vaya, les ofrece la oportunidad de unirse a ella para que vean “cómo son los Nephilim de verdad.” Respetará cualquier decisión que tomen.

-Si Albertine es liberada después de la Unción, esta escena ocurre en el Presbiterio. Ocurre como si Tomas despidiera a los asistentes a la fiesta.

EPÍLOGO: FELIZ AÑO NUEVO

Si se trata de una historia independiente, termina con el fin de la fiesta o cuando la coterie abandona el edificio. Si forma parte de una Crónica más larga, comienza un año interesante:

-Aunque Tomas consiga todos sus propósitos, sigue encontrándose en problemas. El gobernante (o

gobernantes) del dominio es informado de que se han producido varias desapariciones en torno a Sterner Hall y exige una investigación completa de los Nephilim. Si la coterie se ha unido a los Nephilim de Tomas, tendrán que elegir entre seguir derrocar a Tomas hasta el final o proteger su sueño.

-Si Albertine vuelve a asumir el mando de los Nephilim, planea una purga para purificar su congregación. Si la coterie se ha unido a los Nephilim de Albertine, se les encarga decidir quién se queda en la fe y quién debe marcharse.

-Si la coterie luchó contra Tomas y sigue en el poder, se habrán ganado un enemigo muy poderoso. Atacará todo lo que es querido para la coterie. Si pueden acusarlo ante las autoridades de la ciudad, pueden ser capaces de derrocarlo.

-Si los cazadores han sobrevivido a esta noche, informarán de lo que encontraron a la Sociedad de San Leopoldo. La investigación de la Sociedad lleva hasta cualquier personaje jugador que superó alguna de las pruebas.

APÉNDICE: COTERIE DE PERSONAJES JUGADORES

Aunque cualquier grupo puede jugar *Beso de Medianoche*, aquí tienes algunos personajes pregenerados para que puedas jugar de inmediato. Si la mesa no quiere una mezcla de vampiros verdaderos y de sangre débil en su coterie, o si a un jugador le gusta un tipo de opción, pero quiere jugar otra, consulta la sección de “Notas”, donde encontrarás instrucciones de conversión.

Estos personajes son una coterie de Búsqueda, reunida con el propósito de encontrar un lugar para ellos en la sociedad de los Vástagos, algo que todavía no han conseguido.

LEON MCKAY (Artista problemático)

Hace tiempo Leon fue una estrella prometedor en el mundo de la fotografía, conocido por su visión aguada para los encuadres y su inquietante elección de temas. Su talento, combinado con su atractivo natural, le permitieron aparecer en las portadas de muchas revistas de arte y fotografía. En privado se automedicada un trastorno de pánico con alcohol, que pronto se escapó de su control. Belén Ramos, una de sus patrocinadoras y una Toreador establecida en la ciudad, lo encontró deshecho y cerca de la muerte. Decidida a no dejar escapar a aquel prodigio, lo Abrazó.

Ahora Leon equilibra su carrera artística con su naturaleza no muerta. No es su Ansia recién descubierta por la sangre lo que le preocupa. La calidad de su obra está flaqueando, y el público comienza a darse cuenta.

Motivación: Pensar en que te estás convirtiendo en un don nadie es aterrador. Al principio, convertirse en un vampiro fue como unirse a la élite definitiva, pero desde entonces Leon se ha dado cuenta de que no todos los Vástagos son iguales. Algunos forman parte de la gente guapa, y otros son marginados. Está desesperado por quedarse dentro de la élite y conseguir la posición que ha perdido de una forma o de otra.

ACCIONES

Puedes seguir estas acciones, aunque no necesariamente.

-Intentar determinar quiénes son los líderes de los Hijos del Ángel y cómo puedes unirte a ellos.

-Participa en los rituales como si fueran algo nada interesante.

-Cotillea como un loco.

Notas: Si Leon es un sangre débil, tiene Generación 14 y Potencia de Sangre 0. No se beneficia del tipo de Depredador ni de Disciplinas. Consigue el Defecto de Sangre Débil: Dientes de Leche y el Mérito de Sangre Débil: Vital.

Clan: Toreador

Abrazado: 2019 (Nacido en 1996)

Ambición: Asegurarme de que mi obra me sobrevive.

Depredador: Reina del Escenario (ámbito artístico local)

Convicciones: Revelar la verdad a cualquier coste.

Piedras angulares: Greta Lansbury, propietaria de galería de fotos y amante de la fiesta.

Humanidad: 7

Generación: 13ª

Potencia de Sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4

Habilidades: Latrocinio, Sigilo; Callejeo (ámbito artístico) 3, Etiqueta 3, Interpretación (fotografía) 3, Intimidación (amenazas) 1, Persuasión 4, Subterfugio 2; Investigación 2, Medicina 1

Disciplinas: Auspex 1 (Sentidos Incrementados), Presencia 2 (Beso Persistente, Fascinación), Potencia (Salto Vertiginoso)

Ventajas: Hermoso, Contacto (May Davis, historiadora de la ciudad) 2, Fama (fotógrafo) 2, Adicto funcional (+1 a las reservas sociales después de disfrutar de una adicción), Mawla (Belén Ramos) 2

Defectos: Exclusión de presa (no artistas) 1, Acosadores, Adicción (alcohol).

SHANE FISHER (Negociador optimista)

Shane fue un matón en su infancia, un criminal endurecido en la adolescencia, un extorsionador veterano cuando se hizo adulto. Siempre que la Compañía, un grupo criminal organizado de la zona, necesitaba hacer algún trabajo sucio, llamaban a Shane. Cuando el viejo contable al que supuestamente Shane tenía que intimidar le ordenó que se detuviera en mitad del puñetazo para poder romperle el brazo por la mitad, se sintió furioso y envidioso a la vez. El contable se dio cuenta y le ofreció el Abrazo.

Ahora Shane trabaja como el agente interno de la Camarilla en la Compañía. Sigue siendo leal a sus jefes mortales, pero cada vez se encuentra más interesado en mantener el lugar de la secta en la ciudad con cada noche que pasa. Estaría bien si su lealtad fuera reconocida.

Motivación: Ser un soldado leal significa que te recompensen por tus servicios. Shane cuida de la organización y la organización cuida de él. Por desgracia, entre los Vástagos no parece ser igual. Se necesita algo más. Posición, visibilidad, conexiones. ¿Quizás los Hijos del Ángel se los podrían proporcionar?

ACCIONES

Son cosas que tu personaje puede hacer pero no tiene que hacerlo necesariamente.

-Demostrar que puedes superar cualquier desafío que te pongan los Hijos del Ángel.

-Mostrar tu poder demostrando que puedes resistir todo.

-Fascinarte con toda la belleza que te rodea.

Notas: Si Shane es un sangre débil, tiene Generación 14 y Potencia de Sangre 0. No se beneficia del tipo de Depredador ni de Disciplinas. Consigue el Defecto de Sangre Débil: Temperamento Bestial y el Mérito de Sangre Débil: Afinidad por Disciplina (Dominación).

Clan: Ventrue (Azote de clan: Sólo puede alimentarse de personas humilladas o golpeadas)

Abrazado: 2018 (Nacido en 1990)

Ambición: Tomar el mando de esta organización.

Depredador: Gato callejero

Convicciones: Cumple siempre lo que prometes.

Piedras angulares: Derek Houston, trabajador de un restaurante de madrugada y modelo a tiempo parcial.

Humanidad: 6

Generación: 13ª

Potencia de Sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 7

Habilidades: Armas C.C. 2, Sigilo 2; Intimidación (acercarse) 4, Liderazgo 3, Perpicacia (detectar mentiras) 1, Persuasión 3, Subterfugio 1; Consciencia 3, Investigación 1, Política 2

Disciplinas: Celeridad (Reflejos Rápidos) 1, Dominación (Nublar Memoria, Mesmerizar) 2, Presencia (Atemorizar) 1

Ventajas: Contacto (Tucker "Guardián de la cripta" McCarthy, técnico deshaciéndose de cuerpos) 3, Comer comida 3, Recursos 3, Influencia (la Compañía) 2

Defectos: Infamia (Criminal conocido) 2

JADA SANDFORD (Informadora ingeniosa)

Jada siempre se había sentido invisible cuando trabaja en la oficina de una empresa de publicidad. Que ahora pueda volverse invisible es un hecho que considera ironía cósmica. Una noche, cuando volvía a casa del trabajo en autobús, quedó atrapada en un tiroteo entre dos bandas rivales. Lo siguiente que recuerda está borroso en su memoria. El conductor murió, y ella también, pero un vampiro sintió lástima de Jada y le dio la sangre que necesitaba para sobrevivir -y la convirtió en una de los Vástagos.

Ahora Jada juega en todas las facciones de los Vástagos de la ciudad, espionando para quien le pague más en dinero, recursos o sangre. Es un buen trabajo, pero todavía busca encontrar paz en la no vida.

Motivación: Mirando desde fuera, hay límites al éxito que puede tener una traficante de información. La invitación de los Hijos del Ángel representa una oportunidad para avanzar y comenzar a jugar de verdad. Como Nosferatu, a Jada no le preocupa especialmente su aspecto, pero la idea de rodearse de belleza le resulta atractiva.

ACCIONES

Son cosas que tu personaje puede hacer pero no tiene que hacerlo necesariamente.

-Intimar con alguien hermoso.

-Descubrir la estructura de poder de los Hijos del Ángel y ver si puedes endeudar a alguien contigo.

-Relacionarte con influencers mortales que conoces gracias a tu Máscara.

Notas: Si Jada es un sangre débil, tiene Generación 14 y Potencia de Sangre 0. No se beneficia del tipo de Depredador ni de Disciplinas. Consigue el Defecto de Sangre Débil: Carne muerta y el Mérito de Sangre Débil: Resistencia vampírica.

Clan: Nosferatu
Abrazada: 2017 (Nacida en 1992)
Ambición: Vivir cómodamente rodeada de lujo.
Depredador: Sandman
Convicciones: Siempre está bien meterse con quien lo merece.
Piedras angulares: Savannah Holliday, periodista de investigación y la hermana de un amigo difunto.
Humanidad: 7
Generación: 13ª
Potencia de Sangre: 1
Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 1, Manipulación 4, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 3, Resolución 2
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5
Habilidades: Latrocinio 3, Pelea 2, Sigilo (colarse en casas) 3; Callejeo 1, Etiqueta 2, Perspicacia 3, Persuasión 2, Subterfugio 4; Consciencia (emboscadas) 1, Investigación 1
Disciplinas: Ofuscación (Silencio de la muerte, Paso invisible, Máscara de las mil caras) 3, Potencia (Cuerpo letal) 1
Ventajas: Hermoso, Contacto (May Davis, historiadora de la ciudad) 2, Fama (fotógrafo) 2, Adicto funcional (+1 a las reservas sociales después de disfrutar de una adicción), Mawla (Belén Ramos) 2
Defectos: Exclusión de presa (no artistas) 1, Acosadores, Adicción (alcohol).
Ventajas: Máscara (Janie Myer, consultora de estilo y moda online) 2, Recursos 3, Mawla (Musaraña) 2,
Sabueso de sangre
Defectos: Depredador obvio

LEYLA WRIGHT (Música temeraria)

Cuando llegaban tiempos difíciles, Leyla recurría a su guitarra. Había salido de un hogar horrible y se había metido en el difícil escenario musical de la ciudad. Se convirtió en una cantante y compositora de country con canciones cargadas de política y acordes que tocaban el alma. Hizo amigos de todo tipo, incluso de una banda local de motoristas. Cuando un fan de ojos brillantes le ofreció la oportunidad de “conseguir poder de verdad,” pensó que era una broma hasta que entró en su casa y la Abrazó. La Camarilla dejó a su fan quemarse bajo el sol pero permitió que Leyla viviera con una dura advertencia y una marca en el cuello.

Ahora Leyla está preparada para aparecer en un escenario nuevo. Han vuelto los tiempos difíciles, pero sabe exactamente a dónde acudir.

Motivación: Ningún artista puede existir solo. Necesita un público, un escenario del que formar parte. Los Hijos del Ángel podrían no serlo, al menos no todavía. Pero con un poco más de mármol blanco y más credibilidad contracultural podrían convertirse en lo que necesita Leyla. Sólo necesitan un poco de impulso.

ACCIONES:

Son cosas que tu personaje puede hacer pero no tiene que hacerlo necesariamente.

-Tocar un concierto improvisado y demostrar tu capacidad para dar sentido a las cosas.

-Intentar impresionar a los Hijos del Ángel superándolos en su propio juego.

-Convertirte en fan de alguien a quien conozcas.

Notas: Como vampira verdadera, Leyla tiene Generación 13ª y Potencia de Sangre 1. Es del clan Brujah. Pierde todos los Méritos y Defectos de Sangre Débil. Obtiene el Tipo de Depredador: Osiris y tiene las siguientes Disciplinas: Potencia (Cuerpo letal, Proeza) 2, y Presencia (Beso Persistente, Fascinación) 2

Clan: Sangre débil

Abrazada: 2019 (Nacida en 1989)

Ambición: Sacudir como sea la sociedad de los no muertos.

Convicciones: No es un pecado obedecer a quien respetes, aunque te diga que hagas cosas malas.

Piedras angulares: River Baker, un bajista y habitual de los clubes nocturnos.

Humanidad: 7

Generación: 14ª

Potencia de Sangre: 0

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Armas C.C. 3, Sigilo 2; Callejeo 4, Interpretación (Hablar en público, guitarra) 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Persuasión 2, Subterfugio 1; Investigación (deducción) 1, Política 1

Ventajas: Sangre Vinculante (Mérito de Sangre Débil) Aliados (Estampida del Infierno, una banda de motoristas) 3, Fama (estrella de country) 2, Rebaño (club de fans) 2

Defectos: Marcada por la Camarilla (Defecto de sangre débil), Azote del folklore (plata) 1, Enemigo (Travis “Reb” Dunn, antiguo manager), Estigmas, Adicta al Vínculo

MILOGOST “MILO” DABEK (Genio proscrito)

Tras haber crecido en un importante culto teosófico, Milo aprendió a conocer teorías ocultistas distintas desde que era joven. Mostraba el talento para comprender temas esotéricos complejos y se convirtió en el favorito del maestro vampiro del culto, Felix Baciú. Cuando el Príncipe concedió al Tremere permiso para crear un chiquillo, Milo era la elección obvia, y Baciú prometió al Príncipe que Milo sería una ventaja poderosa. Por desgracia el Abrazo no funcionó bien. Para ocultar su vergüenza, Felix le compró un billete a Milo para que se marchara al otro lado del mar con su hermana Alicja.

Ahora Milo es un sangre débil con demasiado conocimiento y gusto por la vitae poderosa, al mismo tiempo que intenta mantener un perfil bajo. Sus estudios alquímicos sacian algo su curiosidad, pero no demasiado.

Motivación: Milo lo tenía todo para haber sido uno de los Tremere y no un sangre débil. Cree que había nacido para ello, o eso cree, cuando piensa en su vida y no vida. ¡Convertirse en un sangre débil es una broma cruel del destino! Una desventaja que debe ser remediada de una forma o de otra. Si Milo no puede encontrar su lugar entre los Tremere, quizás los Hijos del Ángel puedan darle un lugar al que pueda pertenecer, tener éxito, y encontrar poder y admiración.

ACCIONES:

Son cosas que tu personaje puede hacer pero no tiene que hacerlo necesariamente.

-Intentar participa en cualquier ritual o ceremonia de los Hijos del Ángel.

-Quejarse de la condición vampírica.

-Tratar a los Vástagos con conocimientos ocultistas con admiración y envidia.

Notas: Como vampiro verdadero, Milo tiene Generación 13ª y Potencia de Sangre 2. Es del clan Tremere. Pierde todos los Méritos y Defectos de Sangre Débil. Obtiene el Tipo de Depredador: Sanguijuela de Sangre y tiene las siguientes Disciplinas: Auspex (Sentir lo invisible) 1, Celeridad (Gracia Felina) 1, y Hechicería de Sangre (Sabor de la Sangre, Extinguir Vitae, Ritual: Paseo por la Sangre) 2

Clan: Sangre débil

Abrazada: 2021 (Nacida en 1991)

Ambición: Experimentar todas las cosas místicas que no pudiste.

Convicciones: Está bien animar a los demás a cometer actos viles si es para ayudarles a superarse a sí mismos.

Piedras angulares: Denise Becker, tendera en una librería ocultista

Humanidad: 6

Generación: 14ª

Potencia de Sangre: 0

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

Atributos secundarios: Salud 4, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Artesanía (diseño) 2, Pelea 1, Sigilo (Vástagos) 2; Perspicacia 4, Persuasión 1, Subterfugio 2; Academicismo (documentación) 1, Consciencia 3, Medicina 3, Ocultismo 3

Disciplinas: Alquimia de Sangre Débil (Fixatio: Alcance lejano) 1

Ventajas: Alquimista de Sangre Débil (Mérito de sangre débil), Sabueso de sangre, Mawla (Felix) 3, Recursos 2, Criada (Alicja Duckeski) 1

Defectos: Fragilidad mortal (Defecto de sangre débil), Rechazado, Exclusión de presa (mortales que te rechacen) Azote de estaca

DEWEY HOBBS (Cazador con principios)

Cuando era un niño, a Dewey le encantaba viajar con su familia para cazar, excepto cuando llegaba el momento de la muerte. Cuando su esposa Patricia le hizo prometer que lo dejaría, fue casi un alivio. Mantuvo esa promesa más de diez años después de que muriera de leucemia. Sin embargo, el atractivo de la caza finalmente lo superó, y en su primer viaje en años fue atacado por algo que debía de haber sido un lobo pero era mucho más grande. Mientras yacía en la oscuridad, algo le preguntó si quería vivir. Dijo que sí.

Ahora Dewey debe aprender muchas cosas nuevas y rápido. Ha encontrado unos pocos aliados, Vástagos que se aferran a su no vida, pero necesita desesperadamente algo estable en su existencia.

Motivación: Dewey necesita pertenecer a algo. Necesita ser parte de algo que le dé sentido a su no vida. Si no es así, ¿que le queda salvo degenerar en una monstruosidad mortal donde todo el mundo es depredador o presa?

ACCIONES:

Son cosas que tu personaje puede hacer pero no tiene que hacerlo necesariamente.

-Prueba nuevas formas de cazar, sólo para disfrutarlo.

-Atrapa y libera.

-Compromete tus valores si necesitas ser aceptado.

Notas: Como vampiro verdadero, Dewey tiene Generación 13ª y Potencia de Sangre 1. Es del clan Gangrel. Pierde todos los Méritos y Defectos de Sangre Débil. Obtiene el Tipo de Depredador: Granjero y tiene las siguientes Disciplinas: Fortaleza (Mente inquebrantable) 1, y Protean (Ojos de la Bestia, Armas Ferales, Cambio de Forma) 3

Clan: Sangre débil

Abrazada: 2020 (Nacida en 1968)

Ambición: Encontrar un compromiso entre mi fe y mi nueva naturaleza.

Convicciones: La vida inocente debe ser defendida a cualquier coste.

Piedras angulares: Susie Chrisman, una cuidadora en el cementerio donde donde la mujer de Dewey está enterrada.

Humanidad: 7

Generación: 14^a

Potencia de Sangre: 0

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Armas de Fuego 2, Pelea 2, Supervivencia (Caza) 3; Callejeo 1, Intimidación 1, Perspicacia 2, Trato con animales 3; Consciencia 4, Investigación 3, Medicina 2, Ocultismo (cultos de sangre) 1

Ventajas: Camaradas Anarquistas (Mérito de Sangre Débil), Aliados (club de caza local) 2, Contacto (Wilbur Reed, guardabosques), Máscara (Tom Davidson, trabajador de la construcción) 1, Recursos 2

Defectos: Dependencia de Vitae (Defecto de Sangre Débil), Granjero, Vínculo Largo, Exclusión de presa (mascotas).