

Mordiscos de amor

Una historia de Año Nuevo para Vampiro: La Mascarada

Autora: Rachel J. Wilkinson
Desarrollo: Juhana Pettersson
Producción: Kevin Schluter
Dirección artística: Sarah Robinson
Ilustración de portada e interiores: Raquel Cornejo
Diseño gráfico: Sarah Robinson
Copia de edición: Freja Gyldenstrøm
Lectura de comprobación: Nathan Gerber
Consultor cultural: Logan Boese

CONSEJO DIRECTIVO DE MUNDO DE TINIEBLAS

Vicepresidencia: Sean Greaney
Edición: Karim Muammar
Dirección artística: Tomas Arfert
Dirección de marketing: Jason Carl
Dirección empresarial: Dhaunae De Vir
Fomento de comunidad: Martyna “Outstar” Zych
Dirección de licencia: Nikola Filipov
Dirección de campaña: Viktor Bovallius
Dirección de comunidad: Debbie Lane
Presidencia y publicación: Scott Gaeta
Vicepresidencia de ventas: Andrew Lupp
Control: Robyn Gaeta
Dirección de operaciones: Leisha Cummins
Dirección asociada de proyectos: Katie Gjesdahl
Asesoría de ventas: Sophia Gambill
Comercio digital: Nick Medinger
Dirección de marketing: Jordan Gaeta
Asesoría de marketing: Anais Morgan
Producción ejecutiva de juegos de tablero y cartas: Dan Bojanowski
Producción asociada de juegos de tablero y cartas: Kane Klenko
Producción asociada, Heroscape: Lee Houff
Producción de juegos de rol: Kevin Schluter
Producción asociada de juegos de rol: Ben Heisler
Jefatura de desarrollo de Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson
Diseño principal de juegos: Matt Hyra
Diseño de juegos: Dan Blanchett, Christopher Chung y Sarah Rowan
Coordinación de juegos: Marcus E. Burchers
Dirección de diseño visual: Anita Osburn
Dirección creativa de juegos: Jeanne Torres
Dirección creativa de juegos de rol: Sarah Robinson
Producción creativa: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Dirección de asistencia al cliente: Jenni Janikowski
Asistencia al cliente: Bethany Bauthues
Asistencia financiera: Madeline Minervini

Esta obra utiliza elementos sobrenaturales para escenarios, personajes y temas. Todos estos elementos sobrenaturales son ficción y se utilizan sólo con propósitos de entretenimiento. Este libro contiene contenido maduro. Se aconseja discreción al lector.

Creadores de Vampiro: La Mascarada: Mark Rein-Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris MacDonald, Lisa Stevens, Josh Timbrook y Stewart Wieck.

Vampiro: La Mascarada, 5ª edición creado por Martin Ericsson, Karim Muammar y Kenneth Hite.

RENEGADE GAME STUDIOS

© 2023 Paradox Interactive® AB. Vampire: The Masquerade® – son marcas registradas de Paradox Interactive AB en Europa, los Estados Unidos y otros países. ©2023 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.
Visita el Mundo de Tinieblas online en www.worldofdarkness.com

Índice de contenidos

Introducción

Trasfondo

Las Cleopatras

Una Coterie Mariscal de neonatos

Qué está ocurriendo en realidad

Capítulo Uno: Fiesta en el apartamento

Sí, como el libro

Capítulo Dos: En el camino

Una parada rápida

Capítulo Tres: Medianoche en las madrigueras

Máscaras

La Reina de Yima

Mirando el reloj

William Cray

El brindis de medianoche

Encontrando a Gatsby

Capítulo Cuatro: ¿Dónde está Gatsby?

El taller de chapa y pintura de Bodie

Capítulo cinco: La decisión

Auld Lang Syne

Feliz Año Nuevo

Continuando la historia

Apéndice: La coterie de los jugadores

Introducción

En la última noche del año, la Príncipe os llama a su apartamento, donde os confía la escolta del chiquillo de su chiquillo a una fiesta de Nochevieja en las madrigueras de los Nosferatu. Su único requisito es que la traigáis de vuelta antes del amanecer sin un arañazo en su preciosa cabeza. ¿Qué podría salir mal?

Advertencia de contenido

Vampiro: La Mascarada muestra la oscuridad del mundo real mediante historias de terror. Esta historia incluye referencias reales y expresiones sobre los siguientes temas: adicciones, drogas, sexo, violencia, y muerte.

Saltar directamente a la historia

Si esta historia no forma parte de una Crónica establecida, y los jugadores no tienen tiempo para crear sus propios personajes, proporcionamos una coterie de seis vampiros listos para jugar. Son una clásica Coterie Mariscal que trabaja para la Príncipe de la ciudad (consulta el manual de Vampiro, pág. 198). Este grupo no ha estado unido desde siempre, así que tienen mucho que descubrir sobre ellos a lo largo de la historia.

Trasfondo

Mordiscos de amor muestra los desastrosos enredos que surgen cuando lo que se considera amor entre los Vástagos choca con la política. En Nochevieja, la Príncipe confía a una incipiente coterie Mariscal con lo que parece una tarea sencilla: escoltar a Gatsby, el pródigo chiquillo de su chiquillo, a una fiesta Nosferatu que celebran las Cleopatras visitantes, asegurarse de que se lo pase viene y traerlo seguro de vuelta a su apartamento antes de que amanezca. Para conseguirlo, los personajes tendrán que soportar las payasadas de Gatsby, enfrentarse a los inconvenientes de una ciudad en fiestas, y llevarlo a las madrigueras antes de la medianoche para honrar a los Nosferatu con un brindis de Año Nuevo.

Sin embargo, a medida que avanza la noche, la coterie descubre que la Príncipe los ha utilizado como peones en un paso calculado para ofender a las Cleopatras. En medio de las crecientes tensiones políticas, la noche se vuelve

frenética cuando Gatsby desaparece de forma misteriosa después del brindis de medianoche. El potencial para un conflicto político se dispara mientras la coterie investiga la desaparición y busca a su conflictivo protegido.

Cuando finalmente la coterie encuentra a Gatsby, los personajes descubren que tenía sus propios planes para esta noche: unirse a los Anarquistas sin que la Príncipe lo supiera. Motivado por la oportunidad de estar en compañía del objeto de su obsesión romántica, la Sangre Débil Miriam, utiliza un cambio en las líneas territoriales como excusa para reclamar santuario. Gatsby pone a la coterie ante una elección: devolverlo al Príncipe (aunque sea contra su voluntad), volver al apartamento con las manos vacías, o encontrar una alternativa para resolver la noche.

Las Cleopatras

Un culto Nosferatu, conocido como las Cleopatras de Yima, se formó durante el reinado del emperador César Augusto en Roma. La mayoría de los Vástagos creían que habían desaparecido con la caída del Imperio Romano de Occidente. Sin embargo, en el siglo XX comenzaron a aparecer rumores sobre extraños Nosferatu que se adornaban con joyas, máscaras y vestimentas lujosas. En el siglo XXI las Cleopatras han prosperado como un culto completamente renacido. Perfumadas y orgullosas, las Cleopatras acentúan y embellecen sus horrorosos rasgos utilizan maquillaje, alhajas y vestidos elaborados como una oda a la pompa de la realeza y al mismo tiempo burlándose de la belleza superficial que adora el mundo moderno.

Las Cleopatras abrazan la transformación, rechazan la belleza convencional para convertirse en objetos de fascinación. Actúan como testimonios animados del encanto duradero de lo grotesco rodeado de esplendor. Su elegancia macabra desafía las percepciones y añade un filo seductor a su excentricidad. Como figuras de misterio y encanto, son el centro de sus famosos bailes de máscaras, atrayendo a los Vástagos de todos los clanes que se atreven a desafiar los estándares del atractivo estético.

Sus objetivos políticos son igual de transgresores. Con una creencia ineludible en su derecho a gobernar, aceptan las posiciones de liderazgo en la Camarilla y el Movimiento Anarquista. Aunque todavía no existe ninguna Cleopatra que se haya convertido en una destacada Príncipe o líder Anarquista, los Nosferatu saben que sólo es cuestión de tiempo. Los Vástagos en posiciones de poder -especialmente los Ventrue y Toreador- han tomado nota de las ambiciones de esta facción y su ética de solidaridad de clan, lo que hace que un desaire de la Príncipe de la ciudad sea mucho más importante. Para más información sobre las Cleopatras, consulta *Cults of the Blood Gods*, pág. 115.

Jugando con los Anarquistas

Mordiscos de amor ha sido diseñada como una aventura de la Camarilla, pero puede convertirse en una historia del Movimiento Anarquista con pocos cambios. Puede transcurrir en una ciudad Anarquista en la que la Camarilla exige territorio adicional para mantener la paz. Y la coterie puede servir al líder Anarquista en lugar de al Príncipe, con Gatsby uniéndose a la Camarilla para estar con el objetivo de su afecto, Miriam. Miriam puede tomar la iniciativa en esta historia. Analiza los indicios y elementos de esta historia para adaptar las escenas.

Jugando con los Nosferatu

Interpretar a un vampiro Nosferatu o a varios Nosferatu en la mesa puede añadir giros adicionales a esta historia. Y puede que merezca la pena tener una breve conversación sobre las Cleopatras. Puedes hacer preguntas como: ¿Qué siente tu personaje sobre las Cleopatras, la unidad de secta y gobernar una ciudad? ¿Cómo priorizas tus lealtades? ¿Qué es lo primero para ti, tu ciudad, tu clan o tu coterie? Esas respuestas pueden aclarar la perspectiva del personaje de un jugador en una historia donde los personajes Nosferatu pueden convertirse en el detonador de una guerra política. Mantén un ojo en la información de las Ratas de Cloaca que pueda ayudar a la interpretación de un Nosferatu en esta historia.

Una coterie Mariscal de neonatos

Los personajes proporcionados para esta historia son una coterie Mariscal que sirve al Príncipe. Es un encargo de prestigio. Las acciones de la coterie reflejan a su patrón y a los sires que se esforzaron por darles a sus chiquillos un lugar en ella, arriesgando aspectos de deber y reputación que elevan las apuestas e incrementan la presión.

Dos de esos sires son Emerick y Marcus Vandenberg. Sus chiquillos, Rhatha y Nonso, respectivamente, son nuevos en la coterie y están dispuestos a causar una buena impresión. Ethan y Dania son miembros veteranos con cierta experiencia. Y aunque la Príncipe ha elegido a Catalina para que sea la Capitana, la coterie ha convertido a Montgomery en el Maestro de Armas.

Para más información de una coterie de tipo Mariscal, consulta *Vampiro: La Guía del Jugador*, pág. 164.

Qué está ocurriendo en realidad

El encargo de la Príncipe parece sencillo a primera vista, pero las maniobras políticas ocultas no lo son. Los Nosferatu de la ciudad fueron decisivos para establecer un tratado de paz entre la Camarilla y el Movimiento Anarquista. Cuando suene la última campanada de la medianoche, comenzando el Año Nuevo, la Camarilla debe renunciar a una parte importante del distrito médico de la ciudad -un territorio innegablemente valioso- y cederlo a los Anarquistas. No hace falta decir que este compromiso no ha gustado nada al Príncipe.

Una cesión de territorio

Un Príncipe sólo puede gobernar mediante fuerza de voluntad, y en los últimos meses, ha tenido que enfrentarse con el creciente poder de los Anarquistas locales. Para alcanzar una paz duradera, invitó al líder Anarquista más destacado a negociar los límites del territorio. Él rechazó la invitación y amenazó con solucionar el problema mediante la violencia. Cuando la Príncipe iba a responder en consecuencia, el clan Nosferatu local, inusualmente bien organizado, intervino. Reclamando un gran favor que la Príncipe les debía, los Nosferatu pidieron a Su Majestad que cediera la mayor parte del distrito médico a los Anarquistas, y como resultado, los Anarquistas aceptaron y acordaron la paz. El cambio tendrá lugar con la llegada del Año Nuevo con la expectativa de que la Príncipe ofrecerá un brindis a los Nosferatu para conmemorarlo.

Aunque los Nosferatu creen que han tenido éxito consiguiendo estabilidad entre la Príncipe y el Movimiento Anarquista, la Príncipe cree que los Nosferatu han condenado el dominio de la Camarilla sobre la ciudad. Como muestra de su desagrado, aunque pequeña, enviará al chiquillo de su chiquillo a la fiesta de Nochevieja de los Nosferatu en su lugar. Pero sin importar, cómo transcurra el drama, el territorio cambia de manos de la Torre de Marfil al Movimiento Anarquista a medianoche.

Una deserción

Gatsby, el chiquillo del chiquillo de la Príncipe, es un Toreador típico en todos los aspectos: una mezcla de arrogancia, decadencia y hedonismo. Su considerable riqueza e influencia le permiten un estilo de vida hedonista. Sin embargo, bajo esta fachada de frivolidad vividora se encuentra un profundo deseo romántico por Miriam, una Sangre Débil que sirve al Príncipe. Como sabe que el sire de su sire nunca le permitiría estar con Miriam, Gatsby ha decidido utilizar la Nochevieja como oportunidad para abandonar la Camarilla. Con el trato territorial alcanzado, los Anarquistas ofrecen a Miriam y Gatsby santuario seguro si pueden llegar al distrito médico después de la medianoche.

Es decir, si puede evitar a sus guardianes de la coterie Mariscal.

Capítulo Uno: Fiesta en el Apartamento

la Príncipe celebra una fiesta de Nochevieja, a la que asisten algunos de los Vástagos más poderosos e influyentes. Ventanales inmensos se extienden del suelo al techo, proporcionando una vista ininterrumpida de la ciudad, su paisaje envuelto en varios tonos de bronce. Elegantes obras de arte adornan los pasillos del apartamento, reflejando la característica atracción estética de la Príncipe Toreador.

Los visitantes se sientan en sofás de cuero, de color chocolate oscuro, compartiendo tranquilamente sus opiniones sobre el acuerdo de la Camarilla local con el Movimiento Anarquista. Tentadoras Muñecas de Sangre pasan a vuestro lado, su ofrecimiento perfuma el aire con dulzura metálica, mientras la Príncipe entretiene a un Primogénito cerca de una pared infinita llena de estanterías y libros. Las filas de las encuadernaciones crean un parche de tonos coloridos de cuero y pan de oro. Con la Príncipe a la vista, observáis la habitación, viendo quién ha acudido y quién no.

Es la noche del 31 de diciembre, y la mayor parte de la élite de los Vástagos de la ciudad se unen al Príncipe para la celebración. Si los jugadores están utilizando los personajes pregenerados que aparecen en el Apéndice: La Coterie de Jugadores, Emerick, el sire de Ratha, el personaje 2, ha acudido, junto con Marcus Vandenberg, el sire de Nonso. Si estás adaptando esta historia a una Crónica ya existente, puedes añadir también o dejar ausentes a tus personajes del Narrador. Dicho eso, a menos que un personaje Nosferatu forme parte de la coterie Mariscal de los jugadores, los miembros de este clan deberían estar notablemente ausentes -o por lo menos invisibles- debido a que asisten a la fiesta de las Cleopatras en las madrigueras.

Los personajes pueden conversar con los invitados o escuchar cotilleos sobre la política de la ciudad mientras vigilan al Príncipe. Puedes añadir rumores o revelaciones de tu Crónica además de los cotilleos presentados.

-Los Nosferatu han ofrecido una invitación abierta a cualquier Vástago, sin importar su secta, para que se una a ellos en su fiesta de Nochevieja en las madrigueras de la ciudad.

-Un grupo visitante de Nosferatu, conocido coloquialmente como las “Cleopatras”, son los anfitriones de la fiesta en las madrigueras.

-En los pasados meses, la Camarilla y los Anarquistas locales, han negociado intensamente. Durante esas negociaciones, un Brujah llamado William Cray representó los intereses del Movimiento Anarquista. Según os rumores, William Cray fue miembro de la Torre de Marfil y es un veterano de guerra de la secta.

-El Red Row es un territorio de cuatro bloques en el distrito médico conocido por sus extensas reservas de sangre, laboratorios y servicios de transfusión. Con el paso de los años, la Príncipe ha invertido dinero e influencia en el lugar para beneficio de la Camarilla local, pero los Nosferatu le han obligado a entregárselo al Movimiento Anarquista para mantener la paz.

-La creciente población de Sangre Débiles en correlación la expansión del poder de los Anarquistas preocupa a muchos Vástagos de la Camarilla. Algunos sugieren que es el momento de adoptar políticas más draconianas con respecto a los Crepusculares.

Jugando a los Anarquistas

Aunque por lo general el Movimiento Anarquista es más acogedor con los Crepusculares que la Camarilla, los

Sangre Débiles pueden ser una buena herramienta para cualquier secta que intente extender su territorio. No sería descabellado que la Camarilla iniciara un proyecto de reclutamiento para persuadir a los Sangre Débiles de que se unan a la secta con promesas que no pretende cumplir. O quizás, podría manipular los deseos de los Crepusculares el tiempo suficiente para que se conviertan en soldados en primera línea en su guerra territorial con los Anarquistas.

Por ejemplo, la Camarilla podría ofrecer “bonificaciones de empleo” a los Crepusculares que se unan a la Torre de Marfil con la promesa de convertirlos en “vampiros de verdad.”

Información de las Ratas de Cloaca

Las Cleopatras son una facción Nosferatu con ambiciosas aspiraciones políticas. Decidir celebrar una fiesta de Nochevieja en esta ciudad en esta noche muestra su estima por los miembros locales del clan que negociaron un pacto territorial y las oportunidades que ven en el futuro. También son un grupo notoriamente orgulloso, y cualquier Nosferatu que prefiera la fiesta de la Príncipe a la suya sin una buena razón puede ganarse una considerable dosis de desprecio por parte del clan.

Sí, como en el libro

Una carcajada brusca y exagerada romper el tono sofisticado de las conversaciones. Un hombre delgado, con una figura más de bailarín que de luchador, se presenta en la fiesta con una muñeca de sangre agarrada de cada brazo. Se pasea con una audacia sin complejos y se dirige hacia la Príncipe. Varios invitados muestran su desagrado o desvían la mirada, su vergüenza palpable, pero la Príncipe permanece impasible. Con un gesto, os invita a acercaros.

-Os presento a Gatsby, el chiquillo de mi chiquillo -dice, presentándoos al joven Toreador-. Necesito que seáis sus guías en esta noche. Los Nosferatu han organizado una fiesta de Nochevieja, en el que Gatsby realizará un brindis de medianoche para honrar al clan por sus contribuciones a la paz de esta ciudad. Necesito que os aseguréis de que llega a tiempo, y lo más importante, que vuelva aquí antes de que amanezca.

En ese momento, Gatsby deja a sus dos compañeras y se inclina de forma exagerada, con su voz resonando con confianza hasta el límite del desafío.

-Permanezco a su disposición, Su Majestad, vuestro servidor humilde y obediente por toda la eternidad.

la Príncipe, a su vez, le ofrece un asentimiento indiferente antes de continuar con sus instrucciones a la coterie.

-Aquí al lado se encuentra Clement, mi ayudante. Se asegurará de que vayáis correctamente vestidos y equipados para la velada. También tenéis libertad para usar a mi chófer, que os espera abajo.

Clement es un ghoul alto e impecablemente vestido, que aguarda con paciencia, rodeado en una sala por una extensa colección de ropa de última moda. Es una oportunidad para que los personajes disfruten -o no- de su gusto por la alta cotura. Ya sea un preciso smoking con un intrincado diseño plateado en la espalda, unos pantalones de suave cuero liso con complementos rockeros, un largo vestido en cascada hasta el suelo con un rico tejido color berenjena, no hay gusto demasiado elevado. Por otra parte, si un personaje tiene un estilo más callejero, Clement puede ofrecerle cualquier prenda, desde cazadoras a camisetas de grupos musicales. la Príncipe no repara en gastos o inconvenientes y puede ofrecer algunos objetos selectos en función de lo que considera que son los gustos de los personajes.

Además de la lujosa colección de ropa, también se ofrece una panoplia de armas para los personajes que quieran llevarlas. El arsenal incluye varios cuchillos, bates, espadas, pistolas y escopetas, aunque todo estrictamente a nivel de acceso civil. Clement les recuerda educadamente que esta noche la ciudad está llena de policías, y las armas de fuego corren el riesgo de llamar la atención. Desde una perspectiva narrativa, esta escena puede mostrar los beneficios de trabajar para la Príncipe, y puedes mostrar todo el acceso que los personajes tienen al lujo y las armas.

Gatsby selecciona un elegante traje blanco, una pistola mediana y dos nuevas muñecas de sangre para que le acompañen abajo, donde aguarda el coche.

Gatsby, vividor mimado (Dificultad 3)

Gatsby es un maestro de ceremonias andante, extrovertido y chupasangres. Con un ejército de contactos y una riqueza aparentemente ilimitada, cada noche con él es una macedonia de hedonismo. Sin embargo, su verdadero talento es su capacidad para conseguir que los demás se sientan apreciados. Mediante su intensa mirada cautivadora, una pregunta personal y hecha a medida, y el refuerzo sutil de una mano bien colocada, es capaz de dismantelar hasta las defensas sociales más formidables. En cuanto atraviesa las reservas y desconfianza de alguien, el encanto Toreador inherente de Gatsby se manifiesta, haciendo que alguien se sienta extraordinario.

Clan: Toreador

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

Atributos Secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Atletismo 1, Conducir 1, Pelea 1; Callejeo 2, Perspicacia 2, Interpretación 3, Persuasión 4, Subterfugio 3; Conscience 2, Investigación 2, Política 3, Tecnología 2

Disciplinas: Auspex 3 (Sentidos Incrementados, Premonición, Escudriñar el Alma), Celeridad 3 (Gracia Felina, Presteza, Pestaño), Presencia 3 (Fascinación, Beso Persistente, Encantamiento)

Humanidad: 6

Potencia de Sangre: 2

Capítulo Dos: En el camino

La coterie sale del edificio y sube a un vehículo SUV pulcro y exclusivo para acudir a la fiesta de las Cleopatras. El vehículo puede llevar cómodamente hasta nueve pasajeros, y tiene asientos de cuero, lunas tintadas y sonorización de primera. Vestida con un traje negro, la conductora se presenta como Miriam. Una tirada de Astucia + Investigación a Dificultad 2 revela la marca de una luna creciente en su muñeca expuesta, lo que indica que es una Sangre Débil.

En una noche normal, llegar a las madrigueras sería un trayecto de unos veinte minutos. Pero esta noche, con las fiestas de Nochevieja las calles están saturadas. Mientras la coterie espera en medio del tráfico, Gatsby inicia la conversación. El autoproclamado maestro rompehielos le pregunta a todos sus propósitos de Año Nuevo.

-Venga, no seáis tímidos. Bien, bien, iré primero. En Año Nuevo planeo seguir a mi corazón dondequiera que me lleve.

Como un lobo zalamero, se acurruca sobre una de las muñecas de sangre. En un parpadeo, la pone en su regazo y la achucha con deleite. Miriam observa los juegos del Toreador en el espejo retrovisor antes de volver su atención a la calle.

-¿Quién es el siguiente? -pregunta Gatsby antes de tomar un sorbo de su muñeca de sangre- ¿Alguien quiere tomar un trago?

Miriam, chófer Sangre Débil (Dificultad 2)

Miriam trabajaba como enfermera realizando transfusiones hasta la madrugada en el banco de sangre del Red Row, y todo lo que quería eran treinta minutos para echar una cabezada. Pero cuando un vampiro la descubrió dormida en el coche, terminó despertando con un mal caso de no muerte. Sabía que algo le había ocurrido cuando regresó a trabajar con un hambre feroz que sólo la sangre podía saciar.

Clan: Sangre Débil

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4

Habilidades: Atletismo 1, Conducir 2, Expresión artística (Grafiti) 4, Latrocinio 1; Callejeo 3, Subterfugio 1; Consciencia 1, Medicina 2, Ocultismo 3, Tecnología 3

Disciplinas: Ofuscación 2 (Manto de Sombras, Paso Invisible)

Humanidad: 7

Potencia de sangre: 0

Méritos: Bebedora Diurna (Sangre Débil)

Defectos: Fragilidad Mortal (Sangre Débil), Marcada por la Camarilla (Sangre Débil)

Una parada rápida

Conociendo el plan de Gatsby y Miriam para desertar esta noche, los Anarquistas ya están en movimiento. Dos de sus miembros siguen el SUV para marcar el coche con un dispositivo GPS, conseguir el número de matrícula o cualquier cosa que les ayude a mantener vigilada a la pareja. Gatsby y Miriam esperan aparcar el coche sin alertar a la coterie. Las siguientes tres escenas son posibles medios de detenerlo. Puedes utilizarlas todas o las que quieras en cualquier orden, o simplemente como inspiración. Para los dos Anarquistas, utiliza las estadísticas de los Revolucionarios en el manual básico de *Vampiro*, pág. 374.

Para los nuevos jugadores o jugadores experimentados que interpreten nuevos personajes, el viaje en coche permite que se conozcan unos a otros y construyan su relación. No te cortes a la hora de utilizar a Gatsby como una herramienta para atraer a otros personajes. Sus reacciones a su comportamiento pueden ser parte de la diversión. La coterie también tiene libertad para hacer preguntas a Gatsby y a Miriam. Miriam responderá tan directamente como le sea posible a menos que se arriesgue a revelar su plan. Si alguien le pregunta por qué es un miembro marcado de la Camarilla, contesta que la Camarilla la encontró primero. Una tirada sencilla de Astucia + Perspicacia con Dificultad 2 revela que aunque Miriam dice la verdad, no le gusta hablar de sí misma, o por lo menos hablar de sí misma delante de una coterie leal al Príncipe.

En contraste, Gatsby es muy charlatán. Habla con fluidez sobre la actualidad y salta de un tema a otro -el último escándalo de Hollywood, tendencias de moda en la Gala del Met, el último aparato tecnológico, o lo que sea. Si los jugadores están utilizando los personajes pregenerados del Apéndice: La Coterie de los Jugadores, Gatsby ha visto la obra de Catalina, ha oído hablar de la serie Adelina Fairfax de Dania, y conoce la reputación de Montgomery y Nonso. Por otra parte, no conoce a Ethan ni a Ratha. Si se le pregunta sobre algo remotamente serio, Gatsby procura cambiar de tema.

Gatsby y Miriam

Gatsby y Miriam no dan pistas sobre su relación. Miriam se comporta de manera profesional, mientras que Gatsby parece interesado en todo el mundo menos en ella. Incluso la desprecia sutilmente cuando la oportunidad se presenta, tratándola como el servicio. Aunque no es cruel ni abusivo, deja brillar su lado chauvinista y elitista. Miriam aprieta los dientes y soporta la situación sabiendo su libertad se encuentra al otro lado de la noche.

Sin embargo, si un personaje quiere fisionear en los sentimientos de Miriam, una tirada sencilla de Resolución

+ *Perspicacia con Dificultad 3 revela que no está molesta sino esperanzada. Y esa esperanza podría resultar un poco extraña en estas circunstancias.*

Control de alcoholemia

El SUV se detiene inesperadamente, bloqueado por un control policial. Esta noche los agentes de policía son algo habitual, realizando controles de alcoholemia en puntos estratégicos. Si los personajes deciden permanecer en su sitio, se encontrarán con dos agentes, cada uno de Dificultad 2, que realizarán una breve inspección del vehículo utilizando sus linternas para comprobar la parte de atrás. Miriam no ha bebido, y la coterie tiene una actitud social suficiente para que les dejen pasar. Sin embargo, cualquier conducta hostil o arma de fuego visible podría complicar rápidamente la situación. Mientras tanto, los dos Anarquistas intentan colocar un dispositivo GPS en el SUV. Los personajes pueden darse cuenta con éxito en una tirada sencilla de Astucia + Investigación a Dificultad 3.

De forma alternativa, la coterie tiene la posibilidad de evitar por completo el control de alcoholemia. La maniobra frustra el plan de los Anarquistas y añade veinte minutos adicionales al trayecto.

Una multitud de borrachos

Una multitud de juerguistas borrachos se divierte en la calle en una parada y rodea el vehículo. Los juerguistas son de Dificultad 1, animados por la alegría inducida por el alcohol, y golpean las ventanillas gritando “¡Feliz Año Nuevo!”. Parece una molestia menor hasta que uno de los tipos ve a Miriam en el asiento del conductor y se pone a gritar:

-¡Eh, eh! ¡Baja la ventanilla! ¡Te quiero desear Feliz Año Nuevo!

Cuando no lo hace e intenta ignorarlo, sus ojos se estrechan.

-Oh, ya veo, eres una de esas zorras estiradas que necesitan una buena follada.

Miriam se tensa al volante. Los ojos de Gatsby relucen con furia momentánea, pero recordando dónde se encuentra, se ríe mientras baja su ventanilla. Le hace un gesto al tipo para que se acerque.

-Ven aquí, amigo. Tengo una cosita que decirte.

El borracho se tambalea hasta la ventanilla de Gatsby cuando el Toreador le dice que se acerque. Cuando está a su alcance, Gatsby agarra al tipo por la nuca y le estrella la cabeza contra el coche. Los amigos del borracho se quedan asombrados y rodean el vehículo. Miriam quiere que alguien de la coterie le diga que hacer.

Durante el caos, los Anarquistas encuentran un momento oportuno para colocar un GPS en el SUV si no lo han hecho ya. De nuevo, una tirada sencilla de Astucia + Investigación a Dificultad 3 descubre sus intenciones.

Una compra de drogas secundaria

Inesperadamente, Gatsby señala una calle secundaria.

-Gira aquí.

Miriam lo hace, y se detiene delante de un salón de uñas con un brillante letrero de neón rosa.

-Necesito comprar unos regalos de fiesta para estas señoritas tan guapas -dice, señalando a las dos muñecas de sangre. Gatsby sale del SUV y se dirige al callejón al lado del establecimiento. Se detiene en la puerta, llama cuatro veces, y espera. Un momento después, la puerta se abre con un crujido, y Gatsby pasa al interior.

Si los personajes esperan a Gatsby en el coche, vuelve en cinco minutos con una “bola 8 de cocaína” (3.5 g) para las muñecas de sangre. Si los personajes lo acompañan, se encuentran en el almacén del salón de uñas, frente a frente con dos caballeros elegantes. Los traficantes de droga visten con dos smoking de terciopelo y también se dirigen a una fiesta de Año Nuevo, pero se han parado unos minutos con su viejo amigo Gatsby para venderle droga. Pone un fajo de billetes en el mostrador, agarra las drogas, y se marcha.

Una vez más, mientras se produce el trato, si los Anarquistas no han colocado ya el GPS en el SUV, lo intentarán otra vez. Si Miriam es la única persona en el coche cuando esto ocurre, los Anarquistas tienen éxito automático.

Nota: Aunque muchos Vástagos, incluso los que se consideran humanos, tratan a las muñecas de sangre como si fueran desechables, el Narrador debería evitar hacerlo. Si quieres mostrar la superioridad monstruosa de Gatsby, puedes hacer que le dé drogas a las muñecas de forma despreocupada, para que su sangre sea más divertida, posiblemente provocándoles una sobredosis cuando se encuentre distraído con otra cosa.

Con las manos en la masa

Si un personaje jugador descubre a los Anarquistas durante su operación encubierta, la coterie puede enfrentarse a ellos. Los Anarquistas quieren evitar una pelea y huirán del lugar a la mínima oportunidad. Gatsby puede ayudarles sutilmente enfriando las tensiones y recordando a todo el mundo el reciente tratado de paz entre la Camarilla y los Anarquistas. Además enfatiza que cualquier indiscreción cometida por los Anarquistas debería solucionarse mediante la diplomacia, específicamente por la Príncipe.

Jugando a los Anarquistas

No es probable que los vampiros de la Camarilla utilicen tecnología digital para seguir el SUV. En su lugar, utilizan piedras de sangre. El ritual se encuentra en el manual básico de Vampiro, pág. 276. También puedes sustituir a los dos Anarquistas por dos brujos de sangre neonatos.

Capítulo Tres:

Medianoche en las Madrigueras

Finalmente, el SUV llega a una vía de servicio que discurre paralela a una autopista abarrotada. Tras aparcar detrás de una serie de vehículos de lujo, Gatsby sale y se dirige por la acera hacia un paso a nivel. Miriam se queda para esperar durante las horas siguientes hasta que vuelva la coterie.

El ruido del tráfico sobre el paso a nivel ayuda a mantener oculto el lugar de destino -una entrada de servicio que lleva al subsuelo de la ciudad. El grupo desciende por una escalera de metal iluminada con luces de Navidad. Las luces les guían por una línea de alcantarillas hacia una segunda puerta más grande donde un Nosferatu está de guardia. Viendo a los invitados de alta posición acercarse, abre la puerta sin decir nada.

Máscaras

Justo en la entrada, una asistente ghoulish que sirve a un aliado Malkavian de las Cleopatras, trabaja en un improvisado guardarropa. Pero en lugar de pedirles sus abrigos, observa a cada Vástago durante un momento antes de entregarle una máscara ornamentada y única. Estas máscaras reflejan el tipo de Depredador de quien la porta, y aunque algunas máscaras son similares, ninguna es exactamente igual a otra.

Si un personaje tiene un tipo de Depredador distinto a los presentados, crea una obra artística original combinando ideas de la tabla o usa la lista como inspiración. Mientras la máscara encaje con la naturaleza extraña y macabra de las demás, debería servir.

Cuando los personajes se ponen las máscaras y Gatsby se pone la suya (una máscara de cuero negro con cremalleras diagonales como si le hubieran arañado la cara), la coterie pasa a través de dos puertas muy gastadas para unirse a la fiesta.

La Reina de Yima

La fiesta de Nochevieja de los Nosferatu es la antítesis de la fiesta de la Príncipe, un carnaval fantasmagórico celebrado en las entrañas de la ciudad. Ocultos tras la teatralidad de sus máscaras fantasmales, pasáis a través de grupos de cuerpos que bailan siguiendo el ritmo de música pop de sintetizador, vampiros arrastrando víctimas hipnotizadas o desesperadas hacia los rincones oscuros, y bandadas de máscaras intercambiando comentarios en los límites de la luz. Hileras de bombillas normales y LED iluminan la cámara con sombras de neón rojo y azul y rodean una televisión colosal y agrietada con una retransmisión en vivo de Times Square y la cuenta atrás de su reloj.

Dido, vuestra anfitriona Cleopatra en esta noche, se dirige hacia vosotros. Vestida con un tejido dorado y brillante que se agita como si fuera líquido y un tocado elaborado de metal oscuro y pulido, parece la estatua dorada de una diosa. Cadenas de metal e hilos de gasa caen como cascadas de sus brazos, conectados con los piercings de su corsé en su espalda y sus piernas. Sus dedos están cubiertos de anillos enjoyados, y sus muñecas brillan con pulseras. Su piel Nosferatu es traslúcida, mostrando venas oscuras y sin vida que parecen grietas en una muñeca de porcelana.

Los pálidos ojos rosados de Dido os miran, y una sonrisa artificial cruza su cara.

-¿Dónde está la Príncipe?

El acuerdo era que la Príncipe asistiría a la fiesta de Nochevieja de los Nosferatu, pero en su lugar ha enviado al chiquillo de su chiquillo. Dido reconoce la ofensa deliberada, y la recibe como tal, pero la Nosferatu es demasiado inteligente para mostrar su mano. Cuando Gatsby explica que se encuentra allí para dar el brindis en nombre de la Príncipe, Dido asiente, pero ciertos poderes de Disciplina, como Escudriñar el Alma, o una tirada con éxito de Astucia + Perspicacia a Dificultad 3, revelan la furia controlada de Dido.

Los personajes pueden esforzarse para calmar su creciente ira con una tirada social a Dificultad 3. Por ejemplo, Carisma + Persuasión podría adularla, mientras que Manipulación + Subterfugio podría justificar de manera ingeniosa la actitud de la Príncipe y calmar su furia.

Dido, Cleopatra moderna

Dido, que orgullosamente se declara “Reina de Yima,” es una figura enigmática envuelta en murmullos y medias verdades. Algunos rumores sugieren que en vida era una prostituta que recorría las calles de París a la luz de las farolas. Otros afirman que era una empresaria dinámica que poseía una cadena de clubes nocturnos en Nueva York. En estas noches Dido es un alma inquieta que revolotea de ciudad en ciudad inspirando fiestas de lujo y provocación. Con una invitación abierta a todo el mundo, espera situar a los Nosferatu en el centro de la política de los Vástagos y a las Cleopatras en el centro de los Nosferatu.

Clan: Nosferatu

Generación: 11ª

Potencia de sangre: 2

Humanidad: 5

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 4, Sociales 6, Mentales 6, Disciplinas 7

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Sigilo 8, Intimidación 7, Política 7

Disciplinas: Animalismo 2 (Sentir la Bestia, Susurros Salvajes), Auspex 2 (Sentidos Incrementados,

Premonición), Ofuscación 4 (Capa de Sombras, Paso Invisible, Fantasma en la Máquina, Desvanecerse), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Bravura).

Información de las Ratas de Cloaca

Un Nosferatu en la coterie se encuentra en una situación complicada. Ofender a todo un clan es peligroso, y los Nosferatu, que son conocidos por su memoria excelente, suelen guardarse una ofensa. Si los esfuerzos por calmar a Dido salen mal, un personaje Nosferatu puede intentar una tirada sencilla con Inteligencia + Política a Dificultad 2. Si tiene éxito, haz un aparte con el jugador y adviértele de que Dido no tomara represalias de inmediato, pero seguramente terminará actuando contra la Príncipe en algún momento del futuro y que mientras tanto la coterie no debería confiar en su apoyo. Dido también podría hablar en privado con el personaje Nosferatu, preguntando sobre su lealtad a la Príncipe o por qué cree que ella decidió insultar a los Nosferatu.

Tabla 1: Lista de Máscaras de Nochevieja

Tipo de Depredador: Descripción

Bolsero: Una máscara de cristal o plástico parecida a un acuario, con una fina capa de agua rojiza en su interior alrededor de la cabeza del portador, como las bolsas de las que bebe.

Cleaver: Parecida a un pasamontañas, la máscara está hecha de cuero falso o tejido que se adapta a la cara y parece un rostro humano que encaja con la posición del portador en su familia.

Consensualista: Una máscara de gas de la Primera Guerra Mundial, construida con cristales de protección y un tubo respiratorio que envuelve la garganta mostrando una naturaleza protectora.

Gato Callejero: Una máscara con dientes toscamente tallada hecha de metal o cristal roto, reflejando su estilo de vida de superviviente y sus agresivas preferencias de alimentación.

Granjero: Una máscara ornamentada de arpillera y madera que se parece a un animal cornudo como un antílope, órice o una bestia fabulosa que representa el estilo de caza del depredador.

Osiris: Una máscara tradicional de carnaval veneciano, completa con plumas y adornos de metal oxidado o plata pulida, mostrando los aspectos divinos y demoníacos del líder del culto.

Reina de la Escena: Una máscara veneciana con tricornio que está llena de manchas, desgarros, grietas y otras imperfecciones que despojan la ilusión de la posición.

Sandman: Una máscara de doctor de la plaga fabricada con hueso humano, cuero y tiras de metal. Algunas están recubiertas de resina pegajosa, mientras que otras tienen tiras de plástico simulando "pelo." Una máscara onírica y de pesadilla a la vez.

Sanguijuela de Sangre: Una máscara creada con capas sucesivas de resina oscura y cristalina con una intrincada telaraña de surcos, crestas y placas, y dientes de color rojo óxido, simbolizando su tendencia a alimentarse de otros Vástagos.

Sirena: Una máscara fetichista de cuero negro con varias cremalleras, botones y cierres, con una peluca fabricada con cable eléctrico, reflejando las predilecciones sexuales.

Mirando el reloj

Si la coterie tiene tiempo de divertirse antes de que Gatsby dé su brindis de medianoche y caiga la bola del reloj, los personajes jugadores pueden hablar entre ellos o mezclarse con otros asistentes a la fiesta. Como ha ocurrido en el apartamento del Príncipe en la fiesta del Capítulo Uno, puedes añadir tus propios personajes del Narrador. Si lo haces, puede ser esencial señalar si los personajes estuvieron presentes en la fiesta del Príncipe para determinar dónde se encuentran sus lealtades. Entre otros temas de conversación de la fiesta se incluyen:

-Ganchos de trama o historias de tu Crónica.

-Intentos de determinar qué representan las distintas máscaras. Una tirada sencilla de Inteligencia + Consciencia o Inteligencia + Artesanía con una Dificultad 4 adivina la naturaleza depredadora de las máscaras, aunque con una retorcida licencia creativa.

-La ofensa de la Príncipe contra los Nosferatu. Algunos invitados le restan importancia, mientras que otros se preocupan por las consecuencias potenciales. Unos pocos sugieres que la Príncipe fue sabia al darle a Gatsby unos guardaespaldas para que lo acompañaran.

-Alguien apunta la teoría de que la ausencia conspicua de la Príncipe se debe a que no quería encontrarse en la misma habitación que William Cray, el líder Anarquista que ahora controla el Red Row. Quienes apoyan a la Príncipe creen que el precio de la paz fue injustificablemente alto, aunque otros muchos, incluyendo a los Nosferatu, están en desacuerdo.

-Una pareja de Nosferatu charlan discretamente sobre el pernicioso vicio de Gatsby por las drogas, y el número de muñecas de sangre que han muerto por su culpa. Murmuran e insinúan que la Príncipe está furiosa con Gatsby le ha enviado a la fiesta de los Nosferatu como castigo.

William Cray

En la fiesta de Dido no se discrimina a nadie. Entre los asistentes se encuentran bastante Anarquistas, y William Cray está entre ellos. Si los personajes de la coterie deciden hablar con él. William intenta mantener una fachada

diplomática. Si embargo, no se ahorrará palabras ante ningún Brujah o Gangrel conocido (como Montgomery), acusándoles de que su situación en la Torre de Marfil es inadecuada. El líder Anarquista es lo bastante listo como para no dejarse arrastrar a una pelea, pero su desprecio a los Brujah y Gangrel de la Camarilla podría provocar un acalorado debate y una tensión palpable.

Para dar pistas sobre el drama del Capítulo Cuatro: ¿Dónde está Gatsby?, William podría lanzar un dardo social a Gatsby, que el Toreador desvía con facilidad. El éxito en una tirada sencilla de Astucia + Perspicacia o Inteligencia + Consciencia a Dificultad 3 identifica bastante familiaridad, y el personaje podría asumir que se conocen de alguna manera.

Jugando a los Anarquistas

Como historia del Movimiento Anarquista, la idea de un Príncipe Brujah, aunque inusual, resulta factible. Sin embargo, si un Príncipe Brujah resulta demasiado radical o inconveniente para tu historia, una alternativa es cambiar el clan de William Cray a Toreador o Ventrue, con algunos Disciplinas fuera de su clan. Seguiría siendo un veterano de guerra de la secta, con su experiencia reforzando su lealtad a la Camarilla y situándolo en una trayectoria para convertirse en Príncipe.

William Cray, Anarquista Diplomático

A finales del siglo XX, William Cray era un leal soldado de a pie que servía a la Camarilla en el frente. Luchó en numerosas batallas en la Costa Este de los Estados Unidos, destruyendo cruelmente a los vampiros del Sabbat que se encontraba. Su firme creencia en que la Camarilla elegante, aunque cruel, era una elección mejor que el Sabbat abiertamente monstruoso le ayudó a justificar algunos actos terribles. Pero cuando descubrió la naturaleza jerárquica y autoritaria de la secta, arrojando a los jóvenes al fuego de la Segunda Inquisición para salvarse, abandonó la Torre de Marfil junto a la mayoría del clan Brujah. En estas noches prefiere las palabras a la guerra, utilizando su ingenio político para negociar tratados en beneficio del Movimiento Anarquista.

Clan: Brujah

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

Humanidad: 5

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 7, Sociales 5, Mentales 4, Disciplinas 6

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Pelea 8, Armas C.C. 7, Liderazgo 7

Disciplinas: Celeridad 3 (Reflejos Rápidos, Presteza, Pestaño), Fortaleza (Resiliencia), Potencia 3 (Cuerpo Letal, Bravura, Agarre Asombroso), Presencia 4 (Atemorizar, Beso Persistente, Mirada Aterradora, Invocación)

EL BRINDIS DE MEDIANOCHE

Mientras la medianoche se acerca, la atención en la sala se dirige hacia la televisión agrietada y Times Square. Con unos escasos minutos antes de que caiga la bola del reloj, Gatsby se saca su máscara, toma su lugar en un balcón y se dirige a los congregados.

-¡Chupasangres reunidos! -grita Gatsby, su cara iluminada con una amplia sonrisa- En el nombre de la Príncipe querría dar las gracias a nuestra graciosa anfitriona, Dido de los Nosferatu. Tengo que decir que esta fiesta es la más extraña a la que nunca he asistido. Y para una Diva como yo, es realmente mucho. Sé que se supone que la sire de mi sire debería estar aquí, pero ya sabéis...la Princesa se volvió Príncipe y todo eso.

Gatsby elige con cuidado sus siguientes palabras -casi como si quisiera decir algo pero se estuviera reprimiendo.

-Ya sabéis, no todos han tenido la oportunidad de elegir esto. Para muchos de nosotros, el destino nos golpeó rápido y con fuerza, nos clavó sus colmillos y dijo: "Jódete y asúmelo." Y cuando eso ocurre, puedes seguir con ello o cambiarlo, lo que resulta difícil, especialmente cuando tú...eh, "vives" en una ciudad con cincuenta Vástagos distintos que tienen cincuenta ideas diferentes de cómo deberías pasar la noche. Pero no importa tu linaje, no importa tu ideología política, todos tenemos nuestros refugios aquí. Hemos elegido estar en esta ciudad. Y así nos reunimos una vez al año. Charlamos y reímos y lloramos y nos divertimos porque es un año nuevo. Es un comienzo fresco para todos nosotros. ¡Y si algo nos ha enseñado esta vida, es que el tiempo está de nuestro lado! ¡Feliz Año Nuevo a todos, cabrones inmortales!

Un rugido de celebración se extiende por la sala, ahogado pronto por un nuevo coro de voces a medida que los relojes se acercan a la medianoche. Gatsby se vuelve a poner la máscara, salta del balcón y aterriza sin problemas en la pista de baile mientras los asistentes lo rodean. Con sólo treinta segundos para el final del año, la fiesta se convierte en una cuenta atrás en vivo. Pasan diez segundos, después otros diez, y la sensación de anticipación se incrementa con cada segundo.

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, ¡FELIZ AÑO NUEVO!

Cuando el año termina oficialmente y comienza el año nuevo, los gritos de júbilo de la multitud ahogan el sonido de la música, Los Vástagos se acercan a sus compañeros, sellando el año nuevo con un beso o clavando sus colmillos en un mortal que puede ser o no una muñeca de sangre, mientras una lluvia de confeti comienza a caer de las tuberías del techo. Durante un momento efímero, la cámara se convierte en un espectáculo de papel multicolor, luz parpadeante, y sonido envolvente. Pero ese momento pasa, y la lluvia de confeti se para.

Gatsby no está en ninguna parte a la vista.

Capítulo Cuatro: ¿Dónde está Gatsby?

La repentina desaparición de Gatsby provoca el siguiente movimiento de la coterie. Aunque no puedes predecir todas las posibilidades que se les hayan ocurrido a tus jugadores, este capítulo te muestra unas pocas de las situaciones más probables. Pero primero, necesitas conocer el plan.

El plan de Gatsby

Inmediatamente tras la cuenta atrás de Año Nuevo, Gatsby se escapa de las madrigueras a través de una salida oculta ayudado por Pichón, un Anarquista Nosferatu (Dificultad 2). Utilizando su Celeridad, Gatsby vuelve al SUV y se reúne con Miriam. Los dos se pelean con el tráfico de Año Nuevo para llegar al taller de chapa y pintura de Bodie, un lugar con vínculos con el Movimiento Anarquista. Aquí se encuentran con un puñado de Anarquistas, entre los que están los dos que colocaron el dispositivo GPS en el SUV en el Capítulo Dos: En el camino. Finalmente el grupo se dirige hasta el puente peatonal que cruza la autopista hasta el Red Row y marca los límites del territorio Anarquista.

El clímax de la historia en el puente depende de las decisiones de los personajes jugadores y del drama que quieras imbuir en la escena. El Capítulo Cinco: La Elección muestra algunas posibilidades diferentes.

Encontrar a Gatsby

Este apartado ofrece sugerencias y guías sobre posibles modalidades de actuar, pero como ocurre con cualquier historia, puede que necesites adaptarte al ingenio de los jugadores. Existen muchas maneras de que la coterie rastree a Gatsby y Miriam. Éstas son algunas ideas.

Investigar las madrigueras

Los personajes pueden hablar con varios individuos en las madrigueras, aunque la mayoría no tendrán información sobre el paradero de Gatsby. Sin embargo, unos pocos pueden proporcionar más información que el resto.

-Las muñecas de sangre de Gatsby: Por desgracia, las muñecas de sangre de Gatsby no son de mucha ayuda con sus narices manchadas de cocaína. No tienen ni idea de dónde se encuentra y no están en condiciones de ayudar en la investigación. De hecho, si crees que la coterie necesita más problemas, una de las muñecas o las dos podrían no estar bien, sufriendo una sobredosis o un exceso de pérdida de sangre.

-Asistentes aleatorios: Después de preguntar sobre Gatsby a algunos de los asistentes cercanos, uno de ellos menciona que la última que lo vio fue en compañía de Pichón, un Anarquista Nosferatu.

-Anarquistas de la fiesta: La coterie puede haber oído a dos Anarquistas hablando sobre los Sangre Débiles del Movimiento y en especial sobre las intenciones de Miriam. Si interpretas a los personajes listos para jugar del apéndice puedes añadir una tirada de habilidad sobre lenguas extranjeras. Catalina sabe español, Dania conoce el lenguaje de signos y Montgomery habla francés con fluidez. Con una tirada de Astucia + Consciencia a Dificultad 1, los personajes pueden escuchar fácilmente la conversación, y descubrir los motivos ocultos de Miriam.

-Dido: La anfitriona niega ningún conocimiento del paradero de Gatsby, no se toma bien las amenazas, y sus compañeros Nosferatu reaccionarán ante cualquier muestra de violencia. Si la coterie consiguió crear un buen ambiente con Dido en el Capítulo Tres: Medianoche en las Madrigueras, habla con varios miembros de su clan para descubrir que Gatsby se fue de la fiesta con Miriam.

-William Cray: William Cray niega cualquier conocimiento sobre el paradero de Gatsby. Sin embargo, una tirada sencilla de Astucia + Perspicacia o Inteligencia + Consciencia a Dificultad 3 revela que el líder Anarquista sabe más de lo que deja ver. Conseguir sacarle esa información es un desafío, pero no imposible. Una tirada enfrentada de Manipulación + Persuasión podría provocar la vanidad de William, mientras que una tirada de Carisma + Intimidación podría someterlo. De forma alternativa, la coterie podría intentar sobornarle para sacarle la información. Si acepta el trato, o pierde el desafío, William Cray revela que Miriam es una espía Anarquista, y que ella y su amante Gatsby han decidido abandonar la Camarilla y unirse al Movimiento Anarquista.

-Pichón: La coterie encuentra a Pichón divirtiéndose en un rincón oscuro de las madrigueras. Dependiendo de cómo interroguen al Nosferatu, pueden descubrir el pasadizo oculto a la superficie, que pueden encontrar con éxito en una tirada sencilla de Astucia + Consciencia a Dificultad 2. Si utilizan sus habilidades sociales para amenazar o persuadir a Pichón para que les ayude, menciona el taller de chapa y pintura de Bodie. Pero si la coterie se muestra demasiado brutal con el joven Nosferatu, se ganarán la ira de sus compañeros de clan y de los Anarquistas de la fiesta.

Información de las Ratas de Cloaca

La coterie puede sospechar que los Nosferatu son responsables de haber secuestrado a Gatsby. Un personaje jugador Nosferatu debería tener una visión local de los motivos de su clan, o por lo menos puede conseguir una respuesta honesta de Dido. Para estos Nosferatu, una venganza inmediata es un gesto rudo, nada profesional y fuera de lugar. No son culpables, pero pueden haberles pagado para que ayuden o permanezcan neutrales.

Pichón, Nosferatu servicial

Clan: Nosferatu

Generación: 13ª

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 3/3

Reservas de dados medias: Física 4, Sociales 4, Mentales 4, Disciplinas 5

Atributos secundarios: Salud 4, Fuerza de Voluntad 4

Reservas de dados excepcionales: Latrocinio 6, Sigilo 6, Callejeo 6

Disciplinas: Animalismo 2 (*Sentir a la Bestia*, *Susurros Salvajes*), Ofuscación (*Capa de Sombras*, *Paso Invisible*), Potencia 2 (*Salto Vertiginoso*, *Bravura*)

Buscar en la calle

Si los personajes deciden salir de las madrigueras para investigar el SUV, encuentran la máscara de Gatsby tirada a un lado del camino, pero no hay señales de Miriam o del coche. Una tirada con éxito de Inteligencia + Investigación a Dificultad 2 confirma que no hay señales de violencia. Tiradas con éxito de Carisma + Intimidación o Manipulación + Persuasión, ambas a Dificultad 2, llevan a los testigos o a otros chóferes a confirmar que Gatsby salió de las madrigueras, se subió al SUV con Miriam, y la pareja se fue.

Utilizar ventajas

Utilizar los Trasfondos de los personajes, especialmente Aliados y Contactos, podría ser útil para rastrear el SUV.

-Ethan recurre a Jenny Castillo en busca de todos los puntos de control por los que pasó el SUV desaparecido. Después de una tensa espera de unos veinte minutos recibe una respuesta: La policía ha encontrado el SUV aparcado delante del taller de chapa y pintura de Bodie.

-Nonso también utiliza su influencia entre los ladrones de coches para encontrar el SUV. Hay algunos obstáculos debido al tráfico de Año Nuevo, pero después de unos treinta minutos localizan el SUV en el taller de chapa y pintura de Bodie.

-Rhatha utiliza su influencia en seguridad para conseguir acceso a cámaras de tráfico locales. Las grabaciones muestran a Gatsby y Miriam en el SUV, pasando bajo un paso a nivel y dirigiéndose a otra parte de la ciudad. Una red de cámaras en la calle y en los peajes rastrean el vehículo hasta el taller de chapa y pintura de Bodie.

-Los personajes con Fama podría utilizar su base de fans para pedir de forma amplia información, aunque resulta arriesgado, sobre Gatsby, Miriam y el SUV.

-Los personajes podrían enviar a sus Criados leales a rastrear discretamente el SUV o preguntar sobre el paradero de Gatsby y Miriam.

-Una coterie podría recurrir a su Mawla para que les ayude a localizar el SUV utilizando sus vastos recursos e influencia.

Dones de la sangre

El uso de poderes de Disciplinas puede ayudar a los personajes en su búsqueda. Auspex resulta especialmente útil pues permite a los personajes conseguir información de lo invisible.

-Susurros Salvajes (Animalismo): Los personajes pueden utilizar este poder para interrogar a pájaros y otros animales locales y conseguir una idea de quién fue dónde, o convencer a una rata o un perro de que busque un poco por ellos.

-Premonición (Auspex): Una tirada con éxito de Resolución + Auspex proporciona una visión de Gatsby en el asiento de pasajeros del SUV, mirando el espejo retrovisor. Mientras mira, la ciudad en el espejo se desmorona y derrumba como un castillo de arena bajo la lluvia. La carretera bajo el SUV se convierte en un camino de sangre que lleva a una puerta roja floten. Entonces Gatsby se arranca la cara, quitándose una máscara de carne para revelar otra cara de Gatsby. Y después se quita otras cuatro caras más, cada una idéntica a la anterior, dejándolas caer en el suelo del coche formando un montón grotesco. Cuando se quita la última máscara, sonríe y sale del SUV para dirigirse a la puerta roja, acompañado por una sombra de forma humana. Esta visión muestra la acción deliberada de Gatsby en su abandono voluntario de la Camarilla.

-Sentidos Incrementados (Auspex): Los personajes pueden utilizar este poder para analizar el entorno. Podría ayudarles a identificar un ligero olor o huellas de neumáticos que podrían llevarlos al SUV o al taller de chapa y pintura de Bodie.

-Toque del Espíritu (Auspex): Una tirada con éxito de Inteligencia + Auspex permite al personaje tocar la máscara de Gatsby o el suelo donde Miriam aparcó el SUV para ver una imagen de Gatsby cruzando la calle, subiendo al coche, y los dos marchándose en el coche. El personaje puede sentir una mezcla potente de alegría y determinación entre ambos mientras se van.

-Nublar la Memoria (Dominación): El Vástago obliga a alguien a olvidar el pasado reciente, que puede resultar útil después de interrogar a alguien sobre el paradero de Gatsby, Miriam o el SUV. De esta forma no recordará el encuentro, o cualquier información sensible que haya revelado, ayudando a mantener el secreto sobre la investigación de la coterie.

-Mesmerismo (Dominación): Imbuyendo una orden en la mente de una víctima, un personaje podría utilizar Dominación para hacer que un agente de policía o funcionario de la ciudad se convierta en su peón, ordenándole que

busque a Gatsby o el SUV, o que proporcione vigilancia o información.

-Máscara de las Mil Caras (Ofuscación): El personaje puede investigar o infiltrarse entre los mortales para conseguir información o acceder a tecnología útil.

El taller de chapa y pintura de Bodie

Construido en un rincón corriente de la ciudad se encuentra un pequeño garaje con un patio abierto y abarrotado de coches viejos, que esperan su restauración o su desguace por piezas. El garaje exterior, pintado con colores chillones en el pasado, ahora está desgastado y agrietado, y tiene el nombre “Bodie’s” escrito en un letrero con escritura retro. Enormes ventanas pintadas de esmalte flanquean la entrada y podéis ver luz en el interior. Lámparas fluorescentes parpadean sobre un revoltijo de cajas de herramientas, gatos hidráulicos y piezas de coches. Los olores a aceite de motor y lubricantes saturan el aire. Cerca de la parte de atrás se encuentra aparcado el SUV.

Con el capó todavía caliente al tacto, Miriam y Gatsby tienen un breve trayecto a pie hasta el Red Row, pero la coterie se encuentra tras sus huellas. Dentro de garaje se encuentra Bodie, un hombre de unos sesenta años, con profundas arrugas y que huele a aceite de motor. Sus manos manchadas de grasa han pasado horas incontables entre piezas de coches. Gruñe a los recién llegados y les pregunta:

-¿Qué puedo hacer por ustedes?

Bodie es un antagonista simple a Dificultad 2. Una tirada con éxito de Manipulación + Persuasión o Carisma + Intimidación obliga a Bodie a delatar a Miriam y Gatsby. Señala en en la dirección del Red Row.

Capítulo Cinco: La decisión

Mientras la coterie corre para interceptar a Miriam y Gatsby, tienes dos decisiones que tomar. Primero, determinar la fuerza y el número de los Anarquistas que escoltan a la pareja que huye. Miriam y Gatsby son Vástagos capaces, pero están lejos de ser combatientes veteranos. Si los jugadores buscan pelea y quieres crear un desafío, mantén las estadísticas de los revolucionarios Anarquistas como están, pero reduce su número. Si quieres un combate más caótico, reduce las estadísticas de los Anarquistas e incrementa su número. El objetivo es equilibrar la fuerza de la oposición con la de la coterie.

A continuación tienes que decidir dónde tiene lugar la confrontación. Cuando llega el momento en que la coterie alcance a Gatsby, Miriam y los Anarquistas, ¿dónde se encuentran?

-Un callejón abandonado en territorio de la Camarilla. En este lugar se encuentran a tiro de piedra del Red Row pero todavía bajo la jurisdicción de la Torre de Marfil. Esto le proporciona autoridad oficial a las acciones de la coterie.

-Una calle tranquila en territorio Anarquista. Esta posibilidad sitúa el clímax en el Red Row, que acaba de pasar a ser territorio Anarquista, lo que técnicamente convierte a la coterie en intrusos.

-Un puente peatonal en una zona gris. Sobre la autopista que separa los territorios de Anarquistas y Camarillas se encuentra un puente peatona. Gatsby, Miriam y los Anarquistas se encuentran a medio camino cuando la coterie los alcanzan. Esto equilibra el plano político para todos los participantes.

Auld Lang Syne

Cuando veis a Gatsby y Miriam, acortáis la distancia. Sintiendo problemas, se detienen de golpe. Miriam instintivamente se sitúa entre vosotros y Gatsby. El Toreador suspira con tristeza.

-Mirad, no voy a volver -dice-. Asumidlo. Estáis aquí para arrastrarme de vuelta, pero eso no va a ocurrir. Miriam y yo estamos enamorados. Y queremos ir a un lugar donde estar bien. Donde podamos sentirnos apreciados. Desearía que fuera la Camarilla, pero no es así. Así que me voy. Volved con la sire de mi sire y decidle que prefiero que me destruyan con la familia que he elegido, que existir con la familia me eligió a mí.

Miriam interviene, con voz firme.

-No pedí esto. Nunca pedí ser el chófer de alguien para toda la eternidad. Decidle que hemos escapado. Decidle que no pudisteis encontrarnos. Mañana puede hacer lo que quiera. Dejadla que declare una Caza de Sangre sobre nosotros. Dejadla que incendie la ciudad para encontrarnos. Pero esta noche, sólo por esta noche, os pido que nos dejéis ir.

Jugando a los Anarquistas

Las motivaciones de Miriam y Gatsby pueden cambiar si pretenden unirse a la Camarilla, pero el sentimiento es el mismo. Quieren la oportunidad de estar juntos. Y creen que con el poder de la sire del sire de Gatsby, la Príncipe, Miriam puede convertirse en una vampira de verdad. Como miembros de una poderosa familia de la Camarilla, tienen la oportunidad de hacer realidad un futuro de su elección en lugar del que eligieron para ellos.

Después de que todo el mundo tenga la oportunidad de interpretar el drama y el momento, la coterie debe tomar una decisión. Los siguientes son los escenarios más probables, pero los jugadores pueden sorprenderte con una situación creativa.

-La coterie puede decidir respetar la decisión de Gatsby y Miriam y decidir volver al apartamento de la Príncipe

sin ellos. Esto significa que deberán afrontar la ira de la Príncipe por su incompetencia.

-La coterie puede intentar persuadir a Miriam y Gatsby de que vuelvan al apartamento. Esto podría requerir un enfrentamiento de desafíos sociales. Los personajes también pueden recurrir a la Dominación o la Presencia, pero estas soluciones sólo ofrecen resultados temporales. Si los Anarquistas detectan el uso de Disciplinas, podrían provocar el combate.

-La coterie puede decidir enfrentarse a Gatsby, Miriam y los Anarquistas en combate, dejarlos en letargo, y llevarlos ante la Príncipe.

Bienvenido al Año Nuevo

Antes del amanecer, la coterie vuelve al apartamento con o sin su protegido. Si no tienen a los dos desertores, la furia de la Príncipe es palpable. Exige a la coterie que encuentren a Gatsby y lo traigan de vuelta o se enfrenten a la Lex Talionis por complicidad en la desaparición del chiquillo de su chiquillo y su posible destrucción.

Por otra parte, si la historia termina con los amantes entregados a la Príncipe, ella ordena a Clementa que escolte a Gatsby y a Miriam a una habitación reservada, y nunca se les vuelve a ver. Mucho tiempo después, alguien en el dominio podría preguntarse qué les ocurrió a Gatsby y a aquella Sangre Débil...¿cuál era su nombre? Después de que los amantes hayan sido entregados, la Príncipe reconoce los esfuerzos de la coterie y recompensa a sus miembros con favores, territorio adicional, u otros incentivos valiosos.

Continuando la historia

El destino de Gatsby y Miriam puede concluir en *Mordiscos de Amor* o puede abrir la continuación de una Crónica.

-Venganza por Miriam: Cuando la Príncipe dañe o mate a Miriam, la coterie podría decidir buscar venganza o justicia por ella como una forma de aferrarse a sus principios morales o incluso comenzar una rebelión abierta contra la Príncipe y su gobierno.

-Misión de rescate de Gatsby: Si Gatsby ha sido llevado ante la Príncipe y ha desaparecido, la coterie podría decidir rescatarlo, lo que implicaría infiltrarse en la fortaleza de la Príncipe, negociar con sus aliados o incluso sus enemigos. Gatsby podría haber sido destruido, pero también es posible que la Príncipe le haya condenado a un destino más extraño, como entregarlo como regalo a un aliado en otro dominio o utilizar su cuerpo atravesado con una estaca para desahogar sus frustraciones en privado.

-Más deserciones: La coterie podría decidir investigar las razones profundas detrás de la deserción de Gatsby y Miriam a los Anarquistas. ¿Qué provocó su traición a la Camarilla? ¿Existen otros Vástagos que podrían hacer lo mismo?

-Pérdida de Posición: Si la coterie no vuelve con Gatsby, la Príncipe podría ordenar una Caza de Sangre para destruir a los personajes, obligándolos a pensar rápido para sobrevivir. Si la Príncipe quiere someter a los sires de los personajes, también podría utilizarlos para humillarles, exigiendo una nueva coterie Mariscal más leal para que la sirvan. Si eso ocurre, la posición de la coterie de los jugadores en el dominio se reducirá. Esto podría proporcionar la oportunidad de redención para la coterie o provocar a los personajes para que trabajen para un rival de la Príncipe.

-Proscritos: La Príncipe podría exiliar a la coterie de la ciudad con la amenaza de una Caza de Sangre, obligándolos a sobrevivir en las calles como parias o encontrar un nuevo hogar en territorio Anarquista o entre los clanes independientes.

-Descubrir los motivos de Dido: Dido tiene motivaciones ocultas que la coterie podría comenzar a descubrir, lo que podría llevar a una nueva serie de aliados, enemigos, o un paisaje político más complejo que atravesar. Quizás Dido quiere acabar con el gobierno actual de los líderes de la Camarilla enfrentándolos a los Anarquistas, buscando situar una nueva corte de Nosferatu en su lugar.

-El inframundo de los Nosferatu: La coterie puede profundizar en las motivaciones políticas de los Nosferatu de la ciudad, descubriendo secretos como alianzas que van más allá de los límites de secta y dominio y que podrían afectar al equilibrio de poder, o pueden descubrir que los Nosferatu de la ciudad forman parte de un plan de las Cleopatras para obtener poder más allá de las madrigueras tradicionales del clan.

Apéndice: La coterie de los jugadores

Puedes jugar *Mordiscos de amor* con cualquier grupo como una historia independiente o como parte de una Crónica más extensa, pero muchas decisiones políticas dependen de las relaciones de la coterie Mariscal con el líder de su secta y sus sires. Como una coterie embajadora y de prestigio -sin importar si estás jugando una historia de la Camarilla o una versión Anarquista- sus acciones se reflejan directamente en quienes ostentan poder y autoridad.

Si en tu mesa queréis crear nuevos personajes o traer personajes de una Crónica distinta, y no tienen razones sólidas para participar en la historia, considera añadir incentivos adicionales.

-Favor: Si la coterie le debe un favor a un líder de secta, un sire o su Mawla, esto podría obligarlos a cumplir la tarea.

-Independencia: La coterie puede querer más autonomía, y el líder de secta utiliza la tarea para conseguir más confianza y lealtad.

-Posición: Suponiendo que el líder y la coterie pertenecen a la misma secta, aceptar la misión puede

proporcionarles más posición y reputación.

-Territorio: El líder de secta puede tentar a la coterie con la promesa de territorio, incrementando su Rasgo: Dominio.

Si prefieres jugar directamente con los personajes recién creados, los únicos tres aspectos que necesitas mantener consistentes con las fichas son su generación de neonatos, su posición en la coterie, y su clan. Puedes cambiar sus nombres, géneros, habilidad, atributos e historia de cualquier forma que los haga más entretenidos de interpretar.

Ten en cuenta que los personajes pregenerados presentados aquí tienen características algo mejores que los personajes creados utilizando el sistema de *Vampiro*, para reflejar su posición de Mariscal.

Catalina Luca (Actriz hastiada, Capitana)

Como tantas jóvenes de belleza arrebatadora y talento en bruto, Catalina Luca persiguió la ilusión del estrellato en el corazón de venas de luz artificial de Hollywood. Pero años trabajando como extra secundaria y habitual en una temporada de una serie cancelada la obligaron a reconocer que no tenía una carrera. Decidida a reinventarse, canalizó su habilidad física trabajando como doble, encontrando un lugar en la industria donde la agilidad importaba más que las conexiones.

La entrada de Catalina en la Torre de Marfil llegó después de cruzarse con un productor Toreador en el escenario de una película de acción. Insistió en convencerse de que estaba sufriendo una resaca provocada por una fiesta nocturna de madrugada hasta que abrió suavemente las cortinas por la mañana y casi se quemó. De inmediato reconoció el paralelismo entre la pompa de la corte de la Camarilla y el narcisismo de Hollywood y prosperó entre demonios embriagados de vanidad, manipuladores adictos a la adulación y amigos de los puñales por la espalda. Ahora juega su papel en beneficio de la Príncipe Toreador de la ciudad y hasta el momento ha sido su interpretación más importante.

Motivación: Estrella en ciernes

Catalina ansía encontrar la fama que no pudo conseguir en Hollywood. Ansía disfrutar de la intoxicante mezcla de miedo y respeto que ve en los ojos de los demás cuando hablan con Vástagos poderosos. Como capitana de la coterie espera demostrar lo que vale y conseguir lo mismo.

Clan: Toreador

Abrazo: 1995 (nacida en 1962)

Ambiación: Establecer mi reputación, sin importar el riesgo

Deseo: Mantener a la coterie a salvo

Depredadora: Sirena

Convicciones: Protege tus conexiones

Piedras angulares: Jasper Monroe, su primer compañero doble, que le consiguió un trabajo en la industria

Humanidad: 7

Generación: 12ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 4

Habilidades: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Atletismo 4 (Movimientos Peligrosos), Conducir 2, Pelea 3, Supervivencia 2, Liderazgo 3, Interpretación 1 (Actuar), Persuasión 2 (Seducción), Subterfugio 1

Disciplinas: Celeridad 2 (Gracia Felina, Presteza), Fortaleza 1 (Resiliencia), Presencia 3 (Fascinación, Beso Persistente, Encantamiento)

Ventajas: Apariencia (Hermosa) 2, Lingüística (español) 1, Máscara 1, Mawla 1, Posición 3 (Mariscal) Recursos 1, Refugio 1, Rebaño 2

Defecto: Enemigo 1 (Bianca, antigua amante desechada), Debilidad del folklore 1 (No puede entrar en una casa sin invitación), Acosadores 1

Montgomery Boucher (Jugador de hockey indomable, Maestro de Armas)

Un golpe devastador contra las gradas terminó con la carrera de Montgomery Boucher en el campo de hockey, rompiendo su fémur en tres partes y partiendo su rótula. Una terrible operación quirúrgica de nueve horas consiguió reparar sus huesos, pero no pudo devolverle al hielo. Así que cambió sus patines por un silbato de entrenador y se ganaba la vida como entrenador personal y matón. Pero su formidable capacidad de lucha y su espíritu tenaz terminaron llevándolo al Abrazado, desorientador y horrible.

Puede que Montgomery no comprenda las complejidades de la política no muerta, o por qué los Gangrel casi por completo se han unido al Movimiento Anarquista, pero le gusta ser parte de un equipo. Y la coterie Mariscal se ha convertido en más que un grupo de Vástagos para él. Es su familia, su manada, un lugar donde no sólo es reconocido, sino también valorado.

Motivación: Jugador de equipo

Motivado por la unidad de equipo, Montgomery disfruta trabajando con los demás y se esfuerza por fomentar un espíritu de camaradería en su coterie. Cree en su fuerza colectiva y está decidido a mantener la cohesión contra lo que

sea.

Clan: Gangrel

Abrazo: 2003 (Nacido en 1976)

Ambiación: Unir las diferencias entre la Camarilla y el Movimiento Anarquistas

Deseo: Entrenar a un compañero de coterie para ayudarlo a dominar una nueva habilidad.

Depredador: Granjero

Convicciones: La venganza siempre está justificada

Piedras angulares: Laura Simmons, la fisioterapeuta que le ayudó a recuperarse de la herida que terminó con su carrera

Humanidad: 8

Generación: 12ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Armas C.C. 3, Atletismo 3, Pelea 4 (Agarrar), Supervivencia 3 (Cazar); Trato con Animales 3, Intimidación 2, Liderazgo 1; Consciencia 1, Medicina 1, Tecnología 1

Disciplinas: Animalismo 2 (Susurros Salvajes, Vínculo con Fámulo), Fortaleza 2 (Resiliencia, Dureza), Protean 3 (Ojos de la Bestia, Armas Salvajes, Cambio de forma)

Ventajas: Lingüística 1 (francés), Máscara 1, Posición 3 (Mariscal), Recursos 2, Refugio 1, Rebaño 2

Defectos: Rechazado 2 (Anarquistas), Vegano 2

Dania Nowak (Novelista avispada, veterana)

Dania Nowak se arrojó a la boca del león del mundo literario, decidida a ver su nombre en la portada de un libro. Después de rechazos incontables, al final un agente aceptó representarla, y Dania publicó su serie sobre Adelina Fairfax, una bibliófila y lingüista introvertida que utilizaba su gran conocimiento de lenguajes, símbolos y códigos para resolver crímenes. Aunque no era muy famosa, Dania consiguió un público cada vez mayor de lectores devotos, uno de los cuales intentó asesinar a Dania cuando Adelina Fairfax murió en el último libro.

Recuerda poco de esa noche violenta, pero sí que alguien la arrojó de un puente y un extraño la sacó del río, culminando en un Abrazo traumático. La existencia como vampira ha sido difícil para Dania, pero poco a poco está consiguiendo dejar su antigua vida atrás. Mientras tanto, Dania utiliza su talento para desenterrar secretos y misterios en beneficio de su secta y coterie.

Motivación: Nuevos capítulos

Últimamente Dania ha decidido considerar su transformación como vampiro como un giro argumental inesperado de su propia narrativa. Cada noche presenta una oportunidad de continuar su historia, inspirándola para escribir una novela como ninguna otra.

Clan: Nosferatu

Abrazo: 2015 (Nacida en 1982)

Ambición: Publicar una novela sobre la no vida como vampira.

Deseo: Narrar un enfrentamiento inolvidable

Depredadora: Sandman

Convicciones: No pueden culparte de seguir tu destino

Piedras angulares: Kofi Wells, un guía local de lugares fantasmales que cuenta historias sobre los fantasmas de la ciudad.

Humanidad: 7

Generación: 12ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Latrocinio 2, Sigilo 3 (Allanamientos); Perspicacia 4 (Determinar Motivos), Subterfugio 1; Academicismo 2 (Literatura), Consciencia 3, Investigación 3, Ocultismo 1, Política 2, Tecnología 1

Disciplinas: Animalismo 1 (Vínculo con Fámulo), Ofuscación 4 (Capa de Sombras, Paso Invisible, Máscara de las Mil Caras, Desvanecerse)

Ventajas: Lingüística 1 (Lenguaje de signos), Posición 3 (Mariscal), Recursos 3, Refugio 2, Rebaño 2

Defectos: Cadáver conocido 1, Exclusión de Presa 1 (Niños)

Ethan Holloway (Investigador desquiciado, veterano)

Ethan Holloway y Tom Gerrity estaban lejos de ser los orgullosos y respetables detectives de la policía que el público creía que eran. La pareja habitualmente utilizaba sus placas como escudos para cubrir indiscreciones que iban de aceptar sobornos a manipular evidencias. A medida que ganaban dinero, sus brújulas morales se desvanecieron en el

olvido. Sin embargo, el lado malo de la ley los atrapó cuando Tom resultó asesinado misteriosamente.

Lleno de culpa, dolor y paranoia, la vida de Ethan se descontroló por completo. La venganza lo consumió, y su implacable búsqueda del asesino de su compañero se convirtió en una obsesión que le costó su trabajo, su familia y su cordura. Pero el sire de Ethan vio su potencial como una llama brillando en la oscuridad. Y tras su Abrazo, Ethan ha construido una escalofriante no vida ordenado donde vuelve a casa cada noche y cena junto a sus perfectos esposa e hijos (y completamente subyugados).

Motivación: Equilibrio entre trabajo y vida

La necesidad de Ethan de mantener un hogar y una vida rutinaria a menudo entra en conflicto con sus deberes hacia la coterie y la Camarilla. Sin embargo, su habilidad como detective suele resultar más valiosa que la irritación provocada por las llamadas de teléfono y la atención que dedica a su familia.

Clan: Malkavian

Abrazo: 2007 (Nacido en 1975)

Ambición: Encontrar al asesino de Tom Gerrity y entregarlo a la justicia

Deseo: Llevar a casa una divertida sorpresa para su esposa y los niños

Depredador: Cleaver

Convicciones: El amor merece cualquier sacrificio

Piedras angulares: Nora Holloway, la mujer de Ethan y un recuerdo constante de la normalidad que tuvo

Humanidad: 6

Generación: 13ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4

Habilidades: Armas de Fuego 3, Conducir 1, Latrocinio 2, Sigilo 1; Callejeo 3, Intimidación 2, Subterfugio 3 (Coartadas); Consciencia 2, Investigación 4 (Escenas de Crimen), Tecnología 1

Disciplinas: Auspex 1 (Sentidos Incrementados), Dominación 3 (Nublar la Memoria, Mesmerismo, La Mente Olvidadiza), Ofuscación (Capa de Sombras, Paso Invisible)

Ventajas: Aliados 1 (Jenny Castillo, un contacto veterano en la policía), Contactos 2 (Soplones), Máscara 2, Posición 3 (Mariscal), Recursos 2, Refugio 2, Rebaño 2

Defectos: Secreto Oscuro 2 (Cleaver), Depredador Obvio 2

Rhatha Khan (Experta en ciberseguridad subversiva, novata)

Como una asesora de ciberseguridad, Rhatha Khan tropezó con una red oculta de archivos encriptados de datos que ocultaban direcciones IP. Su curiosidad la llevó a la madriguera del conejo digital, desenterrando un archivo de símbolos arcanos y lenguajes antiguos más allá del reino del cibercrimen mundano. Una noche fatídica consiguió descryptar un archivo llamado “Gehenna” y su mundo cambió. La puerta de su apartamento se abrió y supo que no estaba sola.

El nombre del Tremere era Emerick, y aunque estaba intrigado por la habilidad e ingenio de Rhatha, también era consciente de la amenaza que representaba. Así que le ofreció una elección: silencio eterno o no vida eterna. Con una mezcla de terror y fascinación, ella aceptó lo segundo. Cuando los colmillos de Emerick le atravesaron el cuello, la vida ordinaria de Rhatha terminó, y comenzó su viaje como seguidora de Carna.

Motivación: Libertad sin cadenas

Incluso en la relativa libertad de la Casa Carne, Rhatha desconfía de cualquier forma de control jerárquico. Pero hace poco, su sire Emerick le ha proporcionado un lugar en una coterie prestigiosa por una razón que todavía no le ha revelado.

Clan: Tremere

Abrazo: 2019 (Nacida en 1994)

Ambición: Derribar las estructuras jerárquicas de la Camarillas

Deseo: Comprender su lugar en la coterie

Depredadora: Bolsera

Convicciones: No someterte nunca a una autoridad innmerceda

Piedras angulares: Amina Khan, la abuela de Rhatha, una mujer fuerte e independiente que le cuenta historias cautivadoras de las luchas de su juventud.

Humanidad: 7

Generación: 13ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Armas de Fuego 2, Conducir 1, Latrocinio 3 (Abrir cerraduras), Sigilo 1; Intimidación 1, Perspicacia 2; Consciencia 2, Investigación 2, Ocultismo 3, Tecnología 3 (Seguridad de Vigilancia)

Disciplinas: Auspex 3 (Sentir lo Invisible, Premonición, Escudriñar el Alma), Hechicería de Sangre 2 (Sabor de la Sangre, Extinguir Vitae, Ritual: Camino de la Sangre)

Ventajas: Contactos 2 (Compañía de seguridad), Influencia 2 (Compañía de seguridad), Refugio 2, Rebaño 2, Gaznate de Hierro 3, Ficha de Saber: Carna 1, Máscara 2, Recursos 2, Posición 3 (Mariscal)

Defectos: Enemigo 2 (Greg Ashwood, antiguo líder de seguridad de la Capilla), Debilidad del Folklore 1 (Plata), Vínculo Largo 1

Nonso Okorie (Conductor de carreras impulsivo, novato)

Para Nonso Okorie, el estruendoso rugido de los motores siempre le trae recuerdos cariñosos de su padre, un conductor de carreras. Nonso había soñado con continuar su legado, después de que un accidente mortal acabara con la vida de su padre y cuando se agotó el dinero del premio, Nonso y su madre pasaron tiempos difíciles. No podía permitirse coches de carreras, así que los tuneaba. Y con el tiempo se ganó una reputación como un habilidoso ladrón de coches y conductor de carreras en las calles.

Sin embargo, el destino, vestido con un Porsche 911, atrapó a Nonso cuando impresionó a su propietario, un Ventrue llamado Marcus Vandenberg, con su habilidad para conducir una máquina tan cara. Así que Marcus lo Abrazó sin emociones más allá del terror de morir y regresar como una criatura chupasangres que puso a trabajar. Todavía joven en su no vida, Nonso todavía tiene que apreciar la letal cadena alimenticia en cuyo fondo se encuentra.

Motivación: Chiquillo leal

Como el miembro más reciente y joven de la coterie, Nonso quiere demostrar lo que vale. También sabe que Marcus quiere que la Príncipe le deba un gran favor, y es su mejor oportunidad para conseguirlo -especialmente si la Príncipe necesita un conductor hábil.

Clan: Ventrue

Abrazado: 2020 (Nacido en 1998)

Ambición: Conseguir un gran favor de la Príncipe

Deseo: Ganarse el respeto de un miembro de la coterie

Depredador: Rey de la Escena (Circuito de carreras ilegales)

Convicciones: Atreverse a ir más allá del límite

Piedras angulares: Sachi, un compañero de carreras callejeras cuyas hazañas osadas y gusto por el riesgo han constituido una inspiración para Nonso

Humanidad: 7

Generación: 13ª

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Armas de Fuego 3, Artesanía 2 (Reparación de coches), Conducir 4, Latrocinio 3 (Puentear); Callejeo 2 (Ladrones de coches), Etiqueta 1, Persuasión 2, Subterfugio 1; Política 1, Tecnología 2

Disciplinas: Dominación 2 (Compeler, Mesmerismo), Fortaleza 2 (Resiliencia, Dureza), Presencia 2 (Atemorizar, Beso Persistente)

Ventajas: Contactos 1 (Seguridad), Contactos 2 (Desguaces), Fama 1 (Circuito de carreras ilegales), Influencia 2 (Ladrones de coches), Refugio 1, Rebaño 2, Recursos 3, Posición 3 (Mariscal)

Defectos: Desagradable 1, Infamia 2 (Criminal conocido)