

# El baile de los malditos

Por Magus iuvens@hotmail.com

**El baile de los malditos** es una aventura para Vampiro: La Mascarada que puede jugarse como una aventura introductoria o como parte de una Crónica establecida, adaptándose a distintos personajes, ya formen parte de la Camarilla, los Anarquistas o actúen de forma independiente. Puede adaptarse con facilidad a cualquier edición de **Vampiro: La Mascarada**.

## Comenzando

Un martes por la mañana un reguero de vehículos con matrículas de distintos países comienza a atravesar la ciudad en la que habitan los personajes. Pronto comienzan a detenerse en la playa de Costa Embrujada, donde comienzan a montarse tiendas de campaña, y distintas estructuras. Comienza a circular la noticia de que cientos de personas de distintos lugares han acudido a una fiesta de música electrónica convocada y organizada a través de internet.

Después de la llegada de los primeros vehículos, se vive cierta tensión, debido a las retenciones y colapsos puntuales de tráfico. La guardia civil trata de cortar el acceso, pero muchas personas aparcan sus vehículos y continúan a pie para llegar a su destino a través del campo. Finalmente, se da por imposible impedir la fiesta y se procura dejar despejado un carril para la posible evacuación de heridos, pero de todas maneras la guardia civil mantiene la vigilancia, ante las posibilidades de incidentes, especialmente incendios. Algunos vecinos también denuncian la rotura de vallas.

En cualquier caso, la música electrónica comienza a invadir el ambiente, y la noticia se extiende. Muchos jóvenes de la ciudad deciden acudir por su cuenta para participar en la fiesta, pero también hay otros interesados por la llegada de tanta gente concentrada en un mismo lugar...

Los vampiros.

Tanta sangre en un mismo lugar durante varios días resulta muy atractiva, convirtiendo la fiesta en un rebaño fácil. Por otra parte, algunos Vástagos también deciden que la fiesta será un lugar adecuado para reunirse y llevar a cabo sus propios tratos.

Entran los personajes.

## Costa Embrujada

La ubicación del escenario se deja de forma deliberada en el aire, pudiendo acomodarse en cualquier lugar que decida el Narrador. El nombre de Costa Embrujada puede ser fácilmente Haunted Coast o adaptarse a cualquier escenario apropiado. Se trata de una pequeña población, en su origen una aldea de pescadores, que con el desarrollo turístico descontrolado del siglo XX se ha convertido en un punto de atractivo para visitantes y viajeros, especialmente debido a sus playas, a las que acuden surfers y bañistas, y donde suelen celebrarse fiestas y festivales en verano, a poco que el tiempo sea favorable.

## Qué está ocurriendo en realidad (quizás)

Históricamente Costa Embrujada simplemente se llamaba Costagrís, y era una pequeña población de pescadores, no muy diferente de los pueblos pesqueros de los alrededores. Sin embargo, el lugar se hizo famoso por varios procesos de brujería a finales del siglo XVII. Varias familias de la zona fueron acusadas de practicar la brujería, y algunos fueron multados, o expulsados del lugar...o ejecutados. La fama hizo que el lugar pasara a ser conocido informalmente como Costa Embrujada, un nombre por el que es conocido en la actualidad.

La fama de brujería del pueblo se debía en gran parte a la presencia de una cofradía de Cainitas del Sabbat, cuyas correrías y andanzas por los alrededores terminaron atrayendo la atención de las autoridades locales, que pidieron ayuda a varios cazadores de vampiros. La lucha fue encarnizada, pero finalmente los vampiros fueron capturados y arrojados a la hoguera.

La líder de los Cainitas, una antigua del clan Malkavian llamada María la Hambrienta, consiguió escapar en una carrera desesperada bajo los rayos del sol, y finalmente se arrojó al mar. Muy debilitada, por la noche se ocultó entre unas rocas y finalmente cayó en letargo.

Desde sus sueños ha conseguido extender su influencia, aunque débil, sobre el lugar. En alguna ocasión algún mortal desafortunado ha terminado enloqueciendo o suicidándose tras visitar la playa. En el siglo XX se construyó sobre su lugar de descanso un restaurante y sala de fiestas que terminó incendiado en 1995 en una noche de locura y disturbios que se extendió entre los presentes. En cualquier caso, aunque María pedía desesperadamente que la liberaran, se encontraba demasiado débil.

Ahora, con la llegada de la Gehenna, María ha vuelto a despertar, aunque sigue débil y hambrienta. En sus venas secas siente la Llamada de los Ancianos, y ahora más que nunca desea liberarse. Quizás en su desesperación o debido a los sucesos de las Últimas Noches, en esta ocasión ha conseguido atraer a sus descendientes, que por distintos motivos, han acudido al lugar. Quizás en esta ocasión consiga liberarse...

Y María está muy, muy hambrienta.

## Música y ambiente

La fiesta de Costa Embrujada se encuentra en un valle amplio salpicado de rocas y pequeñas dunas que se extiende hacia el mar, en una noche de luna llena y estrellas bastante calurosa y húmeda. Hay varias casetas prefabricadas que se abren en verano a los bañistas. Varias tiendas de campaña surgen aquí y allá, como setas multicolores, junto a establecimientos improvisados que son poco más que una serie de toallas y mantas sobre las que se exponen múltiples productos.

El epicentro de la fiesta es la antigua sala de fiestas “Camaleón”, que ha sido rápidamente acondicionada como pista de baile. Varios técnicos y electricistas han colocado una serie de palcos y equipos de sonido, y el latido pegadizo de la música electrónica es una constante.

Puedes utilizar la música en tu ventaja, pero no abuses de ella si interfiere demasiado en la partida distrayendo la atención de los jugadores. Maneja el volumen en función de la situación, pero en general procura dejar la música de fondo, alternando ritmos rápidos y más tranquilos.

Algunas sugerencias para una lista, pero en general sería conveniente que elijas tus preferencias:

- Stadium Rave, de Mark Governor.
- Blood Rave, de la banda sonora de la película “Blade.”
- Crab Rave, de Noisestorm.
- Oh, Oh, Oh, Sexy Vampire, de Radio Gosha.
- Lone Digger, de Caravan Palace.
- Stamp On The Ground, de Italobrothers.
- Blue, de Eiffel 65
- Jambina, de Vlad Sensual

La página pixabay también contiene música gratuita de diversos estilos.

## ¿Qué se nos ha perdido allí?

Los personajes jugadores deben reunirse en la fiesta con otros Vástagos, con los que han contactado previamente.

**Ángela Rodríguez (Malkavian, Anarquista):** Ángela ha venido a la fiesta de Costa Embrujada para contactar con Party Frank. Quiere contratar sus servicios para una rave que tendrá lugar en una Baronía Anarquista, y en la que tratará de ganar prestigio para reclutar apoyos para oponerse al Barón local. Si los personajes son Anarquistas, el Barón les ha dicho que interfieran en la negociación, ganándose el favor de Party Frank. Al final, tendrán que competir con Ángela...o sabotear sus esfuerzos.

**Fernando Iglesias (Malkavian, Camarilla):** Fernando es un arconte de la Camarilla local, que adquirió su posición recientemente. Ha sido enviado a la fiesta de Costa Embrujada simplemente para observar y vigilar que no se quiebre la Mascarada. Si los personajes son Vástagos de la Camarilla pueden haber sido enviados como apoyo en sus esfuerzos. Tanta gente reunida sin duda atraerá a otros Vástagos y la intención es mantener la paz...o castigar a los trasgresores.

**Eva Gracia (Alquimista Sangre Débil):** Adriana trabaja para Party Frank, básicamente como suministradora de drogas. Se dedica a ofrecer “caramelos” a los asistentes, una receta alquímica especial, que hace que la gente se vuelva más sugestionable, y tranquila. Eva colabora con su jefe para que la gente se divierta en la rave, y sobre todo, que baile. El baile es lo más importante.

**Party Frank (Malkavian, Independiente):** Francisco Fiestas, Paco Fiestas, o Party Frank es un Vástago Abrazado en la locura lisérgica de la década de 1970. Desde entonces se ha dedicado a viajar por el mundo celebrando fiestas y pinchando música por dondequiera que va, ganándose cierta fama. Es relativamente neutral, lo que le ha permitido visitar dominios de la Camarilla y el Movimiento Anarquista sin problemas.

Más allá de su cultura festiva, para Party Frank las fiestas son ceremonias con contenido esotérico. A través del baile y movimientos de los asistentes “lee” presagios y profecías que terminan haciéndose realidad (según él). Por esta razón cada cierto tiempo, a través de determinados signos aparentemente aleatorios, como fechas de calendario, posición de la luna y las constelaciones, etc. decide celebrar una fiesta en una localización determinada, y entonces observa, esperando que aparezcan las señales. Costa Embrujada tiene un significado especial para él, ya que es el lugar donde nació. Ha preparado la fiesta meticulosamente, y se va a asegurar de que el mundo se divierta y baile al son de la música que ha preparado para la ocasión.

## Auspex y Malkavian

*Como se ha mencionado, los caramelos de Eva poseen una cualidad especial, haciendo que la gente sea más sugestionable, aunque sin realmente alterar su voluntad. Simplemente los hacen más propensos a seguir los estímulos ambientales, aunque si no quieren realizar una determinada acción, no tienen ningún problema en hacer lo que quieran. Al mismo tiempo sus sentidos se incrementan, precisamente para que la música los afecte con su ritmo y melodía.*

*Hayan consumido los caramelos o no, los Vástagos pueden sentirse afectados de otra manera. Los personajes que usen Auspex, o sean Malkavian, a veces sentirán pequeños “chispazos”. De vez en cuando insinúa a un jugador que cumpla las condiciones mencionadas que su personaje escucha una palabra como “MUÉVETE” o “BAILA.”*

*La antigua María la Hambrienta también interfiere en esta telaraña de estímulos que poco a poco se extiende sobre los asistentes a la fiesta. En su caso, las palabras son “HAMBRE”, “LIBERADME”, o “DEBO ACUDIR”. De*

*repente un personaje podría sentir cómo su sangre se agita, e incluso alguna punzada de hambre, o la sensación de sentirse atrapado entre la multitud que lo rodea.*

## Nos vamos a la playa

La primera parte de la aventura lleva a los personajes a la playa de Costa Embrujada. Las siguientes escenas se pueden jugar en el orden que consideres adecuado. La intención es atraer la atención de los jugadores paulatinamente. Algunas escenas realmente son callejones sin salida, pero pueden aportar potenciales aliados o gente a la que recurrir cuando el caos se desate.

Lo importante en esta parte es crear un ambiente que sea un laberinto de sensaciones, bien mediante la música o evocando descripciones de una noche cálida en la playa, con una multitud tratando de pasárselo bien. De hecho, la propia multitud es el ambiente que arrastra a los personajes con su ritmo.

### ¿Por qué vamos?

Party Frank es el vínculo principal de los personajes jugadores con el lugar. Ya hayan sido enviados por la Camarilla o los Anarquistas, o hayan acudido por voluntad propia, como organizador terminarán encontrándose con él. Aquí tienes algunas posibilidades para comenzar:

**-Camarilla:** La Torre de Marfil se encuentra preocupada por la fiesta de Costa Embrujada. Es verdad que la han autorizado, en virtud de ciertos favores que Party Frank había realizado para el Príncipe local. Los eventos que celebra son conocidos entre la Estirpe, pero aún así, el Príncipe ha decidido enviar cierta seguridad para proteger a los Vástagos existentes y sobre todo, velar por la Mascarada. El arconte Fernando Iglesias es la principal autoridad de la secta en el lugar. Los personajes serán enviados para apoyarle, vigilar la fiesta, y en la medida de lo posible disfrutar de ella.

Después del arconte, los personajes dispondrán de cierta autoridad propia. También dispondrán de móviles desechables y un número de emergencia por si las cosas se ponen feas. Sin embargo, en la práctica, si se desata un desastre, la ayuda potencial tardará en llegar, y los personajes se encontrarán solos, aunque por ahora todavía no lo saben.

**-Anarquistas:** En el caso de los Anarquistas, Ángela Rodríguez rivalizará con los personajes. Tanto ella como los personajes deben reunirse con Party Frank para contratar sus servicios para realizar una rave en otro dominio. El Barón Anarquista que ha enviado a los personajes (o los propios personajes) llevarán a cabo las negociaciones. La situación de los Anarquistas es más flexible que la de la Camarilla. Al margen del resultado de las negociaciones, los personajes pueden disfrutar del ambiente. Si se cruzan con Vástagos de la Camarilla puede haber roces...o simplemente gozar del momento, al fin y al cabo se encuentran en medio de una fiesta, en un escenario en gran parte neutral.

**-Independientes:** Al margen de su secta o facción, los personajes han acudido a la fiesta de Costa Embrujada...simplemente para disfrutar. Pueden haber sido invitados por otros Vástagos, o incluso por el propio Party Frank, y en principio la intención es pasarlo bien, o quizás algún interés más oscuro.

-Es posible que algún personaje esté vigilando a una de sus Piedras Angulares, que han acudido a la fiesta.

-Otro Vástago le ha pedido que vigile a uno de sus chiquillos (Fernando Iglesias, Ángela Rodríguez) o a un mortal importante (un candidato para el Abrazo).

-Alguien quiere contratar los servicios de Eva como suministradora de drogas, o tal vez deban contactar con ella para recibir un suministro o algún tipo de contrabando.

### La llegada

Llegar a Costa Embrujada es relativamente sencillo. Hay transporte público y la comunicación por carretera es buena. De hecho, el problema será aparcar. Entre los organizadores y trabajadores de la fiesta, y los asistentes más espabilados, a varios cientos de metros de la playa el tráfico comienza a volverse cada vez más denso, y encontrar un aparcamiento resultar muy complicado, pues cuando los personajes lleguen tras la puesta de sol, los asistentes ya habrán ocupado todos los espacios libres inimaginables.

Encontrar un lugar donde aparcar es complicado, y de hecho, si van en coche pueden tardar tranquilamente una media hora o más, reduciendo ese espacio en diez minutos por cada éxito en una tirada de Percepción + Alerta a dificultad tres. La opción más aconsejable es dejar el coche lejos y continuar a pie. La noche es agradable y varios asistentes a la fiesta han optado por esa opción.

A medida que se acercan, los personajes podrán observar el mar en el horizonte con la luna llena brillando sobre la playa, repleta de puntos luminosos. Poco a poco el latido de la música rave y el sonido de la multitud los van envolviendo. Risas, gritos, y pequeñas figuras agitando se salpican el paisaje nocturno. Varios pinos ofrecen largas sombras que poco a poco van quedando atrás y dejando paso a un camino de tierra y posteriormente a la playa misma, una larga extensión de arena en forma de media luna. En estos momentos hay marea baja, y las olas rompen suavemente.

El sonido de la fiesta es una constante que acompañará a los personajes a lo largo de la aventura. De hecho, en ocasiones resulta difícil hacerse oír, una ligera molestia que el Narrador puede utilizar en ocasiones, haciendo que los personajes tengan que repetir lo que dicen o incrementando la dificultad para escuchar.

## El Camaleón

### La antesala

El Camaleón fue un local de fiestas que ardió en un incendio en 1995, y que ha sido aprovechado por Party Frank para instalarse. Aunque ardió en gran parte, todavía quedan las paredes exteriores, y la pista de baile interior ha sido despejada de arena y escombros y preparada para instalar un palco oscuro. La decoración de Halloween está extendida por el recinto, con color negro, rojo y morado. Esqueletos, arañas, brujas, y un retrato del Conde Orlok de “Nosferatu” mira a los concurrentes desde detrás del palco.

Más allá de la decoración exagerada de Halloween, hay una mesa de mezclas, varios altavoces, y todo lo necesario para emitir música a lo grande. En estos momentos, uno de los trabajadores de Party Frank se encuentra en la mesa de mezclas, pinchando varias canciones en modo automático, mientras los asistentes bailan, de forma más o menos sincronizada, y otras parejas en los rincones charlan, beben, o coquetean. Los más ansiosos ya han buscado lugares más íntimos donde dar rienda suelta a sus pasiones.

Hay varias personas disfrazadas presentes, en su mayoría de brujas, vampiros, y zombis, aunque los atuendos oscuros y góticos se encuentran muy extendidos. Si hay algún personaje especialmente pálido, alguno de los presentes alabará su “maquillaje.” En esta noche y en este lugar, hasta un vampiro Nosferatu podría pasar relativamente desapercibido. Es posible que los personajes se crucen con algún conocido, pero la mayoría de los Vástagos, salvo los que buscan alguna presa para después, prefieren reunirse en el reservado de la parte de atrás, que ha sido preparado para gente VIP y especial, es decir, los no muertos. En cualquier caso, los personajes pueden familiarizarse con esta antesala, e incluso tener algún encuentro previo antes de reunirse con el resto de la Estirpe.

Eva, una vampira Sangre Débil que trabaja para Party Frank, se encuentra paseando por el recinto del Camaleón, repartiendo bebidas y caramelos. Tiene un aire aburrido, con su camiseta a rayas blancas y negras, su peto vaquero negro y su cabello teñido de verde. Si ve a los personajes perdidos en la fiesta, se dirigirá a ellos, les ofrecerá unos caramelos y les preguntará qué quieren con voz apática y neutra.

Si le dicen que han venido a ver a Party Frank, Eva los guiará hasta el reservado de atrás. La entrada es a través de un arco gótico que ha sido montado y pintado apresuradamente con motivos vampíricos, y que se encuentra custodiado por un portero, un Sangre Débil llamado Óscar, y amigo de Eva, que ha venido más que nada por dinero. Óscar viste de luto riguroso, con una camiseta negra, vaqueros negros, collar de pinchos, y maquillaje que exagera las cuencas de sus ojos. No es un hombre de muchas palabras, y se mostrará especialmente firme a la hora de no dejar pasar a nadie, salvo que Eva los acompañe, momento en que hará un cortés asentimiento, y los invitará a pasar con un saludo protocolario:

-Pasad libremente y por propia voluntad. Y dejad algo de la felicidad que lleváis con vosotros.

## El reservado

Mientras la antesala del Camaleón quedó en gran parte destrozada, y se encuentra al aire libre de la noche, el reservado, que es básicamente un gran almacén y cocina, ha sido transformado rápidamente y recubierto con telas negras y decoraciones de Halloween. Sin embargo, el techo se encuentra mejor conservado, aunque tiene varios agujeros amplios a través de los cuales se puede ver el cielo nocturno. El ambiente es más cerrado, con olor a sal marina, y más íntimo.

Es el lugar donde Party Frank ha decidido reunir a los Vástagos de Costa Embrujada y los dominios cercanos, además de algunos fans suyos que siguen sus fiestas, o los no muertos que buscaban un lugar neutral para hacer negocios. Vástagos de la Camarilla y Anarquistas dejan sus diferencias temporalmente en un espacio que ha sido declarado Elíseo por el Príncipe local.

Si la decoración de la antesala del Camaleón parece algo hortería y ordinaria, el reservado de los Vástagos tiene un aspecto más sombrío y con más estilo. Unos veinte no muertos hablan entre ellos, algunos bailan, y entre ellos se mueven varias Marionetas de Sangre que han sido contratadas para la ocasión. Todas las Marionetas visten de negro con indumentaria gótica, con maquillaje blanco y negro, y en verdad parecen maniqués. Si algún Vástago prefiere no alimentarse a la vista de otros, se han improvisado varios espacios íntimos tras varios cortinajes rojos, o puede probar el “ponche” que se encuentra sobre una mesa en el centro de la sala.

El ponche ha sido preparado por Eva, y es una mezcla de sangre humana de diversos tipos, que ha sido aderezada con la misma fórmula que sus caramelos. Es sangre fresca, y aunque inerte, tiene un regusto que incrementa los sentidos.

En el fondo del almacén, sobre un palco negro, se encuentra Party Frank junto a una mesa de mezclas, pinchando música rave y alternativa, y aceptando peticiones. De vez en cuando se sienta para descansar sobre un mullido sillón rojo, e inhala con fuerza de un vapeador.

Si los personajes quieren hablar con él, primero deberán dirigirse a uno de sus servidores o a Eva, que los ha acompañado al almacén, en parte para reponer sus suministros de caramelos. Le susurrará algo al oído, y éste asentirá, antes de hacer un gesto a los personajes para que se acerquen.

## Party Frank

Party Frank es un hombre joven, de unos treinta años, de mediana estatura, cabello oscuro y despeinado, con un rostro pálido y sereno en el que destaca una gran nariz y dos pequeños ojos verdes que miran con curiosidad sobre una sonrisa traviesa. Se muestra especialmente tranquilo, antes de saludarlos con una voz suave y sofisticada.

-Bienvenidos a mi fiesta. ¿Qué os trae por aquí?

En general, Party Frank se mostrará amable y comprensivo, escuchando lo que le quieran decir los personajes. Si quieren contratar sus servicios para celebrar otro rave, se mostrará dispuesto, siempre que no comprometan su agenda previa. Sin embargo, Party Frank comenzará a sacar otros temas. Le interesa conocer a los personajes, sus nombres, sus opiniones, cuánto tiempo llevan por allí.

Si alguien saca algún tema ocultista, Party Frank se mostrará especialmente interesado y demostrará un amplio conocimiento, especialmente sobre la Estirpe. Si le dejan hablar, les contará que cree que todos los Vástagos están interconectados por lazos de sangre que ascienden desde las generaciones más elevadas a los Ancianos, y que se pueden predecir los comportamientos de los antiguos a partir de los actos de los descendientes. Él mismo se considera una especie de vidente, pues adivinó la noche en que iba a morir y fue Abrazado.

Además de ofrecer sus servicios como DJ, Party Frank afirma que utiliza la música como método de adivinación. Observa los movimientos de las masas y los “lee”, anticipando sucesos que van a ocurrir. La noche de luna llena y la fiesta de Halloween son momentos especialmente propicios, y es la razón por la que se encuentra aquí.

Los personajes pueden mostrarse escépticos, pero no insistirá sobre el tema. Pero un personaje con Ocultismo puede encontrarse con una conversación interesante. En cualquier caso, la conversación durará hasta que Party Frank se disculpe para ocuparse de los preparativos del festival rave y pinchar en directo.

## Otras conversaciones

Otros Vástagos de los dominios cercanos se encuentran presentes en el reservado, charlando entre ellos, bailando o pasando la noche. Los personajes pueden interactuar con ellos. Utiliza las estadísticas que consideres necesarias.

**Kathy Centella (Brujah, 11ª Generación):** Kathy es una vampira Anarquista. Se encuentra aquí para contratar los servicios de Party Frank. Si los personajes son Anarquistas, sabrán que es una rival de su Barón. La situación puede volverse tensa, pero Kathy se mostrará diplomática si los personajes se lo permiten. Si no es así, tratará de arruinar las negociaciones.

Si no tienen ningún problema con ella, Kathy es una buena conversadora y conocedora de la política local. Puede decirles que las fiestas de Party Frank trascienden las fronteras entre sectas, aunque está intentando ganárselo para el Movimiento.

En vida Kathy pertenecía a un sindicato y era militante del partido comunista. Fue Abrazada con cierta precipitación, y no está del todo segura de encajar en el mundo de los Anarquistas. De todas maneras, ve potencial para obtener poder y medrar, aunque sólo sea porque tiene un conocimiento ideológico del que carecen muchos Anarquistas “de pose.” Muchos la consideran una estrella en ciernes que puede ocupar una Baronía en breve.

**José Gallardo (Gangrel, 13ª Generación):** José es un neonato Abrazado hace poco, y todavía está poniendo a prueba sus poderes. Es leal a su sire, un Autarca local, que hace favores tanto a la Camarilla como a los Anarquistas, y José sigue la misma política. Se encuentra en la fiesta porque tiene un mensaje para Party Frank (que ya ha entregado) y ahora disfruta de la fiesta. Ha visto a su novia Juana entre los asistentes, y por un lado tiene miedo de que lo reconozca en su actual estado y por otro siente curiosidad por saber qué ha sido de ella en el año desde su desaparición. Cuando descubra que Juana ha comenzado a pasar página y está saliendo con otro chico no le hará mucha gracia.

José procura permanecer en el reservado de los Vástagos, pero finalmente no podrá resistirse e intentará acercarse a Juana en la antesala, aunque sea para observarla discretamente de lejos.

José es un chico joven de instituto. Es bastante reservado, pero charlará aunque sólo sea para no aburrirse. Estará interesado por distintos elementos de la sociedad de la Estirpe, aunque finge saber menos de lo que realmente sabe.

**Fernando Iglesias (Malkavian, 10ª Generación):** Fernando es un arconte de la Camarilla, y se encuentra vigilando a los Vástagos reunidos. Es posible que los personajes hayan sido enviados para ayudarlo, y en ese caso los pondrá a patrullar las entradas del Camaleón, y uno deberá acompañar a Party Frank para velar por su seguridad. En cualquier caso, Fernando estará moviéndose entre la antesala y el reservado, comprobando que todo esté en orden. Varios ghouls al servicio de Party Frank le sirven como colaboradores.

Si los personajes quieren conversar con él, Fernando se encuentra un poco molesto. Tanta gente reunida y tan cerca de los Vástagos puede provocar una ruptura potencial de la Mascarada. Personalmente es bastante rígido, pero es bastante sensible a la amabilidad.

En vida Fernando fue un policía que se obsesionó con la búsqueda de un asesino en serie. Casi muere en un enfrentamiento, y fue Abrazado en el hospital. Desde entonces se muestra bastante paranoico con la seguridad, y detesta especialmente a quien se burla de las autoridades.

**Julia Manet (Nosferatu, 12ª Generación):** Julia se encuentra en la fiesta como observadora. A los Nosferatu locales les encantaría poder celebrar una fiesta como la de Party Frank, y Julia quiere aprender, aunque sea para ganar posición. Es algo retraída y orgullosa, y se dedica a curiosear aquí y allá, tomando nota mental. Está especialmente interesada por el trabajo de Eva García y sus recetas alquímicas, y está pensando cómo ponerla a su servicio. Sin embargo, si los personajes muestran cierto respeto, estará dispuesta a charlar con ellos.

Julia trabajaba en una vinoteca antes de ser Abrazada después de un atraco que casi acaba con su vida. Se comporta con dignidad y querrá saber la opinión de los personajes sobre la fiesta y cuáles son los aspectos que más les gustan. También puede compartir algunos datos interesantes a partir de los contactos de su clan, a cambio de un precio.

-El Príncipe no está del todo conforme con la fiesta. Alguien le ha informado sobre la presencia de espías del Sabbat en su dominio y teme que puedan infiltrarse durante la celebración. El Príncipe ha enviado a sus propios espías.

**Elisa González (Toreador, 10ª Generación):** Elisa ha venido a la fiesta de Party Frank simplemente a divertirse. Posee un pequeño club nocturno en un dominio cercano, y también tiene una posición de Primogénita del clan Toreador, aunque sabe lo suficiente como para mantener la discreción. Conoce bastante la política local, y tanteará la posición de los personajes, incluso llegando a contratarlos para que trabajen para ella como guardaespaldas o para dirigir otro local que planea abrir pronto.

En vida Elisa fue una cantante de cierto talento, y cuando se siente segura da rienda suelta a su voz. No es muy

conocida, aunque con el tiempo ha conseguido un séquito de seguidores y fans entre los que se encuentran criados y aliados. De todos los Vástagos asistentes, es la que trae más seguridad.

**Ibrahim Badri (Tremere, 11ª Generación):** Ibrahim es un aprendiz de la capilla Tremere local. Ha sido enviado al festival por sus superiores porque saben que Party Frank posee cierto conocimiento ocultista y quieren comprobar hasta qué punto. Ha tenido la oportunidad de charlar con él, y además, está aprovechando la oportunidad para divertirse. Se muestra especialmente interesado por los supuestos poderes de videncia de Party Frank y cuando comience a pinchar la música del festival piensa observarlo de cerca.

Ibrahim es un estudiante universitario que fue Abrazado debido a sus conocimientos de árabe, que los Tremere necesitaban para traducir varios libros esotéricos. Aunque le disgusta haber tenido que separarse de su familia tunecina, poco a poco está disfrutando de la libertad del Abrazo. No le gusta la rigidez de la capilla Tremere, pero por el momento cree que necesita seguir aprendiendo.

**Elena “Helen” Robinson (Ventrue, 10ª Generación):** Elena es la chiquilla díscola del Príncipe local. Es la más joven de su progenie, y hasta cierto punto ha sido consentida, ya que no se espera que herede el trono. En los últimos tiempos ha estado poniendo a prueba los límites impuestos por su sire, y de hecho, no tiene su permiso para asistir a la fiesta. No es que se trate sólo de llamar la atención, Elena ha comenzado a buscar su propia base de poder, y ha estado coqueteando con los Anarquistas no tanto como provocadora, sino para obtener información valiosa que pueda utilizar en su provecho.

Elena fue una modelo y diseñadora de moda antes de ser Abrazada, y aparte de su propio estilo, también tiene una lengua bastante afilada. Conoce la política del dominio y utilizará lo que sabe para conocer la postura de los personajes. A medida que avance la conversación presumirá de ser chiquilla del Príncipe.

**Eva Gracia (Sangre Débil, 14ª Generación):** Eva trabaja para Party Frank desde hace años, y ha desarrollado varias fórmulas y recetas alquímicas a petición suya. Está contenta con su trabajo, aunque no lo parezca por su mirada apática y aburrida, yendo de aquí para allá repartiendo caramelos y bebidas entre los asistentes. Desconfía de los demás vampiros por principios, y no está dispuesta a dejar su actual trabajo, aunque podría compartir información sobre alquimia y recetas con otros Sangre Débil o con vampiros con intereses esotéricos.

En general las recetas que está repartiendo Eva son bastante inofensivas, e insistirá una y otra vez en que no son perjudiciales para la salud, diciendo que constituye el equivalente a una pastilla de cafeína o una bebida energética. La verdad es que el consumo recurrente, hace al consumidor más permeable a las influencias externas, algo que a Party Frank le interesa para llevar a cabo su ceremonia musical.

## Bailad, bailad, malditos

Cerca de la medianoche o quizás algo más tarde si al Narrador le conviene, Party Frank comienza su fiesta particular. Se subirá al palco de la antesala, y saludará al público, antes de comenzar a pinchar distintas canciones de música rave, subiendo y bajando volumen y ritmo acompañado por una serie de focos y luces de colores proyectadas sobre un telón oscuro a sus espaldas, presidido por un retrato del Conde Orlock. Varios ghouls al servicio de Party Frank supervisan la electricidad o comienzan a moverse en una coreografía ensayada previamente. De repente, el escenario comienza a llenarse de niebla mediante el uso de hielo seco, una marea blanquecina que el viento extiende poco a poco hacia adelante, aunque no llega muy lejos.

-¡Bailad, bailad, bailad!

Si los personajes han consumido los caramelos de Eva, o están utilizando su Auspex escucharán un intenso “¡BAILAD!” y sentirán el impulso de seguir el ritmo de la música. No es una orden, simplemente un impulso, y serán completamente libres de decidir si lo siguen o se dedican a otros asuntos.

En la playa, mortales y vampiros comienzan a agitarse de forma más o menos acompañada, dando palmas, levantando los brazos, o contoneándose moviendo sus cuerpos.

Pero los personajes también sentirán un zumbido bajo el impulso de bailar. Si han incrementado sus sentidos escucharán un zumbido que se elevará progresivamente hasta que escucharán “¡MÚSICA!” “¡HAMBRE!” latiendo en sus mentes. De la misma forma sentirán el impulso repentino de alimentarse, aunque podrán resistirlo sin problemas. Party Frank permanece inclinado sobre la mesa de mezclas, concentrado en la música y parece no haberse enterado.

La luna brilla sobre la playa. A lo lejos en el horizonte, la figura oscura de un barco mercante se divisa, detenido sobre las olas. La gente baila, fuma, bebe y disfruta, mientras las conversaciones se ven aderezadas por la música rave. Cada vez más gente se deja llevar por sus impulsos, cada vez hay más brazos y cuerpos agitándose siguiendo un patrón de caos. Brujas, vampiros, esqueletos, demonios, zombis, y todo tipo de monstruos alternan con trajes y vestidos más mundanos. Algunos jóvenes incluso se atreven a desnudarse y darse un baño nocturno en la playa, pues el mar está tranquilo y las olas no son muy fuertes.

Los personajes pueden vigilar la playa o relacionarse con los asistentes. Fuera del reservado del Camaleón, la gran mayoría son mortales, aunque algunos Vástagos han decidido unirse a la marea de la humanidad para disfrutar de la música y el ambiente, quizás en un intento desesperado de volver a sentirse vivos.

**Gonzalo Aguirre:** Gonzalo es un chico rico de familia acomodada que nunca ha tenido que trabajar. Se ha metido en el circuito de las fiestas por probar cosas nuevas, y se ha convertido en un fan de los festivales de Party Frank, siguiéndolo a donde va. Hace poco descubrió la existencia de los vampiros y le gustaría ser Abrazado. Observará a los personajes, y si descubre a alguno de ellos en un acto sobrenatural simplemente asentirá y mirará a otro lado. Si tiene la oportunidad de hablar con ellos se presentará como un “aspirante” interesado en la sangre y que quiere formar parte de la

“Camarila.”

**Emilia Mera:** Emilia se divorció hace poco de un millonario. El matrimonio había sido feliz durante muchos años, pero las drogas terminaron condenando su relación. Su esposo se convirtió en un adicto y comenzó a maltratarla. Tras casi un año espantoso, Emilia finalmente ha conseguido su libertad, aunque todavía tiene cicatrices emocionales. Invitada por unos amigos, ha acudido a la fiesta decidida a olvidar su pasado. Se comporta de forma impulsiva, pero teme volver a quedar atrapada en una relación tóxica. Es amiga de Elisa González, la Primogénita Toreador, que aunque se encuentra muy ocupada esta noche, le echará un ojo de vez en cuando, y se molestará mucho si alguien intenta dominarla o abusar de ella. Emilia no sabe nada de los vampiros, pero Elisa se encuentra pensando en convertirla en su chiquilla a largo plazo y le guarda cierto afecto.

**Armando García:** Armando es un seductor en busca de presas. Sabe que Emilia tiene dinero, y está dispuesto a seguirla para atraer su atención. De todas maneras no es muy bueno en el arte de la seducción y se está volviendo algo pesado con Emilia. Está pensando en drogar su bebida si no acepta su invitación a bailar, pero podría cambiar de objetivo si alguno de los personajes parece adinerado u ostentoso. Si sus intentos fracasan, o las cosas se ponen feas, Armando es un boxeador más o menos profesional y ha venido con varios amigos, que le apoyarán si estalla una pelea.

**Silencio:** Silencio es un vampiro que no ha sido invitado a la fiesta. Realmente es un Cainita del Sabbat. Un chico joven y escuálido con el cabello rapado a cero, vestido únicamente con un bañador, y con un cuerpo pálido y cadavérico. A la gente que lo ve le parece que lleva un disfraz especialmente bueno, especialmente en la oscuridad de la noche. Silencio sonríe y observa, asintiendo a todo lo que le dicen.

Silencio no puede hablar. Antes del Abrazo fue salvajemente torturado y le arrancaron la lengua. Se dedica a mirar y sonreír de forma inquietante, recorriendo la playa y esperando la señal para convocar a sus compañeros.

En general procura evitar a otros vampiros, pero si es abordado, se comportará de forma igual de inquietante, sin responder a nada, simplemente asintiendo y sonriendo. Si insisten demasiado abrirá la boca mostrando un repugnante muñón ennegrecido que puede ofender a los personajes más sensibles. No atacará hasta que esté seguro de que es el momento, pero cuando comience el ataque del Sabbat se dedicará a consumir toda la sangre que pueda y a atacar a cualquier Vástago que se ponga a su alcance.

**Diana Sánchez:** Diana es una ghoull del Sabbat. Fue seducida por los Cainitas y recibió la sangre, así como la promesa del Abrazo. Se comporta de forma un poco errática, como si estuviera drogada, y tiene los brazos llenos de tatuajes y cortes. Viste con estilo gótico, y se confunde fácilmente con uno de los empleados de Party Frank.

Diana se encuentra en la fiesta realizando pequeños sabotajes, y está preparando un incendio en la zona destinada a los Vástagos, prendiendo fuego a los cortinajes cuando los Cainitas comiencen su ataque. Sin embargo, puede ser descubierta con una tirada de Percepción + Investigación. Si es descubierta, Diana intentará huir, escondiéndose entre los asistentes a la fiesta, y si es acorralada, se apuñalará con un cuchillo. Interrogarla será complicado, debido al Vínculo de Sangre que mantiene con sus amos.

**Jacinto Laínez:** Jacinto es un policía veterano fuera de servicio, que ha venido a acompañar a su hija a la fiesta. Ella le ha dicho que no se preocupe, pero se encuentra disponible por si surgieran problemas. Como está acostumbrado, procura hacer la vista gorda en lo que se refiere a consumo de drogas, pero toma nota mental de quién está trapicheando para tenerlo en cuenta cuando vuelva al servicio. Por deformación profesional se encuentra más atento a lo que ocurre a su alrededor que a disfrutar de la fiesta, aunque puede entablar conversación para pasar el tiempo.

Jacinto intervendrá si estalla algún conflicto o una pelea para separar a los contendientes, y aprobará la actitud de los personajes si se ponen de su lado. Cuando estalle el ataque del Sabbat, Jacinto hará una llamada a la policía para que intervengan. Posee algo de conocimiento de lucha libre y entrenamiento de supervivencia.

**Lorena Castro:** Lorena es una ocultista aficionada, y como Party Frank también cree que esta noche tiene un significado especial. Hace lecturas de cartas y cree que esta noche traerá cambios y muerte. También conoce Costa Embrujada, y sabe que este lugar era utilizado para ejecutar hechiceras. Lorena cree que los espíritus de las brujas muertas siguen presentes en el lugar, y confía en poder ver a una de ellas para poder compartir su “sabiduría ancestral”. Es una buena narradora, y le gusta encandilar a un público dispuesto.

Aunque su conocimiento es mundano, Lorena puede ofrecer información interesante sobre la historia del lugar, desde la ejecución de brujas, entre ellas la de María la Hambrienta, hasta el incendio del Camaleón en 1995, un episodio de histeria colectiva en que la gente comenzó a atacarse mutuamente en la que hubo varios muertos.

## El ataque del Sabbat

La noche está tranquila. Sopla algo de brisa fresca, pero en general el clima es agradable. La olas rompen suavemente en la playa, y algunos jóvenes se bañan. De repente, un chico grita y comienza a chapotear, asustado. Algo le ha mordido. Mira de un lado a otro asustado, y entonces, algo lo agarra y comienza a sacudirlo con fuerza. Unas manos lo aferran desde detrás y lo sumergen. El chico consigue salir por un momento y eleva sus brazos, gritando y pidiendo ayuda, y entonces vuelve a hundirse en medio de un burbujeo de sangre.

Otro de los chicos que nadan en el mar grita y desaparece de repente. Alguien se da cuenta y entonces comienza a extenderse el miedo. Los bañistas salen precipitadamente, tratando de huir.

Pero los monstruos los persiguen. De entre las olas surgen varias figuras pálidas y cadavéricas, algunas vestidas y otras desnudas sin ningún pudor. Entre risas y gruñidos salvajes, atacan a los mortales, atiborrándose de sangre antes de ir a por su verdadero objetivo: Los Vástagos presentes.

Los mortales comienzan a entrar en pánico. Quienes dirigen su atención hacia el escenario y la música siguen

bailando, sin hacer caso a la gente que corre para ponerse a salvo o a los gritos de alarma. La música resuena con fuerza entre una multitud que parece hipnotizada y se agita expectante, con un ansia contenida. Quienes hayan consumido los caramelos de Eva sienten un extraño latido y un grito de “SANGRE.”

Y el Sabbat derrama sangre a su paso. Los monstruos avanzan sin contemplaciones. Quizás los personajes puedan enfrentar el ataque, pero la repentina aparición de los Cainitas entre las olas debería sorprenderles. No llevan armas, confiando simplemente en su potencial y la fuerza bruta, procurando sembrar el caos entre el rebaño de ovejas asustadas.

Pero la sangre derramada sobre la arena provoca una reacción. Algo antiguo que ansiaba liberarse y aguardaba su momento finalmente cede ante el hambre y aparece en un estallido de arena, envuelta en la niebla del escenario, una figura completamente esquelética y blanca como la muerte, envuelta en harapos y una larga y desmadejada melena blanca, con ojos hambrientos. Su mera presencia grita “HAMBRE.”

Y como el Sabbat, María la Hambrienta se abalanza sobre un mortal que baila descontrolado y se alimenta. Su hambre late a su alrededor. Los personajes sienten el ansia en el aire, y de alguna forma se sienten contagiados, debiendo hacer las tiradas oportunas para controlar su Ansia. Es una sensación similar a cuando se sintieron impulsados a bailar, pero de alguna forma parece apelar a sus Bestias.

De la misma forma, muchos mortales parecen igual de enloquecidos que María la Hambrienta. Sus ojos comparten su Hambre, y de repente comienzan a atacar a mordiscos a la gente que los rodea, tratando de beber su sangre. Entre quienes huyen aterrados y quienes se pelean, se produce una estampida. Muchos mortales no se sienten amedrentados por los Cainitas, sino que se arrojan contra ellos y los aferran ansiosos, tratando de alimentarse y saciar el Hambre que los ha dominado.

## Manejando el caos

Muchos mortales huyen, tratando de sobrevivir a los monstruos. Otros parecen poseídos y quieren devorarlos y beberse su sangre. En lo que se refiere a los Cainitas, buscan a los Vástagos que pueden encontrar para destruirlos. Los personajes deberán luchar para sobrevivir o poner a salvo a sus compañeros, especialmente si estaban encargados de la seguridad del evento.

-Si los personajes fueron encargados de la seguridad, el arconte Fernando Iglesias y ellos deberán poner a salvo a todos los Vástagos de la Camarilla que puedan.

-Si los personajes son Anarquistas, puede que tengan que luchar para poner a salvo a sus compañeros.

-También es posible que los personajes aprovechen la confusión para ajustar cuentas con enemigos potenciales.

En cualquier caso, la multitud enloquecida constituye todo un problema en el escenario. Es muy fácil chocar, y los personajes además de describir sus acciones deberían maniobrar para apartarse. Se necesitan tiradas de Destreza + Alerta periódicamente.

La horda de personas enloquecidas y poseídas puede atacarles. El peligro es sobre todo quedar atrapado en medio de una maraña de cuerpos que golpean, arañan, y muerden. Ser derribado y pisoteado también es una posibilidad. Si los personajes no consiguen evitarlos, el choque inicial podría provocar un daño de 3, ser derribado y pisoteado de 5.

Los Cainitas del Sabbat son la amenaza más evidente, porque su principal objetivo son los Vástagos presentes. Para el conflicto directo utiliza las estadísticas básicas de los personajes del manual del Sabbat: La Mano Negra. La lucha debería ser encarnizada, con persecuciones y giros.

## Penitencia

Penitencia es la líder del Sabbat, y la responsable del ataque. Su objetivo general es utilizar su manada, los Penitentes, para hacer tanto daño como pueda a los Vástagos de la Camarilla, beber su sangre y destruir el dominio cercano de la Torre de Marfil, quizás consiguiendo nuevos reclutas en el proceso.

Pero Penitencia tiene otro objetivo más concreto. Es una investigadora de la Senda de Caín, y sigue sus principios buscando sangre poderosa. A través de sus estudios descubrió la existencia de María la Hambrienta y anhela devorarla. Con el tiempo ha llegado a descubrir que es su descendiente sanguínea, y siente su hambre latiendo en sus venas.

En estos tiempos de Gehenna, siguiendo su investigación y los instintos que laten en su sangre, Penitencia ha preparado el ataque del Sabbat contra Costa Embrujada. Tras apoderarse con su manada de un barco mercante, lo desviaron de su rumbo y lo dirigieron hacia la costa, dejándolo a la deriva mientras aguardaban la noche. Cuando llegó el momento, los Cainitas se dirigieron a la playa bajo las aguas, atacando por sorpresa el festival.

Penitencia pretende diabolizar personalmente a María la Hambrienta, pero el caos desatado entorpece sus planes. Además, otros Cainitas de su manada también pretenden probar la sangre de la antigua, y poco a poco se dirigirán hacia ella, abriéndose paso por la fuerza entre la multitud. El primero en atacarla es Silencio (si no ha sido destruido), un chiquillo de Penitencia, que salta sobre la espalda de la vieja hechicera y le clava los colmillos en el cuello. Penitencia le seguirá, y después el resto de los Penitentes. Los mortales poseídos por el hambre de la antigua también acuden, arañando, golpeando, y mordiendo, y forman una maraña de cuerpos que se debaten y pelean entre sí.

Posiblemente los personajes estarán ocupados luchando o tratando de ponerse a salvo, pero podrán contemplar cómo los Cainitas se reúnen en torno a la antigua vampira que ha aparecido en medio de la playa. María la Hambrienta ruge y agita los brazos. Aunque todavía se encuentra débil, se ha atiborrado de sangre, y arrancará ojos y aplastará cráneos, al mismo tiempo que utiliza sus poderes. Su hambre se intensifica hasta el punto que todos los que estén cerca de ella deben hacer una tirada para evitar el Frenesí. Cuando su mirada se cruce con la de uno de los Cainitas, éste comenzará a actuar de forma errática, revolcándose en la arena de la playa y arañándose la piel.



Los personajes pueden aprovechar la oportunidad para atacar a los Cainitas concentrados en acabar con la antigua. Si María la Hambrienta es destruida, la manada de los Penitentes se dirigirá hacia Costa Embrujada antes del amanecer, o buscarán refugio donde puedan, llegado el caso, bajo las olas, aguardando otra noche.

## Los Vástagos

Dependiendo de las acciones de los personajes, los Vástagos de la Camarilla pueden haberse salvado o haber sido destruidos, lo que conllevará agradecimientos o reproches, especialmente si eran los encargados de la seguridad. Si el arconte Fernando Iglesias plantó cara en solitario a los Cainitas, terminará cayendo valientemente, pero habrá conseguido ganar tiempo para que dos Vástagos se pongan a salvo.

Cada personaje que luche contra el Sabbat permitirá salvar a un Vástago concreto de su elección, bien interviniendo directamente para ayudarlo a huir, o colaborando juntos para sobrevivir, siempre y cuando la Parca no se muestre demasiado ansiosa.

## Los mortales

Los mortales se encuentran en una situación más peligrosa, ya que se encuentran amenazados por vampiros y mortales poseídos por un hambre atroz. En circunstancias normales, una multitud desbocada ya es un peligro en sí, y por lo tanto los personajes jugadores tendrán dificultades para proteger o rescatar a personas que sean sus piedras angulares o que les resulten especialmente valiosos como Contactos, Aliados, etc. que pueden haber acudido a la fiesta sin saber lo que podría ocurrir. La intervención de los personajes puede ser la que incline la balanza a su favor, y puede ayudarles a ganar el favor de personas a quienes les hayan salvado la vida.

Por otra parte, los mortales no se encuentran tan indefensos como puede parecer. Algunos pueden enfrentarse a cualquier amenaza, con mejor o peor resultado. Otros pueden unirse para ayudarse mutuamente, aunque se encuentren en desventaja contra los no muertos. Los servidores de Party Frank y de los Vástagos, harán lo que puedan para proteger a sus amos, utilizando armas improvisadas.

Por último, en cuanto comiencen los problemas, habrá personas que llamarán a la policía y los servicios de emergencia. Como Narrador, puedes hacer que las sirenas comiencen a sonar cuando lo creas oportuno. Para evitar dar explicaciones incómodas o romper la Mascarada los Vástagos procurarán desaparecer, pero a los Cainitas del Sabbat realmente no les importará mucho que lleguen más mortales. No obstante, la potencia de fuego de la policía puede convertirse en una amenaza real incluso para los vampiros.

## Consecuencias

Sobrevivir a la noche con el pellejo intacto puede constituir todo un alivio para los personajes. Si se encontraban encargados de la seguridad del evento, su comportamiento será decisivo a la hora de recibir recompensas -o castigos, si abandonaron la escena sin pensar en el resto de Vástagos. El Príncipe será comprensivo ante el ataque inesperado del Sabbat, y les encargará descubrir y perseguir a cualquier Cainita superviviente, lo cual podría llevar a nuevas historias.

Si sobrevive a la noche, Party Frank estará agradecido a los personajes, regalándoles un pase VIP para un futuro festival que ha programado para Año Nuevo. Si querían contratar sus servicios, la actitud de los personajes también inclinará la balanza a su favor o en contra. También pueden añadirlo como uno de sus Contactos, alguien bien situado en el circuito de festivales y conciertos.

Eva Gracia también se mostrará agradecida. Si los personajes son Sangre Débiles compartirá con ellos algunas de sus recetas alquímicas, y también conoce proveedores para todo tipo de drogas, además de ser una habilidosa investigadora de laboratorio que puede ayudarles en sus investigaciones.

Entre los mortales que hayan sobrevivido, muchos procurarán olvidar la noche, pero otros conseguirán sacar fuerzas para convertirse en cazadores, y quizás con el tiempo alguno se convierta en un problema para los Vástagos del dominio.

Penitencia y su manada habrán comprobado la fortaleza del dominio y dependiendo del resultado de su ataque podrían seguir su camino para evitar represalias o aguardar su momento para volver a golpear en un dominio que consideran débil y aterrorizar a los Vástagos locales.

## Dramatis personae

### Party Frank (Francisco Fiestas/Paco Fiestas)

Clan: Malkavian

Generación: 10ª

Frank nació en una familia de hippies bohemios en un hogar alegre y sin excesivos lujos, donde sus padres volcaban su atención en él, fomentando su creatividad. Estudió artes, trabajó como guionista de televisión en un programa infantil y tocó la guitarra en varios grupos musicales. No le importaba tanto ganar dinero como disfrutar de la vida, vagando de un proyecto a otro.

Sin embargo, lo que realmente le fascinaba a Frank era el esoterismo, percibiendo extraños patrones y simbolismo que incluía en sus historias y canciones. Cuando veía a la gente bailar al ritmo de sus palabras y melodías, encontraba mensajes ocultos, predicciones y avisos. Una noche, uno de esos mensajes le advirtió que iba a morir. Afrontó su destino con calma, disfrutó de la noche, y de madrugada, se tendió en la cama, fumó marihuana y se dispuso a recibir

a la muerte mientras dormía.

Despertó a la noche siguiente convertido en un vampiro. Su sire, un viejo de mirada inquietante, había venido a traerle la muerte. Ahora se mueve de un dominio a otro, con contactos entre la Camarilla y los Anarquistas, dedicándose a organizar eventos, ya sean fiestas públicas o de carácter más privado. En su tiempo libre sigue escribiendo historias y componiendo canciones, y a menudo actúa como DJ en las fiestas que organiza.

Pero Frank sigue viendo patrones y mensajes ocultos. Mientras pincha música, observa atentamente los pasos de los danzantes que bailan a su ritmo. Las predicciones y revelaciones están ahí y tiene el don para interpretarlas. Para él las fiestas son una ceremonia espiritual y una forma de vida.

Frank tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazado. Es un hombre de mediana estatura, cabello oscuro y despeinado, un rostro pálido y sereno con una gran nariz y dos pequeños ojos verdes que combinan con una sonrisa traviesa. A pesar de su gusto por la fiesta, es una persona sorprendentemente tranquila y estoica. Cuando no habla con otros a menudo se encuentra pensativo y meditabundo mientras vapea. Su voz es suave y sofisticada.

## **Eva Gracia**

Clan: Sangre Débil

Generación: 15ª

Eva era una chica lista y estudiosa desde que era pequeña. Nació en una familia humilde y esforzarse le sirvió para salir adelante, aunque no pudo evitar los abusos y el acoso de sus compañeros. Conseguir una beca para estudiar Química en la universidad fue todo un alivio para ella y se alegró de dejar su ciudad atrás. De hecho, la habilidad de Eva con la Química le proporcionó amistades de personas que querían utilizar su talento como técnica de laboratorio para fines más...recreativos. A través de su compañera de habitación entró en un círculo clandestino de elaboración de drogas y cuando comenzaron a ganar dinero quizás fueron demasiado lejos y la avaricia terminó rompiendo el saco.

Un año antes de graduarse, la policía hizo una redada en el apartamento que Eva compartía con su compañera, que se puso demasiado nerviosa, sacó una pistola, y comenzó a disparar, provocando un tiroteo. Eva resultó herida de bala, pero consiguió escapar del arresto haciéndose la muerta y huyendo por la escalera de incendios en un descuido. Buscó ayuda en uno de sus clientes, un chico que de vez en cuando le compraba drogas, pero estaba interesado en diversos productos químicos y extraños. Nunca le había preguntado qué hacía con todo eso, pero era un tipo majo.

Y también era un vampiro.

Eva desapareció tras el Abrazo. Su sire la puso en contacto con Party Frank y ahora trabaja para él, diseñando drogas especiales para que los mortales se muestren más propensos a las sugerencias de la música. Todavía sigue creando drogas para conseguir dinero, pero ahora es más precavida que antes. También investiga el potencial de su sangre y ha diseñado varias fórmulas alquímicas para desarrollar su poder, con resultados prometedores.

Eva era una chica mediada la veintena cuando recibió el Abrazo. Es una chica alta y delgada cuando fue Abrazada, de cabello rubio oscuro, que suele teñir de verde, y ojos del mismo color. Normalmente tiene una mirada seria y aburrida cuando trabaja, aunque realmente procura concentrarse en lo que hace.

## **Penitencia**

Clan: Antitribu

Generación: 9ª (mediante diablerie)

Penitencia nació como María Amparo en una familia muy religiosa. Desde que era pequeña se sintió atraída por Dios, pero poco a poco comenzó a frustrarse. Por mucho que rezaba, por mucho que creía, ansiaba una señal, una manifestación física de que su fe era algo más que buenos propósitos y buenas palabras en la misa de los domingos. Otros niños se burlaban de ella por su físico y su santurronería cuando señalaba lo que a su parecer estaba mal. Soportó pacientemente el acoso y cuando terminó el instituto comenzó a buscar a Dios en otros lugares, además de la fe.

Leyó libros de esoterismo y visitó a profetas, magos, brujos y líderes de sectas, decidida a desenmascarar a los charlatanes. Sin embargo, en una de esas sectas terminó encontrando más de lo que buscaba.

Los Cainitas del Sabbat la secuestraron y Abrazaron enterrándola en una tumba. María Amparo no recuerda mucho aparte de una figura sombría con largos colmillos envuelta en un manto negro que le recordaba al Diablo. En cualquier caso, dejó su vida mortal y resurgió de entre los muertos como Penitencia.

Penitencia abrazó la fe de la Senda de Caín y se convirtió en una investigadora Nodista, pero al mismo tiempo comenzó un ascenso hacia el poder bebiendo las almas de mortales y otros vampiros. Durante varios años visitó los santuarios del Sabbat, recopilando información sobre el Primer Vampiro y los Ancianos.

Hace tiempo descubrió que su linaje se remontaba a una antigua Cainita conocida como María la Hambrienta. Decidió seguir sus pasos, y en sus sueños la sintió latir en su interior, llamándola a lo lejos...con el comienzo de la Gehenna, Penitencia reunió a su manada, los Penitentes, y decidió ir en su busca para fortalecer su poder en las Noches Finales. Su llamada le ayudó a localizarla en Costa Embrujada, por lo que preparó un plan para atacar el dominio, aprovechando que los Vástagos locales estaban entretenidos con una fiesta. Si puede destruir a sus odiados enemigos de la Camarilla de paso que bebe la sangre de la antigua María, tanto mejor.

Penitencia era una mujer delgada y pálida mediada la veintena. No era muy agraciada en vida, y la muerte no la ha mejorado. Tiene todo su cráneo rapado y su cuerpo lleno de extraños tatuajes y escarificaciones. Su rostro es alargado, con dos ojos azules gélidos e inhumanos. Suele vestir con túnicas, en las ceremonias de su manada, pero durante el ataque utilizará ropa práctica y un cuchillo ceremonial muy afilado.

## **María la Hambrienta**

Clan: Malkavian

Generación: 8ª

María la Hambrienta nació durante la Edad Media en una pequeña aldea, en una familia campesina. Su vida era sencilla y humilde, pero tenía todo lo que podía desear, así como un amante marido y varios hijos. La vida parecía sonreírle.

Todo eso terminó con la llegada de la Peste Negra. La familia de María murió, como la mayoría de sus vecinos, y ella se quedó sola. Apenas podía trabajar para sostenerse e iba por los caminos pidiendo limosna, un poco de pan con el que subsistir. El recuerdo de su familia la atormentaba, y terminó volviéndose loca, hasta el punto que un día secuestró a un niño, pero como no dejaba de chillar, lo estranguló y lo cocinó para comérselo.

Varios niños de las cercanías desaparecieron hasta que fue descubierta. Los vecinos quemaron la casa donde vivía, y ella huyó, perseguida por una multitud enfurecida.

Algo tan hambriento como ella la encontró en la noche. Fue convertida en una vampira, y su sed de sangre iba acompañada por un ansia enloquecida. Los Vástagos que la conocían la temían, y comenzaron a llamarla la Hambrienta. A menudo terminaba expulsada de los dominios, y terminó uniéndose a los Anarquistas, junto a una manada de chiquillos tan feroces y hambrientos como ella.

Con la formación de las sectas, terminó uniéndose al Sabbat con muchos de sus chiquillos. Eran conocidos por ser una horda salvaje, que a menudo participaban en Cruzadas y ataques de su secta ante la posibilidad de derramar sangre y atiborrarse. Al mismo tiempo María desarrolló en torno a su figura un culto dedicado a la muerte y el hambre.

La suerte de María terminó a finales del siglo XVII, cuando fue atacada por unos cazadores de vampiros y terminó casi destruida. Desde entonces ha dormido bajo Costa Embrujada, despertándose en ocasiones y provocando fenómenos extraños en los alrededores. Sólo ahora, con la llegada de la Gehenna, y con la Llamada de los Ancianos, ha terminado por despertar del todo, y sigue hambrienta...

María tenía unos cuarenta años cuando fue Abrazada. Sin embargo, los siglos de letargo la han convertido en una visión horrible, apenas piel y huesos, con una larga maraña de cabello canoso y despeinado que oculta unos ojos negros y enloquecidos, envuelta en harapos podridos y recubierta de tierra y arena.