

Las riendas del poder

Una historia de Año Nuevo para Vampiro: La Mascarada

Vampiro: La Mascarada

Las riendas del poder

Autor: John Wick

Desarrollo: Travis Legge y Juhana Petterson

Producción: Kevin Schluter

Dirección artística y diseño gráfico: Sarah Robinson

Artista: Raquel Cornejo

Copia de edición: Nathan Gerber

Consultoría cultural: James Méndez Hodes

Prueba de lectura: Brendan Rabon

Agradecimientos Especiales: Mike Curry

Dirección ejecutiva de Mundo de Tinieblas

Vicepresidencia: Sean Greaney

Edición: Karim Muammar

Dirección artística: Tomas Arfet

Dirección de marketing: Jason Carl

Dirección empresarial: Dhaunae De Vir

Desarrollo de comunidad: Martyna “Outstar” Zych

Dirección de licencia: Nikola Filipov

Dirección de campaña: Viktor Bovallius

Renegade Game Studios

Presidencia: Scott Gaeta

Control de finanzas: Robyn Gaeta

Vicepresidencia de operaciones: Leisha Cummins

Vicepresidencia de ventas: Andrew Lupp

Producción de juegos de cartas y tablero: Dan Bojanowski

Producción de juegos de rol: Kevin Schluter

Producción asociada de juegos de cartas y tablero: Kane Klenko

Producción asociada de Heroscape: Lee Houff

Producción asociada de juegos de rol: Ben Heisler

Dirección de diseño visual: Anita Osburn

Dirección creativa de juegos: Jeanne Torres

Dirección creativa de juegos de rol: Sarah Robinson

Diseño principal de juegos: Matt Hyra

Diseñadores de juegos: Alex Davy, Dyllan Fernández, Christopher Chung, y Sarah Rowan

Desarrollo de Mundo de Tinieblas: Juhana Petterson

Coordinador de pruebas de juego: Marcus E. Burchers

Dirección de Marketing: Jordan Gaeta

Dirección comercial de internet: Nick Medinger

Dirección de juego organizado: Trevor McGregor

Dirección de proyectos: Rachel Del Río

Dirección de servicio al cliente: Jenni Janikowski

Especialista en finanzas: Madeline Minervini

Producción creativa: Noelle López y Gordon Tucker

Servicio al cliente: Bethany Bauthues

Coordinación de comunidad: Anais Morgan

Coordinación de marketing y ventas: Sophia Gambill

Especialista de comunidad: Rina Amaranthine

Este libro utiliza elementos sobrenaturales en escenarios, personajes, y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficción y sólo para el propósito de entretener. Este libro contiene contenido maduro. Se aconseja discreción al lector o de lo contrario el tortazo se escuchará al otro lado del océano. Estás advertido.

Creadores de **Vampiro: La Mascarada:** Mark Rein-Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew

Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrok, y Stewart Wieck.

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

Índice de contenidos

Introducción

Estructura
Escenario

Tomando las riendas

El escenario
El nuevo Barón
La ayuda del ghoul

La primera reunión

Bobby
Número Cinco
Bill Duke
Maeve
Celene

Asesinato

Método de descubrimiento
La escena del crimen
Más entrevistas

Confrontación

Epílogo

Apéndice: Los personajes jugadores

Ashura, la Reina de Dis
Simona González
Charles Pike
David Jefferies
Bigwig

Introducción

¡Año Nuevo, gobierno nuevo!

Las riendas del poder es una historia breve de una sesión para **Vampiro: La Mascarada**. Se encuentra mejor adaptada para un grupo de cuatro o cinco Vástagos Anarquistas, aunque puedes cambiar los detalles para que encajen personajes diferentes.

Es Nochevieja, y los tiempos están cambiando. El viejo Barón, un tipo corrupto y malvado, ha sido destronado por la coterie de los personajes, dejando un vacío de poder que debe llenarse. Los personajes deben sustituir al Barón de inmediato. Pueden apoderarse de la ciudad para sí mismos o asumir el papel de creadores de reyes, apoyando a otro Anarquista. Mientras discuten estas posibilidades se produce un terrible crimen. Ichabod, el ghoul del viejo Barón, que se había ganado más respeto de la comunidad de la Estirpe del que tuvo su amo, es encontrado asesinado. Lo han matado en un callejón detrás de un popular club nocturno. Le han cortado la garganta y le han atravesado el corazón con una estaca, y la naturaleza pública y los detalles escabrosos del asesinato pueden amenazar la Mascarada atrayendo las sospechas de la Segunda Inquisición.

Ahora los personajes no sólo se encuentran en el filo de la navaja para encontrar a un nuevo Barón, sino que deben enfrentarse a un asesinato y una ruptura de la Mascarada. El tiempo se agota, y la naturaleza aborrece el vacío.

Estructura

Las riendas del poder es una historia no lineal en la que los jugadores toman varias decisiones que dictan la dirección de los eventos. Después del asesinato de Ichabod, la coterie puede moverse libremente por la ciudad, encontrarse con nuevos personajes, descubrir nuevos lugares, y decidir cómo solucionar los problemas.

La historia se encuentra dividida en cuatro capítulos.

Capítulo Uno: Tomando las riendas

Los personajes se encuentran en la oficina del viejo Barón a las 7.30 de la tarde del 31 de diciembre para reunirse con Ichabod. Ichabod, ahora libre de su Vínculo de Sangre, reconoce la necesidad de presentar un nuevo líder en Año Nuevo. Presenta los problemas actuales de la ciudad, mostrando quiénes son los principales poderes y cómo los personajes pueden ganárselos.

Capítulo Dos: La primera reunión

Los personajes deciden con quién se reúnen primero. Discuten cómo consolidar el poder de la ciudad bajo la autoridad de un Barón y descubren que necesitan ganarse el apoyo de otros vampiros. Podría tratarse de cualquiera de la lista que les proporciona Ichabod.

Capítulo Tres: El asesinato

El cuerpo de Ichabod es encontrado atravesado con una estaca cerca de un popular club nocturno. Las circunstancias del asesinato amenazan la Mascarada y debe solucionarse de inmediato.

Capítulo Cuatro: Confrontación

La coterie debe colaborar con el nuevo Barón y otros Anarquistas destacados para cubrir la ruptura de la Mascarada, llevando al asesino de Ichabod ante la justicia, para asegurarse de que la crisis no continúe más allá del Año Nuevo.

El escenario

La historia tiene lugar en una ciudad de tamaño medio controlada por los Anarquistas. El antiguo Barón era cruel e incompetente, pero era muy bueno manteniendo la Mascarada. Según pensaba, de esta manera mantenía a los cazadores y la Camarilla fuera de su dominio, así que resultaba de importancia vital. Esto no significa que en el territorio no se produjera violencia entre los Vástagos, sólo que la mayoría de los altercados tenían lugar lejos de los ojos curiosos del ganado. El asesinato de Ichabod sacude esta situación tradicional y amenaza con provocar tumultos por toda la ciudad.

Principios de la Crónica

Las riendas del poder asume que el grupo utiliza el Credo de Justicia como Principios de la Crónica.

-Nunca mates a un inocente.

-Sé tú mismo, nunca te sometas.

-Sin una causa, no eres nada.

Los jugadores que quieran explorar la historia de una perspectiva ligeramente más fría pueden utilizar el Código de la Calle como Principios de Crónica. Aunque los Principios Humanistas de Crónica también funcionan bien en esta historia, adherirse a ellos puede resultar un desafío para algunos de los personajes pregenerados.

Tipo de Coterie

Cuando te sientes a jugar, el grupo debería seleccionar un tipo de coterie. Esta historia y los personajes proporcionados son adecuados para coterie como los Campeones o la Banda de Colmillos. Sin embargo, no se trata de un principio fijado en piedra. Si a los jugadores les gustaría seleccionar un tipo diferente de coterie, discutílo brevemente antes de que comience el juego para encajar vuestra selección.

Capítulo Uno: Tomando las riendas

La escena tiene lugar poco después de las 7.30 de la tarde del 31 de diciembre en una pequeña oficina situada encima de un antro donde el antiguo Barón English realizaba la mayor de sus negocios.

Aquí, la coterie se encuentra con Ichabod, el antiguo ghoul del Barón, para discutir los siguientes pasos en su plan para liberar la ciudad de los abusos de poder del ex gobernante.

El escenario

Lee lo siguiente a tus jugadores:

Fue todo un riesgo, pero mereció la pena.

Vuestra coterie -los vampiros en los que más confiáis en esta ciudad Anarquista- han expulsado al Barón corrupto. "Mañoso", Guy English (Fulano Mengáñez). El cabrón que se estaba aprovechando de su puesto para comportarse como un Príncipe de la Camarilla, exigiendo favores -¡favores!- a cambio hasta de las concesiones más pequeñas.

Vuestra coterie ha erosionado el poder del Barón durante meses, preparando un último asalto directo. Para conseguir acceso al refugio del Barón vuestra coterie neutralizó a sus guardias y se abrió paso hasta su oficina. Os

enfrentasteis al Barón y le distéis dos opciones: huir de la ciudad o sufrir las consecuencias. Un cobarde hasta la médula, eligió lo primero y se fue de la ciudad con las manos vacías.

Discutisteis si debisteis haberlo destruido, pero la lucha habría sido peligrosa, con pocas posibilidades de que todos hubierais sobrevivido. Fue mejor dejarlo escapar para enfrentaros con él otra noche.

Ahora os encontráis en la oficina del Barón con Ichabod, un ghoul que ha servido a todos los Barones de esta ciudad durante casi cuarenta años. Dicen que saben donde están enterrados todos los cadáveres y quién los enterró. Ichabod os recuerda que el tiempo apremia. Tenéis decisiones que tomar.

Los otros poderes y agitadores

Anarquistas destacados

Estos Anarquistas son los Vástagos más poderosos e influyentes de la ciudad aparte de vuestra coterie. Si buscáis un Barón ajeno a vosotros, éstos son los mejores candidatos para ocupar esa posición.

Maeve

Una Malkavian que parece saber todo lo que va a ocurrir. Su influencia es la más sutil, utilizando sus predicciones para ayudar y oponerse a otros. Parece estar en todas partes, utilizando sus poderes como le place, como si estuviera construyendo un tapiz de control en la ciudad que sólo ella puede percibir.

Bobby

Un Anarquista Nosferatu y artista con una influencia increíble en el mundo del arte. Ningún mortal tiene ni idea de quién es, pero su arte callejero ha elevado y derribado figuras públicas. Sólo un grafiti en un tren o un puente y puede lanzar o destruir tu carrera.

Celene

Una matriarca ocultista surgida del pánico satánico de la década de 1980 y reclutada en el clan Tremere. Es la líder de todas las alianzas de brujas, consiguiendo considerables cantidades de ingresos e influencia en los suburbios. Celene también es la que más sabe sobre asuntos arcanos, proporcionando ayuda cuando ocurren cosas misteriosas en la noche.

Bill Duke

“Big Bill” Duke es puro músculo Toreador. Sólo eso. Ningún vampiro de la ciudad puede derrotarlo. Ni siquiera tres vampiros juntos pueden derrotarlo. Un experto en estrategia, armas, y violencia, si aparece cualquier amenaza física llamas a Duke. Así de sencillo.

Número Cinco

El más enigmático de los poderes de la ciudad, el/la Ventrue conocido como “Número Cinco” tiene un ejército de pobres y marginados a sus órdenes. Proletarios, desempleados, sin techo y marginados han encontrado esperanza bajo su sombra, y trabajan para él sin dudar.

El nuevo Barón

Ichabod advierte a la coterie de que alguien debe asumir el título de Barón para que el dominio no caiga en el caos y la Mascarada se mantenga correctamente. El nuevo Barón puede proceder de la propia coterie o puede ser uno de los vampiros más influyentes y poderosos de la ciudad (ver Los otros poderes y agitadores, que se pueden ofrecer a los jugadores como ayuda).

El nuevo Barón es miembro de la coterie

Si un miembro de la coterie se declara Barón, los personajes tendrán que conseguir apoyo entre los Anarquistas más poderosos e influyentes. Simplemente proclamarse Barón no significa nada si el nuevo Barón no puede defenderse o proteger la ciudad. Si la coterie toma esta decisión, Ichabod les ofrece su apoyo. Ichabod también proporciona a la coterie una lista de los vampiros más influyentes y poderosos de la ciudad. Si la coterie puede conseguir que reconozcan al nuevo Barón serán capaces de zanjar el asunto con seguridad.

El nuevo Barón es otro

Si la coterie decide que algún otro debería ser el Barón, Ichabod les proporciona la misma lista de poderes y agitadores. La coterie debe convencer a uno de los vampiros de la lista de que asuma el título y que el resto acepte su decisión.

La ayuda del ghoul

Ichabod le dice a la coterie que tiene mucho trabajo que hacer después de la rápida marcha del antiguo Barón. Estará dispuesto cuando lo dispongan. También les da una tarjeta de visita e información sobre los Anarquistas locales

(consulta la lista de poderes y agitadores), sugiriendo qué Anarquistas serían un buen apoyo o cuáles serían buenos candidatos para ocupar la posición de Barón.

Si se le pide que acompañe a la coterie, se niega educadamente.

-Tengo mucho que hacer. Entre limpiar el desastre que dejó el Barón tras su marcha y asegurarme de que todo esté listo para la fiesta de Año Nuevo de mañana, me encuentro hasta el cuello.

Si se le presiona más, su teléfono comienza a sonar, con la primera de muchas llamadas que debe atender.

Ichabod

Ichabod ha sido “el ghoul” de varios Barones de esta ciudad. Siempre que alguien se ha convertido en el nuevo Barón, ha heredado a Ichabod. Debido a esto, es el ghoul más valioso que cualquier vampiro podría pedir. Lo sabe todo. No sólo dónde se encuentran enterrados los cadáveres, sino que también sabe quién los enterró. Además, ha estado Vinculado por Sangre a tantos vampiros con el paso del tiempo que parece que ya no puede ser Vinculado más. Ichabod sirve porque es bueno en ello, disfruta con su trabajo y se encuentra atento a la sangre nueva que llega a la ciudad. Se obtienen muchas ventajas de ser un servidor leal si no valoras mucho tu independencia. El último Barón no era para nada de su agrado. Si necesitas Rasgos para Ichabod, utiliza las estadísticas de ghoul que se proporcionan en el manual básico de **Vampiro: La Mascarada**.

Interpretar a Ichabod

Uno de los objetivos más importantes en esta historia es conseguir que los jugadores se enamoren de Ichabod. Si no les preocupa, no les importará su muerte más allá de cómo viola la Mascarada. Hazlo amigable. Hazlo útil. Haz que lo consideren el Alfred de su Bruce Wayne. Puede contar a los personajes todo lo que necesiten y lo hace por propia voluntad. Hazles pensar en las ventajas de tenerlo de su lado. De esa forma, cuando lo pierdan de forma tan truculenta, será un duro golpe.

Capítulo Dos: La primera reunión

La coterie elige a cuál de los vampiros de la lista de Ichabod debe entrevistar. Puede ser cualquiera de los cinco. Su objetivo es convencer al personaje del Narrador que se convierta en Barón (con su apoyo), o buscar el apoyo de ese personaje para convertir en Barón a un miembro de la coterie.

Bobby

El artista en la sombra

Bobby es un artista callejero del clan Nosferatu. Puedes encontrar sus grafitis por todas partes. Antes de convertirse en vampiro, estudiaba en la universidad, sacándose un título artístico. Ahora decora la ciudad con arte callejero con carga política anticapitalista. Los padres de Bobby siguen vivos y creen que su hijo fue asesinado o secuestrado. La policía nunca encontró su cadáver. Los vigila y ayuda de forma discreta y sutil para mantener su conexión con la humanidad.

Físicamente, Bobby es bastante normal, teniendo en cuenta su gran fama. Con su sudadera con capucha y sus gafas de sol, su cara parece que ha sufrido varias quemaduras graves. Si se quita las gafas su piel parece tan dañada que un mortal podría preguntarse cómo es posible que siga vivo.

La justicia y el juego limpio son esenciales para la figura popular de Bobby, y se esfuerza por parecer un justiciero rebelde. Más de una vez, criminales violentos o antisociales (así como millonarios sociópatas) han desaparecido de las calles, y todo el mundo atribuye esas desapariciones a Bobby, fuera el responsable o no.

A veces es responsable. La sangre de esas personas sabe tan dulce como la de cualquier otro mortal.

Interpretar a “Bobby”

El arte es la clave para conmover corazones y cambiar mentes. Películas, televisión, libros, radio, y todo lo demás son herramientas para cambiar el orden establecido. Quien controle el arte controla la ciudad y las vidas de quienes viven en ella. Quienes quieren detener o censurar el arte son quienes tienen miedo de perder el control. Son los culpables de algún crimen y el arte se lo recuerda. No dejes que lo olviden. Ha sido así desde el principio de los tiempos, y sigue siendo igual de cierto hoy.

Bobby para nada quiere ser Barón. Ningún tipo de persuasión o soborno le puede convencer de que ocupe el puesto. Si la coterie le explica como retiraron al Barón English, Bobby está de acuerdo en respaldar a cualquier miembro de la coterie que se presente para ser Barón. No podía soportar al Barón anterior y está encantado de que se haya ido.

Dónde encontrarlo

Si la coterie quiere encontrarlo, deberían ir a las alcantarillas. Mientras se hagan notar y se presenten de alguna manera bajo la ciudad, no tardarán mucho tiempo vagando bajo los sonidos de fiesta y el tráfico de las calles, antes de que se les acerque un vampiro del clan Nosferatu. Hablando desde las sombras este vampiro le dice a la coterie de que Bobby se encuentra en uno de los puentes de la ciudad “trabajando.” Pueden encontrarlo allí, aunque sólo después de que

se hayan reunido con otro Vástago de la lista.

El asesinato

Motivación: Ichabod descubrió la verdadera identidad de Bobby y amenazó a su familia para que obedeciera.

Coartada: Si los personajes buscan primero al Nosferatu, no se encuentra en las alcantarillas y no está disponible. Su coartada es que estaba siguiendo al viejo Barón para asegurarse de que abandonaba la ciudad. Como el viejo Barón se ha ido, no hay forma de contactar con él para que confirme la historia, ni tampoco sabe que Bobby lo siguió utilizando Ofuscación. Para verificar esta historia, la coterie debe confiar en el uso de Auspex (lo que significa confiar en Maeve o Celene). Recuerda que Dominación no se puede utilizar para extraer información.

Clan: Nosferatu

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Sigilo 8, Interpretación 8, Academicismo 8

Disciplinas: Celeridad 1 (Reflejos Rápidos), Ofuscación 5 (Manto de Sombras, Paso Invisible, Máscara de las Mil Caras, Desvanecerse, Encubrimiento de la Concurrencia), Potencia 3 (Salto Vertiginoso, Bravura, Alimentación Brutal).

Número Cinco

Portavoz de los marginados

Hace tiempo, Número Cinco era una...o un inversor de éxito que ganaba millones cada año. Cuando la crisis de inversión estalló a finales de la década del 2000, fue uno de los inversores a los que golpeó más duro. Lo perdió todo: hogar, coche, mujer, niños, dignidad y respeto. Durante dos años vivió en la calle. Olvidado. Inútil. Sobreviviendo sólo por su ingenio. Entonces se encontró con una figura sombría que le prometió que podría recuperarlo todo. Sin nada que perder, aceptó. Así fue Abrazado en el clan Ventrue. Ahora con el poder de una no vida libre de principios, moral, o ética, podría reconstruir su existencia. Por desgracia, su vida mortal había seguido sin él. Su mujer se había vuelto a casar, y sus hijos no lo reconocían. Todo lo que quería se había ido, y había renunciado a todo para recuperarlo. Enfurecido, se rebeló contra su clan, negándose a darle nada. Se unió a los Anarquistas y comenzó una nueva no vida en un dominio libre.

Y menuda no vida comenzó. En lugar de regresar al mundo de las finanzas, utilizó su tiempo en las calles para construir su propio imperio. Proporcionó refugio a los sin techo de la ciudad con el plan de que concentrándose en los marginados podría aprovechar algo que ningún otro de los residentes del dominio había considerado como una base de poder. Además, la gente agradecida sirve bien.

Número Cinco ha adquirido varios edificios en ruinas en los barrios más pobres de la ciudad. No es una maravilla, pero una cama caliente y ropa limpia valen mucho. Y si tienes la oportunidad de compensar a tu benefactor trabajando un poco, ¿por qué no? Número Cinco ha reconstruido a la población de sin techo de la ciudad y la ha convertido en su ejército.

Como corresponde a su nuevo estilo de vida, Número Cinco ha decidido renunciar a su viejo estilo de vida y de vestir por algo que encaje en las calles. No ha tenido éxito del todo; parece una persona andrógina con estilo, y toda su ropa es nueva.

Ha asumido el seudónimo de "Número Cinco" como una referencia al día en que lo perdió todo. Sólo él/ella sabe su significado, y cuando la gente pregunta, siempre recibe una respuesta distinta.

Interpretar a Número Cinco

Tiene una docena de seudónimos distintos, masculinos, femeninos, y neutros, y los utiliza para usar y abusar en el barrio financiero de la ciudad. Rompe todas las leyes que puede, es un vampiro literal y figurativo que chupa de los ricos. Detesta a los ricos y poderosos, y hace todo lo que puede para perjudicar a las clases terratenientes. No confía en nadie que tenga poder. No confía en nadie que tenga dinero. La gente en la que confía es la que depende de él. La gente a la que ha salvado. Esa gente conoce el verdadero valor de un dólar, que es nada. Lo único que importa es la solidaridad. Algo que muchos Anarquistas parecen haber olvidado.

Al principio Número Cinco es reticente a aceptar que lo nombren Barón. La coterie puede convencerlo de que acepte la posición mediante un conflicto social. Los miembros de la coterie deben utilizar Carisma + Persuasión o Manipulación + Política contra una Dificultad de 3, dependiendo de la sinceridad de sus intenciones. Si la tirada falla, Número Cinco rechaza la posición, pero está dispuesto a apoyar a cualquier miembro de la coterie que se presente. Si se le presiona, Número Cinco explica que ve grandes cualidades en la coterie y cree que los personajes deberían continuar con lo que han comenzado liberando la ciudad de la presa implacable de English.

Dónde encontrarle

Encontrar a Número Cinco requiere recorrer su telaraña de contactos. La coterie debe abrirse camino a través de varios contactos potenciales, cada uno dedicado a su propia celebración privada de Año Nuevo. Una tirada con éxito de Carisma + Persuasión o Manipulación + Callejeo a dificultad 3 convence a uno de los organizadores de la fiesta de que comparta la localización de Número Cinco. Se encuentra haciendo llamadas en un club efímero situado en un almacén

que ha adquirido recientemente. Allí estará toda la noche.

El asesinato

Motivación: Número Cinco creía que Ichabod había violado los principios del Movimiento Anarquista tanto como el Barón. El hombre era un lacayo, más vampiro que cualquier vampiro que se considerase Barón. Exprimía a la ciudad mientras se sentaba detrás de un título. Merecía la muerte, pero Número Cinco no tenía ganas de ensuciarse las manos, o las de sus seguidores, para acabar con esa basura en particular.

Coartada: Número Cinco se encontraba en un club efímero en la otra punta de la ciudad a la hora del asesinato, con varios testigos que pueden verificarlo. Si se le interroga, será sincero y directo y dirá que si hubiera querido acabar con Ichabod, habría ordenado a uno de sus subordinados que lo hiciera. Sin embargo, le gustaba el viejo ghoul y no le deseaba ningún mal. También puede revelar que Ichabod conocía información comprometedor sobre la mayoría de los vampiros de la ciudad. Si se le pregunta qué información tenía Ichabod sobre él, Número Cinco responde que no hay nada que le comprometa. Cualquier cosa que Ichabod supiera no tenía muchas posibilidades de ser una amenaza para Número Cinco.

Clan: Ventrue

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8

Reservas de dados excepcionales: Etiqueta 8, Documentación 8, Liderazgo 9

Disciplinas: Dominación 1 (Compeler), Fortaleza 2 (Mente Imperturbable, Dureza), Presencia 3 (Fascinación, Beso Persistente, Encantamiento).

Bill Duke

Matón con una voz de oro

“Big Bill” Duke fue un veterano de la guerra de Vietnam que se convirtió en un proscrito cantante de country con una carrera prometedora antes de que fuera abrazado por un vampiro del clan Toreador en 1972. Era un don que nunca había querido, ni tampoco lo perdonó. Duke comenzó a odiar a la Camarilla y todo lo que representaba. Cuando era mortal, escribía canciones de resistencia al orden establecido, cuestionando la autoridad y fomentando la resistencia pasiva. Y de repente se encontró metido en algo que consideraba “la peor tiranía del mundo,” pero también sabía que si hablaba demasiado fuerte en su contra, se encontraría con la Muerte Definitiva.

Finalmente, Duke encontró la oportunidad de ser libre, pero para ello tenía que destruir a su sire. A pesar de todos sus instintos y principios, cometió el crimen. La muerte de su sire le permitió escapar, pero nunca consiguió escapar de la reputación que recibió. Todavía siente que tiene que quitar esa mancha de su alma.

Desde su llegada a la ciudad, “Big Bill” ha sido un firme defensor del Movimiento Anarquista. Ha intentado utilizar esa posición para realizar cambios en el gobierno mortal, pero está comenzando a desesperarse. Cada paso hacia adelante parece dos pasos hacia atrás. Intenta situar a gente buena en posiciones de poder, pero los vampiros usan la Sangre y sus poderes para corromperlos tan pronto como tienen la oportunidad. Para Bill, la idea de que lo que hace también es corrupción a su manera resulta alienígena. Sus objetivos son puros, los objetivos de los demás, no. Así de sencillo.

Un tipo atractivo, Bill conserva algunos de los elementos country de sus días mortales en la forma en que viste.

Interpretar a Bill Duke

“Sureño no significa estúpido, amigo.”

Habla con un profundo acento sureño de los Estados Unidos si puedes. Consigue un sombrero de vaquero o una cazadora vaquera. Unas gafas de espejo serían geniales. Habla despacio y con confianza. No te dejes ofender por nadie. Crees en toda esa mierda hippie rara sobre la que cantabas en las décadas de 1960 y 1970. Crees en la paz y el amor y el poder del pueblo por encima de cualquier gobierno, corrupto o no. Defiendes a los oprimidos y no aguantas a los matones.

Si se le ofrece, Bill asume el papel de Barón. Sabe el poder que la posición tiene en la ciudad y cree que puede gobernar con responsabilidad. Si la coterie elige a uno de los suyos como Barón, deben convencer a Bill de que realizarán su labor con el verdadero espíritu del Movimiento Anarquista. Esto requiere un conflicto social. Los miembros de la coterie utilizan Carisma + Persuasión o Manipulación + Política contra una dificultad de 3 dependiendo de la sinceridad de sus argumentos. Si la coterie falla, Bill se niega a apoyarla y jura que será una espina en su costado.

Dónde encontrarlo

“Big Bill” se encuentra en su bar favorito “El Vaquero Cansado.” Canta allí esta noche. Después de su actuación, la coterie puede hablar con él.

El asesinato

Motivación: Duke odia a los matones, dictadores, y a cualquiera que abuse del poder. Aunque los Barones de la ciudad cayeron, Ichabod permaneció en el poder, al servicio de cada uno. Eso solo es suficiente para provocar en Duke

una ira homicida. Ichabod conoce secretos de la mayoría de los Anarquistas, incluyendo a Duke. Ichabod sabía que Duke había matado a su sire y Duke sabía que sólo era cuestión de tiempo que Ichabod utilizara esa información. Esto lo convierte en el asesino más obvio. Si quiere variar este giro, el Narrador también puede convertir a otro en el asesino, si no es así, Duke es la elección del asesino por defecto.

Método: Duke intentó imitar un asesinato ritual para ocultar su participación. Ninguno de los demás Vástagos de la ciudad creen que Duke esté interesado por lo oculto, y la verdad es que no lo está. El elemento ritual fue un intento de desviar las sospechas hacia el Sabbat, Celene, o algún otro vampiro fanático.

Oportunidad: Duke dice que se encontraba en el bar local cuando ocurrió el asesinato: El Vaquero Cansado. Aunque el portero recuerda que Duke entró en el lugar, no recuerda cuando se fue. Si la coterie investiga el lugar en torno al Vaquero Cansado y tiene éxito en una tirada de Inteligencia + Consciencia o Investigación a dificultad 4, descubrirán rastros de sangre en el baño junto a la sala verde. Cualquier margen de éxito en la tirada también revela un machete ensangrentado oculto dentro de una de las fundas de las guitarras de Duke.

Clan: Toreador

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 8, Sociales 6, Mentales 5, Disciplinas 6

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Pelea 9, Armas de Fuego 9, Interpretación 7

Disciplinas: Celeridad 4 (Reflejos Rápidos, Presteza, Pestañeo, Sorbo de Elegancia), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Bravura), Presencia 4 (Fascinación, Beso Persistente, Encantamiento, Invocación).

Maeve

Poeta de la sangre

Maeve no recuerda su pasado. No recuerda el ayer. Recuerda el mañana, y puede decirte todo lo que ocurrirá. A veces, cuando se encuentra con temperamento filosófico, cree que vive hacia atrás en el tiempo. Le gusta hablar con un extraño lenguaje onírico que tiene sentido si le prestas atención. Descubre los planes de otros vampiros e intenta reorganizar sus vidas para que se adapten a sus sensibilidades poéticas y conexiones simbólicas.

Pero el caos de Maeve no es del todo malévolos. De hecho, desde su punto de vista, no es malvada. Puede tomar la forma de actos aleatorios de amabilidad, empatía, y generosidad. Gestos sencillos que te recuerdan que incluso en los mundos más oscuros siguen creciendo flores entre las grietas del sucio pavimento. También puede actuar de forma más oscura cuando cree que su visión no está siendo respetada y quiere recordarlo.

Maeve y Celene tienen una relación secreta y complicada. Tal y como Maeve lo entiende, ella intentó expresar su interés romántico por Celene, sólo para ser rechazada, quizás porque la poesía de su comunicación era demasiado confusa. Debido a este desafortunado episodio, para Maeve está claro que ahora Celene la ve como una amenaza personal. Maeve se refiere a Celene como “la mujer que me traicionará.”

La primera impresión que ofrece Maeve no es de rareza. Parece que podría trabajar en una asesoría de imagen o en una editorial, suponiendo que haya tenido una carrera profesional. Cuando comienza a hablar es cuando se vuelve evidente su naturaleza única.

Interpretar a Maeve

“La serpiente cornuda muda su piel cuando llega el crepúsculo.”

Habla de forma entrecortada y aleatoria. Es decir, busca varias palabras y frases enigmáticas y evocadoras, recórtalas y ponlas en un cuenco. Siempre que alguien hable con Maeve, saca palabras y frases aleatorias del cuenco y únelas. No importa si tienen relación con lo que dice la otra persona. Los jugadores pueden interpretar su respuesta como quieran, como un sinsentido o una contestación críptica y poética. De hecho, comprueba el siguiente apartado para encontrar algunos ejemplos.

A Maeve le gusta llevar una vieja cámara Polaroid (¡todavía puede conseguir carretes!) y sacar fotos de todo el mundo. Siempre le da la foto a quien fotografía: “¡Un memento!”

Maeve está de acuerdo con todo lo que la coterie le sugiere. Si le piden su apoyo, lo da. Si le piden que sea la nueva Baronesa, acepta con alegría.

Dónde encontrarla

Ella los encuentra. Mientras los están buscando, aparece detrás de los personajes. “Me estaréis buscando,” dice. Entonces comienza una conversación que no olvidarán.

El asesinato

Motivación: Hasta donde saben los demás Anarquistas, Maeve se llevaba bien con Ichabod tan bien como con cualquiera. Si tenía un motivo para asesinarlo, nadie sabe cuál es.

Coartada: Cuando se le pregunta donde estaba cuando se produjo el asesinato, Maeve no lo sabe: “Eso es pasado. No lo recuerdo.” Cualquier intento de descubrir la verdad revela que Maeve dice la verdad al afirmar que no recuerda lo que ocurrió antes. Si la coterie le pide a Celene que les ayude a verificar la inocencia de Maeve, aprovecha la oportunidad para mentir y culpar a Maeve. Una tirada con éxito de Resolución + Perspicacia a dificultad 3 les indica que

Celene miente. Posiblemente esto lleve a sospechar de ella.

Clan: Malkavian

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 4, Sociales 8, Mentales 8, Disciplinas 7

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 3

Reservas de dados excepcionales: Sigilo 7, Academicismo 9, Ocultismo 9

Disciplinas: Auspex 5 (Sentir lo Invisible, Premonición, Escudriñar el Alma, Toque del Espíritu, Clarividencia), Dominación 2 (Nublar Memoria, Dementación), Ofuscación 3 (Manto de Sombras, Paso Invisible, Máscara de las 1.000 Caras).

Palabras de Maeve

Toma palabras aleatorias y únelas, o escríbelas, recórtalas, y elígelas al azar de un cuenco: pantano espada hogar supera poemas yuxtaposición oeste cenizas sublime espada triunfo verdad milagro batman sin cenizas oeste metro sublime compasión contraseña.

Celene

Ocultista encubierta

Celene fue Abrazada en la década de 1980 durante la época del Pánico Satánico. Formaba parte de una alianza de brujas que intentaban evitar el escrutinio de la prensa, y atrajo la atención de un vampiro del clan Tremere que la reclutó en su clan. Pasó unos veinte años bajo su tutela, vinculada a sus amos por la sangre y los juramentos. Utilizada como poco más que una presencia en los rituales, la consideraban una “inferior,” llamándola “la bruja de la casa.”

Finalmente conoció a una Anarquista en una reunión. Las dos mujeres hablaron toda la noche mientras los demás Tremere discutían sobre política. Al final de la noche, la Anarquista hizo una oferta: favores políticos a los Tremere a cambio de Celene. Al principio Celene se sintió insultada, pero cuando vio cómo sus compañeros consideraban la oferta, se dio cuenta de que a sus ojos era poco más que una propiedad. Finalmente los Tremere rechazaron la oferta, y Celene vio cómo desaparecía su oportunidad de ser libre. Hasta el año 2008, cuando la Pirámide se vino abajo. En medio del caos y la confusión, Celene consiguió escapar de sus amos Tremere y unirse a los Anarquistas. Allí ha permanecido, poco a poco ganando conocimiento y poder, creando su propia alianza de brujas que adoran a la diosa babilonia Inanna. Se ha convertido en una de las vampiras más poderosas de la ciudad con sus fieles devotas y sus rituales robados. Los Barones Anarquistas recurrían a su habilidad ocultista, y ella acumulaba más poder político gracias a su conocimiento valioso. Muchos la consideran la segunda vampira más poderosa de la ciudad y también es la principal sospechosa del asesinato de Ichabod.

Y también está el problema del intento fallido de Celene de reclutar a Maeve en su alianza. Consideraba a la Malkavian una vidente y la quería...en muchos sentidos. Sin embargo, Maeve rechazó la oferta de Celene, y la Tremere se lo tomó como un insulto personal.

En términos de estilo personal, Celene intenta mantener el equilibrio entre discreción y deseo dramático. Después de todo, ¿qué sentido tiene ser una bruja de la sangre si no lo pareces? Por desgracia, la peligrosa no vida de los vampiros hace que las figuras raras mejor que se queden en las reuniones de los Vástagos.

Interpretar a Celene

“¿Soy Tremere? Depende de a quien le preguntes.”

En el pasado eras poco más que una sirvienta glorificada de los Tremere. Ahora eres una de los principales poderes de la ciudad. El Barón te llama siempre que ocurre algo relacionado con lo oculto y confía en ti para que lo arregles o aconsejes. Has creado varias alianzas ocultistas en la ciudad, situándote como líder, Tus seguidoras te ven como la suma sacerdotisa de una diosa poderosa y hambrienta. Actúa como tal.

Conoces secretos. Tienes poder. Y si alguien quiere que lo compartas, joder, mejor será que te muestre el respeto que mereces. Sí, estás dedicada a la solidaridad y libertad que promete el Movimiento Anarquista, pero también eres consciente de tu propio poder. No exiges pagos, ni favores, ni ningún sinsentido, pero exiges respeto. Si te preguntan sobre Maeve, muéstrate despreciativa y condescendiente. “Esa puta loca no es nada más que una pobre niña que busca a su madre.” O quizás utilices tus talentos para convencer a la coterie de que ella es la responsable del asesinato de Ichabod.

Si se le ofrece el puesto de Baronesa, Celene acepta de buena gana. A menudo supervisa varios grupos a la vez. Cree que su experiencia con las alianzas de brujas la convierte en una líder capaz. Sin embargo, Celene también se encontraría cómoda ejerciendo su influencia sobre otro Barón en lugar de ocupar su puesto. Lo ha hecho durante mucho tiempo, ¿por qué parar ahora? Si la coterie sugiere a uno de sus miembros para que se convierta en Barón, Celene le dará su apoyo.

Dónde encontrarla

Celene se encuentra en los suburbios. Su refugio se encuentra en un apartamento de tres dormitorios donde vive con sus amantes muñecas de sangre. La coterie puede encontrarla allí.

El asesinato

Motivación: Todo el mundo sabe que Celene tiene hambre de poder. No es muy descabellado creer que puede haber matado a Ichabod para eliminar cualquier oposición a su ascenso como Baronesa. Sin embargo, como no ha competido por la posición, no parece tan probable.

Coartada: Celene se encontraba en la ciudad realizando un ritual de invierno. Las demás brujas pueden confirmar la presencia de Celene cuando se produjo el asesinato.

Clan: Tremere

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 4, Sociales 5, Mentales 8, Disciplinas 7

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Academicismo 9, Ocultismo 9, Consciencia 9

Disciplinas: Auspex 4 (Sentidos Incrementados, Premonición, Escudriñar el Alma, Toque del Espíritu), Hechicería de Sangre 3 (Sabor de la Sangre, Extinguir Vitae, Potencia de Sangre, Rituales: Paseo por la Sangre, Verdad de la Sangre, Esencia de Aire).

Mientras los personajes de los jugadores recorren la ciudad, verán mortales dedicados a las celebraciones de Año Nuevo y Vástagos preparándose para aprovechar la ocasión a su manera. ¿Quién quiere probar champán de segunda mano a partir de la sangre de un mortal borracho?

Cuando la entrevista termina, continúa al Capítulo Tres.

Capítulo Tres: El asesinato

Tan pronto como la coterie termine su primera entrevista recibe la noticia (consulta Método de descubrimiento a continuación) de que Ichabod ha sido asesinado. Su cuerpo ha sido encontrado en un callejón cerca de un bullicioso club nocturno llamado el Body Shop, con su garganta cortada, su boca llena de rosas rojas, y una estaca de madera atravesando su corazón. Después de que lo descubriera un guarda de seguridad que había salido a fumar un pitillo, la policía ha bloqueado el callejón, pero en unos momentos, una multitud de juerguistas borrachos se ha reunido junto al precinto policial, intentando echar un vistazo al escenario.

Método de descubrimiento

La coterie puede enterarse del asesinato a partir de cualquiera de los Contactos que aparecen en sus fichas de personaje. Como la mayoría de los vampiros no utilizan teléfonos móviles debido a la amenaza de la Segunda Inquisición, deberían recibir la visita de uno de sus Contactos, ya sea un policía, un periodista, o algún otro tipo. Mira las influencias de las fichas de los personajes y decide cuál es el más adecuado. O quizás, todos los personajes se enteran al mismo tiempo.

De forma alternativa, el Narrador puede transmitir la noticia por boca de uno de los cinco Anarquistas destacados. Puedes elegir a cualquiera, incluyendo al personaje del Narrador con el que se hayan reunido. Al final de la entrevista, otro vampiro se acerca, le susurra al oído, y el personaje del Narrador le cuenta la noticia a la coterie. Por supuesto, qué personaje del Narrador les informa, dará su propio sabor en función de sus motivaciones, inocencia, o culpabilidad.

La escena del crimen

Mediante sus Contactos (o los Contactos de un personaje del Narrador), la coterie puede conseguir echar un vistazo a la escena del crimen. Los personajes pueden querer infiltrarse en la escena con una tirada de Compostura + Sigilo para actuar como si formaran parte del escenario (Dificultad 5 si no se forma parte o no se tienen los papeles correctos. Dificultad 3 con un disfraz razonable, o Dificultad 2 con una Máscara convincente o un disfraz de experto), o introducirse mediante Ofuscación. Un examen correcto de la escena, incluso a distancia, revela:

-La policía está presente.

-Hay seis coches de policía (dos policías por coche).

-También hay dos detectives.

-Hay una ambulancia del departamento local para transportar el cuerpo a la morgue de la policía para realizar una investigación.

Una vez dentro de la escena, o interrogando con éxito a los testigos con una tirada con éxito de Carisma + Persuasión o Manipulación + Callejeo a Dificultad 4, la coterie puede descubrir los siguientes datos:

-El cuerpo de Ichabod se encuentra en una posición sentada en un callejón fuera de un club nocturno popular.

-Su garganta fue cortada con un arma pesada y afilada, posiblemente una espada o un cuchillo grande.

-Tiene una estaca de serbal atravesando su corazón.

-Su boca está llena de rosas rojas.

Consideraciones

Algunas cosas que considerar.

-Nadie en la coterie de ejemplo conoce la habilidad de Auspex: Toque del Espíritu, que les permitiría ver la última cosa que Ichabod vio antes de morir. Si quieren usarla, deben pedirle a Maeve o a Celene que actúen, y confiar en lo que les digan. En principio, la pareja no tiene razones para mentir, pero la coterie no lo sabe. Si Celene describe una visión utilizando el Toque del Espíritu, Resolución + Consciencia a Dificultad 3 indica si Celene está diciendo la verdad. Si Maeve lo intenta, la coterie debe realizar una tirada de Astucia + Perspicacia a Dificultad 4 para comprender lo que intenta comunicar.

-Si la coterie examina el cuerpo y hace una tirada de Inteligencia + Medicina a Dificultad 3, descubren que el cuerpo fue atravesado con una estaca después de su muerte. La causa de la muerte fue la pérdida de la sangre de la garganta.

-La escena del crimen se parece mucho a una especie de ritual. Ningún miembro de la coterie oficial posee la habilidad de Ocultismo, lo que les deja a merced de lo que sepan otros. Esto puede llevarles a hablar a Celene, que cree que la escena está preparada para confundirlos. Según Celene, los elementos del ritual son teatrales y no tienen conexión con una práctica real hasta donde sabe. Una tirada de Inteligencia + Perspicacia a Dificultad 3 indica que Celene está siendo honesta.

-El asesinato puede llamar la atención de la Segunda Inquisición debido a la presencia de la estaca, un clásico elemento del folklore vampírico. La coterie debe encontrar una forma de reparar la brecha en la Mascarada antes de que los cazadores de la Segunda Inquisición se enteren del asesinato. Número Cinco, Celene, y Bobby puede ejercer mucha influencia entre los mortales.

-Número Cinco posee conexiones entre los marginados que podrían proporcionar un chivo expiatorio para que la policía lo arreste. El supuesto asesino confesará tan pronto entre en prisión, donde pasará el resto de sus días. No le importa. Sabe que su familia nunca volverá a pasar hambre ni frío.

-La influencia de Bobby depende de su amplia habilidad de Ofuscación. Bobby puede infiltrarse en la morgue y falsificar informes, meterse en la sala de control de un estudio informativo y cambiar detalles en el guión del programa de la mañana, o meterse sin ser detectado en la sala de evidencias y pruebas de la policía.

-Celene está conectada con docenas de mortales influyentes a través de sus alianzas. Entre ellos se encuentra una respetada periodista local, la forense del condado, y la mujer del jefe de policía. Podría ejercer su influencia para alterar el relato.

-Si uno de estos tres vampiros ha sido elegido como Barón ejercerán su influencia sin pedir nada a cambio. Si un personaje de la coterie se ha convertido en Barón, debe decidir a quién pedir ayuda. Pueden preguntarle a los Anarquistas qué pueden hacer antes de tomar una decisión. Cuando se le pregunta, Bill Duke rechaza la petición preguntando qué puede hacer un cantante para ocultar un muerto. Maeve responde diciendo "La vena yugular es la más personal de todas, ¿no estáis de acuerdo? No es como la vena cefálica o la vena poplítea. Nada de eso."

Más entrevistas

En este momento la coterie tiene tres objetivos:

-Solucionar el asunto del nuevo Barón. Asegurarse de que sea reconocido y apoyado.

-Encontrar al asesino de Ichabod y asegurarse de que reciba un castigo apropiado.

-Evitar el posible interés que el asesinato haya causado en la Segunda Inquisición.

La coterie puede elegir a quién quiere entrevistar, y reunirse en los lugares presentados en las descripciones de los personajes del Capítulo Uno.

Capítulo Cuatro: Confrontación

En este capítulo la coterie debe proceder con todo lo que haya descubierto. Entonces debe tomar algunas decisiones importantes. Si un miembro de la coterie es el nuevo Barón debe decidir quién cree que es culpable y cómo debe ser castigado.

-Si Celene es la nueva Baronesa utiliza su red de contactos para cubrir la brecha de la Mascarada y ordena que Maeve sea destruida por el crimen a menos que la coterie le proporcione evidencias de la culpabilidad de Bill Duke. Si se demuestra que Duke es culpable, Celene libera a Maeve a regañadientes, que besa alegremente a Celene en la mejilla antes de desaparecer en la noche.

-Si Maeve es la nueva Baronesa, reúne a los Vástagos de la ciudad en la azotea de uno de los edificios de Número Cinco. Su discurso sin sentido es salpicado por el estallido de fuegos artificiales aleatorios en el cielo detrás de ella, representando el final de la fiesta de los mortales, mucho después de que la celebración oficial de la ciudad haya terminado. Sienta a cada uno de los Vástagos en un círculo y camina a su alrededor diciendo cosas sin sentido detrás de cada uno hasta que llega junto a Duke. Se detiene y de repente saca una espada que coloca en el cuello de Duke y pregunta a la coterie.

-¿Compasión o justicia?

Esto ocurre al margen de que se haya presentado alguna evidencia contra Duke o no, pues Maeve ha descubierto la verdad gracias a su Auspex. Honrará el veredicto de la coterie.

-Si Número Cinco es el nuevo Barón/Baronesa recurrirá a la ayuda de la coterie. Sin importar cuántas evidencias hayan descubierto, Número Cinco quiere que sea la coterie quien decida y haga justicia.

-Si Bill Duke es el nuevo Barón, ordena a los demás que utilicen sus contactos para tapan la brecha de la

Mascarada y hace un discurso sobre cómo Ichabod era una mancha de corrupción en la ciudad y una vergüenza para el Movimiento Anarquista. Entonces continúa diciendo que como Barón planea imponer muy pocas leyes sobre los demás. Mantener la Mascarada es importante, pero aparte de eso, declara que es necesario mantener a raya a los ghouls e impedir que interfieran en los asuntos de los Anarquistas o aplastarlos. De forma rápida y discreta. La coterie puede cambiar de opinión y tratar de derrocar a Duke en este momento si saben que es culpable.

-Cuando esta escena llega a su conclusión, los Anarquistas se separan, preparados para dejar atrás el año viejo y sus problemas.

Epílogo

Después de los sucesos de esta Nochevieja, la ciudad tiene un nuevo Barón. Podría ser una bendición para los Anarquistas locales o simplemente pueden haber cambiado un tirano por otro. Sólo el tiempo lo dirá. En cualquier caso, la coterie merece algún tipo de recompensa.

Por el infierno que han atravesado, todo el mundo recibe 3 puntos de experiencia.

También, si los jugadores han conseguido aliados o enemigos a lo largo de su investigación, asegúrate de que los anoten en las fichas de sus personajes.

Apéndice: Personajes jugadores

Aquí tienes una coterie de personajes jugadores para utilizar con esta historia. Puedes jugar con estos personajes o utilizar los tuyos propios. Si utilizas estos personajes, dáselos a los jugadores y la ayuda Historia de la Coterie. Si utilizas tus propios personajes, considera cómo se les pueden aplicar los detalles de la Historia de la Coterie.

Historia de la Coterie

Hace un año, todos escapasteis de una ciudad terrible. El Príncipe era un tirano sediento de sangre, que disfrutaba con el melodrama y la venganza. Creía que era el mejor amante del mundo, el mejor político del mundo, el mejor músico del mundo, el mejor lo que fuera del mundo. Cualquiera que se atreviera incluso a pensarlo era arrojado a sus perros de guerra: un grupo de vampiros increíblemente peligrosos que seguían sus órdenes sin dudar.

Todos sabíais que teníais que escapar, pero impedía que ningún Vástago de su dominio se marchara. Celebraba corte cada noche, exigiendo que acudiera cada vampiro de su ciudad. Como castigo hasta por indiscreciones menores, exigía que sus ciudadanos fueran Vinculados por Sangre a él. Cualquiera que huyera...era perseguido por sus perros de guerra y lo traían de vuelta.

No había salida. No había esperanza. Hasta que os encontrasteis.

Juntos, conseguisteis escapar de la ciudad. Utilizando vuestras habilidades únicas, salisteis de aquel lugar. Por desgracia, uno de vosotros -el vampiro que conocíais como "Richard"- no lo consiguió. Fue el que ideó maneras de que evitarais el Vínculo de Sangre. Cuando huisteis, los perros de guerra os encontraron. Richard ganó el tiempo que necesitasteis para escapar.

Asqueados por la Camarilla, huisteis a la ciudad Anarquista más cercana. Allí, pensabais haber encontrado un lugar seguro, pero el Barón resultó ser sólo otra bestia hambrienta de poder. Sus ambiciones y apetitos ponían en peligro la seguridad y la reputación de la ciudad. Decidisteis que si los Anarquistas se negaban a vivir según sus valores, vosotros lucharíais por ellos. Tu coterie apartó al Barón Guy English del poder.

Habéis creado un vacío de poder en nombre de la justicia. Ahora, debéis llenarlo mientras os enfrentáis a la peor ruptura de la Mascarada que la ciudad ha visto jamás.

Ashura, la Reina de Dis

Fuiste hermosa hace tiempo. Incluso deslumbrante. Una mujer que iba camino de convertirse en una modelo o una actriz. Pero no eras sólo una cara bonita, te esforzabas en la universidad, destacabas con tu habilidad con la palabra, y planeabas sacarte un título de antropología. Pero a alguien le molestó tu aspecto y sólo para atormentarte te Abrazó en el Clan de los Monstruos: los Nosferatu. Te despreció, te atormentó, y te torturó, condenándote a una existencia de horror. Eras poco más que un juguete para la bestia que te había Abrazado hasta que conociste a un vampiro llamado Richard. Ayudó a rescatarte de tu sire y, con un pequeño grupo de otros vampiros, te ayudó a escapar de la ciudad de la Camarilla en la que habías sido Abrazada. Por desgracia, mientras huíais Richard cayó ante los perros de guerra del Príncipe, ganando el tiempo suficiente para que escaparais.

Desde vuestra huida, has dejado atrás tu viejo nombre y has adoptado una nueva personalidad: Ashura, la Reina de Dis. Utilizando tus habilidades teatrales, tu nueva identidad es una de una mujer fatal bella y peligrosa. Tu aspecto es alienígena y sorprendente, casi como si tu piel y tus ojos no fuesen algo humano. Pero trabajas con lo que tienes, y una máscara y una voz seductora valen mucho. Una mujer que puede atraer a cualquier amante a un terrible destino de autodestrucción pura. Lo haces para protegerte de cualquiera que se atreva a controlarte como hizo tu sire, manteniendo la ilusión todo el tiempo. Sin embargo, tu coterie sabe quién eres, y les has confiado tu verdadera identidad. De hecho, han demostrado una y otra vez que son la gente en la que merecen que confíes.

Clan: Nosferatu

Ambición: Ser querida por todos los que te rodean

Deseo: Necesitas provocar miedo en la gente

Depredadora: Sirena

Humanidad: 7

Generación: 13

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Artesanía (Moda) 1, Latrocinio 1, Pelea 1, Etiqueta (Cortes Vampíricas) 2, Interpretación (Burlesque) 2, Perspicacia 4, Persuasión (Seducción) 3, Subterfugio 3, Consciencia 3, Finanzas 2

Disciplinas: Ofuscación (Manto de Sombras, Paso Invisible, Máscara de las Mil Caras) 3, Presencia (Fascinación) 1

Nota: Ashura tiene una selección inusual de Disciplinas debido a su enfoque social.

Ventajas: Rebaño 3, Recursos 3, Refugio 3

Defectos: Enemigo 1, Carne de Estaca 2

Simona González

Creciste en un jardín. A tu madre le encantaba la jardinería, y creciste con las manos y los pies sucios y no te importaba nada. Y aunque era muy discreta, también sabías que en secreto reverenciaba a la Madre Tierra, manteniendo un pequeño santuario en tu patio. Tu padre había muerto cuando sólo tenías ocho meses pero tu madre tuvo después varios romances -muchos al mismo tiempo- y tu creciste con una docena de hombres distintos que vivían en tu hogar. Entonces, a los dieciocho años, cuando estabas preparada para graduarte en el instituto, casi mueres en un accidente de tráfico. En el hospital, aferrándote débilmente a la vida, el hombre del otro coche entró en tu habitación y te abrazó, convirtiéndote en una vampira. Estabas horrorizada por lo que te había hecho y huiste en la noche. Él intentó atraparte, pero sin éxito.

Finalmente, descubriste a otros como tú y te convertiste en miembro de la Camarilla, pero bajo el reinado del Príncipe Olgan, un tirano brutal e inhumano. Estaba fascinado por tu inocencia y belleza y te entregó a sus perros de guerra: vampiros poderosos que mantenían la paz en su ciudad. No sólo la paz, sino también la obediencia. Utilizó el Vínculo de Sangre para ponerte bajo su control y sus perros de guerra te adiestraron para ser una cazadora, utilizando tus dones Gangrel para rastrear a los que trataban de escapar de la autoridad del Príncipe y de su ciudad. Parecía que tu no vida sería así para toda la eternidad hasta que conociste a Richard, un vampiro que también estaba tratando de escapar. Había reunido un pequeño grupo de vampiros, incluyéndote a ti, y juntos conseguisteis ser libres del poder del Príncipe Olgan. Pero Richard no lo consiguió. Fue atrapado por los perros de guerra de Olgan, ganando tiempo para que huyerais. Y huisteis, hasta que llegasteis a esta ciudad, un dominio Anarquista donde los vampiros podían existir sin la sombra de la tiranía. Pero los líderes corruptos pueden gobernar incluso entre los Anarquistas.

Clan: Gangrel

Ambición: Crear una familia

Deseo: Castigar a la Camarilla

Depredadora: Gata Callejera

Humanidad: 6

Generación: 13

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 9, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Armas de Fuego 3, Artesanía (Jardinería) 3, Conducir 2, Pelea (Agarrar) 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 1, Supervivencia (Rastrear) 4, Callejeo 2, Trato con Animales 1, Consciencia 1

Disciplinas: Fortaleza Potencia (Cuerpo Brutal)1, Fortaleza (Resiliencia, Dureza) 2, Protean (Ojos de la Bestia) 1

Ventajas: Contactos (Criminales) 3, Influencia (Bandas Callejeras) 2, Rebaño (Bandas Callejeras) 2, Recursos 1, Refugio 2

Defectos: Daño Folklórico (Plata) 1, Tabú Folklórico (Ajo) 1

Charles Pyke

Creciste con unos padres que adoraban la ciencia ficción. Cuando estabas aburrido leías libros a una velocidad casi sobrenatural. Una vez te leíste una novela de 800 páginas en sólo un fin de semana. Tus padres te animaban a leer más, y pronto te convertiste en un experto en todo lo relacionado con la ciencia ficción. También te encantaba ver series de ciencia ficción en la TV y creciste con una actitud posthumanista hacia la política, la religión, y la cultura. Creías que el cuerpo humano era un proyecto de ingeniería y que el mundo debería adoptar los mejores sistemas para no quedarse atrapado en un único punto de vista. Fuiste a la universidad, estudiaste ciencias políticas, y te hiciste un nombre. Te esperaba una carrera prometedora. Entonces, te abrazaron.

Los Ventrue siempre están en busca de maestros de la política. Por desgracia no se esperaban que también fueras un librepensador. Rechazaste las estructuras del clan Ventrue y de la Camarilla, considerándolas reliquias medievales en el mejor de los casos y tiranías en el peor. Pero no te dieron elección. El Príncipe de la ciudad, Olgan, utilizó el Vínculo de Sangre para controlarte y utilizó tu conocimiento político en su provecho. Sólo cuando conociste al vampiro llamado Richard conseguiste escapar de la ciudad y llegaste aquí con tus amigos: tu “coterie.” Ahora utilizas tus habilidades de persuasión (y manipulación) para ayudar a tus aliados cuando las garras y dientes no sirven.

Clan: Ventrue

Ambición: Consolidar el poder de los Anarquistas

Deseo: Ser aceptado y superar los prejuicios

Depredador: Consensualista

Humanidad: 8

Generación: 13

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Atletismo 1, Conducir 1, Latrocinio 1, Callejeo 1, Etiqueta 2, Intimidación 2, Liderazgo 3, Perspicacia 2, Persuasión (Víctimas) 3, Subterfugio (Subversión política) 3, Academicismo (Ciencias políticas) 2, Consciencia 1, Finanzas 2, Investigación 1, Medicina 1, Política 2

Disciplinas: Dominación (Nublar Memoria) 1, Fortaleza (Mente Imperturbable) 1, Presencia (Fascinación, Beso Persistente) 2

Ventajas: Rebaño 2, Recursos 3, Refugio 3

Defectos: Ruptura de la Mascarada 1, Exclusión de Presa (Sin Consentimiento) 1, Rechazado (Camarilla) 2

David Jefferies

“La ciencia es la herramienta que usamos para separar las cosas que son verdaderas de las cosas que queremos que sean verdaderas.” Te encantaba esa cita que habías oído y decidiste dedicar toda tu vida a ella. Estudiaste ciencias y estudiaste duro, y perdiste muchos amigos y amantes potenciales debido a tu filosofía personal. Después de la graduación, te dedicaste a uno de los mayores misterios de la biología: una enfermedad de la sangre increíblemente rara que se había llevado a tu hermana. Dedicaste toda una década a trabajar en el problema, y un día, lo descifraste. Tu investigación llevó a una cura. En tu corazón sabías lo que tu hermana nunca había llegado a saber, pero una pequeña parte de ti deseaba que hubiera podido. Entonces, te Abrazaron.

El Príncipe Olgan, un vampiro, había descubierto tu investigación, y te exigió que encontraras una cura para su condición. Te mantuvo encerrado, guardándose tu mente brillante para él solo, y creía que convirtiéndote en vampiro te daría una motivación adicional para encontrar una cura. En lugar de eso, utilizaste tu mente para encontrar una forma de escapar. Tu captor te daba acceso a todos los libros y materiales que necesitaras en tu investigación. En lugar de encontrar una cura para el vampirismo, encontraste una forma de debilitar el Vínculo de Sangre y la usaste, liberándote de su control. Cuando un vampiro llamado Richard te propuso huir de la ciudad, compartiste ese conocimiento con él y los que te ayudaron a escapar. Sin embargo, Richard no lo consiguió. Cayó ganando el tiempo para que los demás escaparaís de los perros de guerra de Olgan. Ahora resides en una ciudad Anarquista y libre de la Camarilla, y tu coterie te protege mientras llevas a cabo tus experimentos. De hecho, tu siguiente proyecto es el más ambicioso: curar la condición vampírica.

Clan: Malkavian

Ambición: Curar el vampirismo

Deseo: Ser reconocido por tu inteligencia

Depredador: Sandman

Humanidad: 7

Generación: 13

Potencia de sangre: 1

Atributos: Fuerza 1, 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: Callejeo 1, Liderazgo (Lucha por la liberación) 2, Persuasión 1, Academicismo (historia médica) 2, Ciencias (Biología) 4, Consciencia 2, Finanzas 1, Medicina (Anestesia) 3, Ocultismo 3, Tecnología 3

Disciplinas: Auspex (Sentidos Incrementados, Premonición, Escudriñar el Alma) 3, Dominación (Nublar Memoria) 1

Ventajas: Influencia (Medicina) 2, Resistencia al Vínculo 1, Rebaño 2, Recursos 3

Defectos: Adicción (Morfina) 1, Exclusión de Presa (Gente Maleducada) 1

Bigwig (“Pez gordo”)

En una ocasión alguien te describió diciendo que “tenías los hombros en dos zonas horarias.” Bien, a quien le lancen un guante, que se lo achante, y te lo pusiste para someter a los estúpidos. Eras un fan de la lucha libre antes de que el Príncipe Olgan te Abrazara. Desde entonces le serviste como uno de sus perros de guerra, un grupo de vampiros que el

Príncipe utilizaba para mantener la paz y el orden en su ciudad. Hiciste cosas horribles, cosas que querrías poder olvidar, la verdad. Cazabas a otros vampiros, y con tus hermanos, los hacías pedazos. Todo en nombre del Príncipe. Te obligó a beber su sangre y te convirtió en su servidor eterno. Y no te importó. Por lo menos hasta que utilizó el Vínculo para obligarte a destrozar a una familia de cuatro personas. Entonces, algo se rompió en tu interior. Otro vampiro llamado Richard te dio una solución, una forma de romper el Vínculo de Sangre y liberarte. Aceptaste su oferta y ayudaste a un pequeño grupo de vampiros a huir de la ciudad. Por desgracia, Richard no escapó con vosotros, ganando tiempo para que tú y los demás huyerais.

Ahora tu coterie reside en una Ciudad Anarquista Libre, lejos de los dominios de la Camarilla y de sus Príncipes. Un Anarquista te dio el apodo de "Bigwig" (de un libro sobre conejos, "La colina de Watership"), y como te gustó como sonaba, te lo quedaste. Tiempo después leíste el libro y comprendiste el apodo, y ahora lo adoras. Eres el guardián de tu coterie, y tras ayudarles a escapar de la ciudad, harías lo que fuera para mantenerlos a salvo, incluso arriesgando tu propia existencia no muerta.

Clan: Brujah

Ambición: Proteger a mis amigos

Deseo: Demostrar que no soy tan tonto como parezco

Depredador: Gato Callejero

Humanidad: 6

Generación: 13

Potencia de sangre: 1

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades: Armas de Fuego 1, Atletismo 1, Conducir 2, Pelea (Agarrar) 3, Pelea con Armas 4, Callejeo 2, Intimidación 3, Trato con Animales 1, Consciencia 3, Medicina 2

Disciplinas: Celeridad (Reflejos Rápidos) 1, Potencia (Cuerpo Brutal, Bravura, Alimentación Brutal) 3

Ventajas: Contactos (Criminales) 3, Mecha Corta 1, Recursos 3, Refugio 1, Sabueso de Sangre 1

Defectos: Feo 1, Tabú Folklórico (Cruces) 1