

Tres cuchillos a medianoche

Una historia de Año Nuevo para Vampiro: La Mascarada

Autora: Rachel J. Wilkinson
Desarrollo: Kevin Schluter y Jukka Särkijärvi
Producción: Kevin Schluter
Dirección artística y diseño gráfico: Sarah Robinson
Ilustrador de portada: Nevzat Aydin
Ilustradores: Mayra Luna and Paradox artists
Copia de edición y consultor cultural: Stephanie Xu
Lectura de prueba: Megan Boatright and Nathan Gerber

DIRECCIÓN DE MUNDO DE TINIEBLAS

Vicepresidencia ejecutiva: Marco Behrmann
Dirección creativa: Jess Lanzillo
Liderazgo de empresa y desarrollo: Viktor Bovallius
Liderazgo de desarrollo creativo e IP: Karim Muammar
Dirección de licencia: Nikola Filipov
Dirección de marketing: Jason Carl
Dirección artística: Tomas Arfert
Dirección creativa: Martyna Zych
Desarrollo de comunidad: Debbie Lane
Presidencia y publicidad: 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 de juegos de rol: Rachel J. Wilkinson
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 de juegos: Matt Hyra
Diseñadores de juegos: Alex Davy, Dyllan Fernandez, Christopher Chung, y Sarah Rowan
Desarrollo de Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson
Coordinación de prueba de juegos: Marcus E. Burchers
Dirección de marketing: Jordan Gaeta
Dirección de comercio virtual: Nick Medinger
Dirección de organización de juegos: Trevor McGregor
Dirección de proyectos: Rachel Del Rio
Dirección de servicio al cliente: Jenni Janikowski
Especialidad de Finanzas: Madeline Minervini
Producción creativa: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Servicio al cliente: Bethany Bauthues
Coordinación de comunidad: Anais Morgan
Coordinación de ventas y marketing: Sophia Gambill
Especialidad de comunidad : Rina Amaranthine

RENEGADE GAME STUDIOS

© 2025 Paradox Interactive® AB. Vampira: La Mascarada® son marcas registradas de Paradox Interactive AB en Europa, Estados Unidos y otros países.

Visita Mundo de Tinieblas online en www.worldofdarkness.com

© 2025 Renegade Game Studios

Este libro utiliza elementos sobrenaturales en escenarios, personajes, y temas. Todos los elementos sobrenaturales y místicos son ficción y se utilizan sólo con propósito de entretenimiento. Este libro contiene contenido adulto. Se aconseja discreción al lector.

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

Índice de contenidos

Resumen general

- Desarrollo
- Una coterie Carnaval de Ancillae
- Principios de la Crónica
- Los Tres Cuchillos
- El gancho

Parte Uno: El plan

- Escenas de los aspirantes
- Decisiones

Parte Dos: Sangre en la pista de baile

- Presentando los desafíos
- El Príncipe del sofá
- Cabezas de lista
- Justicia para Longwood
- Conclusión
- En las Crónicas

Apéndice Uno: Rastreando agendas

Apéndice Dos: La coterie de personajes jugadores

- La historia de la Máquina de Hacer Dinero

Tres cuchillos a medianoche

Una historia para Vampiro: La Mascarada

Mientras el año se acerca a su fin, el Príncipe Kevin Jackson de Chicago recurre a una coterie Carnaval de viajeros para que celebre la fiesta de Año Nuevo en la ciudad, y nada menos que en los terrenos del Elíseo. Tres Vástagos ambiciosos -Adze, Bronwyn, y Bret Stryker- rodean el evento, cada uno de ellos aspirando a la posición vacante de Guardián del Elíseo. Mientras la coterie hace sus planes, los cuchillos políticos se desenvainan, obligándose a controlar los intereses en liza y a evitar ser dañados en el proceso.

O, en otras palabras, sólo es una noche más en la Ciudad del Viento.

Aviso de contenido

Vampiro: La Mascarada manifiesta la oscuridad del mundo real mediante historias de terror. Los fans de los juegos de rol en general y de **Vampiro** en particular posiblemente esperen historias en las que aparezcan depredación sobre humanos, sangre, adicción, violencia, armas, tentación, tráfico de humanos, muerte potencial de personajes jugadores o del Narrador, y traiciones. Esta historia también incluye referencias y expresiones mundanas de: uso de drogas, situaciones de sexo consensuado, violencia, referencias a bandas, trabajo sexual, tentación y muerte potencial. Si vas a dirigir esta historia como un evento separado, consulta el apartado de Juego Considerado en el apéndice del manual básico de **Vampiro** para asegurarte de que todos los que participen en la mesa de juego compartan las mismas expectativas, especialmente si alguno de los personajes es nuevo en **Vampiro**.

Saltando al ruedo directamente

Para los Narradores que dirijan esta historia en una sesión autoconclusiva, se incluye una coterie Carnaval de cinco vampiros preparada para jugar y conocida por celebrar eventos de la Estirpe. Como extraños nómadas, no tienen aliados ni enemigos establecidos, lo que los convierte en una parte neutral e ideal para los propósitos del Príncipe Jackson. Sin embargo, en Chicago, agrandar a un Vástago a menudo significa el desagrado de otro. Rápidamente descubrirán que incluso planificar una fiesta se puede convertir en un campo de minas político.

Resumen general

El Príncipe Kevin Jackson de Chicago quiere llenar su posición vacante de Guardián del Elíseo (o eso se rumorea). Adze, Bronwyn, y Bret Stryker esperaban recibir ese título y el honor de celebrar la fiesta de Año Nuevo de la ciudad cuando Jackson frustró sus expectativas encargando las festividades a una coterie nómada, proporcionándole a esos Vástagos acceso temporal a cualquier Elíseo de Chicago. Adze, Bronwyn, y Bret Stryker no se lo han tomado nada bien y sospechan que hay más cosas en juego. No sería la primera vez que un Príncipe prueba a los aspirantes antes de nombrar a un cargo de la corte. Ahora los personajes jugadores deben planificar el evento y enfrentarse a los egos heridos en una guerra fría de voluntades a tres bandas.

Desarrollo

Tres cuchillos a medianoche sigue un estilo flexible en un entorno aislado en dos fases. En la Parte Uno, la coterie planifica la celebración de Año Nuevo, tomando decisiones sobre el evento, entretenimiento, seguridad y fuentes de sangre. Durante esta fase, también conocen a Adze, Bronwyn, y Bret Stryker, y cada uno de ellos les ofrece ayuda mientras se dedican a sus propios planes. Los Narradores pueden presentar estas escenas en cualquier orden que resulte mejor para su mesa.

La Parte Dos cambia a la fiesta en sí. Con todas las piezas en juego, los personajes se dedican a disfrutar de la noche, interactuando con los personajes del Narrador mientras las consecuencias de sus decisiones anteriores comienzan a manifestarse. Cada arco de enfrentamiento cambia dependiendo del trato de la coterie, influyendo en su conducta a lo largo de la noche. Entonces, cuando los Anarquistas interfieren en la fiesta, la historia avanza hacia su conclusión dramática.

Una coterie Carnaval de Ancillae

Esta historia incluye una coterie de ancillae listos para jugar que pertenecen a una coterie Carnaval. Sin embargo, los jugadores son libres de crear sus propios personajes, incluyendo su tipo de coterie y su procedencia en Chicago o fuera de la ciudad. Las coterie Carnaval se mueven de un lugar a otro, llevando la fiesta con ellas. Mientras los Nómadas celebran la ausencia de raíces, los Carnavales se esfuerzan por impresionar a los mortales, a los Vástagos, o a ambos, dependiendo del estilo de la coterie. Algunos Carnavales atraen a los antiguos proporcionando entretenimientos anacrónicos deliberados, reinventando los circos y ferias de la Gran Depresión o incluso más atrás, grupos de trovadores medievales. Otros organizan raves en las que ponen música vanguardista pinchada por Djs, que cobran seis cifras la noche. Sin embargo, no todos los Carnavales se dedican exclusivamente al entretenimiento o a proporcionar oportunidades de alimentación. Sus espectáculos pueden incluir política, teatro o ritos Caimitas ocultos a plena vista.

Para más información sobre el tipo de coterie Carnaval, consulta *Chicago Nocturno* (pág. 260).

Cambiando un poco las cosas

Tres cuchillos a medianoche ha sido escrito como una historia de la Camarilla en Chicago. Pero quizás esta historia ocurra en una ciudad diferente, con un tipo diferente de "cuchillos" compitiendo por la posición de Guardián del Elíseo. O quizás la historia transcurra en una ciudad Anarquista, con el Barón encargando a la coterie que celebre una fiesta en los terrenos del Elíseo -para desagrado de tres celosos rivales Anarquistas. En última instancia, el Narrador debería sentirse lo bastante libre como para adaptar la historia para que sirva a los intereses de los jugadores.

Principios de la Crónica

Utiliza los Principios Humanistas (a continuación) o elige otra serie de Principios de la Crónica (consulta

Vampiro: La Mascarada, pág. 172).

- No matarás, salvo en autodefensa.
- No violarás ni torturarás.
- No dañarás a los inocentes.

Los Tres Cuchillos

Cuando el Príncipe Jackson le pide a la coterie que celebre una fiesta de Año Nuevo en los terrenos del Elíseo, los personajes jugadores se encuentran en un lugar de privilegio, con muchos ojos envidiosos mirándolos. Tres pares de esos ojos pertenecen a tres Vástagos poderosos, y cómo la coterie interactúa con ellos es el desafío principal de *Tres cuchillos a medianoche*.

Adze, Bronwyn, y Bret Stryker son peligrosos en sí mismos, con egos considerables y planes ambiciosos. Ansían influencia, y con la posición de Guardián del Elíseo a la vista, no dudarían en apuñalar a un aliado, y mucho menos en pisar a unos pocos extraños de fuera de la ciudad. Los siguientes resúmenes ofrecen un vistazo de los tres aspirantes.

Adze, padre de la Discoteca de Sangre

Adze desafía la mayoría de los estereotipos de los Nosferatu, disfruta con trajes de etiqueta, y tiene gusto por el melodrama. Con una sonrisa fácil y un apretón de manos firme, sabe cómo entregar un insulto sutil en un momento y una invitación VIP en el Red N°5 al momento siguiente. Como un jugador establecido, actúa como un hombre que ya ha

ganado. Y como Padre de Todo en la Discoteca de Sangre, dirige un pequeño ejército de almas perdidas y descarriadas. Todo el mundo en Chicago siente curiosidad por saber a quién pretende apuntar con ese ejército y cuándo.

En *Tres cuchillos a medianoche*, Adze ve el nombramiento de la coterie como una oportunidad de poner a prueba sus simpatías y quizás reclutarlos bajo su órbita. Se le pone la piel de gallina ante el decoro de la Camarilla, y si el evento va demasiado lejos en favor de los Sangre Azules de la ciudad, discretamente le retirará su apoyo (o hará más ruido).

Una ficha completa de Adze se encuentra disponible en *Chicago Nocturno*, pág. 172.

Clan: Nosferatu

Potencia de Sangre: 3

Dificultad general: 5/3

Reservas de datos medias: Físicos 6, Sociales 7, Mentales 7, Disciplinas 8

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 9

Reservas de datos excepcionales: Intimidación 8, Liderazgo 8, Subterfugio 9

Disciplinas y poderes sugeridos: Animalismo 2 (Vínculo con Famulus, Susurros Salvajes), Ofuscación 4 (Manto de Sombras, Pasaje Invisible, Máscara de las Mil Caras, Desvanecerse), Potencia 3 (Cuerpo Letal, Bravura, Agarre Asombroso), Presencia 2 (Fascinación, Beso Persistente)

Bronwyn, la araña en su tela

Bronwyn no es una solitaria, y su presencia en la sociedad de los Vástagos de Chicago es deliberada y se encuentra profundamente instalada. Esta antigua Malkavian ha pasado siglos construyendo una vasta red de espías e informadores, y su lista de secretos rivaliza con la de los Nosferatu. El club Blue Velvet es suyo, y pocos entran sin ser observados, clasificados y archivados para un uso futuro. Ya sea mediante una lengua demasiado suelta en el club o algo que ha escuchado uno de sus “empleados” en el Sistema Circulatorio, la adquisición de información confidencial por parte de Bronwyn ha demostrado ser eficaz, así como el peligro inherente de negociar con ella.

En *Tres cuchillos a medianoche*, Bronwyn no se toma la decisión del Príncipe Jackson a la ligera. La coterie es una herramienta potencial, y puede ofrecer ayuda para elevar sutilmente su posición. Para ella es una apuesta segura. Pero faltarle al respeto o mostrarse desleal merece un lugar en su lista negra, y siempre ajusta cuentas.

Una ficha completa de Bronwyn se encuentra disponible en *Chicago Nocturno*, página 141.

Clan: Malkavian

Potencia de sangre: 5

Dificultad general: 6/4

Reservas de datos medias: Físicos 5, Sociales 5, Mentales 6, Disciplinas 9

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 8

Reservas de datos excepcionales: Consciencia 7, Etiqueta (Bares) 8, Medicina (Sangre) 8

Disciplinas y poderes sugeridos: Auspex 4 (Sentidos Incrementados, Premonición, Escudriñar el Alma, Toque del Espíritu), Dominación 4 (Compeler, Mesmerismo, La Mente Olvidadiza, Racionalizar), Ofuscación 2 (Manto de Sombras, Paso Invisible), Protean 2 (Ojos de la Bestia, Armas Salvajes)

Bret Stryker, el narcisista ingenuo

Hermoso y vanidoso, Bret Stryker no es la mente maestra política que cree que es. Una herramienta de Toreador más poderosos, como Helena (Portia) o Annabelle Triabell, su búsqueda de grandeza normalmente es un intento de agradar a sus superiores. Y teniendo en cuenta su ego frágil, Stryker se toma cada burla social personalmente. Alguien siempre tiene que pagar. A veces eso significa golpear a un compañero de boxeo demasiado fuerte. A veces significa dejar a alguien seco antes de abrazarlo y entregárselo como regalo a Helena.

En *Tres cuchillos a medianoche*, Bret había esperado ser el centro de atención en la noche y disfrutar de los aplausos, pero el Príncipe Jackson miró hacia otro lado y lo humilló. Enmascara su furia detrás de una supuesta confianza. Si la coterie alimenta su ego, los elogiará ante la gente adecuada. Si no, se asegurará de que alguien resulte herido y se hará la víctima. No es sutil, pero no tiene por qué serlo. No con el favor de Helena.

Una ficha completa de Bret se encuentra en *Chicago Nocturno*, página 186.

Clan: Toreador

Potencia de sangre: 2

Dificultad general: 4/2

Reservas de datos medias: Físicos 6, Sociales 5, Mentales 4, Disciplinas 6

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 4

Reservas de datos excepcionales: Atletismo (Levantar pesos) 8, Conducir 8, Interpretación (Bailar, desnudarse) 8

Disciplinas y poderes sugeridos: Celeridad 3 (Gracia Felina, Presteza, Pestaño), Presencia 3 (Fascinación, Beso Persistente, Mirada Aterradora)

El gancho

A sólo unos días del final de año, la coterie es visitada por un mensajero en nombre del Príncipe Kevin Jackson de Chicago. El mensajero invita a la coterie a organizar la siguiente celebración de Año Nuevo en Chicago y ofrece el uso de los muchos grandes Elíseos de la ciudad. La coterie recibirá ayuda para facilitar el acceso, y serán bien

compensados por sus esfuerzos. Elige un mensajero que sea adecuado para la naturaleza de tu coterie: un ghoul de confianza, el mensajero del Sheriff Damien, un intermediario mortal bajo Dominación, o incluso un mensajero animal.

A pesar de la educada petición, el mensaje del Príncipe Jackson deja poco espacio para el rechazo. La coterie tiene una semana para planificar y ejecutar el principal evento social del año en Chicago. El tiempo es justo, y puede que los personajes se pregunten por qué. ¿Falló la primera elección del Príncipe? ¿Se están tramando chanchullos políticos? ¿Alguien pidió un favor?

Los Narradores pueden crear cualquier razón para la solicitud tardía en función de su Crónica, pero en el contexto de *Tres cuchillos a medianoche*, el Príncipe Jackson había pretendido nombrar un Guardián del Elíseo antes de la llegada del año nuevo. Ese individuo habría organizado la celebración. Pero...la información se filtró, y la política lo enturbió todo. Damien y Annabelle Triabell, la sire de Bret Stryker, cuestionaron la decisión de nombrar a un Guardián del Elíseo sin consultarles. Después, Adze presionó demasiado pidiendo favores en beneficio de la Discoteca de Sangre. Fue un movimiento que no le gustó a Jackson. Por parte de Bronwyn, utilizó su influencia sobre el Sistema Circulatorio para cerrar discretamente el acceso de sus rivales a fuentes de sangre. Disgustado por la maniobra, Jackson decidió encargar la fiesta de Nochevieja a una parte neutral con pocos lazos locales. Y ahora está vigilando cómo cada uno de los tres aspirantes se desenvuelve.

Parte Uno: El plan

Con una semana hasta la Nochevieja, la coterie debe elegir un Elíseo para el evento, organizar la seguridad, las fuentes de sangre, y preparar diversión y entretenimiento. El mensajero elimina cualquier obstáculo burocrático razonable, liberando a los personajes jugadores para que se concentren en los elementos específicos de los Vástagos. Y mientras planifican, Adze, Bronwyn y Bret Stryker hacen sus movimientos. Cada uno cree que deberían ser el siguiente Guardián del Elíseo de Chicago, y consideran que influenciar a la coterie es crucial para asegurarse esa posición.

Ansia: Cada personaje comienza con Ansia 2 si quieres una presión inmediata. De otra manera, requiere tiradas nocturnas de Enardecimiento para despertar o establece el Ansia en escenas a lo largo de la semana utilizando el método de las reglas básicas (*Vampiro*, pág. 292).

Escenas de los aspirantes

En cualquier orden que el Narrador prefiera, los tres aspirantes a Guardián del Elíseo se presentan a la coterie. Y en función de las decisiones que tomen los personajes, Adze, Bronwyn y Stryker terminan convirtiéndose en aliados o rivales. Si la coterie hace una mala declaración o se comporta de manera grosera delante de cualquiera de los aspirantes, una tirada de Compostura + Etiqueta (Dificultad 4 para Adze, 3 para Bret o Bronwyn) puede ayudar a suavizar cualquier berrinche o desarreglo.

Comprobar los planes

Cada aspirante quiere dos cosas específicas de la coterie y comienza con una opinión desfavorable de los personajes en general (lo demuestre o no). A medida que los personajes jugadores cumplen lo que quiere, la actitud del aspirante cambia. Cumplir un deseo lo mueve a una posición más medida y neutral. Cumplir sus deseos gana una actitud de apoyo, y el aspirante puede gastar algo de su capital político en beneficio de la coterie.

Las opiniones cambiantes importan. En la Parte Dos, cuanto más favorable se encuentre un aspirante hacia la coterie, más ayuda prestará durante el evento. Los aspirantes con una opinión desfavorable pueden causar problemas e incrementar la Dificultad de ciertas acciones o provocar complicaciones. Estas actitudes también ofrecerán escenas exclusivas durante la fiesta.

Para disponer de al menos una opinión favorable o desfavorable, el Narrador puede interpretarlas de manera flexible o estricta. Si la opinión de todo el mundo es neutral, considera que pueden existir otras razones por las que uno de los tres aspirantes se muestre favorable o desfavorable hacia la coterie.

Adze quiere:

- Que los Anarquistas locales sean invitados a la fiesta.
- Que la Discoteca de Sangre sea el entretenimiento principal.
- Alimentación a medianoche sancionada por los ritos de la Discoteca de Sangre.

Bronwyn quiere:

- Que el Blue Velvet sea seleccionado para el evento.
- Que el Sistema Circulatorio suministre la sangre.
- Reglas estrictas para los Anarquistas -escolta obligatoria, nada de alimentarse.

Bret Stryker quiere:

-Que el Teatro Neofuturista, el Ballet de la Ciudad, el Museo de Arte, el Teatro de la Ópera, o la Orquesta Sinfónica sean elegidos para el evento.

-Que la banda Baby Chorus sea elegida como entretenimiento principal.

-Que no se permita alimentación visible, ni fotografías, ni videos.

La coterie podría aceptarlo todo de un aspirante y convertirlo en un verdadero aliado, o podría repartir sus apuestas y satisfacer algo de cada uno.

Adze en el Red N°5

Adze invita a la coterie a divertirse con él en el Red N°5.

-¿Nombres? -El portero del Red N°5 alterna su atención entre vosotros y su tablet. Su pendiente brilla. Asiente, y se echa a un lado- Está bien, pueden pasar.

En el interior, entráis en una marea de sudor, soul y ritmo de bajos. Una mujer con un traje elegante os acompaña hasta una zona reservada donde Adze os aguarda. Sus gafas redondas captan las luces cambiantes del club mientras os hace un gesto para que os sentéis.

Interpretar a Adze

No te pierdes en sutilezas. Juegas directo, hablas con sinceridad (aunque con un poco de dramatismo) y tratas a la gente como se merece. Puede que estés jugando, pero te importa una mierda lo que la gente piense de ti. Y no tienes miedo de prender fuego a un puente o insultar a alguien por faltarte al respeto a ti y a los tuyos. Ofrecerás un trato justo, y no te saldrás del guión para hacerte enemigos, pero no te importa nada si le caes mal a alguien.

El plan de Adze

Aunque está irritado con el Príncipe Jackson, Adze está abierto a trabajar con la coterie. Quiere dos cosas. Quiere que los músicos y artistas de la Discoteca de Sangre sean el entretenimiento principal de la noche. Considera que es una forma sencilla y directa de elevar su perfil y ganar influencia con sus aliados. Además, quiere que algunos de los Anarquistas locales sean invitados al evento. Hace unos pocos meses, una Anarquista llamada Victoria Longwood marcó el Blue Velvet con spray para ayudar a otros a encontrar el Elíseo. La Camarilla la hizo estacar por ello, y ahora los Anarquistas se encuentran especialmente furiosos con el Príncipe Jackson, Bronwyn y el Sheriff Damien. Adze no presiona mucho, pero sugiere claramente a la coterie que invite a un Anarquista Brujah llamado Gengis y su banda para enfriar tensiones y fastidiar a Bronwyn.

Una tirada con éxito de Inteligencia + Política o Callejeo a Dificultad 2 recuerda a la coterie que Adze es una promesa de la escena social de Chicago. Varios Crepusculares oprimidos, Anarquistas furiosos, e incluso unos pocos Vástagos descontentos con la Camarilla frecuentan regularmente el Red N°5. Aunque no es un Anarquista, Adze conoce su situación actual, pero su interés en los Anarquistas no es para nada altruista. Adze y Bronwyn son rivales conocidos, que compiten con sus clubes enfrentados. Invitar a los Anarquistas a la fiesta de Nochevieja incrementa la dificultad de las tiradas para agradar a Bronwyn o Bret en 1. Invitar a la Discoteca de Sangre también proporciona una alimentación adecuada para sus costumbres (*Chicago Nocturno*, pág. 243).

La Discoteca de Sangre:

-No estoy aquí para ofrecer el Red N°5, porque este lugar no es un Elíseo. Todavía no. Estoy aquí para ofreceros el entretenimiento de primera, más original y colmilludo a este lado del lago Michigan. La Discoteca de Sangre es una colección de grandes artistas, y serán vuestros durante esa noche. Garantizamos una interpretación inolvidable y mientras todos los ojos están puestos en la Discoteca de Sangre, vosotros y los vuestros podéis hacer cualquier mierda malvada que queráis.

Invitar a los Anarquistas:

-Bien...si estuviera a cargo de esta fiesta, y no lo estoy, pero si lo estuviera, podría ser inteligente invitar a cualquiera que se sienta rechazado en estos tiempos. Anarquistas. Crepusculares. Gente que la Camarilla pretende que no existe hasta que sean un problema. No estoy diciendo que les pongáis la alfombra roja. Estoy diciendo que les deis una razón para aparecer y comportarse. Dejad que reciban un asiento. Haced que resulte más difícil que alguien diga que sois herramientas de Bronwyn.

Victoria Longwood:

Si un personaje tiene éxito en una tirada de Astucia + Perspicacia (Dificultad 3), o se gana la confianza de Adze, les da más detalles.

-Hace un par de meses, Victoria Longwood marcó una pared fuera del Blue Velvet con un símbolo. Nada fuera de lugar, sólo algo que su gente reconocería. Pero Bronwyn y la Camarilla no apreciaron su trabajo en el Elíseo, así que le metieron una estaca por el culo. Ahora mismo, están sentados, pensando en lo que van a hacer. Los Anarquistas locales están muy cabreados por eso.

Otros temas:

-Los Anarquistas y Crepusculares de Chicago, aunque no son uña y carne, están aliados políticamente hasta cierto punto. La ciudad tiene algunos buscalíos, pero uno de los que hace más ruido por Victoria Longwood es un Brujah llamado Gengis.

-Annabelle Triabell es la Primogénita Toreador, y su chiquillo, Bret Stryker, se encarga de la mayor parte de su trabajo pesado. Según Adze, Bret Stryker es un presumido muñeco blanco de plástico más tonto que una cabra. Adze puede comentar de pasada que de todas maneras en ocasiones las cabras embisten cosas (y personas) que no deberían.

-Adze reconoce que Bronwyn tiene buen suministro de sangre. Pero también señala que el Sistema Circulatorio de la Malkavian es una organización de tráfico de personas, que son secuestradas y obligadas a servir, dejar que se alimenten de ellas, y que finalmente desaparecen.

Adze elabora esos temas si se le pregunta. Aparte de eso, se concentra en convencer a la coterie de que contrate a la Discoteca de Sangre. Si los personajes se niegan, chasqueará los dientes y murmurará algo sobre tiempo perdido. Entonces le dirá a la coterie que disfrute de la noche en su dominio y hace que su anterior acompañante lleve a los personajes a la salida o a la pista de baile -donde quieran.

Bronwyn en el Blue Velvet

La antigua Malkavian invita a la coterie al Blue Velvet, pero es lo bastante diplomática como para reunirse con los personajes donde quieran.

Metido en una esquina del Rack, la entrada al Blue Velvet es una puerta discreta en Rush Street. Cortinas de seda azul profundo cuelgan en ondas perfectas sobre la caoba pulida de cuatro bares separados con mesas y sillas. Cada vidrio es de cristal tallado. Bronwyn se levanta cuando entráis, tranquila y calmada, antes de hacer un gesto hacia un sofá curvado a su lado.

Interpretar a Bronwyn

Una antigua auténtica en todos los sentidos, no muerdes el anzuelo. Te has esforzado mucho para hacerte un lugar, y ese lugar te ha proporcionado un archivo infinito de secretos. No olvidas. Ni nombres. Ni favores. Ni ofensas. Especialmente las ofensas. Esta coterie podría ser útil, o podría ser una molestia. Pronto lo sabrás. Descúbrelo y muévete a la siguiente parte de tus planes. Haz que se ganen tu confianza.

El plan de Bronwyn

Bronwyn quiere que la coterie celebre la fiesta de Nochevieja en el Blue Velvet. Está muy convencida de que es la principal candidata para convertirse en Guardiana del Elíseo. Celebrar el evento en el Blue Velvet será una señal para los Vástagos de la ciudad de que el puesto es suyo sin importar los títulos. Ofrecer su club también le facilita un acceso libre al Sistema Circulatorio, lo que hará que proporcionar sangre resulte fácil y un vínculo directo para seguir y observar a los invitados. Una tirada con éxito de Astucia + Perspicacia a Dificultad 5 ayuda a la coterie a sumar dos y dos. Después de todo, la Malkavian es una coleccionista de secretos.

Utilizar el Blue Velvet:

-Sé que estáis considerando otras ofertas -dice Bronwyn-, pero permitidme que sea clara: me sentiría honrada si celebraraís vuestro evento aquí. Y al contrario que otros, os puedo ofrecer algo tangible a cambio -mis conexiones con el Sistema Circulatorio. No habrá necesidad de recurrir a recipientes llenos de sangre procesada y rezar para que los Vástagos que acudan puedan aguantar un agasajo tan débil. Nada de juegos mentales. Ni de siniestros muñecos de sangre. Mis recipientes son limpios, serviciales, y por encima de todo, discretos.

El Sistema Circulatorio:

-El Sistema Circulatorio proporciona un servicio vital. Una forma segura de que los Vástagos se alimenten sin comprometer la Mascarada. La alternativa es cazar sin restricciones en Chicago. Decidme cómo eso es mejor -frunce ligeramente el ceño-. Pero si no elegís el Blue Velvet para celebrar vuestro evento, lo comprenderé. Os ofreceré el servicio del Sistema Circulatorio por un precio justo. Digamos, un favor sustancial. O algo equivalente.

Una tirada de Inteligencia + Perspicacia o Política (Dificultad 2) confirma que Bronwyn está ofreciendo a la coterie el uso del Sistema Circulatorio por una noche a cambio de un Favor Principal, pero sólo si la coterie no utiliza el Blue Velvet para la celebración. Si aceptan el uso del Blue Velvet, podrán utilizar el Sistema Circulatorio gratis.

Victoria Longwood:

Al mismo tiempo, una tirada de Astucia + Callejeo (Dificultad 3) recuerda a la coterie el destino de Victoria Longwood, del que pueden haberse enterado por su cuenta o a través de Adze.

-Lo que le ocurrió a Victoria Longwood fue desafortunado pero predecible. Marcar el Elíseo sin permiso es una violación descarada de nuestras cortesías. Sin embargo, la decisión de atravesarla con una estaca fue del Príncipe Jackson, no mía. Las consecuencias de ese acto se encuentran por completo en manos del Príncipe y de su Sheriff. Simplemente mantengo mi establecimiento de acuerdo a la tradición de la Camarilla.

Otros temas:

-Bronwyn respeta a Adze a regañadientes. Ha construido algo de la nada y no debería ser subestimado a la ligera. Sin embargo, Bret Stryker es un chiste. Bronwyn no tiene miedo de él, y cree que aunque el Toreador tuviera todo el poder del mundo, encontraría una forma meter la pata y cagarla.

-En una ciudad tan dividida como Chicago, la posición de Guardián del Elíseo es esencial. Bronwyn considera la Segunda Inquisición una amenaza que la mayoría de los Vástagos siguen subestimando. Desde su punto de vista, las reuniones deberían controlarse de manera estricta y celebrarse por completo fuera del radar de los mortales.

Stryker en el Backtrack

Creyendo que la Primogénita Annabelle lo protege, Stryker no solicita tanto una conversación como llama a los personajes a su club, el Backtrack.

El Backtrack domina su parte del centro de Chicago. Un club gay popular, constituye la corte no oficial de Bret Stryker. Os llevan escaleras abajo hasta un reservado privado en el sótano, donde Bret Stryker os espera recostado en un sofá, con un traje granate desabrochado casualmente. No se levanta. Os sonríe y dice:

-Ya era hora de que aparecieraís.

Interpretar a Bret Stryker

Eres lo más atractivo de cualquier habitación. Y si no lo eres, obviamente es que la luz está apagada. La maldita gente no puede hacer nada bien. No eres estúpido, aunque haya quien lo crea. Sólo que no te metes en el lado feo de la política. Estás aquí para ganar y quedar guapo haciéndolo. Cuando te animas, te vuelves juguetón. Cuando estás triste, pones mala cara. Y cuando no te sales con la tuya, rompes cosas.

El plan de Bret Stryker

Bret quiere que la coterie elija un Elíseo controlado por los Toreador para el evento, y quiere que Baby Chorus

sea el atractivo principal. Es el mejor resultado para él, y lo sabe. Presenta ambas ofertas como si le estuviera haciendo un favor a la coterie, pero también espera mostrar su talento, y demostrar que es algo más que el niño bonito de Annabelle.

Una tirada con éxito de Astucia + Callejeo o Inteligencia + Política a Dificultad 3 revela que a pesar de su pavoneo, Stryker tiene una reputación como desgracia política. Annabelle Triabell, su sire, ha presionado a los Toreador locales para que actúen como un clan unificado, pero Stryker vacila entre criticarla a sus espaldas y la adulación desesperada. Algunos rumores sugieren que está Vinculado por Sangre a ella. Pero si Stryker puede persuadir a la coterie de que utilicen un Elíseo Toreador y contraten a Baby Chorus, podría convencer a Jackson de su independencia.

Un evento Toreador:

-Nadie me había dicho lo sexies que sois. -ronronea Stryker, mirándoos intensamente-. Eso servirá. Pero no os entretendré. Estoy seguro de que estaréis muy, muy, muy ocupados. Las fiestas de Jackson necesitan lo mejor. ¿Y sabéis qué? Los Toreador controlamos básicamente la mitad de los Elíseos de Chicago. Elegid uno -El Teatro Neofuturista, el Ballet de la Ciudad, el Museo de Arte, el Teatro de la Ópera, la Orquesta Sinfónica- y nos encargaremos de la seguridad, haciendo que sean perfectos sólo para vosotros.

Baby Chorus:

-Y -añade con una pausa dramática-...convenceré a Kathy Glens para que toque. ¿Habéis visto alguna vez al Baby Chorus en vivo? Son simplemente la mejor y más cojonuda banda de rock vampírica en el mundo -subraya cada palabra con un golpe en el brazo del sofá-. En. El. Mundo. El propio Sheriff toca en ella. Pensad en lo que eso representa para la seguridad de vuestra fiesta.

Una tirada con éxito de Astucia + Persuasión (Dificultad 3) convence a Stryker de que contacte con el Baby Chorus, aunque la coterie no elija un Elíseo Toreador. Con un margen de 1 también renunciará a su requisito de que no habrá alimentación en un radio de tres bloques de la fiesta sin más negociaciones. Después de todo, es Nochevieja.

Victoria Longwood:

-¿Todo ese desastre? -Bret hace girar sus ojos- Bronwyn exigió a Jackson de que castigara a esa Caitiff por marcar su precioso Blue Velvet. Por eso Victoria se encuentra en una caja en algún lugar acumulando polvo. Bronwyn puede hablar de "Tradiciones" todo lo que quiera, pero fue algo personal. No puede soportar que nadie se meta con su estilo.

Otros temas:

-Bret Stryker no es sutil sobre el reducido espacio del Blue Velvet o la ausencia de talento de la Discoteca de Sangre. Pero no hay que malinterpretarle. Cree que Bronwyn y Adze están bien. Que lo que hacen están bien. Pero existe una razón por la que unos pocos de sus compañeros Toreador controlan la mitad de los Elíseos de Chicago. Existe una razón por la que el Baby Chorus ensaya en el Succubus Club.

-Adze puede que sea un miembro de la Camarilla, pero tiene un pie asomando fuera de la puerta. Red N°5 siempre está lleno de Anarquistas y Sangre Débiles, y Adze se muestra muy familiar con todos. Se rumorea en la calle que Adze está planeando un gran movimiento. Después de todo, quiere ser rey, y la única forma de ser un rey es sentarse en el trono.

Decisiones

Con las escenas de los aspirantes concluidas, la coterie tiene que tomar decisiones, además de potencialmente utilizar su Influencia y hacer algunas tiradas. Recuerda mantener el control de cómo las decisiones impactan en los tres aspirantes a Guardianes del Elíseo. Remítete al Control de Planes.

Elíseo

Si un personaje jugador tiene alguna cantidad de Status o Mawla en la ciudad, adquiere un listado de los Elíseos conocidos de Chicago. En esa lista se encuentran el Conservatorio de Garfield Park, el Teatro Neofuturista, el Ballet de la Ciudad de Chicago, la Biblioteca Central de Chicago, el Teatro de la Ópera de Chicago, la Orquesta Sinfónica de Chicago, la Galería de Arte Linda Enfield, el Museo de Arte de Chicago, la Galería Smart, el Teatro Arie Crown, el Teatro Cívico, y el Blue Velvet. El Aeropuerto Midway también es nominalmente un Elíseo, pero se encuentra bajo el control de los lupinos. Sin embargo, el Narrador no debería sentirse limitado a esta lista de elección y debería sentirse libre de añadir o eliminar localizaciones. Para el Príncipe Jackson, la coterie tiene vía libre y acceso completo sobre el Elíseo que elija. Idealmente, los jugadores deberían utilizar su lado creativo, modificando los Elíseos según el interés de estilo que prefieran.

Revisar los distintos Elíseos con una tirada de Inteligencia + Callejeo o Política (Dificultad 2) puede revelar una localización que satisfaga en parte (u ofenda) a uno de los tres aspirantes a discreción del Narrador. Con un éxito, se revela una ventaja superficial que podría agradar a un aspirante. Por cada margen de +2 se revela una ventaja adicional (a elección del Narrador). Ejemplos: entrada y salida fácil para entretenimiento o sangre, proximidad de un afterparty de élite, o una fiesta en la que uno de los aspirantes estuvo disfrutando en particular.

Las Leyes del Elíseo

Aunque las leyes que gobiernan el Elíseo son en gran parte consistentes y similares en la Camarilla, Chicago tiene cuatro tradiciones que han persistido durante décadas. Se presentan a continuación, pero se puede encontrar más detalle en *Chicago Nocturno* (pág. 64).

1. En el caso de una Caza de Sangre, no se permite ningún tipo de violencia contra Vástagos, ganado o

propiedades.

2. El Elíseo se considera territorio neutral. Ningún conflicto de ningún tipo entre los Vástagos puede traerse a ese terreno sagrado.
3. El acceso del Elíseo no se limitará: todos los Cainitas son bienvenidos.
4. No se debe llamar la atención al entrar o salir del Elíseo.

¿Qué hay del Succubus Club?

Aunque el Succubus Club es técnicamente un Elíseo, su situación es discutible. En 1993 los lupinos irrumpieron en el Succubus Club, matando a varios Vástagos y causando tantos destrozos que el edificio quedó cerrado durante veinticinco años. Desde entonces ha sido remodelado y ha vuelto a abrir, pero la pregunta está ahí: ¿Sigue siendo un Elíseo?

Para Bret Stryker, la respuesta es sí y no (*Chicago Nocturno*, pág. 28). Esa ambigüedad ofrece gran flexibilidad para la narración, pero puede resultar menos útil a la hora de presentar decisiones claras a los jugadores. Hay motivos para incluir el Succubus Club. Es icónico, y a algunos jugadores podría gustarles celebrar una fiesta en un lugar tan notorio. Por otra parte, podrían querer utilizar una localización fresca que no ha visto demasiada acción últimamente. Al final, es el Narrador quien debería decidir si el Succubus Club es o no un Elíseo formal, y si lo es, ofrecerlo como localización potencial para los personajes jugadores.

Entretenimiento

Bret quiere que Baby Chorus (*Chicago Nocturno*, pág. 237) sea la actuación principal. Adze quiere que la atención la reciba la Discoteca de Sangre (*Chicago Nocturno*, pág. 241). Cada grupo representa un estilo muy distinto de entretenimiento, y elegir uno en lugar de otro sin duda enfurecerá al rival. Una alternativa es que la coterie contrate a una banda completamente distinta o que sean ellos mismos quienes actúen. El Narrador debería utilizar la discreción cuando determine la reacción de Adze y Bret Stryker. Por defecto, no seleccionar a ninguno de los dos grupos debería mantener a ambos aspirantes con una actitud desfavorable o como mucho, neutral. Pero si la coterie actúa como la banda principal, Adze y Bret pueden aceptar la decisión, contentos de que su rival no domine el escenario.

Sangre

La alimentación de los invitados constituye un desafío logístico. Bronwyn, mediante sus lazos con el Sistema Circulatorio, proporciona una solución conveniente, aunque con un coste moral. Si los personajes deciden celebrar el evento en el Blue Velvet, puede hacer que sus muñecos de sangre sean gratis. Si se celebra la fiesta en otro lugar, puede ofrecer varias docenas de mortales como entremeses, pero a un precio. La Discoteca de Sangre también permite alimentación libre a medianoche, mientras que el Baby Chorus puede ser persuadido de que renuncie a su demanda de no alimentarse en un radio de tres bloques del espectáculo.

Si la coterie declina estas posibilidades, necesitarán buscar una fuente de sangre por su cuenta. Eso podría necesitar recurrir a los trasfondos personales (por ejemplo, Rebaño) o conexiones locales. Y tendrán que investigar las preferencias de sus invitados para hacerse una idea de los gustos de los Vástagos. Las posibilidades incluyen, aunque no se limitan a:

- Animalismo para atrapar animales para los Granjeros.
- Aliados o Influencia en el sector médico para asegurar sangre procesada para los Bolseros.
- Presencia para seducir a los mortales para que ofrezcan su sangre. Estos mortales tendrán que ser drogados, confundidos, o incluso eliminados para evitar amenazar la Mascarada.

Confiar sólo en sangre animal o en bolsa dejará descontentos a la mayoría de los invitados. Por otra parte, los mortales no se sienten inclinados a renunciar a su sangre para alimentar extraños. Tendrán que ser coaccionados, recibir incentivos u obligados. Y lo más importante, la coterie, debe limpiar lo que quede para evitar preguntas que amenacen la Mascarada. En resumen, alguien necesita encargarse de esas personas. A los Narradores se les anima a presionar duro en las consecuencias de las decisiones de los personajes jugadores, tanto sobre su Humanidad como con la Segunda Inquisición.

Seguridad

Aunque los personajes jugadores no necesitan vigilar la puerta en persona, son responsables de que el evento sea seguro. Esto incluye decidir quién entra en la lista de invitados y quien no. En Chicago, el Elíseo está abierto a todos, pero la sala VIP, no. ¿Es bienvenido todo el mundo? ¿Están los Anarquistas invitados? ¿Y qué hay de los Crepusculares? Cuando terminen la lista, el mensajero del Príncipe Jackson entregará las invitaciones.

Chicago tiene una gran población de Vástagos, e incluso con *Chicago Nocturno* a mano, controlar a cada invitado puede resultar abrumador. Los Narradores no deberían sentirse presionados para interpretar a cada Primogénito o personaje del Narrador. Asume a las personas que la coterie quiere que asistan al evento. Si los personajes son importantes para la Crónica en curso, también pueden estar allí. Aparte de esto, esta historia requiere que Adze, Bronwyn, y Bret Stryker aparezcan. El Sheriff Damien también podría estar allí si Baby Chorus actúa. Y el Príncipe Kevin Jackson terminará apareciendo al final.

Teniendo en cuenta que la fiesta se celebrará en Nochevieja, las calles de Chicago estarán animadas. Algunas opciones de seguridad incluyen:

- Animalismo para desplegar exploradores alrededor del evento.
- Recursos para contratar seguridad privada y control de multitudes.
- Aliados e Influencia en las fuerzas de la ley para mantener a la policía lejos de la zona.
- Callejeo o Influencia en las calles para conseguir coordinación con las bandas locales.

Cualquier preparativo serio determinado por el Narrador servirá como sistema de alarma para cualquier invitado indeseado en la Parte Dos. Además, si los personajes contratan a Baby Chorus como principal actuación, también se pueden beneficiar de que el cantante principal de la banda, Damien, también es el Sheriff.

Damien, Sheriff de Chicago y cantante de Baby Chorus

A primera vista, Damien parece un chico escuálido de catorce años. La verdad, es que con más de setenta años de experiencia, es cualquier cosa menos un chico. Durante la Guerra de Chicago, se ganó toda una reputación cuando los lupinos destrozaron el club nocturno The Cave, y atacaron a Baby Chorus. Damien sobrevivió, y desde entonces ha sacrificado mucho para preservar la única cosa que le importa de verdad: la música. Su banda, Baby Chorus, es de gran importancia en Chicago. Todo lo que le ha costado es su lealtad sin cuestiones al Príncipe y su maldita voluntad. Una ficha completa de Damien se encuentra disponible en *Chicago Nocturno*, pág. 88.

Clan: Brujah

Potencia de sangre: 5

Dificultad general: 5/4

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

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 8

Reservas de dados excepcionales: Pelea (Oponentes armados) 8, Sigilo 8, Interpretación (Cantar, guitarra) 8

Disciplinas y poderes sugeridos: Auspex 1 (Sentidos Incrementados), Celeridad 3 (Reflejos Rápidos, Presteza, Recorrido), Potencia 3 (Cuerpo Letal, Bravura, Alimentación Brutal), Presencia 1

Cuando las decisiones terminan, los tres aspirantes pasan a la Parte Dos con una opinión desfavorable, neutral, o favorable hacia la coterie (comprueba el Control de Planes). Antes de continuar, asegúrate de la posición de Adze, Bronwyn y Bret Stryker y prepárate para que sus opiniones moldeen lo que viene después.

Parte Dos: Sangre en la pista de baile

Llega el 31 de diciembre, y cuando llega el ocaso, la ciudad ya está llena de celebraciones. Los personajes despiertan, se visten, y se dirigen a ofrecer la última fiesta del año. El Elíseo aguarda a la coterie. Cuando describas la escena, concéntrate en los detalles sensoriales derivados de las elecciones de la coterie: los colores, decoraciones, luz, música, y el ambiente general que han establecido. O tómate unos pocos minutos de la sesión para que los jugadores describan lo que ven unos a otros.

A las 9.00 p.m. llegan los primeros invitados. Chicago tiene más de cincuenta personajes del Narrador detallados e incontables sin nombre, muchos de los cuales acuden con guardaespaldas y ayudantes ghouls. En una hora, casi cien personas ocupan el espacio.

Horario sugerido

Existen muchas cosas en la fiesta y en el tiempo que no son fijas. Esto sólo es una sugerencia de cómo podría transcurrir la noche dependiendo de las acciones de los personajes jugadores; por ejemplo, las escenas favorables o desfavorables de los tres aspirantes a Guardianes pueden ser mutuamente excluyentes. Los desafíos de la recepción son opcionales y pueden extenderse a lo largo de la noche en función del gusto del Narrador o posibles límites de tiempo.

-9.00 p.m.: Comienza la fiesta.

-Escena favorable o desfavorable de Bret Stryker.

-10.30 p.m.: Comienza la actuación principal (Baby Chorus, la Discoteca de Sangre, etc.).

-Escena favorable o desfavorable de Bronwyn; o escena favorable o desfavorable de Adze.

-Llegan los Anarquistas y/o escena desfavorable de Adze.

-Escena desfavorable de Bronwyn.

-Medianoche. Suenan las campanadas. Llega el Príncipe Kevin Jackson.

Presentando los desafíos

Los Narradores pueden incluir Vástagos y tramas de su Crónica en curso, junto con varios encuentros aleatorios presentados a continuación. Se proporcionan personajes del Narrador de *Chicago Nocturno* como sugerencias, junto con posibles sustitutos dependiendo de quién no fue invitado. Ninguno de los desafíos debería violar descaradamente el Elíseo, pero pueden estar cerca, o mantener a la coterie en tensión. Cada desafío presenta una sugerencia de cómo resolver la situación, pero no es la única manera, y el Narrador debería acomodar las soluciones creativas de los personajes jugadores.

1. Brujah furioso

Un ghoull derrama accidentalmente una bebida sobre Anita Wainwright, del clan Brujah (*Chicago Nocturno*, pág. 93), que inmediatamente se tensa con rabia apenas contenida. Se dirige furiosa hacia el ghoull, al borde del frenesí. Una

tirada con éxito de Manipulación + Persuasión (Dificultad 2) consigue calmarla. De otra manera, la vampira pone sus manos en el ghoul y debe ser expulsada de la fiesta. Si el Narrador lo prefiere, puede cambiar a Anita por Balthazar (*Chicago Nocturno*, pág. 91).

2. Búscame en las redes sociales

Dos Crepusculares se toman selfies con sus colmillos expuestos a la cámara. Sus nombres son Vicky River y Timothy Bloom, y son relativamente nuevos en Chicago, y a la vida de los Vástagos en general. Si los personajes no confiscan los teléfonos o borran las fotos, terminarán en las redes sociales por la mañana. Es una ruptura de la Mascarada que como mínimo enfurecerá al Príncipe Jackson y en el peor de los casos llamará la atención de la Segunda Inquisición. Se requiere una tirada de Inteligencia + Tecnología (Dificultad 3), acceder a los teléfonos y asegurarse de que las fotos son eliminadas de los datos del teléfono y de la nube.

3. Tipos de gusto Ventrue

El desgraciado Edward Neally, del clan Ventrue (*Chicago Nocturno*, pág. 224), sufre una rabieta porque su “tipo” de sangre no está disponible. Amargado y furioso, exige que los personajes le proporcionen un drogadicto de inmediato. Esto resulta trivial si está actuando la Discoteca de Sangre. Si los personajes no pueden encontrar un muñeco de sangre apropiado, podrían ser capaces de poner en su lugar a Edward con una tirada de Manipulación + Intimidación (Dificultad 4), o tratar de tranquilizarlo con una tirada de Carisma + Persuasión (Dificultad 3). Edward podría ser sustituido por Alan Sovereign (*Chicago Nocturno*, pág. 216).

Apetitos Ventrue

El Azote de Clan de Alan Sovereign se manifiesta como una demanda de sangre de empleados de Hacienda y otros inspectores de finanzas del gobierno, o alguien que el Narrador considere adecuado.

*Aunque Horatio Ballard (*Chicago Nocturno*, pág. 213) podría parecer apropiado, está limitado a alimentarse de los miembros de la familia mortal de Ballard, un hecho que prefiere no revelar.*

4. Neonato borracho

Después de alimentarse de un mortal especialmente intoxicado, Sweetie Pepper (*Chicago Nocturno*, pág. 110), un neonato Caitiff, tropieza y cae en la pista de baile. Se vuelve ruidoso y agresivo, empujando a unos cuantos invitados en un intento de desahogarse. Algunos afirman que podría considerarse una violación de las leyes del Elíseo. Desescalar la situación sin montar una escena requiere una tirada de Compostura + Etiqueta (Dificultad 3).

5. Hace demasiado frío

Sun Che (*Chicago Nocturno*, pág. 206), del clan Tremere, se presenta con cinco mortales cuya “ropa” haría que un artista de burlesque se sonrojara. Insiste en que la temperatura es intolerable mientras detrás de él, sus séquitos tiemblan en su amago de vestidos de noche. La temperatura actual de la habitación le parece bien a los demás invitados. Sun Che puede ser sustituida con Thea Noel-MacCrain (*Chicago Nocturno*, pág. 151). Una tirada con éxito de Astucia + Perspicacia (Dificultad 2) se requiere para comprender lo que ocurre de verdad -un intento de mantener a las niñas de sus ojos cómodas y hacer que todos los demás suden.

6. El fotógrafo

La seguridad alerta a la coterie de que un joven con una sudadera negra, inclinado tras un trípode, está tomando fotografías. Se trata de Joe Browne, un estudiante universitario de segundo año de fotografía en el Instituto de Arte de Chicago. Ignorante de la existencia de los Vástagos, está interesando en capturar reflejos ambientales nocturnos. ¿Está en el lugar equivocado en el momento equivocado? Conoce sus derechos, pero una tirada de Manipulación + Subterfugio (Dificultad 3) puede convencerlo de que entregue la cámara. Para apuestas más altas, considera utilizar a Karl Stott, criado de Abraham DuSable (*Chicago Nocturno*, pág. 202).

7. Mobiliario humano

Sierra Van Burrace, del clan Lasombra (*Chicago Nocturno*, pág. 126) se recuesta en un sofá formado por completo por mortales Dominados. Es tan inquietante como impresionante. Sin embargo, irrita a Maldavis, una Caitiff (*Chicago Nocturno*, pág. 102). Estalla una discusión entre ambas que va elevándose de tono. Es necesario tranquilizar la situación, ofreciéndole a Sierra un lugar más privado, con una tirada de Compostura + Etiqueta (Dificultad 3).

8. Emergencia en el baño

Un empleado encuentra a una mujer inconsciente en el baño. Una tirada rápida de Inteligencia + Medicina (Dificultad 2) revela que ha perdido demasiada sangre y que está al borde de un shock. Los personajes pueden tratarla, darle su sangre, llevarla a un hospital, o dejar que muera. Más investigación (o un éxito crítico en la tirada inicial) revela tres marcas distintas de alimentación. Un simple accidente, pues cualquier alimentación hubiera sido soportable, pero tres en tan poco tiempo han provocado la emergencia. Para más drama, la mortal es alguien con una profunda conexión con un Vástago, como Freddie Davis, la protegida de Abraham DuSable (*Chicago Nocturno*, pág. 202).

El Príncipe del sofá

En una zona privada VIP, Bret Stryker se reclina sobre un sofá acolchado. Lo que hace y con quien lo hace, depende de las decisiones que se hayan tomado en la Parte Uno. Una opinión favorable permite que la coterie conozca a su compañera Portia, que en realidad es la identidad pública de la Matusalén Helena. Una opinión desfavorable sorprende a Bret dejando seco a un muñeco de sangre.

Bret Stryker: Favorable

Cuando la coterie entra en la zona privada, Bret Stryker los recibe con una amplia sonrisa que ilumina sus colmillos. Se siente al lado de una mujer joven y dolorosamente bella con largo cabello negro y vestida con una corta cazadora de cuero. La presenta como una prometedor modelo llamada Portia. Después de un poco de charla, Portia pregunta a la coterie sobre sus viajes, de dónde vienen, quiénes son sus sires, etc.

Finalmente, la joven neonata levanta un vaso, lo huele, y hace una mueca.

-El pañuelo, amor.

Bret parpadea.

-¿Qué?

-Se me cayó. En algún lugar -Le hace un gesto para que se vaya-. Ve a buscarlo.

Lo hace. Cuando ya no puede escucharlo, Portia sonrío.

-No lo había visto tan contento desde hace años. Como un cachorrito con un hueso nuevo. Supongo que tengo que daros las gracias. -Se inclina, divertida- Posiblemente os preguntéis quién es esta pequeña neonata. Digamos que soy más vieja de lo que parezco. Y tengo muchos amigos. Oh, y una memoria que se remonta muy lejos. Cualquier cosa que necesitéis...sólo pedid.

Una tirada de Astucia + Consciencia o de Inteligencia + Perspicacia (Dificultad 3) confirma cualquier cosa que piensen los personajes, que hay mucho más en Portia de lo que deja ver su fachada. No tiene miedo en dejar caer indicios de quién es de verdad. La coterie ha hecho feliz a su mascota favorita en estos momentos, y se siente generosa.

Bret Stryker: Desfavorable

Las luces pueden ser tenues, pero el olor a sangre es inconfundible. Bret Stryker se inclina sobre un mortal apenas consciente, con sus colmillos hundidos y las mangas de su camisa manchadas hasta los codos. En una inspección más cercana, es obvio que está descargando su frustración sobre esa persona. Dependiendo de las decisiones de la coterie, sobre si contrataron al Sistema Circulatorio o la Discoteca de Sangre, podría tratarse de uno de los muñecos de sangre de Bronwyn o de un miembro mortal de la Discoteca de Sangre. Bret Stryker a menudo secuestra mortales para darles un Abrazo rápido y alimentar el voraz apetito de Helena. Como la fiesta no va según su gusto, su frustración le lleva a decidir que es tiempo de alimentar a su amante.

Una tirada con éxito de Inteligencia + Consciencia a Dificultad 2 identifica al mortal como un miembro de la Discoteca de Sangre de Adze o del Sistema Circulatorio de Bronwyn (dependiendo de las elecciones de la coterie). Una tirada con éxito de Inteligencia + Medicina (Dificultad 2) confirma que el mortal está casi desangrado, y a menos que reciba atención médica de inmediato, morirá.

La coterie puede decidir ignorar el incidente (y recibir Máculas potenciales), salvar al mortal o alertar a Adze o a Bronwyn. Si es enfrentado, Bret Stryker se disculpa por el incidente, afirmando que se vio superado por el Ansia. Pero si los personajes le permiten continuar, deja al mortal seco, lo abraza y termina llevándose a Portia, que ya no puede recibir sustento de la sangre mortal. Incluso en su estado impulsivo se detendrá si sabe que está siendo observado e intenta ocultar su acción. Un Abrazo sin permiso y la revelación de que Portia no es la neonata que parece, puede tener grandes repercusiones.

El espectáculo principal

A medida que avanza la noche, ya sea Baby Chorus, la Discoteca de Sangre, o algún otro grupo, se dirige al centro del escenario y toma posiciones para comenzar el concierto.

Baby Chorus: Kathy Glens, la guitarrista, se encuentra al borde del escenario, con el puño levantado, y el público guarda silencio. Un suspiro después, y suena la primera nota. Damien levanta el micrófono y Kathy hace resonar la guitarra. Evan toca el bajo. Es inmediato, es furia, y es más ruidoso que nunca.

Discoteca de sangre: El grupo de músicos sube al escenario como una bola de derribo hecha de luz. Una fila de trompetistas y saxofonistas despliega un muro de sonido mientras artistas circenses recorren la pista de baile. Finalmente, Delilah Supreme, una enorme drag-queen, aparece en el centro del escenario. Vestida con lentejuelas y una llamativa peluca platino, ofrece un número hermoso y caótico.

Sin importar el grupo que actúe, incluso si son los propios personajes jugadores, siempre existe la posibilidad de que la actuación no funcione. Una tirada de Carisma + Interpretación (Dificultad 2) determina si el espectáculo se desarrolla sin problemas o fracasa. Baby Chorus tiene una reserva de dados de 11, la Discoteca de Sangre tira 9 dados. Siempre existe el riesgo de que el público no esté de humor, o que el Ansia de un músico provoque el desastre.

Adze: Favorable

Si la Discoteca de Sangre anima la fiesta, Adze toma posiciones en la parte de atrás de la habitación, observando en silencio (y juzgando) cómo va la actuación de los músicos. En lugar de un único número musical, la Discoteca de Sangre es una colección de artistas, incluyendo una banda de trompeta y saxofón, una cantante drag queen, un grupo de artistas de circo, y un grupo de baile hip hop. Lo que sigue no es tanto una actuación como un ataque ecléctico a los sentidos.

Mientras la actuación continúa, poco a poco Adze se dirige junto a la coterie.

-Mi gente no conseguía una oportunidad de trabajar así, en un escenario como éste, en una noche como ésta, para gente así. Es un gran favor el que me habéis hecho. No importa lo que ocurra, estaremos bien. Y siempre me gusta ayudar a buenos colegas -El Nosferatu extiende su mano para que la choquéis-. Lo habéis conseguido, y si necesitáis cualquier cosa, preguntadme primero, y os lo conseguiré -Después del apretón de manos, el Nosferatu simplemente asiente y dice-. Cuando todo esto termine, venid a disfrutar con la Discoteca.

Apoyando a Adze y su gente, la coterie se gana una invitación a divertirse con la Discoteca de Sangre y un futuro favor.

Bronwyn: Favorable

Después de que termine la actuación, Bronwyn se acerca a los personajes y les pregunta si les importaría reunirse con ella en un lugar más privado del Elíseo. Una vez fuera del alcance del oído, la Malkavian agradece a la coterie por sus esfuerzos y por utilizar sus muñecos de sangre.

-Hay quienes no les gusta lo que hago. Pero hasta los más jóvenes de nosotros necesitan alimentarse. Mejor que ocurra aquí de forma limpia, controlada, y segura en lugar de en las calles.

Hace una pausa y añade:

-El Sistema Circulatorio siempre busca buenos agentes. Si estáis interesados, estaríamos dispuestos a aceptaros. Encargar algún producto. Ser un punto de contacto. Se paga bien. Es algo a considerar.

Si la coterie acepta, más tarde podrían adquirir la Ficha de Saber: Sistema Circulatorio (**Vampiro**, pág. 386).

Justicia para Longwood

¿Qué le ha ocurrido a Victoria Longwood?

No hace mucho tiempo una Anarquista llamada Victoria Longwood pintó con spray la pared del callejón fuera del Blue Velvet -una marca para ayudar a otros Anarquistas a identificar la localización como un Elíseo. Sin embargo, su acto atrajo la atención del Sheriff Damien y terminó con Victoria atravesada con una estaca y encerrada en algún lugar. Comprensiblemente, los Anarquistas se encuentran enfadados, y se rumorea que están planeando algún tipo de acto político en contra de Bronwyn, el Príncipe, y la siguiente fiesta en el Elíseo.

Alrededor de las 11.00 p.m., un grupo de visitantes sin invitación decide arruinar la fiesta. Aunque los personajes jugadores pueden haber invitado a los Anarquistas y Crepusculares locales, Gengis, un autoproclamado revolucionario Anarquista, nunca envió su confirmación. Tampoco sus compañeros bien armados. Junto a otros 3-6 Anarquistas, Gengis llega, decidido contra viento y marea a enfrentarse a Bronwyn, a quien culpa del encarcelamiento de Victoria Longwood.

Dónde y cómo los personajes se enfrentan a Gengis y sus compañeros depende de unos pocos factores. Si la coterie estableció algún tipo de sistema de seguridad o desplegó vigilantes, esos primeros avisos de alarma advierten de la pandilla que se acerca por la calle. Los personajes pueden encontrarse con los Anarquistas en la entrada principal. De otra manera, la escena con Gengis puede comenzar en medio del Elíseo. Sin embargo, si Adze tiene una opinión desfavorable de la coterie, complicará la alerta.

Adze: Desfavorable

Debido a la opinión desfavorable de Adze, quiere que la coterie quede mal, y favorece el acceso de Gengis al evento a través de las alcantarillas o de una puerta trasera. También pide ayuda a sus aliados, incluyendo Nosferatu que utilizan Encubrimiento de la Concurrencia.

Gengis y los Anarquistas son una apuesta segura para los Narradores que quieren añadir algo de acción al clímax de la noche. Son ruidosos, irritantes, y agitadores. No son tan estúpidos como para dar el primer puñetazo, pero no tienen problema en pelear y reclamar que lo hicieron en autodefensa.

-¡Mientras estamos aquí chupando sangre y champán y bailando en mitad de la noche -dice Gengis-, una de los nuestros se encuentra metida en una caja con un pedazo de madera en su pecho por el horrible crimen de decirnos cómo llegar a la calle del Elíseo! ¡Justicia para Longwood! ¡Justicia para Longwood! ¡Justicia para Longwood!

La coterie necesita solucionar la disputa, o por lo menos mitigar su impacto en el Elíseo. Una tirada de Manipulación + Intimidación o Carisma + Persuasión (Dificultad 3) podría convencerlos de que se tranquilicen, dependiendo de su punto de vista. Si Bronwyn tiene una opinión favorable de la coterie, cualquier desafío social para persuadirla (en cualquier dirección) se realiza a Dificultad 2. Por otra parte, si Bronwyn tiene una opinión desfavorable de los personajes, permanece tozuda, lo que requiere una Dificultad de 5.

La discusión puede continuar hasta que uno de los Anarquistas entra en Frenesí, llevando a un combate total. Teniendo en cuenta el número de Vástagos presentes, sólo debería durar unos pocos turnos, especialmente si Damien se encuentra en la sala.

Gengis, Anarquista visionario

Con una cabeza rapada y una cazadora de cuero gastada, Gengis se mueve como un pavo real amenazante. Utilizando su tamaño en su provecho, invade a propósito el espacio de los demás y no necesita hablar mucho como orador. Más grande en la no vida, es hábil reuniendo a las masas y no tiene reparos en apuntar a una turba furiosa contra los poderes establecidos.

Los rasgos completos de Gengis se encuentran en *Chicago Nocturno*, pág. 96.

Clan: Brujah

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

Reservas de datos medias: Físicos 5, Sociales 5, Mentales 4, Disciplinas 5

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de datos excepcionales: Atletismo (baloncesto) 7, Armas de Fuego (pistola) 7, Callejeo (Antifascistas) 7

Disciplinas y poderes sugeridos: Celeridad 2 (Reflejos Rápidos, Presteza), Fortaleza 1 (Resiliencia), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Alimentación Brutal), Presencia 3 (Atemorizar, Encantamiento, Mirada Aterradora).

Matón Anarquista

Los Anarquistas que siguen a Gengis no son tanto soldados veteranos de a pie como jóvenes descontentos. Algunos son universitarios fracasados. Otros son agitadores profesionales. Pero todos tienen una profunda desconfianza hacia la autoridad y una necesidad casi patológica de romper algo. Consideran a Gengis un guerrero filósofo, medio Karl Marx, y medio Che Guevara.

Clan: Gangrel

Potencia de sangre: 1

Dificultad general: 4/3

Reservas de datos medias: Físicos 6, Sociales 4, Mentales 4, Disciplinas 5

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de datos excepcionales: Pelea 7, Supervivencia 7, Callejeo 7

Disciplinas: Fortaleza 2 (Resiliencia, Dureza), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Alimentación Brutal)

Bronwyn: Desfavorable

Sin importar cómo vayan las cosas con Gengis, si Bronwyn tiene una opinión desfavorable de la coterie, se acerca a los personajes al final de la velada. Unos pocos minutos antes de la medianoche, los personajes la encuentran a su lado, con una mirada dura en su cara.

-Bret es un idiota, Adze no es de fiar. Esta ciudad necesita un Guardián del Elíseo de verdad. Y debería haber sido yo. Pero aquí estoy, amenazada en el territorio del Elíseo por un grupo de chusma Anarquista. Todo por culpa del grupo de los besaculos que han organizado la fiesta. -La voz de Bronwyn se suaviza- Dondequiera que vayáis, yo estaré allí, sabré donde os alimentáis. He visto el ascenso y caída de las naciones, y os prometo que no lo olvidaré.

Conclusión

Justo antes de que den las campanadas y la ciudad entre en el año nuevo, el Príncipe Kevin Jackson llega con un pequeño ejército de guardaespaldas. Vestido con un elegante traje gris, supervisa el lugar, incluyendo a la coterie, Adze, Bronwyn, y Bret Stryker. Con un simple gesto, llama a los personajes jugadores a su lado. Si las cosas se han torcido, y el Elíseo ha recibido algún daño serio, el Príncipe Jackson declara una Caza de Sangre sobre la coterie y cualquiera que haya participado.

Si las cosas fueron medianamente bien y los personajes evitaron la violencia o hicieron un esfuerzo de buena fe para detenerla, el Príncipe se mostrará educado y respetuoso. Entonces explica sus intenciones, incluyendo poner a prueba a los tres aspirantes locales de Chicago para ver cómo reaccionarían a las circunstancias.

-Habría llegado antes, pero el tráfico lo hizo imposible. No importa, las cosas parecen haber ido bien aquí. Entonces el Príncipe dirige su mirada a Adze, Bronwyn, y Bret Stryker, encontrándolos dondequiera que estén en la sala- Hay tres cuchillos por aquí...si tuvierais que elegir a uno de ellos como mi nuevo Guardián del Elíseo, ¿a quién elegiríais?

Después de que los personajes respondan, Kevin Jackson asiente.

-Supongo que tendré que nombrar a uno de ellos Guardián del Elíseo en algún momento...aunque no hay candidatos perfectos, ¿verdad? -Se ríe, sacudiendo la cabeza- De verdad, tenéis mi sincero agradecimiento. En compensación, os cedo un territorio de unos pocos bloques frente al lago. Tiene buena vista, y mejor alimentación. Disfrutad de vuestra estancia, y si queréis volver a organizar la fiesta del año que viene, hablaremos.

Diez, nueve, ocho, siete...los reunidos comienzan la cuenta atrás. Cuando el reloj marca la medianoche, los fuegos artificiales estallan en explosiones rojas, verdes, y doradas sobre el lago Michigan. Y la fiesta continúa. El año viejo puede haber terminado, pero la noche sigue siendo joven.

Por sus esfuerzos, el Narrador debería recompensar a los jugadores con 3 puntos de experiencia, un punto de experiencia adicional si consiguieron evitar la violencia o un escándalo político. Los jugadores también debería anotar cualquier aliado o influencia ganados, así como el acceso al Sistema Circulatorio.

En las Crónicas

Lo que venga a continuación dependerá que cómo fue la historia. Si el Elíseo fue quemado hasta los cimientos, la coterie se verá obligada a huir de la ciudad, para no volver nunca a Chicago bajo pena de muerte y con una larga lista de enemigos. Si impresionaron a los Vástagos correctos, ahora tendrán un asidero en Chicago y acceso a algunos de los Vástagos más poderosos del mundo.

Pero también es muy posible que hayan incomodado a unos cuantos. Gengis puede marcharse con un hacha que afilar. Si uno de los tres “cuchillos” tiene una opinión desfavorable de la coterie, tendrá planes para expresar su desagrado. Adze, Bronwyn y Bret Stryker tienen una larga lista de aliados en Chicago y más allá, y largas memorias. La coterie puede haberse ganado a uno o varios de ellos como Adversario.

Dependiendo de las acciones de la coterie, puede que quieren gastar experiencia para adquirir a Adze, Bronwyn, o Bret Stryker como Mawla. Los Narradores pueden incluso sugerir que han ganado acceso a una Ficha de Saber si todavía no la han seleccionado, como:

- Sistema Circulatorio (*Vampiro*, pág. 386).
- Descendiente de Helena (*Vampiro*, pág. 391)
- El Blue Velvet (*Chicago Nocturno*, pág. 266)
- Kevin Jackson (*Chicago Nocturno*, pág. 277).

Apéndice Uno: Rastreando agendas

Adze quiere:

- Que los Anarquistas locales sean invitados a la fiesta.
- Que la Discoteca de Sangre sea el entretenimiento principal.
- Alimentación a medianoche sancionada por los ritos de la Discoteca de Sangre.

Bronwyn quiere:

- Que el Blue Velvet sea seleccionado para el evento.
- Que el Sistema Circulatorio suministre la sangre.
- Reglas estrictas para los Anarquistas -escolta obligatoria, nada de alimentarse.

Bret Stryker quiere:

- Que el Teatro Neofuturista, el Ballet de la Ciudad, el Museo de Arte, el Teatro de la Ópera, o la Orquesta Sinfónica sean elegidos para el evento.
- Que la banda Baby Chorus sea elegida como entretenimiento principal.
- Que no se permita alimentación visible, ni fotografías, ni videos.

Apéndice Dos: Coterie de los personajes jugadores

Los jugadores pueden interpretar a personajes que hayan creado o utilizar estos vampiros listos para jugar. Siéntete libre de cambiar nombres, géneros, habilidades, atributos, y trasfondo como consideres adecuado. Como nota para *Chicago Nocturno*, los miembros de una coterie Carnaval ganan los siguientes rasgos: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diaria) 1.

La historia de la Máquina de Hacer Dinero

Nadie pensó que duraríais tanto tiempo. Por lo menos, no como coterie. Como mortal, cada uno de vosotros se encontraba al borde de la grandeza. Cada uno de vosotros se encontraba rozando la fama y la fortuna. Pero todo eso os fue arrebatado por el Abraso. Vuestros sires os apartaron de vuestras ambiciones para que sirvierais a sus planes. Pero después, algunos de vosotros os pasasteis de la raya de vez en cuando. Algunos os rebelasteis directamente. En cualquier caso, al final os separasteis de la tutela de vuestros sires y os dispusisteis a recuperar algo de vuestras antiguas vidas. Algo para vosotros. Algo parecido al futuro que vuestros sires os habían negado. Fue entonces cuando os conocisteis, y cuando os convertisteis en la Máquina de Hacer Dinero (también conocida como HD). Y unidos por una causa común, jurasteis sin decir palabra que demostraríais vuestro valor al mundo.

Las coterie no están pensadas para durar para siempre. Normalmente sólo son una herramienta utilizada por los poderes que las establecen para alcanzar un objetivo específico. Algunas coterie son leales a un Príncipe o a un lugar. Algunas son creadas para sobrevivir a una caza, o para cazar a alguien. Pero vosotros habéis construido algo completamente distinto. Como coterie Carnaval, viajáis por la zona, celebrando fiestas, eventos, y espectáculos privados. Exploráis un lugar, aceptáis un contrato, coordináis un evento, os quedáis un tiempo, y finalmente os movéis para realizar el siguiente proyecto. Sin estar atados por un estilo o motivación en particular, vuestra flexibilidad y neutralidad os permiten viajar de forma relativamente libre. Ya sea un concierto de la Camarilla, una rave Anarquista, o una pelea dentro de una jaula para un Autarkis, sois algunos de los mejores organizadores profesionales que el dinero puede comprar.

Esta noche, el Príncipe Kevin Jackson de Chicago os ha invitado a celebrar una fiesta de Nochevieja, y en el terreno del Elíseo, nada menos.

No la jodáis.

Mapa de relaciones

Soraya Fontain (Lasombra)

Sr. Bajo (Nosferatu): Fiable
Jenna Blaze (Malkavian): Mi segunda al mando
Reign Navarro (Banu Haqim): Eficaz
Finn Lancaster (Toreador): Eficaz

Sr. Bajo (Nosferatu)

Soraya Fontain (Lasombra): Admiración
Jenna Blaze (Malkavian): Celoso
Reign Navarro (Banu Haqim): Casi familia
Finn Lancaster (Toreador): Qué popular es...

Jenna Blaze (Malkavian)

Soraya Fontain (Lasombra): No confío en ella
Sr. Bajo (Nosferatu): Una lástima
Reign Navarro (Banu Haqim): Mi protector
Finn Lancaster (Toreador): Molesto

Reign Navarro (Banu Haqim)

Soraya Fontain (Lasombra): Buena líder
Sr. Bajo (Nosferatu): Espíritu hermano
Jenna Blaze (Malkavian): Respeto
Finn Lancaster (Toreador): Impresionante

Finn Lancaster (Toreador)

Soraya Fontain (Lasombra): Buena líder
Sr. Bajo (Nosferatu): No lo entiendo
Jenna Blaze (Malkavian): Amor
Reign Navarro (Banu Haqim): Un tipo inútil

Soraya Fontain, Miss Billetera

Quienes dicen que el dinero no compra la felicidad, obviamente nunca han tenido mucho.

Creciste como la hija de un magnate inmobiliario, y aprendiste pronto que la riqueza llegaba con unos grilletos dorados. Hacías carreras de coches por la Autobahn. Pasabas las vacaciones en los Alpes Suizos. Comprabas vestidos de diseño sin mirar el precio ni tu cuenta bancaria. Todo eso mientras tus padres vigilaban todos tus movimientos. Tu padre comprobaba a dónde ibas. Tu madre revisaba tus conexiones sociales. Descubriste dispositivos de escucha en tu habitación. Te encontraste con pretendientes seleccionados que “se pasaban por casualidad por la fiesta.” Y tenías casi treinta años.

Entonces, descubriste que te iban a vender a un compañero de negocios de tu padre -un hombre cuarenta años mayor que tú y que tenía tres ex-esposas. Y te dieron un ultimátum. Cásate o nunca volverás a ver ni un céntimo. Una semana después, cortaste el cable de los frenos del Austin Martin de tus padres, y miraste cómo se caían por un acantilado de seiscientos metros hacia su muerte.

Ahora, con el control exclusivo de una montaña de oro, ejerciste tu influencia. Te mudaste a California y financiaste varios proyectos comerciales. Compañías tecnológicas de Silicon Valley, estudios de Hollywood, políticos de Sacramento. Y mientras te dedicabas a construir una de las compañías de inversión más grandes al oeste del Gran Cañón, tu sire apareció, y se te llevó. De repente, tu riqueza, tus inversiones, y tu no vida le pertenecían.

Ya no estabas al mando de tu destino, y tuviste que servir a tu sire durante la década siguiente, trabajando como su hucha personal. Mientras tanto te convertías en una criatura endurecida, cruel, y rencorosa. Aceptaste tu parte, y jugaste a su juego, esperando el momento perfecto para liberarte. Ese día llegó finalmente a finales del año 2008. Mientras los mercados financieros se derrumbaban, agarraste tu cartera de inversiones y te fuiste.

La Máquina de Hacer Dinero es la hija de tu ingenio. Aunque técnicamente no tiene líder, los demás recurren a ti en busca de guía e inspiración. Viajando de ciudad en ciudad, construisteis vuestra reputación y cosechasteis favores, deudas, y recompensas.

Y una noche, utilizarás los lazos que has construido para destruir a tu sire y todo lo que tenga.

Clan: Lasombra

Abrazo: 1998 (Nacida en 1962)

Ambición: Castigar a tu sire, dondequiera que se encuentre

Deseo: Conseguir Favores Grandes de Vástagos influyentes

Depredador: Cleaver

Convicción: Paga siempre la traición con traición

Piedra de Toque: Maya Harris, una madre divorciada con dos gemelos que está viviendo lo mejor de su vida.

Humanidad: 6

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades (Especialista): Atletismo 1, Conducir 1, Pelea 3, Sigilo 1; Callejeo 2, Etiqueta 1, Intimidación 3, Liderazgo (Ordenar) 2, Perspicacia 3, Persuasión (Acoso) 3, Subterfugio 1; Finanzas (Invertir) 4, Investigación (Criminología) 1, Tecnología (Sistemas de Vigilancia) 1

Disciplinas: Dominación 4 (Nublar Memoria, Mesmerizar, Mente Olvidadiza, Racionalizar), Olvido 2 (Cenizas a las Cenizas, Arrojar Sombra), Potencia 1 (Cuerpo Letal)

Ceremonias: El Don de la Falsa Vida

Ventajas: Criados 1 (Asistencia diurna), Máscara 2 (Jada Martin), Rebaño 4, Recursos 4, Refugio 2

Ventajas de la coterie: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diurna) 1.

Defectos: Secreto Oscuro 2 (Cleaver), Enemigo 2 (Steph Jaffe, la arregladora de su sire), Cuerpo Neutro Conodido 2

Experiencia gastada: 105

Equipo: 1.200 \$ de dinero en metálico, tarjetas de identificación a nombre de Jada Martin, teléfono vintage gastado.

Sr. Bajo, Base de operaciones de un solo hombre

Todo lo que cualquiera necesita en esta vida es un buen par de zapatos para caminar, unos cascos de música, y una banda sonora con música electrónica.

Te encantaba el latido y la vibración del mundo de los clubes. La forma en que la música te atronaba en tu interior y a todos los que te rodeaban. Como DJ detrás de la mesa de mezclas, eres imparable. Consigues que tres mil extraños se muevan como uno. Feliz, triste, arriba, abajo, bajo y despacio, tienes el poder de cambiar el ritmo de su noche.

Ascendiendo en tu mundo, tu reputación creció en los clubes locales y pasó a los festivales regionales, y cada gira te acercaba a las grandes ligas. Y cuando recibiste la invitación de un DJ famoso para que te unieras a él en su siguiente tour por Europa, casi lloraste. Hiciste las maletas, dijiste adiós, y te preparaste para tu nueva vida.

Por desgracia, nunca llegaste a ver Europa. A la noche siguiente, fuiste reclutado en una guerra entre sectas. El Sabbat había presionado para avanzar en tu territorio, y la Camarilla necesitaba carne de cañón. Tú fuiste elegido. No eras un luchador experto. Sigues sin serlo. Pero sobreviviste, que es más de lo que se puede decir de tu sire, o de tus compañeros de prole, por así llamarlos. Cuando el polvo se disipó, te encontrabas solo, y sin nada por lo que vivir. Casi acabaste con tu existencia, y lo habrías hecho si un grupo de Vástagos nómadas no te hubiera encontrado, y te invitaran a unirse a su viaje de fiestas. Cuando les dijiste lo que solías hacer para ganarte la vida, sonrieron de oreja a oreja.

Esta noche eres los ojos sobre el terreno para la Máquina de Hacer Dinero. Entre giras, te dedicas a adelantarte y explorar, pasando semanas en ciudades extranjeras y comprendiendo el escenario. Pero entre eventos, ayudas a Reign a encargarse de la seguridad. Mantienes el ojo en amenazas potenciales y utilizas lo mejor que puedes tus habilidades de sigilo.

Pero cuando la situación es segura, y el ambiente es el adecuado, todavía buscas tu lugar en la mesa de mezclas. En esas raras noches cuando consigues la vibración perfecta y la sala se mueve al unísono, es la cosa más parecida a sentirte vivo otra vez. Tu coterie comprende que no se trata de mero sentimentalismo; es el fragmento de tu alma que ha sobrevivido al Abrazo.

Clan: Nosferatu

Abrazo: 1996 (Nacido en 1976)

Ambición: Pertener a una familia en la que puedas confiar

Deseo: Proteger a la coterie

Depredador: Sandman

Convicción: Terminar siempre lo que empiezas

Piedra de Toque: Claire, una música clásica que disfruta tocando en la calle

Humanidad: 6

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

Habilidades (Especialista): Conducir 1, Pelea (Vástagos) 3, Sigilo (Allanamiento) 4, Supervivencia (Exploración urbana); Callejeo (Clubes) 3, Interpretación (DJ) 3, Intimidación 2, Perspicacia (Deseos) 1, Trato con

Animales (Calmar) 2; Academicismo (Geografía) 1, Consciencia 2, Investigación 2, Ocultismo 1, Tecnología (Teléfonos) 1

Disciplinas: Animalismo 2 (Sentir la Bestia, Susurros Salvajes), Ofuscación 4 (Manto de Sombras, Paso Invisible, Fantasma en la Máquina, Máscara de las Mil Caras), Potencia 2 (Cuerpo Letal, Bravura)

Ventajas: Aliados (Agentes de la Ley) 2, Influencia (Circuito de Clubes) 2, Máscara (Carter Williams) 2, Rebaño 2, Recursos 2, Refugio 2

Ventajas de la coterie: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diurna) 1.

Defectos: Acosadora (Autumm Thomas, tu mayor fan) 1, Bloqueo folklórico (Animales blancos) 1, Cuerpo Neutro Conocido 2

Experiencia gastada: 105

Equipo: 172\$ en metálico, tarjeta de identidad de Carter Williams, smarphone gastado, cámara digital, tablet de alta gama con wifi y llena de música

Jenna Blaze, la muñeca de porcelana perfecta

Repetitio mater studiorum est. La práctica crea la perfección.

Cada mañana a las 5.30 de la mañana te levantabas y sujetabas la barra mientras los demás niños dormían. Bailabas hasta que te sangraban los pies, sufrías esguinces en los tobillos, y te rompías las costillas porque la alternativa era el fracaso. Otras adolescentes exploraban el mundo de las citas y las fiestas mientras tu explorabas los umbrales del dolor y la búsqueda amarga de la perfección. Graduarte en la Royal Ballet School supuestamente iba a ser tu billete para el futuro. Nueva York reconocería lo que Londres había ayudado a crear.

Pero en lugar de eso, las cartas de rechazo comenzaron a apilarse: “Una técnica excepcional, pero no es lo que buscamos.” Tus ahorros se evaporaron. Desesperada por pagar el alquiler, aceptaste un trabajo en un club de striptease, donde tu habilidad en la danza te hizo destacar.

Cuando un productor de cine te ofreció un “buen trabajo en la actuación,” sabías que te estaba mintiendo, pero tu casero no aceptaba excusas. Finalmente te uniste a una página web y te convertiste en una trabajadora sexual a tiempo completo, ganando más dinero en un día de lo que otros ganaban en un mes.

Y ahí fue donde te encontró tu sire. Se había obsesionado con tu sufrimiento artístico y te abrazó durante un largo fin de semana de “vacaciones” con todos los gastos pagados. Y te convertiste en una chiquilla obediente. Hiciste lo que te decían y la serviste bien. Y entonces encontraste la llave del escritorio cerrado de su estudio.

El escritorio contenía las cartas de todas las compañías de ballet, grupos de danza, y empresas artísticas a las que te habías presentado. Tu sire te había estado acechando durante años, destruyendo de manera sistemática tu carrera, empujándote hacia la desesperación para poder tenerla toda para ella. Tu sire había preparado meticulosamente vuestro “encuentro al azar.”

Esa noche, le prendiste fuego.

Hoy, con la Máquina de Hacer Dinero, has encontrado dolor compartido e historias similares. Mientras otros llevan la dirección o se encargan de la seguridad, tú proporcionas el entretenimiento. A veces, eso significa bailar para la multitud. A veces significa llamar a tus amigos en el negocio del sexo y conseguir que acudan a unas pocas funciones privadas -lo que necesite la coterie.

Clan: Malkavian

Abrazo: 2001 (Nacida en 1971)

Ambición: Castigar a quienes niegan los sueños de otros

Deseo: Ser reconocida por tu talento

Depredador: Sirena

Convicción: Nunca olvides una deuda; todo el mundo tiene que pagar lo que debe

Piedra de Toque: Antonio Sánchez, un buitres capitalista con debilidad por las artes escénicas

Humanidad: 6

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades (Especialista): Armas C.C. (Cuchillos) 2, Atletismo 3, Conducir 1, Latrocinio 2; Etiqueta 2, Interpretación (Danza) 4; Intimidación (Amenazas Veladas) 1, Liderazgo 1, Perspicacia (Motivos) 3, Persuasión (Seducción) 3; Consciencia 3, Investigación (Asesinatos) 1, Ocultismo (Grimorios) 1, Tecnología 1

Disciplinas: Auspex 3 (Sentidos Incrementados, Premonición, Compartir los Sentidos), Dominación 2 (Ordenar, Dementación), Ofuscación 2 (Silencio de la Muerte, Paso Invisible), Presencia 1 (Fascinación)

Ventajas: Aliados (Trabajadores sexuales) 4, Hermosa, Máscara (Jocelyn Wilson) 2, Rebaño 5, Refugio 2

Ventajas de la coterie: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diurna) 1.

Defectos: Secreto Oscuro (Matricidio) 2, Enemigo (Seth Evans, amante despechado) 1, Vínculo Largo 1, Sospechosa (Anarquistas) 1

Experiencia gastada: 109

Equipo: 25\$ de dinero en metálico, tarjeta de identidad de Jocelyn Wilson, cuchillo mariposa (+2 de daño),

teléfono móvil, ganzúas

Reign Navarro, el poeta guerrero

A pesar del hacha de bombero en tus manos, en el fondo sólo querías ser un poeta.

Siempre te habían enseñado a ser bueno y portarte bien, y por eso terminaste en la Agencia Federal de Gestión de Emergencias. No eras el mejor gestor de desastres ni el más heroico, pero creías en lo que hacías. Pero no podías dejar de escribir poesía en tu cabeza mientras te dedicabas a apagar incendios, o apilar sacos de arena. Llenabas los márgenes de tus manuales de salvamento con versos. Cuando la reorganización llevó a tu despido, no necesitabas buscar sentido a tu vida.

Volviste a casa, conseguiste tu título universitario, y escribiste un libro de bolsillo sobre tus experiencias. Por desgracia, tu manuscrito sin publicar terminó en el escritorio del Vástago equivocado y atrajo la atención de los Banu Haqim. Primero habías servido a tu país como un bombero de primera, y después de tu Abrazo serviste a tu sire como un guardaespaldas. Lo serviste bien, hasta que desapareció sin dejar ni rastro.

Vagaste sin objetivo durante unos pocos años. Te aventurabas en una ciudad, ofrecías tus servicios al Príncipe, y preguntabas sobre el paradero de tu sire. Caminabas en los Elíseos y preguntabas pero no recibías nada definitivo aparte de indicios sobre algún conflicto interno entre los Banu Haqim. En uno de esos Elíseos conociste al Sr. Bajo, un explorador Nosferatu que trabajaba para una coterie Carnaval, y sonaba bien. Los demás miembros de la Máquina de Hacer Dinero pusieron tus talentos a trabajar, y en ocasiones escuchan tu poesía.

Al contrario que los demás miembros de la Máquina de Hacer Dinero, nunca odiaste a tu sire. Sin embargo, te preguntas si tu poesía podría haber tocado la vida de alguien o darle significado a su mundo, si hubiera llegado a ver la luz del día. Piensas en eso de vez en cuando, especialmente mientras limpias la sangre de uno de tus muchos cuchillos.

Clan: Banu Haqim

Abrazo: 2006 (Nacido en 1980)

Ambición: Ser respetado por tu arte, no por tu habilidad para luchar

Deseo: Encontrar información sobre el paradero de tu sire

Depredador: Osiris

Convicción: Un trato es un trato; nunca rompas un contrato

Piedra de Toque: Erin Washington, una abogada a la que recurres en ocasiones

Humanidad: 6

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8

Habilidades (Especialista): Armas C.C. 4, Armas de Fuego 3, Atletismo 3, Conducir 1, Latrocinio (Abrir Cerraduras) 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia 2; Callejeo 1, Interpretación (Poesía) 2, Intimidación (Miradas) 2, Liderazgo 1; Ciencia (Química) 1, Consciencia 2, Investigación 1, Medicina 1, Tecnología 1

Disciplinas: Celeridad 2 (Reflejos Rápidos, Presteza), Hechicería de Sangre 1 (Vitae Corrosiva), Ofuscación 4 (Silencio de Muerte, Paso Invisible, Fantasma en la Máquina, Desvanecerse), Presencia 1 (Atemorizar)

Rituales: El Agarre del Insecto, Tallar Piedra de Sangre

Ventajas: Aliados (Seguridad privada) 2, Aliados (Médicos) 2, Máscara (Brooklyn Adams) 1, Fama 1, Rebaño 2, Recursos 2, Refugio 2

Ventajas de la coterie: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diurna) 1.

Defectos: Bloqueo Folklórico (Entrar en una casa sin ser invitado por el propietario) 1, Exclusión de presa (Mujeres) 1, Carnada de Estaca 2, Dos veces Maldito 2

Experiencia gastada: 107

Equipo: 32\$ en metálico, tarjeta de identidad de Brooklyn Adams, pistola (+2 de daño), ganzúas, libro de notas lleno de poesía, dos bolígrafos buenos, teléfono móvil, piedra de sangre tallada hace una semana, pequeña caja de plástico con dos arañas vivas.

Finn Lancaster, el soñador de Hollywood

Si te dan la oportunidad de abrir la boca, ya es demasiado tarde.

Durante toda tu vida has sido capaz de salirte con la tuya en todo (o casi todo). Evitando multas. Citas en la promoción. Venta de alcohol cuando eras menor. Con una sonrisa ancha y un oído dispuesto, aprendiste a conseguir lo que querías. Y después del instituto, cuando te dirigiste a la fábrica de sueños de Hollywood, pensaste que con eso sería suficiente.

Hay que reconocer que comenzaste fuerte. Conseguiste un par de trabajos como extra e incluso protagonizaste un anuncio. Pero el auge de tu carrera llegó con toda una temporada en “Riesgo Total”, un reality de televisión en el que doce compañeros tóxicos competían por un trabajo en un gran estudio cinematográfico. Los productores te seleccionaron como el “manipulador simpático,” editando tus palabras para que sonaran más agresivas. Sufriste humillaciones, fingiste dramas y tortura social en los medios sólo porque el premio podía llevarte a algo grande.

Sin embargo, tu sire Toreador cortó en seco tu lento ascenso hacia el estrellato. Tras reunirse contigo durante un

intermedio del programa, te prometió enseñarte y conexiones en la industria cinematográfica, pero en su lugar te dio una eternidad donde nunca podrías volver a ponerte frente a una cámara. Reconociste la cruel ironía: inmortalidad sin la posibilidad de fama. Permaneciste al lado de tu sire durante unos años, pero como en la televisión de hoy, pronto se aburrió de ti y te arrojó de vuelta al mundo. Rechazado y sin trabajo, vagabundeaste durante un tiempo antes de conseguir empleo en un bar local. Allí fue donde conociste a Soraya, y entonces fue cuando todo cambió.

En la coterie de la Máquina de Hacer Dinero (HD) sirves como un maestro de ceremonia a tiempo completo, paseando y hablando. A veces eso significa ayudar a Jenna a contratar talentos. A veces eso significa calmar a un invitado enfadado y a veces significa quedarte en la entrada para recibir a todo el mundo con una sonrisa y un apretón de manos. Es un trabajo duro, pero por lo menos es mejor que el reality de la televisión.

Clan: Toreador

Abrazo: 2004 (Nacido en 1973)

Ambición: Conseguir que todos recuerden tu nombre

Deseo: Demostrar a tu coterie que eres algo más que una cara bonita

Depredador: Consensualista

Convicción: Nunca rechaces lo que es gratis

Piedra de Toque: Jesse Young, un influencer de la moda que se coló en tus mensajes

Humanidad: 7

Generación: 10ª

Potencia de sangre: 2

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

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades (Especialista): Armas de Fuego 3, Atletismo 1, Pelea 1, Sigilo 2; Callejeo 1, Etiqueta 2, Interpretación (Actuar) 4, Intimidación (Insultos) 1, Liderazgo 3, Perspicacia 2; Persuasión (Víctimas) 3, Subterfugio (Mentiras Impecables) 2; Academicismo (Estudios de cine) 1, Consciencia 2, Finanzas 1, Investigación 1, Medicina 1, Política (Camarilla) 1, Tecnología 1

Disciplinas: Auspex 3 (Sentidos Incrementados, Premonición, Escudriñar el Alma), Celeridad 1 (Reflejos Rápidos), Presencia 4 (Fascinación, Provocar, Encantamiento, Invocación)

Ventajas: Aliados (Artistas) 3, Rebaño 2, Refugio 2, Máscara (Wyatt Green) 2, Recursos 2

Ventajas de la coterie: Contactos (fans) 3, Fama (Coterie Carnaval) 3, Criados (Asistencia diurna) 1.

Defectos: Secreto Oscuro (Quebrantador de la Mascarada) 1, Exclusión de Presa (Sin Consentimiento) 1, Carne de Estaca 2, Dos veces Maldito 2

Experiencia gastada: 110

Equipo: 60\$ en metálico, tarjeta de identidad de Wyatt Green, pistola (+2 daño), bandolera con accesorios de moda para cambio de localización (bufandas, joyas, gafas, sombrero, etc.), teléfono móvil, tablet llena de películas clásicas y de autor.