

CIUDAD DE LUCES

Por Magus iuvens@hotmail.com

Ciudad de Luces es una aventura introductoria para **Vampiro: la Mascarada 5ª edición**. Aunque en principio el escenario se encuentra ambientado en la ciudad de Vigo, es lo bastante flexible como para trasladarse a cualquier ciudad similar o incluso de un tamaño superior. También es posible utilizarla para otras ediciones de Vampiro. Los Narradores pueden encontrar útil el suplemento **Galicia Nocturno**, que describe la historia y situación política de la zona antes de los eventos de esta historia.

La historia funciona mejor con personajes recién creados de la Camarilla, aunque se pueden hacer cambios para introducir personajes de Crónicas previas.

TEMA

Libertad: De improviso los personajes se encuentran solos y sin ninguna atadura visible, lo que les permite tratar de abrirse camino por su cuenta en la difícil existencia de la Estirpe. Explorar esta libertad mediante la prueba y el error y disfrutar de un poder personal sin limitaciones también atrae otros elementos como las consecuencias de esa libertad, de la necesidad de la responsabilidad y los límites y el castigo que pueden provocar las acciones irresponsables.

AMBIENTE

Vacío: Los personajes se encuentran en un escenario sin más Vástagos que ellos mismos, con un dominio libre de interferencias, por lo menos a corto plazo. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo surge la incertidumbre y aparecen nuevos jugadores, y el potencial del dominio atrae competidores con los que los personajes se ven forzados a negociar o enfrentarse. En cualquier caso, la ventaja inicial está de su lado y en sus manos se encuentra el destino de la ciudad.

ESTRUCTURA DE LA CRÓNICA

Aunque la Crónica sigue una estructura de introducción y capítulos, realmente no tienen que ir en progresión. Los capítulos están pensados mas bien como una serie de encuentros que se producirán en función de los movimientos de los personajes y el paso del tiempo. El capítulo segundo en especial está pensado para que los personajes demuestren su ingenio y las posibilidades de actuación son muy diversas, así como los actores que pueden aparecer.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En principio la Crónica está pensada para un grupo de entre 3-5 Vástagos recién creados de la Camarilla. Tras haber sido aleccionados por sus sires, se avecina la noche de su liberación y presentación ante el Príncipe de Vigo. Los personajes conocerán ya las leyes y tradiciones de la secta, y habrán sido preparados para este momento. No saben mucho de la política de la Estirpe más allá de la propia ciudad, y aparte de sus sires, no conocen a ningún otro Vástago fuera de los fronteras del dominio.

BRUJAH

Este clan no se encuentra presente en Vigo, por lo que un personaje Brujah habrá sido Abrazado fuera de la ciudad. Un embajador o diplomático puede resultar una figura adecuada, pero en cualquier cosa, el personaje será fruto de una negociación que le habrá permitido ser aceptado en el dominio.

Información adicional de tu sire: El Príncipe de Vigo es un antiguo de la vieja escuela, y nunca ha sentido muchas simpatías por nuestro clan. Sin embargo, aprecia el respeto a sus leyes. La mayoría de los nuestros han abandonado la Camarilla y en el futuro debemos decidir si seguimos nuestro camino o si preferimos la protección de la Torre de Marfil.

GANGREL

Los Gangrel son un clan numeroso en Galicia, extendidos por varios dominios rurales, y están dirigidos por un prestigioso antiguo, que ha protegido los dominios gallegos de los Lupinos, y se dice que mantiene pactos con los hombres lobo, a los que podría azuzar en cualquier momento contra otros clanes. Nadie conoce el verdadero alcance de su poder, pero de momento la situación es estable y nadie se atreve a desafiarlo. Un personaje Gangrel puede ser un embajador o simplemente ser el chiquillo de un miembro nómada del clan.

Información adicional de tu sire: Nuestro líder Pedro Álvarez de Soutomaior ha desaparecido, pero los demás clanes no tienen por que saberlo. Debemos mantener el respeto de los demás y nos desharemos de quienes nos desafíen. En nuestra unidad está nuestra fuerza.

MALKAVIAN

Los Malkavian no tienen una posición de poder en Vigo, pero no están ausentes. Vienen y van, y no siempre son los mismos. Una antigua vidente se encuentra en el dominio, y los Locos acuden a ella en busca de consejo y sabiduría.

Información adicional de tu sire: Las Noches Finales han terminado. La Gehenna ha comenzado. Algo nos llama y tira de los más viejos...hacia el este. Si puedes, busca a María Soliña y aprende de ella mientras puedas...si es que todavía no ha acudido a la Llamada.

NOSFERATU

Descendientes de un antiguo linaje medieval de origen judío que fue expulsado por el Sabbat o los Lupinos, algunos Nosferatu han comenzado a regresar en los últimos tiempos, siendo admitidos por el Príncipe de Vigo a cambio de ciertos favores.

Información adicional de tu sire: Mantén los ojos bien abiertos. Hay muchos cambios en estas noches. Busca en el puerto...había un hotel, el Continental, y uno de los nuestros dejó un diario con información valiosa que debemos recuperar.

TOREADOR

Aunque más numerosos en el dominio de A Coruña, los Toreador mantienen buenas relaciones con el Príncipe de Vigo. Quizás el personaje forme parte de una embajada de buena voluntad, o simplemente busque un ambiente más libre en la ciudad del sur.

Información adicional de tu sire: Vigo no es gran cosa para nosotros, al menos con esos estirados Ventrue al mando. Sin embargo, hay sitio para que alguien como tú pueda crecer. Nos representarás y nos ayudarás a conquistar el corazón de la ciudad...y de ahí al trono sólo hay un paso.

TREMERE

Los Tremere nunca han sido muy numerosos en Galicia, en gran parte debido a la oposición de los magos locales. Sin embargo, hace unos años un miembro del clan se instaló en la ciudad de Santiago de Compostela, donde el clan había construido una capilla en tiempos medievales, y es posible que el personaje haya sido enviado a Vigo como parte de la expansión del linaje.

Información adicional de tu sire: La pirámide está en sus inicios en Galicia, y tu eres el primero en la ciudad de Vigo. Hazte valioso para los demás, acumula favores y aprovecha las oportunidades. La universidad es reciente, pero si indagas, podrías encontrar algo interesante.

VENTRUE

Los Sangre Azules dominan la ciudad de Vigo, y es posible que un personaje Ventrue haya sido Abrazado en el linaje del Príncipe. Si es así, su Abrazo habrá sido elegido cuidadosamente, en especial porque el Príncipe ya tuvo una mala experiencia con un chiquillo traidor al que tuvo que destruir hace unos años.

Información adicional de tu sire: El Príncipe lleva desaparecido un tiempo. Creíamos que era un viaje de negocios, pero sospechamos que se trata de algo más. En cualquier caso, pronto elegiremos un sucesor y deberás sostenerle. Aunque esté ausente, entre todos podemos gobernar el dominio. En nuestra unidad está nuestra fuerza.

INTRODUCCIÓN

Los personajes han sido Abrazados en algún momento de los últimos años en Vigo. El Príncipe se mostró flexible en su política de Abrazos en un intento de preparar una nueva generación de Vástagos más adaptada a los tiempos y también para llenar el vacío de la destrucción de varios vampiros provocada por un ataque de los Seguidores de Set contra la ciudad.

Salvo que las relaciones con sus sires no hayan sido buenas, la educación de los nuevos chiquillos habrá sido correcta, habiéndoles enseñado los fundamentos de su condición vampírica y de la sociedad de la Estirpe, así como una visión general de la política de la Camarilla local.

A grandes rasgos, durante la época de la Transición la Camarilla creó varios dominios en Galicia, especialmente en la costa. Estos dominios quedaron bajo la protección de un poderoso Gangrel llamado Pedro Madruga, quien convirtió a los Príncipes gallegos en sus vasallos, manteniendo la baza de defender sus dominios de los Lupinos. Aunque los Gangrel abandonaron la Camarilla, el antiguo continuó manteniendo su influencia, a cambio de numerosos favores y tributos. Esta situación se ha mantenido durante décadas, pero los Príncipes gallegos, aunque con un poder reducido, mantuvieron sus dominios, manteniendo las leyes de la Mascarada y las Tradiciones.

Por lo que se refiere a la Camarilla, los personajes pueden saber que los enemigos tradicionales de la secta son el Sabbat y los Anarquistas. Galicia se mantiene bajo la influencia de la Torre de Marfil, aunque muchos Vástagos actúan de manera independiente. Oficialmente no hay ninguna otra secta presente en la región.

Tras un período de educación, en el que el Narrador puede probar los sistemas de la 5ª edición, los personajes se preparan para ser recibidos por el Príncipe y convertirse en ciudadanos de pleno derecho de la Camarilla.

CAPÍTULO UNO: NOCHE DE LUCES

Se acercan las fiestas navideñas, y este año el gobierno municipal presidido por el alcalde Abel Caballero ha decidido mostrarse especialmente espléndido y ha contratado la instalación de luces por toda la ciudad. A medida que se acerca la fecha de encendido de las luces, las calles parecen envueltas en una telaraña de cables y bombillas que forman dibujos y elementos navideños. Entre la ciudadanía cunde cierto escepticismo sobre si el gasto considerable no sería mejor invertido en otras infraestructuras de la ciudad, pero los partidarios del alcalde Abel Caballero afirman que la afluencia de visitantes compensará los gastos.

En cualquier caso, para los personajes jugadores la fecha tiene un sentido especial. El 24 de noviembre se celebrará su iniciación como Vástagos en la sociedad de la Estirpe. Es posible que como chiquillos ya conozcan a otros vampiros, pero la ceremonia marcará su conversión en ciudadanos de pleno derecho de la Camarilla. El acontecimiento será celebrado con solemnidad en una fiesta a la que asistirán los Vástagos de Vigo.

Los sires de los personajes los prepararán para la ocasión, aconsejándoles sobre cómo presentarse y comportarse con los demás Vástagos. Finalmente los citan a las 20.00 h en una cafetería en unas galerías de la calle del Príncipe, una amplia avenida peatonal en el centro de la ciudad, rodeada de edificios de principios del siglo XX y tiendas de ropa de marca, donde deberán aguardar la llegada de Rodrigo Suárez, un ghoul del Príncipe, que los llevará hasta un lugar cercano, donde tendrá lugar la recepción y ceremonia en secreto y a salvo de miradas indiscretas. Suponiendo que los personajes lleguen a la hora indicada, tendrán suficiente tiempo para interactuar entre ellos, quizás compartir sus experiencias como neonatos y conocerse mejor, si es que no se habían visto anteriormente.

Sin embargo, el tiempo pasa y nadie viene a buscarles. Quizás quieras jugar un poco con la impaciencia de los personajes y quizás provocar un equívoco, pero en cualquier caso cuando ya se encuentren algo nerviosos, en esos momentos escucharán un fuerte ajeteo en el exterior, y no parece relacionado con el encendido de las luces. El sonido de una sirena de bomberos será finalmente el revulsivo que les haga darse cuenta de que algo va mal.

A poco que indaguen, enseguida sabrán que un edificio cercano se encuentra en llamas, y los bomberos han acudido enseguida. Una multitud espontánea se agrupa contemplando el incendio y sacando fotos, mientras los bomberos hacen su trabajo y la policía acordona el lugar para impedir que nadie se acerque demasiado. Las altas llamas iluminan el cielo nocturno y quizás inquieten a los personajes, temerosos de entrar en un frenesí en medio de la multitud.

En cualquier caso, el incendio continúa durante un par de horas hasta que es extinguido. Durante ese tiempo nadie acude en busca de los personajes. Si intentan contactar con sus sires a través de sus teléfonos u otros medios, simplemente no responderán. La impresión es cada vez más siniestra.

Si intentan acercarse al lugar, el hotel NH se encuentra acordonado y la policía no los dejará pasar bajo ningún concepto. De lejos se puede percibir que gran parte del interior se encuentra calcinado y algunos de los pisos superiores parecen haberse derrumbado. La policía no hará declaraciones, pero no parece haber víctimas.

INVESTIGANDO EL HOTEL

Si los personajes utilizan canales oficiales o los medios de comunicación para saber más de lo ocurrido, se enterarán que el edificio Casas de Oya fue construido en 1904 por el arquitecto Michel Pacewicz, y que fue rehabilitado en 1998 como hotel NH. El incendio parece haber sido provocado por una explosión de gas en las cocinas, que por una serie de casualidades se extendió al artesonado de madera. Por suerte, todos los empleados y residentes del hotel pudieron ser evacuados rápidamente con algunos heridos leves, y los daños por fortuna son meramente materiales.

Antes o después puede que los personajes insistan en tratar de infiltrarse en el hotel para investigar lo ocurrido. Será una opción muy compleja, ya que el edificio estará vigilado por la policía, pero si por algún método especialmente ingenioso consiguen acceder al interior, podrán investigar en medio de escombros y cenizas. Una tirada de Percepción + Investigación y quizás algún conocimiento de arquitectura mostrarán que hubo varias explosiones en torno al salón de fiestas, que ha quedado completamente destruido y restos de explosivos.

Sólo quedan escombros y cenizas, aunque si los personajes insisten en revisar a fondo, quizás logren encontrar algún pequeño objeto que haya resistido al fuego, un recuerdo de sus sires.

¿Y AHORA...?

Los personajes jugadores no deberían tardar mucho en darse cuenta que el hotel era el lugar donde iban a reunirse con la Estirpe de la ciudad. Sin embargo, no parece que haya sobrevivido nadie.

Están solos.

Nota: Si los personajes tomaron algún Trasfondo o favor relacionado con los otros Vástagos, elimínalos en este momento y compénsalo a lo largo de la Crónica con una cantidad de puntos equivalente.

¡NOS VAMOS!

Realmente en estos momentos los personajes no tienen motivos para marcharse de la ciudad. Quizás sospechen que el incendio ha sido provocado, pero no existe una amenaza real que deseen evitar. Si aún así insisten en probar suerte en otro lugar y alejarse de Vigo puedes indicarles que la situación se repite en otros dominios, y traslada la Crónica, o puedes darle un giro y convertir a los personajes en unos neonatos refugiados y sometidos a la desconfianza y merced de otros Vástagos.

CAPÍTULO SEGUNDO: LA SEGUNDA INQUISICIÓN

El cataclismo que aparentemente ha acabado con la Estirpe de Vigo es responsabilidad directa de la Segunda Inquisición. A principios del siglo XXI los servicios secretos de varios países descubrieron la existencia de los vampiros y se aliaron con varias sociedades de cazadores. La combinación de tecnología moderna e información sobre los no muertos atravesó la Mascarada como un cuchillo bien colocado y acabó con la mayoría de la Estirpe de ciudades enteras, como Londres, México o Viena.

En principio las ciudades pequeñas no resultaron tan afectadas, pero tras los primeros golpes grupos de cazadores comenzaron también a perseguir a los vampiros de estos dominios reducidos, y de esta manera Vigo y otras ciudades gallegas se convirtieron en objetivo del movimiento conocido en susurros temerosos entre la Estirpe como la Segunda Inquisición.

Durante los meses previos los agentes de la Segunda Inquisición tomaron posiciones entre la policía y las autoridades locales, utilizando la lucha contra el terrorismo como excusa. La instalación de las luces navideñas sirvió para recoger información sobre los movimientos y refugios de varios Vástagos, y lo más importante, para descubrir la celebración de una reunión de no muertos en el Hotel NH el día 24 de noviembre.

Resultó que el edificio se encontraba por completo bajo la influencia de los vampiros, pero los agentes de la Segunda Inquisición consiguieron tender la trampa. A la hora prevista encerraron a sus objetivos en el salón de fiestas que habían reservado para su ceremonia, neutralizaron a sus servidores mortales y evacuaron al personal antes de hacer detonar varias bombas incendiarias en cuestión de minutos.

El plan transcurrió perfectamente y aparentemente ninguno de los Vástagos presentes sobrevivió. Sin embargo, los agentes no descubrieron que el propósito de la reunión era recibir a los personajes en sociedad, y por suerte para ellos, por el momento desconocen su existencia, aunque eso no quiere decir que los cazadores hayan bajado la guardia. Sin embargo, por suerte para los personajes el tiempo corre a su favor.

RETIRADA...

La Segunda Inquisición se encuentra muy ocupada, con numerosos avisos, rumores y especialmente una resistencia cada vez más organizada a medida que los no muertos comienzan a ser conscientes de la naturaleza de su nuevo amigo, volviéndose más escurridizos y difíciles de encontrar y abatir. Sencillamente los cazadores se encuentran con demasiados frentes abiertos y deben analizar sus prioridades.

Tras “limpiar” Vigo de vampiros, los agentes de la Segunda Inquisición se retirarán progresivamente hacia otros objetivos, abandonando la ciudad si no tienen motivos para permanecer. Aunque los personajes no lo sepan en estos momentos, si se esconden y actúan discretamente su enemigo simplemente se marchará o por lo menos dejará de buscarles de manera activa

Por supuesto, todo depende del comportamiento de los personajes a partir de ahora. Sin la autoridad de ningún Príncipe ni de sus sires pueden creer que la ciudad es toda suya, pero cuanto más llamen la atención, más peligro atraerán...

En principio una célula de diez cazadores permanecerá en Vigo durante seis meses. Si pasado ese tiempo la situación parece haberse tranquilizado, se reducirá a tres, con la misión de simplemente supervisar el territorio, y acudir en ayuda de otros compañeros si surge la alarma. Sus principales objetivos son vigilar los ámbitos que creen que atraen más la atención de los vampiros, especialmente el ayuntamiento y los bancos. Son conscientes de que son demasiado pocos y no pueden abarcarlo todo, así que colaborarán con la policía, que ha sido advertida de que proporcione todo su apoyo a este “equipo especial de lucha antiterrorista”, procurando acceder a las grabaciones de cámaras públicas y también disponen de un experto informático que puede actuar con libertad en determinados lugares sabiendo que sus superiores harán la vista logra ante la importancia de su misión de proteger a la humanidad. Con tiempo pueden solicitar y reclutar la ayuda de especialistas en casi cualquier habilidad.

YAGO GARCÍA CARREÑO

Yago formaba parte de la policía nacional española, un agente correcto recién graduado en la academia con idealismo e ideas que chocaron contra la dura realidad. Mientras combatía la droga en las calles su camino se cruzó con los vampiros, y casi muere después de enfrentarse a ellos. Sin embargo, sobrevivió tras varios meses en el hospital, cambiado y lleno de determinación. Fue contactado por un grupo secreto dentro de la policía, veteranos que como él habían visto la verdadera cara del Mundo de Tinieblas y podían contarle.

Eso fue hace más de veinte años. Gracias a sus contactos en el CESID recientemente Yago y sus compañeros se unieron a un ejército de cazadores que había decidido acabar con los monstruos que se alimentaban de la humanidad. Cuando tuvo la oportunidad, guió a los cazadores en la ciudad de Vigo, el lugar donde había se había enfrentado por primera vez a los vampiros.

La misión fue todo un éxito. No hubo bajas civiles, y los vampiros de la ciudad fueron destruidos en una acción coordinada. Sin embargo, por experiencia Yago sabe que se trata de criaturas muy contagiosas y es posible que todavía quede alguno, ocultándose en las sombras.

De momento permanece en Vigo, aunque echa de menos a su familia en Madrid. Divorciado, tiene una hija a la que quiere con locura y desea poder terminar la “misión especial” para poder verla más allá de unos pocos fines de

semana que tiene libres. Tras más de veinte años cazando monstruos se siente cansado, pero ahora que ha comenzado la guerra y forma parte de un ejército cree que no debería dejarlo. Sin embargo, la tentación de una vida más tranquila no deja de atraerle. Es el comisario jefe de la Segunda Inquisición en Galicia, y aparte de ser un buen tirador y disponer de un buen físico, también tiene la mente perspicaz de un detective inspector que lleva muchos años recorriendo las calles y resolviendo casos de todo tipo.

Yago es un hombre delgado pero robusto y se mantiene en buena forma con ejercicio periódico, aunque todavía arrastra las secuelas de su primer enfrentamiento con los vampiros. Siempre viste correctamente con su uniforme y todavía conserva parte de su entusiasmo juvenil, aunque algo erosionado.

Atributos: Físicos 6, Sociales 5, Mentales 6

Reservas de Dados: Academicismo 5, Armas de Fuego 8, Consciencia 7, Investigación 9, Pelea 7, Pelea con Armas 6

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 7

Nota: Yago no sólo dispone de equipo de la Segunda Inquisición, sino que dirige su estructura en Galicia y es un consumado estratega que procurará atacar en una situación de ventaja y emboscar al enemigo a la menor oportunidad. Por supuesto, nunca actuará solo, sino que reunirá a su equipo antes de planear posibles ataques.

CAPÍTULO TRES: CUANDO EL GATO ESTÁ AUSENTE...

Tras pasar el tiempo navideño sopesando lo ocurrido, los personajes jugadores deberían ser conscientes de que son los amos del dominio y que cualquier autoridad de la Estirpe en la ciudad se encuentra en sus manos. Educados en la Camarilla pueden acceder a los Eliseos y dominios de otros Vástagos con humanidad y también construir su propio reino.

Este capítulo consiste en una serie de escenas de “conquista” situadas en diversos ámbitos estratégicos de Vigo. Por supuesto, no todas las posibilidades se reducen a ellas, así que siéntete libre de alterar o improvisar según sea más adecuado para la Crónica o en función de las demandas de los personajes.

EL LEGADO DE LOS SIRES...

Dependiendo de la confianza que hayan tenido con sus sires, la primera reacción de muchos personajes puede que sea acudir a sus refugios, suponiendo que conozcan dónde se encuentran, una decisión no exenta de recompensas y peligros.

Por una parte si durante la creación de personajes alguno de los jugadores tomó el Trasfondo Mentor o Mawla, tras la desaparición de su sire el jugado podrá sustituir esa puntuación por otra equivalente en otros Trasfondos, representando el legado “recuperado” de su sire.

Investigar el legado de los sires también puede permitir a los personajes descubrir información adicional y quizás contactar con Aliados o Contactos potenciales, aunque no es seguro. También permite al Narrador guiar a los personajes hacia alguna ubicación potencial entre las indicadas a continuación.

Por último, de la misma forma que la Segunda Inquisición descubrió la ubicación donde se reunirían los Vástagos de Vigo es posible que también conozca varios refugios de sus objetivos, y los cazadores se dedicarán a investigarlos por su cuenta buscando información adicional...así como la identidad de gente curiosa. Se trata de un peligro potencial, pero también puede permitir a los personajes vislumbrar la amenaza con la que pueden encontrarse en el futuro. Encontrar un refugio revuelto puede ser suficiente indicio de que alguien más se encuentra interesado en los vampiros.

En cualquier caso, investigar el refugio de su sire (siempre y cuando se conozca su ubicación) es un paso interesante y una guía para continuar actuando y conseguir información sobre la situación actual de la ciudad.

EL AYUNTAMIENTO DE VIGO

Una opción habitual en algunos personajes jugadores es tratar de conquistar la ciudad desde lo más alto e ir a por todas, una decisión audaz y también peligrosa, pues el ayuntamiento será uno de los lugares que será vigilado por los cazadores de la Segunda Inquisición.

El ayuntamiento actual de Vigo es un edificio relativamente moderno, que fue inaugurado en 1976, y donde se encuentra la principal sede de gobierno y varios órganos municipales. Desde hace varios años la ciudad es gobernada por el alcalde Abel Caballero, del PsdG – PSOE, una figura carismática y que es bien considerado, tanto entre sus seguidores como en las élites de la ciudad. Su estrategia de oposición a la Xunta de Galicia le ha proporcionado un considerable número de votos que no han dejado de crecer desde que se presentó por primera vez a la alcaldía en el año 2007.

Pero quizás el objetivo de los personajes no sean tanto el alcalde y los concejales, como el abundante equipo de burócratas de la administración de Vigo, que permiten acceder a numerosa información, agilizar gestiones, recibir subvenciones y otras operaciones que a menudo crean redes clientelares y un mercado de favores. Introducirse en este ámbito puede no llamar la atención, especialmente si se comienza desde abajo, y es una opción mucho más factible que intentar esclavizar al alcalde o el equipo de gobierno. Varios ghouls y criados de los Vástagos fueron arrestados por la Segunda Inquisición para su interrogatorio, aunque alguno ha conseguido escapar a la purga, encontrándose atemorizado por la desaparición de sus “amos.” Otros simplemente han recuperado su libre albedrío después de que las

órdenes de Dominación y los Vínculos de Sangre se hayan roto.

Idea para aventuras: Mientras acechan el ayuntamiento, los personajes se encuentran con un político que no ha sido elegido debido a que no tenía una posición elevada en las listas. Él cree que se merece algo mejor y que está destinado a triunfar...si alguien le ayuda. Quizás algún día sea el siguiente alcalde. Se dedicará a llenar la cabeza de los personajes con su labia, tratando de demostrar su valor. Puede convertirse en un Contacto de los personajes en el ayuntamiento, y cuanto más interesados se muestren en él más se esforzará y arriesgará, actuando cada vez de forma más errática. Un periodista del Faro de Vigo escribirá un artículo especialmente humillante de uno de sus errores, ilustrándolo con una foto en la que aparece junto a los personajes jugadores...

LA BANCA

Otra opción de los personajes es interesarse por el sector bancario de la ciudad, existiendo diversas opciones. como Unicaja, el Banco de Santander, el Banco Bilbao-Vizcaya, etc. En Vigo ABANCA tiene un papel especial, habiendo absorbido los activos de la desaparecida Caixanova y ocupándose de la Fundación Galicia Obra Social, que gestiona una serie de proyectos sociales y patrimonio cultural.

Desde atracar un cajero a esclavizar a un ejecutivo bancario, los personajes pueden actuar de muchas formas en lo que se refiere a la banca en Vigo, una opción que sin duda repercutirá en sus Recursos, aunque también puede que en otros Trasfondos.

El sector bancario de Vigo no está tan vigilado por la Segunda Inquisición como el ayuntamiento, pero dispone de su propia vigilancia en sus activos. Puede que no haya cazadores en busca de vampiros, pero sin duda habrá quien se haga preguntas si el dinero desaparece sin dejar rastro y dé la alarma.

Y de la misma manera, no es necesario asumir el control del director de un banco. Un simple cajero puede acceder a mucha información sensible y transmitirla llegado el caso. Los encargados de la limpieza pueden permitir acceso fuera de horario y los guardias de seguridad eliminar grabaciones sensibles.

Idea para aventuras: Entre los proyectos de la Fundación Galicia Obra Social se encuentra la rehabilitación de varios edificios antiguos, especialmente en el casco viejo de Vigo. Los personajes encontrarán el refugio de uno de los Vástagos de la ciudad y podrían habilitarlo para sus propios usos. Sin embargo, un banquero se ha fijado en el lugar y también desea adquirirlo, pero si los personajes se empeñan, se convertirá en un encarnizado adversario, y tratará de hacerles la vida imposible hasta que cedan. Se dedicará a buscar todos los trapos sucios posibles, y aunque descartará que sean vampiros comenzará a pensar que están metidos en algo ilegal y tratará de chantajearles.

LOS JUZGADOS

Los juzgados, un derivado de la burocracia, resultan muy útiles para los Vástagos a la hora de forjar identidades nuevas, borrar rastros burocráticos y en fin, hacer frente al incesante papeleo cotidiano. En Vigo los juzgados se encuentran situados cerca de la Plaza América, pero se está construyendo una Cidade da Xustiza en el antiguo Hospital Xeral situado en la Calle Pizarro...un potencial laberinto de refugios.

Infiltrarse entre el ejército de jueces, abogados, procuradores y notarios de la ciudad puede no ser fácil, pero es una opción con sus recompensas. También merece la pena señalar que uno de los agentes de la Segunda Inquisición dirige un bufete de abogados para ayudar en la caza, ya sea clausurando edificios, realizando citaciones e investigando identidades falsas.

Idea para aventuras: Los personajes sufrirán un accidente de tráfico con pocas consecuencias y de inmediato aparecerá un joven abogado que les ofrecerá su tarjeta. Si aceptan sus servicios necesitarán darle una identidad y terminará descubriendo que hay algo extraño en sus clientes. Sin embargo, se mostrará leal hacia ellos, aunque poco a poco se sentirá tentado por la inmortalidad y finalmente pedirá que compartan su secreto con él.

LA UNIVERSIDAD

La Universidad de Vigo fue fundada en 1989, a partir de varios colegios universitarios y escuelas técnicas previas. Además del campus situado en la propia ciudad de Vigo, también cuenta con otros campus en Ourense y Pontevedra. Actualmente cuenta con más de 20.000 estudiantes matriculados.

El campus de Vigo cuenta con varias escuelas de ingeniería industrial, ciencias empresariales y ciencias marinas en el entorno urbano, pero la mayor parte de las facultades construidas en la década de 1990 se concentran en la Cidade Universitaria de Vigo (CUVI), que se encuentra en las afueras de la ciudad, en la parroquia de Zamáns. En él se concentran la mayoría de las facultades. El CUVI cuenta con varias escuelas de ingeniería industrial, minas, energía y telecomunicaciones, así como una facultad de ciencias económicas y empresariales y una facultad de filología y traducción.

Gracias a su aislamiento la ciudad universitaria puede convertirse en un refugio adecuado para los Vástagos, disponiendo además de un rebaño joven y especializado, además de varias áreas de investigación.

Idea para aventuras: Los fondos bibliográficos de la universidad en general ofrecen fondos de carácter mundano. Sin embargo, en la facultad de filología recientemente se ha recibido un antiguo volumen medieval que contiene fragmentos sobre el Libro de Nod, y quizás algún tipo de información encriptada sobre la naturaleza de los Vástagos. Los personajes pueden cruzarse con este volumen, pero tendrán que enfrentarse a una profesora especialmente interesada en el tema esotérico y antropológico, y que ha investigado por su cuenta la existencia del vampirismo.

CENTRO DE VIGO PEUGEOT - CITROËN

La fábrica PSA de Vigo es una planta de fabricación de automóviles del grupo Peugeot-Citroën. Inició su actividad en 1958 y actualmente es uno de los pilares de la economía gallega, representando aproximadamente el 30 % de las exportaciones de la comunidad. La fábrica constituye uno de los principales atractivos económicos de la ciudad para los Vástagos

La fábrica está situada en el barrio de Balaídos, al lado del río Lagares, con más de 6.000 trabajadores. Se encarga de las fases finales de montaje. La fábrica está abierta día y noche, en diversos turnos, lo que facilita la infiltración de los no muertos. Desde los ejecutivos de la empresa, pasando por ingenieros y obreros de la cadena de montaje, el lugar ofrece muchas posibilidades.

Idea para aventuras: La fábrica necesita de inversores para la elaboración de un nuevo modelo de coche eléctrico y realiza una reunión con varios empresarios de la ciudad, celebrando una reunión y fiesta en Vigo. Los personajes no han sido invitados, pero a través de los medios de comunicación reconocerán entre ellos a uno de los antiguos ghouls de sus sires. Quizás puedan ofrecerle sangre y un pacto...o quizás el ghoul está contento de ser libre y no está dispuesto a que lo esclavicen de nuevo.

ESTADIO DE BALAIÓDOS

El estadio de Balaídos es el principal estadio de la ciudad y sede del Club Celta de Vigo. Fue inaugurado en 1928, aunque desde entonces ha recibido numerosas reformas. Desde el año 2015 se ha iniciado un proceso de reconstrucción completa, que se prevé concluida en el año 2020. Tiene aforo para unos 30.000 espectadores.

En los últimos tiempos ha habido tensiones entre el presidente del Celta y el ayuntamiento de Vigo para que ceda la titularidad del estadio al equipo.

Idea para aventuras: Las obras de reconstrucción del estadio permiten la introducción de “mejoras” y lugares ocultos que podrían convertirse en un potencial refugio para los Vástagos. Revisando el lugar los personajes encuentran una red de túneles que no figuran en los planos. Si investigan, es posible que descubran que uno de los anteriores habitantes no muertos de Vigo se les adelantó en la idea, y quizás puede que encuentren algún secreto potencial.

LAS PLAYAS

A lo largo de Vigo se encuentran 38 playas y calas, sin contar las 9 de las islas Cíes, que dominan la entrada de la Ría de Vigo. En estas playas se encuentran arenales para la práctica de deportes náuticos, calas salvajes, playas familiares, playas nudistas y playas urbanas.

La mayor de estas playas es la playa de Samil, con más de 1 km de largo y la más frecuentada por turistas y visitantes. Dispone de numerosos servicios como canchas de baloncesto, duchas, merenderos, paseo marítimo, piscinas infantiles. En las inmediaciones también se encuentra una bolera, camping, discotecas, restaurantes y un complejo deportivo.

En las inmediaciones de la playa también se encuentran numerosas viviendas y chalets que han crecido a lo largo de las últimas décadas. La construcción de algunos ha sido en ocasiones paralizada por no cumplir la normativa del ayuntamiento, así que se encuentran vacíos. A pesar de la expansión urbanística, gran parte de la zona de playas está perfilada por una extensa masa forestal de pinos y eucaliptos.

La playa es un lugar adecuado para la caza o para encuentros furtivos, además de ofrecer muchos refugios potenciales para los Vástagos.

Idea para aventuras: Mientras recorren de noche la playa, los personajes descubren en una cala apartada una serie de extrañas luces. Si se acercan a investigar, descubrirán que se trata de un grupo de narcotraficantes que están descargando un cargamento de droga. Si son descubiertos, y desconocen la naturaleza de los personajes, podría incluso producirse un enfrentamiento.

EL PUERTO

El puerto de Vigo hunde sus raíces en época romana y actualmente es uno de los más activos de España, siendo gestionado por la Autoridad Portuaria que depende del estado. La zona franca de Vigo alberga un entramado de empresas auxiliares dedicadas a la industria del automóvil.

Como puerto pesquero es uno de los mayores del mundo, donde se encuentra la base de una de las mayores compañías mundiales de ultracongelados, Pescanova, y de otras compañías pesqueras. El pescado que entra en el puerto es subastado en la lonja y enviado a toda España y otros países.

El puerto abarca una extensión aproximada de más de 20 km, con diversos muelles extendidos de oeste a este, donde atracan barcos pesqueros de altura y bajura, trasatlánticos, embarcaciones deportivos y cargueros.

Cerca del puerto deportivo se encuentra el Centro Comercial A Laxe y en las proximidades también se encuentran numerosos restaurantes y locales de vida nocturna. De noche la zona del puerto bulle de actividad recreativa, siendo uno de los principales lugares de oferta de droga y prostitución de la ciudad.

Idea para aventuras: Los personajes que deseen tantear el pulso clandestino de la ciudad bien pueden situar sus actividades en el puerto. Sin embargo, hay una fuerte competencia y bien podrían enemistarse con algún proxeneta

o distribuidor de droga, o atraer la atención de las autoridades portuarias.

Por otra parte, el Puerto también ha atraído la atención de otros Vástagos del Movimiento Anarquista. Es posible que los personajes contacten con Damián (ver el siguiente capítulo).

EL AEROPUERTO

El Aeropuerto de Vigo o Aeropuerto de Peinador se encuentra a 9 km del centro de la ciudad de Vigo, en terrenos de los municipios de Vigo, Redondela y Mos. Tiene una pista de 2.400 m de longitud y 45 m de ancho, con un acceso de plataforma.

Se abrió al tráfico aéreo en 1954, aunque todavía faltaban por construir varias instalaciones como la torre de control. Posteriormente se añadirían aparcamientos y terminales nuevas.

Idea para aventuras: De la misma forma que el aeropuerto, esta vía de entrada a Vigo también está siendo tanteada por Vástagos extranjeros, aunque en esta ocasión se trata de la Camarilla. Si los personajes ignoran el aeropuerto, un agente del Príncipe de Pontevedra se instalará en el lugar y lo utilizará como base para sondear Vigo, en busca de otros Vástagos.

OTROS

El trasfondo de los personajes puede servirles como guía a la hora de explorar sus intereses. Los sectores descritos anteriormente son algunos ejemplos, pero nada impide que los personajes parasiten un centro comercial o algo mucho más humilde como una tienda de discos. Tratar de sobrevivir y de alguna forma investigar lo ocurrido debería ser su prioridad, pero poco a poco, a medida que sean conscientes de que están solos deberían afrontar nuevos desafíos.

Aunque los principales obstáculos en estos momentos son otros mortales, los personajes no deberían subestimarlos, y si lo hacen deberían afrontar las consecuencias. Un empresario o un policía pueden tener suficiente influencia para complicar la existencia de los personajes que se crucen en su camino, y recuerda que los excesos pueden atraer atenciones indeseadas, y especialmente la de la Segunda Inquisición.

El objetivo de este capítulo flexible es que los personajes de alguna forma se familiaricen con Vigo y hagan “suya” la ciudad, preparándose para los siguientes desafíos.

CAPÍTULO CUATRO: COMPETENCIA INDESEABLE

El potencial de una ciudad como Vigo no sólo resulta atractivo para los personajes. Con el tiempo otras facciones pondrán sus ojos en el dominio, al principio con desconfianza, pero poco a poco tratando de tomar el control. Encontrar a los personajes es toda una sorpresa, ya que las facciones externas creen que todos los Vástagos de Vigo fueron eliminados. Dependiendo de la actitud de los personajes y de su situación en la ciudad es posible que los agentes de otras facciones traten de llegar a un acuerdo con ellos, pero si se convierten en un obstáculo o reciben rechazo, puede que se estén poniendo los cimientos de una guerra por el poder donde se juegue el dominio sobre todo Vigo.

En principio tanto los Anarquistas como la Camarilla se mostrarán interesados por el control de Vigo, aunque puedes añadir a tus propios negociadores si lo estimas oportuno. Corteja a los personajes, sin presionarlos demasiado por el momento, y procura que la decisión quede en sus manos.

EL MOVIMIENTO ANARQUISTA

En la década de 1990 el clan de los Seguidores de Set intentó apoderarse de la ciudad de Vigo, corrompiendo a uno de los chiquillos del Príncipe de la ciudad para que se rebelara contra su sire. Sin embargo, el golpe de estado falló, debido a la pronta reacción de la Estirpe y el Príncipe se mostró implacable con sus enemigos. No obstante, los Seguidores de Set todavía consiguieron conservar cierta influencia en el puerto a través del comercio internacional.

Actualmente la situación ha cambiado. Ahora los Seguidores de Set se hacen llamar el Ministerio de Sutekh, y se han aliado con los Anarquistas. A través de esta alianza el clan ha visto posibilidades de tomar la ciudad de Vigo, y en cuanto reciban noticia de la desaparición de los Vástagos, no tardan en enviar a uno de sus agentes, que se instala en el puerto para utilizarlo como base desde la que iniciar la conquista de la ciudad.

Damián Reyes es joven, pero tiene sus propias ideas. Ve en Vigo el lugar para construir un dominio ideal, más allá de un refugio Anarquista. Si los personajes no se muestran demasiado bruscos, concertará un encuentro con ellos en un club nocturno en el puerto, donde ha instalado uno de sus refugios. Se mostrará conciliador, reconociendo el derecho de los personajes sobre “su” ciudad, pero al mismo tiempo comenzará a tentarlos para que se unan al Movimiento Anarquista.

Les hablará de que la autoridad de la Camarilla ha quedado caduca en estas noches, mostrándose incapaz de adaptarse a los tiempos y habiendo provocado el surgimiento de la Segunda Inquisición con su imprudencia. Damián explicará a los personajes muchos de los sucesos de las últimas noches, entre ellos que la Camarilla se ha replegado a las sombras y varios de sus clanes han resultado debilitados. El Movimiento Anarquista, añade, acoge sensibilidades diversas y es una secta joven y dinámica, más apropiada para los Vástagos Abrazados en las noches modernas, donde el sistema feudal de la Camarilla simplemente no tiene cabida.

Damián no presionará a los personajes, se mostrará siempre educado y seductor, afirmando que puede negociar en nombre de los Anarquistas. En cualquier caso, la autoridad sobre Vigo permanecerá en ellos, y Damián les pedirá

permiso para residir en la ciudad “como uno más”. A lo largo de la conversación hará buen uso de su carisma y dotes de negociador. Realmente es sincero y no abrirá hostilidades con los personajes a menos que sea atacado o engañado. En ese caso recurrirá a sus compañeros del Ministerio en Colombia, planeando la conquista de la ciudad.

DAMIÁN REYES

Clan: El Ministerio

Epíteto: Diplomático y seductor

Cita: “*Podemos colaborar juntos y sobrevivir.*”

DÍAS MORTALES: EN LOS ANILLOS DE LA CORRUPCIÓN

Damián nació en un barrio de chabolas de la ciudad de Medellín, y desde que era pequeño tuvo que luchar para sobrevivir. Desatendido por sus padres encontró su hogar en las calles, donde hizo lo que fuera necesario para seguir con vida. Vigilante y mula para los traficantes de droga, un pequeño sicario, prostituto, pornografía...

Quizás habría vivido y muerto en el anonimato, como tantos otros, si su camino no se hubiera cruzado con los Seguidores de Set. Las Serpientes del Templo de Medellín lo convirtieron en un ghoul, y sirvió lealmente a sus amos, no tanto por verdadera fe como para mantenerse con vida. Servir en el templo tenía sus ventajas, principalmente poder salir de las calles, y el beso de las serpientes era seductor y adictivo.

Por lo que se refiere a los Setitas estaban satisfechos con su siervo. No lo consideraban un auténtico acólito, pero cumplía su función. Podía servir durante toda la eternidad si aceptaba su posición.

NOCHES INMORTALES: UNA ETERNIDAD PARA CONSTRUIR

El Abrazo no estaba pensado para Damián, pero en la guerra entre el Templo de Medellín y el Sabbat se produjeron varias bajas entre los Setitas. Damián recibió la sangre y enviado con otros chiquillos en un ataque para atraer la atención de los enemigos y atraerlos a una trampa. No estaba previsto que sobrevivieran.

Pero Damián regresó con sus amos, gravemente herido, y habiendo recibido la sangre de Set, fue convertido en un acólito.

El Abrazo de alguna manera abrió los ojos de Damián, y pasó de ser un servidor conformista a un individuo con un propósito. Disfrutó con su nueva condición, y poco a poco comenzó a volverse más independiente. Aunque seguía ligado a los Setitas de Medellín, comenzó a viajar por su cuenta y en Bogotá se encontró con vampiros Anarquistas.

El Movimiento Anarquista atrajo el interés de Damián, y cuando los Setitas, reconvertidos en el Ministerio, se aliaron con los Anarquistas, se encontraba muy bien situado entre sus nuevos aliados, que apreciaban su entusiasmo por la causa.

PLANES E INTRIGAS

En el año 2019 Damián fue enviado a Vigo, donde el sire de su sire y varios de sus compañeros habían sido destruidos en la década de 1990 a manos del Príncipe de la ciudad. Aparentemente la ciudad había sufrido el ataque de la Segunda Inquisición, por lo que los Vástagos habrían sido destruidos, expulsados o se encontrarían demasiado debilitados para resistir la llegada de los Anarquistas.

Utilizando a un contacto en el puerto de Vigo, Damián se ha instalado en la ciudad. Para él ha sido una sorpresa encontrarse con los personajes.

DOMINIO Y REFUGIO

Desde que llegó Damián es un asiduo de la vida nocturna de Vigo, especialmente en los locales que rodean la zona del puerto. Su refugio habitual es un bar de ambiente homosexual en la zona vieja, donde ha habilitado un espacio privado en el sótano, pero también ha dispuesto un par de barcos y locales vacíos en los que puede ocultarse en caso de emergencia. También cuenta con un servidor de los Setitas, Óscar, que lo alojó en su casa mientras buscaba su propio refugio.

SERVIDORES Y HERRAMIENTAS

Óscar Rodríguez: De padre español y madre colombiana, Óscar es un funcionario del puerto de Vigo. Fue reclutado por los Seguidores de Set en la década de 1990 y tras la expulsión de las Serpientes de la ciudad continuó manteniendo el contacto con el Templo de Medellín, actuando como sus ojos y oídos, además de mantener algo de influencia en la zona portuaria. A cambio de periódicos pagos procura que se haga la vista gorda con los cargamentos enviados por los Setitas desde Colombia. La llegada de Óscar constituye para él una decepción, pues conoce la naturaleza de sus amos, y prefiere que se mantengan lejos. No obstante, de momento se mantiene leal, y ha acogido a Damián en su casa en varias ocasiones. No le gusta la relación que su hijo Mario tiene con Damián, y procura mantenerlo apartado de la Serpiente.

Mario Rodríguez: Damián ha seducido a Mario, el hijo de su servidor, pero percibiendo su desconfianza, por el momento mantiene la relación en secreto. Cuando llegó a Vigo Damián descubrió que el joven Mario, un estudiante de económicas, se sentía atraído por él, y correspondió a sus avances. Por ahora no se toma la relación demasiado en

serio, pero poco a poco está pensando en prepararlo para el Abrazo, algo que disgustaría enormemente a su padre si lo descubriera.

RELACIONES CON LA ESTIRPE

Para Damián la presencia de los personajes en Vigo es toda una sorpresa. Su juventud en la sangre y su desorientación en gran parte le recuerdan a él mismo cuando era un ghoul al servicio del Templo de Set en Medellín, y precisamente está interesado en ayudarles. Su objetivo es que se alíen con el Movimiento Anarquista, y para ello tratará con ellos con sinceridad, desvelándoles los secretos de la Estirpe que todavía desconozcan y dejando en muy mal lugar la fachada de la Camarilla, a la que culpa del surgimiento de la Segunda Inquisición.

Respecto al Movimiento Anarquista, Damián se encuentra bastante bien considerado, especialmente debido a su generosidad y aprecio entre los jóvenes Vástagos. En Colombia ayudó a varios vampiros Caitiff y de Sangre Débil a sobrevivir en sus primeras noches, actuando como un mentor para ellos. Hasta cierto punto, este aprecio por los débiles por parte de Damián también está dirigido hacia los personajes jugadores, al menos si no le decepcionan o se vuelven contra él.

Respecto al Ministerio, a medida que pasa el tiempo Damián se muestra más desvinculado de los Setitas más “tradicionales” y más ligado a los Anarquistas. No obstante, prefiere las tácticas de subversión y seducción a la brutalidad, y procura actuar con la sutileza que caracteriza a su clan a la hora de conseguir sus objetivos.

MÁSCARA Y ASPECTO

Habitualmente Damián se hace pasar por un camarero en un bar de ambiente. Sin embargo, se le ve poco detrás de la barra. A menudo se dedica a disfrutar de la vida nocturna de Vigo, acechando entre los mortales y escurriéndose entre las sombras.

Debido a su vida en las calles de Medellín, Damián es muy delgado, pero fibrado, y parece más joven de lo que realmente es, con un rostro aniñado y con una sonrisa blanca y optimista. Es alto y moreno, con enormes ojos negros y cabello abundante y rizado, que suele llevar con un toque de descuido. Le gusta cuidarse y resaltar su atractivo, y a la hora de vestir le gusta combinar blanco y negro con toques ocasionales de otros colores. De su clan ha tomado el símbolo de la serpiente, que utiliza en ocasiones, no por cuestiones espirituales, sino por pura elección estética.

Sire: Ángel “Sethotep” Varela

Abrazo: 1996 (Nacido en 1977)

Ambición: Convertir Vigo en un reducto Anarquista moldeado por sus ideales.

Convicciones: Disfrutar de la eternidad a través de los mortales; simpatía por los débiles.

Piedras de toque: Mario Rodríguez

Humanidad: 7

Generación: 11^a

Potencia de Sangre: 2

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

Atributos Secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 6

Habilidades: Atletismo 2, Pelea 2, Sigilo 1; Armas de Fuego 2, Etiqueta 3, Liderazgo 1, Interpretación 2, Persuasión 3, Subterfugio 3; Academicismo 1, Consciencia 1, Finanzas 1, Investigación 2, Política 1

Disciplinas: Ofuscación 1, Presencia 2, Potencia 1, Protean 1

LA CAMARILLA

Durante las últimas décadas, los dominios de Galicia han estado bajo la influencia de la Camarilla, hasta el reciente ataque de la Segunda Inquisición, pero los personajes no saben mucho de la Estirpe más allá de la ciudad de Vigo. Puede que intenten contactar con los Vástagos de otros dominios, pero simplemente no conocen a ninguno, y tras los ataques de los cazadores, la mayoría han huido o se han ocultado, por lo que será difícil encontrarlos.

Sin embargo, el Príncipe de Pontevedra ha sobrevivido, y tras reunir a varios de sus lacayos, ha decidido ocupar el poder en los dominios que han quedado vacíos. Siendo la mayor ciudad gallega, Vigo es un objetivo muy valioso, por lo que ha enviado a algunos agentes para tantear el terreno antes de acudir en persona y ocupar el poder.

Si los personajes han intentando influir en el aeropuerto, terminarán encontrándose con uno de los agentes del Príncipe, que concertará una reunión. De lo contrario, pasado el tiempo, uno de los personajes se encontrará con un mensaje dirigido a él y sus compañeros, pidiendo una reunión en un lugar concreto a una hora determinada, con un mensaje escueto.

El Príncipe de Pontevedra requiere vuestra presencia para una importante reunión.

Para Gabriel Ulloa, la presencia de los personajes constituye un fastidio al esperarse un dominio vacío, pero desconoce sus intenciones, así que por el momento optará por la vía diplomática. En la reunión estará acompañado de dos chiquillos recientes y de un enorme mastín, pero se mostrará conciliador, escuchando lo que tengan que decir los personajes y al mismo tiempo mostrando su “autoridad”: afirma que es el más antiguo de los Vástagos supervivientes

de Galicia y además el Príncipe de Pontevedra, lo que le convierte en la principal autoridad de la Camarilla. Ofrecerá su protección a los personajes, afirmando que los reconocerá como sus vasallos, pero su poder como Príncipe no es discutible, especialmente en una situación de emergencia debido a la presencia de cazadores que han atravesado la protección de la Mascarada debido al descuido y la irresponsabilidad de los enemigos de la Camarilla.

Tras un tiempo arreglándoselas por su cuenta, puede que los personajes no estén tan seguros de entregar el poder, especialmente si también han hablado con Damián Reyes, o simplemente por el esfuerzo que han invertido para sobrevivir al momento. En cualquier caso, una negativa rotunda los convertirá en enemigos del Príncipe de Pontevedra, así como si tardan demasiado tiempo en aceptar sus exigencias.

Si mencionan a Damián, el Príncipe les advertirá que se alejen de él, afirmando que es uno de los responsables de atraer la atención de los cazadores. Procurará indagar a través de los personajes dónde se encuentra y lo marcará como uno de sus objetivos.

Si aceptan la autoridad del Príncipe de Pontevedra, unas noches después se proclamará Príncipe de toda la provincia y se trasladará a Vigo, reclamando el ayuntamiento y la policía como su dominio personal.

GABRIEL ULLOA

Clan: Gangrel

Epíteto: Príncipe de Pontevedra, Amo y Señor de Galicia

Cita: *“Estas noches están revueltas y el mundo está asustado. Pero la mayoría no ve las oportunidades que se presentan. Si el poder cambia de manos, me aseguraré de que sean las mías.”*

DÍAS MORTALES: EMBRIAGADO EN EL PODER

Gabriel nació a principios del siglo XIX y su vida comenzó acompañada por la tragedia. Procedente de una familia de la baja nobleza gallega, su padre murió luchando contra los franceses y su madre, impresionada por la noticia, murió dando a luz a su hijo póstumo. Aunque muchos creían que no sobreviviría, Gabriel se aferró a la vida, y fue criado bajo la tutela de su tío Avelino, un hombre feroz y brutal, que dilapidó gran parte de su fortuna. El joven hidalgo vivió una infancia rodeada de terribles castigos, dedicado a la caza y con una educación deficiente. Cuando cumplió quince años se deshizo de su tío, que cojo y alcohólico, no pudo hacer mucho más que maldecirlo y retirarse para morir olvidado en un rincón.

Gabriel se convirtió en un déspota, buscando cualquier excusa para aterrorizar a sus vasallos, sin disculpar ningún retraso en los pagos de las rentas y dedicándose a la caza una y otra vez. Cuando murió el rey Fernando VII la sucesión de su hija Isabel fue discutida y Gabriel se unió a la causa carlista, utilizando el conflicto para sembrar el terror. Y de repente desapareció. Algunos creían que había caído debido a la acción de uno de los muchos que los odiaban, mientras que otros creían que había fallecido mientras cazaba, devorado por un lobo surgido del infierno. Todos dieron gracias al cielo.

NOCHES INMORTALES: EN LA MAREA DE LA CONQUISTA

Sin embargo, Gabriel había sido Abrazado por Don Álvaro de Castro, un miembro de la cuadrilla del antiguo Gangrel Pedro Madruga. El sire de Gabriel vio en el disipado joven hidalgo un espíritu salvaje que sólo necesitaba ser adiestrado para crear el guerrero perfecto. Tras varios años de palizas y ocasiones en las que estuvo a punto de morir, Gabriel llegó a satisfacer las expectativas de Don Álvaro, quien como lección final lo desafió a un combate en el que fue destruido. Todavía hoy Gabriel tiene la impresión de que Don Álvaro no esperaba otra cosa y se intranquiliza al pensar en la sonrisa en los labios con que se fue al otro mundo.

Gabriel se unió como arconte a la cuadrilla de Pedro Madruga, y aunque estuvo aguardando la oportunidad de traicionarlo y robarle su poder el antiguo no le dio esa opción, antes bien, por primera vez en mucho tiempo se sintió atemorizado. Tras más de un siglo a su servicio cuando los Gangrel tomaron el poder en Pontevedra, Gabriel fue elegido para administrar el dominio como Príncipe, gobernando como mano de hierro.

PLANES E INTRIGAS

En los últimos años ha llegado la oportunidad que Gabriel tanto esperaba. El antiguo Pedro Madruga y gran parte de sus servidores Gangrel se han marchado de Galicia, acudiendo a la llamada de los ancianos de Oriente Medio. Sin embargo, Gabriel ha permanecido en Pontevedra, nada dispuesto a abandonar su poder. Sintiendo libre de ataduras, y tras el ataque de la Segunda Inquisición ha decidido actuar con toda impunidad. En secreto destruyó a un antiguo Vástago de Pontevedra, descubriendo que la diablerie lo inmunizaba contra la Llamada, por el momento...

Ahora pretende apoderarse de todos los dominios de Galicia, situando a Vástagos de su confianza y destruyendo a los que se opongan a su dominio, en nombre de la Camarilla, por supuesto. Sin embargo, subestima el poder de la Segunda Inquisición y está actuando de manera precipitada, por lo que terminará atrayendo la atención de los cazadores.

DOMINIO Y REFUGIO

Con la bendición o no de los personajes, Gabriel se trasladará a Vigo, ocupando un apartamento en la céntrica calle del Príncipe que convertirá en la sede de su corte y su primer Eliseo. Al mismo tiempo también utilizará su forma animal para escurrirse en casas deshabitadas que utilizará como refugios de emergencia.

SERVIDORES Y HERRAMIENTAS

En los últimos años, Gabriel ha creado dos chiquillos, María y Aníbal, a los que ha Vinculado por Sangre, y que le sirven con gran temor. Desde que era mortal también se dedica a criar perros de caza de forma selecta, convirtiéndolos ocasionalmente en ghouls. Tiene a su disposición a Diaño, un feroz mastín oscuro desde hace décadas, al que ha alimentado con su sangre y condicionado con Animalismo, y que es su principal compañero. Para controlar la ciudad también planea crear varios ghouls situados en posiciones estratégicas.

RELACIONES CON LA ESTIRPE

Como Príncipe de Pontevedra, Gabriel conoce la política de la Camarilla en Galicia y más allá, aprovechando su conocimiento para conquistar otros dominios. Tras la marcha de Pedro Madruga y sus servidores también es el más antiguo de los Gangrel que permanecen en Galicia, y varios miembros del clan lo sirven de mejor o peor gana, aunque algunos aguardan que cometa un error fatal o aceptan su autoridad mientras no interfiera en sus asuntos personales.

MÁSCARA Y ASPECTO

Gabriel Ulloa es un hombre joven, alto y robusto, de unos veinte años, pálido como la muerte, y con una mirada feroz como la de un lobo. Llega su cabello negro y liso bastante desaseado y viste de manera práctica, preferentemente de negro, aunque cuando quiere demostrar su autoridad se viste con trajes de ejecutivo.

Gabriel no hace uso de Máscara, prefiriendo confiar en sus subordinados para que se ocupen de los asuntos mundanos.

Sire: Don Álvaro Castro

Abrazo: 1833 (Nacido en 1810)

Ambición: Convertirse en el Amo y Señor de toda Galicia

Convicciones: Recibir sumisión de los demás, demostrar su superioridad

Piedras de toque:

Humanidad: 4

Generación: 8ª

Potencia de Sangre: 3

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 3, Manipulación 4, Templanza 2; Inteligencia 3, Astucia 3, Resolución 4

Atributos Secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 7

Habilidades: Atletismo 3, Pelea 4, Sigilo 3; Armas C.C. 4, Armas de Fuego 3, Liderazgo 2, Persuasión 3, Subterfugio 3, Sigilo 3, Supervivencia 3; Academicismo 1, Consciencia 1, Finanzas 1, Investigación 2, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 5, Protean 4

CAPÍTULO CINCO: ¡GUERRA!

Dependiendo de cuáles hayan sido las acciones de los personajes el conflicto puede surgir de diversos lugares:

Si aceptaron la oferta de alianza de Damián con los Anarquistas: Esta decisión los situará en guerra con el Príncipe de Pontevedra y la Camarilla. No obstante, el conflicto no comenzará hasta que hayan rechazado la oferta de Gabriel. El Príncipe intentará acceder al refugio de uno de los personajes y tratará de asesinarlo como “advertencia” antes de continuar con el resto de los personajes. Si los personajes se encuentran en apuros y no son capaces de contraatacar, Damián sugerirá pedir ayuda exterior, convocando a sus compañeros de Colombia. Una coterie formada por Vástagos de los clanes Brujah, El Ministerio y Toreador, se presentará en Vigo para hacer el conflicto más equilibrado.

Si aceptaron la oferta de alianza del Príncipe de Pontevedra: El Príncipe pedirá la destrucción o expulsión de Damián del dominio, y posiblemente se ocupará en persona, lo que puede terminar provocando problemas con los compañeros Anarquistas de Damián, que buscarán venganza.

Sin embargo, el propio Príncipe provocará el conflicto al tratar de asumir el control del ayuntamiento y la policía, atrayendo la atención de Yago García y los cazadores. Tras vigilar al Príncipe durante un tiempo tomarán nota de la presencia de nuevos Vástagos y en cuestión de semanas comenzarán de nuevo la caza, esta vez mediante una serie de ataques coordinados. De hecho, es posible que el Príncipe se convierta en su primer objetivo.

Si decidieron mantener su independencia al margen de las sectas: Es posible que los personajes decidan no aliarse con ningún grupo y confiar exclusivamente en su fuerza para mantener el dominio de Vigo. En ese caso será el Príncipe de Pontevedra quien lance su ataque, de manera brutal y subestimando el poder de sus personajes, y Damián insistirá de nuevo en su alianza con los Anarquistas, aunque se mantendrá al margen si es rechazado y sólo pedirá ayuda a los Anarquistas si sufre algún ataque.

En cualquier caso, el conflicto entre los Vástagos debería ser sutil o terminará atrayendo a los cazadores, pues los excesos no pasarán desapercibidos en la ciudad. Será el momento en que los personajes pongan a prueba los recursos que han podido ir acumulando e incluso a ellos mismos. Se debería premiar el ingenio y las ideas originales. Los personajes juegan con la ventaja de conocer el terreno, y salvo que actúen juntos, quizás sea mejor que eviten la

confrontación abierta.

EPÍLOGO

Las decisiones de los personajes afectarán al futuro de su dominio, ya sea alineándose con alguna de las sectas o manteniendo su independencia. Sin embargo, el futuro no está nada claro. Bien podrían aparecer nuevos competidores o los personajes podrían considerar que Vigo no es suficiente y tratar de convertirse en el poder hegemónico de la Estirpe en Galicia. En cualquier caso, en el ambiente convulso de las Noches Finales hay mucho poder que ganar, muchos obstáculos que superar y misterios que resolver. ¿Hay más Vástagos supervivientes de la caza de la Segunda Inquisición? ¿Regresarán los antiguos que han acudido a la Llamada? Y las piezas vuelven a mover en el tablero de ajedrez de la Yihad...