

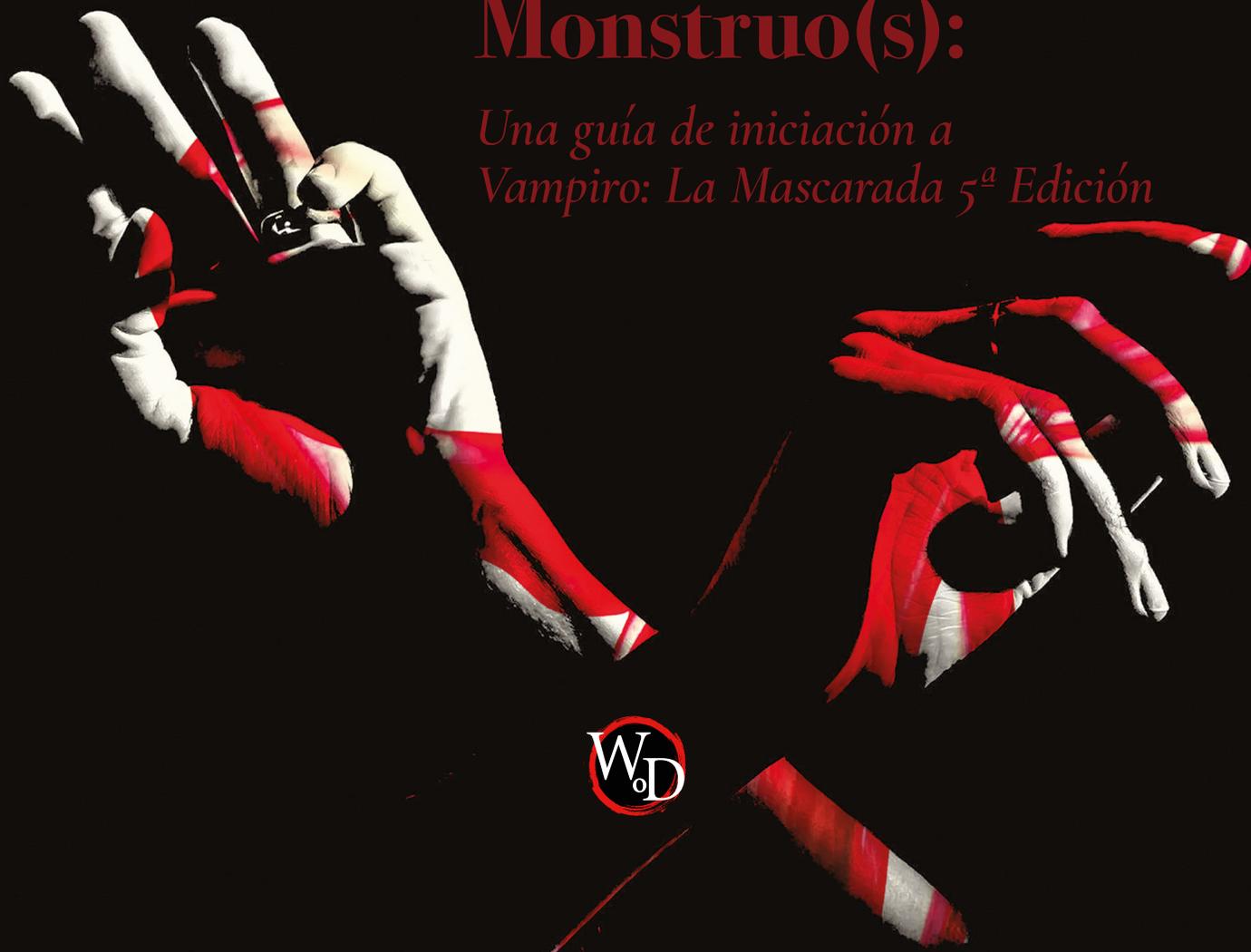
VAMPIRO

L A M A S C A R A D A



Monstruo(s):

*Una guía de iniciación a
Vampiro: La Mascarada 5^a Edición*



¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol (JdR) es un juego cocreado en el que los jugadores asumen el rol de personajes en un escenario ficticio. Los jugadores interpretan estos papeles en una historia tanto mediante actuación literal como descripción verbal. Un Narrador (“Director de Juego” en otros juegos) es responsable de describir el mundo, interpretar a todos los personajes que no son personajes jugadores, presentar la trama y ayudar al progreso de la historia.

En una pequeña ciudad estadounidense, alguien está matando a la gente y tomando su sangre, lo cual es siempre un problema para los vampiros. Si es un ser humano podría atraer la atención de los verdaderos depredadores de la noche. Si es un Vástago¹, la Mascarada² está en peligro. Si es alguna otra cosa...

En este escenario de iniciación de Vampiro: La Mascarada 5ª Edición puedes, junto a un par de amigos, representar a vampiros inhumanos haciendo todo lo que pueden para permanecer no-vivos en un mundo lleno de peligros. En esta ocasión concreta, se les ha encomendado la tarea de encontrar a un asesino antes de que el escrutinio cada vez mayor de policías y civiles cause problemas a los vampiros de la zona.

Lo que necesitarás:

- Una copia de este documento, preferiblemente impresa para que así puedas consultarla durante la partida y entregar copias físicas de los personajes y las notas.
- Cinco personas, una de las cuales actúa como Narrador (y que debería ser la única que lea todo este documento).
- Bolígrafos y papel para tomar notas.
- Varios dados de 10 caras en dos colores.

NOTA: Vampiro: La Mascarada es un juego maduro que lidia con temas serios y a veces perturbadores. Asegúrate de que todos los participantes están cómodos con ellos antes de jugar la partida. “Monstruo(s)” contiene violencia y asesinatos explícitos, la toma de sangre sin consentimiento, violaciones de la integridad personal y referencias a la depredación sexual. Recuerda siempre que no eres tu personaje y que siempre se asume que estás cómodo explorando la moralidad desde una perspectiva que no es la tuya. También ten en cuenta que éste no es el típico escenario de rol de “vencer o fallar”; hay pocos finales felices.

El Narrador debería empezar leyendo el escenario al menos una vez para así estar familiarizado con el esquema general. Presenta los personajes a los jugadores y distribúelos como el grupo considere conveniente. Da a los jugadores algo de tiempo para leer los personajes y hacer cualquier pregunta antes de leer el texto “Bienvenido al Mundo de Tinieblas” que aparece a continuación, el cual da comienzo al escenario.

Las reglas de Vampiro: La Mascarada relevantes para este escenario se intercalan en el mismo, así como en las descripciones de personajes. Si los jugadores se “alejan del libreto” de forma significativa, siéntete libre de usar las reglas presentadas más adelante en este documento o de improvisar como Narrador.

¹ Un término que designa a un vampiro.

² El hábito (o Tradición) de ocultar la existencia de los vampiros a la humanidad. La Mascarada, diseñada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de la humanidad, fue adoptada después de que la Inquisición reclamase muchas no-vidas vampíricas.

Bienvenido al Mundo de Tinieblas

Bienvenido al Mundo de Tinieblas. Es un mundo no muy distinto al tuyo, pero visto a través de una lente oscura. Cuando los humanos inconscientes duermen, los monstruosos vampiros acechan, sosteniendo su existencia no-muerta con sangre humana. A lo largo de los años, estos depredadores maestros se han organizado en una estructura neofeudal construida sobre lazos de sangre y favores.

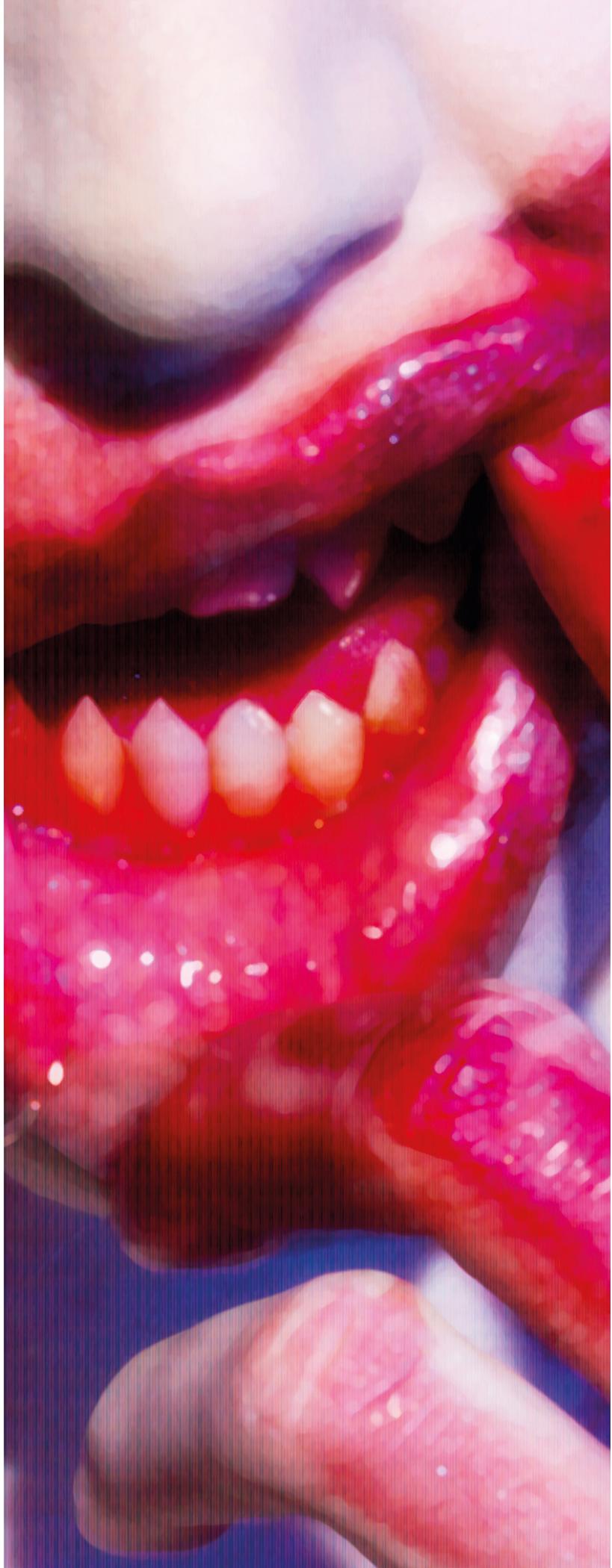
En este escenario, interpretarás (junto a tus amigos) a cuatro de tales vampiros, formarás una coterie (un grupo estrechamente unido de vampiros) que trabaja bajo las órdenes de sus amos no-muertos para eliminar amenazas a la Mascarada.

Como vampiro, puedes soportar mucho más daño del que mataría a un mortal y tienes acceso a poderes vampíricos para doblegar y quebrar a los que se te oponen. Aun así, el día ya no es tuyo y la luz del sol quema tu piel. Regurgitas rápidamente la comida y la bebida humanas. Pero eso palidece en comparación con el Ansia: lo único que te sustenta es la sangre y, antes o después, siempre quieres más. Niega este impulso y prepárate para enfrentarte a las consecuencias.

En este caso particular, los personajes han sido enviados a cazar a un asesino que involuntariamente está atrayendo atención hacia los vampiros. Sam Stokes, la señora de los personajes, es responsable de mantener ocultas las cosas en la región y os ha enviado a encontraros con su contacto en la fuerza policial local para más detalles.

La caza de los monstruos ha empezado.

**¡SÓLO EL NARRADOR DEBERÍA LEER
A PARTIR DE ESTE PUNTO!**



Introducción

“Monstruo(s)” es una atípica historia de asesinato en la que los protagonistas no resolverán “quién lo hizo”, sino que se enfrentarán a sus propias naturalezas al tiempo que desentrañan el misterio tras los asesinatos. Está medio encarrilada, puesto que varias escenas impulsan la trama sin mucha contribución de los jugadores (víctimas tres y cuatro), pero también tiene varias escenas abiertas donde se deja a los personajes jugadores a sus anchas.

La dificultad principal desde el punto de vista de un Narrador es presagiar lo justo la revelación en el capítulo tres, así como manejar el cambio de atmósfera que ocurre en el capítulo dos.

TEMA, ATMÓSFERA, MOTIVOS RECURRENTES

Los temas de “Monstruo(s)” son *Somos monstruos*, remarcando con tinta roja que los vampiros son de hecho monstruos, que no sólo realizan actos monstruosos de forma casi diaria, sino que terminan por hundirse aún más; y *¿Qué deberíamos hacer con los monstruos?* La atmósfera debería ser rabia y rectitud en los primeros actos mientras los jugadores persiguen al monstruo, cambiando a horror personal cuando se revele a los jugadores lo que han hecho sus personajes. Los motivos recurrentes son el espejo, así como el castigo por los actos perversos.

Establecer el escenario

El escenario por defecto es una pequeña ciudad estadounidense, los detalles de la cual se han dejado vagos a propósito para permitir así situarla donde desees.

Lo mismo ocurre con los diversos lugares y gentes que se encuentran durante este escenario: sus descripciones son concisas y queda en manos del Narrador añadirles más detalles y profundidad. ¿Es Marcus Lector un ejecutivo tradicional o más bien un cazador de caza mayor? ¿Es Martha una encogida anciana o una mujer perfectamente ordinaria? ¿Son los lugares que se encuentran deprimentes y evocadores o estás destacando su banalidad? ¿Das descripciones prolijas y amplias o dejas que la imaginación de tus jugadores haga el trabajo? Las opciones son infinitas y no podemos decirte cuáles te proporcionarán la mejor experiencia a ti y a tus jugadores.

Notas del Narrador

A continuación hay algunas notas adicionales para el Narrador:

- Si no lo supieras ya, encontrarás que los jugadores son muy inventivos: irán a lugares que ni tú ni el diseñador de este escenario habíais imaginado. Cuando pase eso, tú como Narrador tendrás que improvisar. Esto se aplica especialmente al uso inventivo de las Disciplinas: posiblemente, Juana podría preguntar a los animales cualquier cosa en cualquier parte; Paul podría usar Premonición en cualquier sitio. Da siempre algo, pero no demasiado.
- ¿Dónde duerme la coterie durante el día? Se asume que viven en una casa rodante especialmente remozada, pero por supuesto son libres de hacer otros arreglos si así lo desean.
- Si la coterie sabe lo que es mejor para ellos, hará lo posible por mantenerse alejada de las fuerzas del orden normales. La protección de Webber tiene límite y sólo hace falta que la policía comience a buscarlos para que las no-vidas de los personajes se vuelvan muy complicadas. Si alguien se encuentra una misteriosa casa rodante en la zona y decide investigar durante el día, probablemente eso signifique el final de la partida. Lo mismo ocurre si los personajes se ven arrastrados a un interrogatorio o son detenidos, ya que no soportan la luz del día.
- La coterie es libre de portar un equipo razonable, Sam no es miserable. Pero también insiste en que debería soportar la inspección de las fuerzas del orden.

Dramatis personae

A continuación se presenta una breve descripción de la gente involucrada en el drama. Aparte de estos personajes, es probable que los de los jugadores interactúen con una serie de diversos individuos, desde testigos potenciales a familias de luto.

DETECTIVE ROBERT WEBBER, EL CONTACTO POLICIAL

Convertido por la avaricia y la Sangre hace mucho, el detective Webber trabaja hoy en día para la Sra. Stokes (más adelante) simplemente porque cree que los vampiros están mejor preparados que los policías para hacerse

cargo de cualquier “cosa rara”: el nombre que da a cualquier caso que muestre trazos de lo sobrenatural. En este en concreto no hay ningún trazo, pero aun así Webber reconoce el valor de que los vampiros permanezcan ocultos. Así como el de atrapar a asesinos, por supuesto.

SAM STOKES, LA SHERIFF VAMPÍRICA

Madame Sam Stokes es la ley entre los Vástagos en esta zona. La principal labor de Sam, antaño una agente de campo y hoy en día quien manda, es proteger la Mascarada. Ella es quien envía a la coterie a encontrarse con el detective Webber, y está disponible para que contacten con ella si la coterie se queda sin ideas o necesita que tire de algunos hilos (también hace una aparición en el *flashback* del capítulo tres).

HARRY LLOYD, EL FAN OBSESIONADO

Una noche, hace tres décadas, un Harry Lloyd muy borracho hizo algo que ha llegado a acosarlo toda su vida. Llevaba mucho tiempo obsesionado con la estrella de películas de ciencia-ficción Eliza Burton, una joven actriz con considerable éxito entre los aficionados. Como fan tóxico, llevó su obsesión demasiado lejos, visitando frecuentemente la casa de Eliza sin el conocimiento de ésta y siguiendo cada uno de sus movimientos. Aquella aciaga noche, tras beber demasiado, Harry irrumpió en casa de Eliza y cuando ella le dijo que se fuera, la atacó. La asesinó. O eso es lo que dijeron los periódicos y el juez. Harry mantuvo su inocencia (del asesinato, al menos) y lo sigue haciendo a día de hoy.

Fue liberado de prisión hace unos pocos meses con la esperanza de que su crimen hubiera sido olvidado. Los tabloides se aseguraron de que no fuera el caso, artículos de *clickbait* y videoblogs de opinión crearon un renacer de Eliza Burton mientras retrataban a Lloyd como un despreciable fan obseso.

Ahora vive una existencia miserable en su casa, condenado al ostracismo de la comunidad, la cual lo somete a acoso y vandalismo. Se habría mudado hace mucho si tuviera los medios.

La coterie podría encontrarse con Harry en el capítulo uno, pero si no, aparece en el capítulo dos.

MARCUS LECTOR, EL COLECCIONISTA DE GRUMOS

Marcus Lector es un vampiro con buena situación económica y pasa el tiempo coleccionando víctimas con sangre rara y delicada que a veces incluso produce efectos sobrenaturales. Paladea especialmente la sangre de asesinos en serie y otros despiadados buenos para nada, por ello tiene una misión similar a la de la coterie.

Incluir a Marcus en el escenario es opcional; que sirva para frustrarlos y/o como oportunidad, depende de las acciones de la coterie.

EL MONSTRUO

Desde aquella fatídica noche hace treinta años, la pobre Martha ha tratado de recomponer lo que le pasó a su hermana pequeña. Dicen que fue un asesino en serie, pero algunas cosas no encajan. Faltan detalles, cosas sutiles. Pieza a pieza, ha reconstruido aquella noche en el hotel y lo que pasó después y se le ha revelado todo un mundo de tinieblas y dolor. Esto ha hecho que su mente se quiebre sin remedio y, a causa del dolor y por venganza, está tratando de recrear los eventos de hace treinta años de su propia y retorcida forma, antes de que su salud se agote.

LA COTERIE

Mira el apéndice para las descripciones de los personajes jugadores. Como con las demás descripciones del libro, hay pocas descripciones físicas, lo que permite que los jugadores imaginen el aspecto de sus personajes. Algunas partes de la hoja de personaje están relacionadas con sistemas que no forman parte de esta guía de iniciación, ignóralas por ahora.



Capítulo 1 – Gancho e introducción

«Nadie posee la vida, pero cualquiera que pueda levantar una sartén posee la muerte.»

– William S. Burroughs

El capítulo uno es la introducción del escenario y dará a los jugadores gran cantidad de margen en lo que se refiere a acciones. Con suerte, habrán visto alguna serie de policías, así que no estarán completamente perdidos respecto a cómo investigar un asesinato.

Reglas en este capítulo:

Las reglas que usarán en este capítulo son *puebas básicas*, *Fuerza de Voluntad* y *Ansia*.

Pruebas básicas

Las pruebas básicas son sencillas, cada vez que un personaje quiera lograr algo que sea difícil y cuyo resultado sea incierto, suma un Atributo del personaje (Fuerza, Compostura, etc.) a una de sus Habilidades³ (Conducir, Latrocinio, etc.), tira todos esos dados y cuenta todos los que muestren 6 o más: éste es el número de éxitos. Si el número de éxitos iguala o excede a la dificultad de la tarea (establecida por el Narrador), el personaje tiene éxito.

³ A veces, por ejemplo, la puntuación de una Disciplina sustituye a una Habilidad, a veces se tiran dos Atributos.

Ejemplo: Aileen desea distraer al ayudante para que el resto de la coterie pueda colarse en la morgue. La jugadora de Aileen tira seis dados (tres por la Manipulación de Aileen y tres por su Subterfugio). La tirada tiene por resultado: 6, 3, 5, 7, 7 y 8; lo que da a Aileen un total de 4 éxitos. Dado que antes el Narrador estableció una dificultad de 3 (una dificultad común para situaciones desafiantes), Aileen tiene éxito y distrae adecuadamente al ayudante.

Críticos

Cada vez que haces una tirada y obtienes dos o más 10 (o en muchos dados de diez caras), has obtenido un crítico ¡y recibes dos éxitos adicionales!

Fuerza de Voluntad

Los jugadores que no estén satisfechos con sus tiradas pueden gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad (una medida de la fortaleza mental) de su personaje para volver a tirar hasta tres dados que no sean de Ansia. Ten en cuenta que esto puede cancelar críticos conflictivos y fallos bestiales (ver más adelante). Para gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad simplemente marca una casilla de Fuerza de Voluntad. No hay forma de recuperar Fuerza de Voluntad en esta guía de iniciación, así que la que tienes ha de durarte hasta el final del escenario.

Ansia

El Ansia es la maldición eterna de todos los vampiros que los lleva a Cazar en busca de sangre que satisfaga sus impulsos bestiales. Conforme el Ansia de un vampiro aumenta, estos impulsos terminarán por empujarlo a cometer

acciones inhumanas. Registra el nivel de Ansia de cada personaje jugador con dados de diez caras de otro color (un dado por nivel de Ansia). Va desde cero (satisfecho) a cinco (famélico). Todos los personajes comienzan con Ansia 1. Cada vez que hagas una tirada sustituye tantos dados normales por dados de Ansia como tu nivel.

Ejemplo: Charles tiene un nivel de Ansia 3 y, por ello, su jugador ha puesto tres dados de otro color en la hoja de personaje. Cuando es momento de hacer una tirada con cinco dados, el jugador de Charles sustituye tres de ellos con los dados de Ansia de Charles.

Críticos conflictivos

Cada vez que obtengas un crítico y al menos uno de los 10 (o) provenga de un dado de Ansia, la naturaleza vampírica del personaje (también conocida como “La Bestia”) se manifiesta. Obtienes dos éxitos adicionales, pero realizas la acción como lo haría un vampiro: matando a alguien que estás tratando de someter, mostrando los colmillos a alguien que estabas tratando de intimidar, alimentándote de alguien a quien conociste cuando estabas haciendo indagaciones, etc.

Ejemplo: Mientras lee detenidamente los archivos para descubrir si ha habido asesinatos similares en el pasado, el jugador de Paul obtiene dos 10, uno de los cuales es un dado de Ansia. Cautivado por los archivos, Paul descubre gran cantidad de información, pero cuando el archivista comprueba cómo está, el enojo de Paul al ser interrumpido provoca que le rompa el brazo al archivista.

Si no logras idear algo apropiado, la tirada sencillamente falla, puesto que la Bestia nubla las acciones del vampiro.

Fallo bestial

Si fallas la tirada y al menos un dado de Ansia muestra un 1, el Ansia interfiere y la Bestia se manifiesta. Causas alguna clase de problema para ti (y probablemente para tu coterie), igual que con un crítico conflictivo, pero también fallando de forma espectacular.

Si no logras idear algo apropiado, el estrés aumenta tu Ansia en 1.

Controles de Enardecimiento y usar la Sangre

El Ansia se incrementa cada vez que un jugador falla un control de Enardecimiento y disminuye cuando un vampiro se alimenta. Se realizan controles de Enardecimiento cada vez que el vampiro usa Sangre y cada anochecer cuando se alza de su sueño. Para hacer un control de Enardecimiento, simplemente tira un dado y, si no es un éxito, el Ansia del vampiro aumenta en 1.

Los vampiros pueden usar la Sangre para obtener un dado adicional en cualquier tirada y para alimentar sus habilidades inhumanas conocidas como Disciplinas (las Disciplinas de cada personaje jugador se describen en su hoja de personaje).

Ejemplo: Paul quiere un pequeño extra en una tirada para huir de unos cazadores y usa la Sangre para obtener un dado adicional. Tras la tirada, sin importar si tiene éxito o falla, el jugador tira un solo dado e incrementa el Ansia de Paul en 1 si obtiene entre 1 y 5.



Ejemplo: Juana desea usar Susurros Salvajes (ver la descripción de Juana en el Apéndice) para pedir a las ratas de una zona que avisen a la coterie si se acerca alguien. Susurros Salvajes tiene un coste de un control de Enardecimiento, así que la jugadora de Juana tira un solo dado e incrementa el Ansia de Juana en 1 si muestra entre 1 y 5.

Si el Ansia ya está a 5, el vampiro no puede realizar más controles de Enardecimiento de forma voluntaria.

No importa el resultado del control de Enardecimiento, el efecto deseado (usar un Poder de una Disciplina, reparar daño o añadir un dado adicional) siempre se activa. El control de Enardecimiento sólo determina si el Ansia aumenta como resultado. Si lo hace, añade los dados de Ansia después de que se resuelva el efecto.

Alimentación

Beber sangre reduce el nivel de Ansia de un vampiro en una cantidad fija. Drenar a un humano y, por tanto, matarlo es la única forma de reducir el Ansia a 0. Lleva tiempo y dedicación beber sangre de forma adecuada. El mordisco de un vampiro

resulta eufórico para la víctima, dado que los colmillos del vampiro tienen un embriagador efecto sobrenatural cuando se clavan en el recipiente de sangre. Si el vampiro se toma el tiempo para dar con una vena o arteria de forma correcta y lame la herida hasta cerrarla tras acabar, la víctima sólo puede recordar el encuentro como un nebuloso viaje a causa de las drogas, un interludio de sexo extraño o una delirante niebla de borracha intimidad.

Como regla general, tratar de alimentarse mientras se preserva la vida, salud e ignorancia de la víctima (todas las cuales preservan también la Mascarada) lleva más tiempo que simplemente abrir una arteria y sorber de ella el líquido rojo. Por otra parte, una víctima que se resiste ralentiza el proceso y hace peligrar la Mascarada. Un vampiro puede drenar y matar a un humano indefenso o que no se resiste en apenas 5 turnos.

Para el propósito de esta guía de iniciación, tomar un sorbo no letal de un humano reduce el Ansia en 1 o 2, drenar completamente a un humano lo reduce en 5, incluyendo el último dado de Ansia. Drenar a varios animales también puede reducir el Ansia en 1.

Escena uno: Encontrarse con el contacto

Esta escena sumerge de lleno a los personajes y sirve como introducción para el escenario. Los jugadores deberían acabarla con una noción básica de lo que ha pasado y cierta idea de qué hacer después.

Comienza la escena preguntando a los jugadores dónde quieren encontrarse con su contacto y ambienta la escena allí. Dependiendo de tus jugadores, podría ser un aparcamiento, un antro local, un trozo de carretera desierto o cualquier otra cosa que se te ocurra. Tras establecer la escena, pide a cada jugador por orden que dé una descripción física de su personaje.

El detective Robert Webber llega a la hora y está más nervioso por reunirse con lo que sabe que son no-muertos que por la naturaleza clandestina del encuentro. Da a los personajes jugadores una descripción de las víctimas y de lo que sabe la policía (lo cual no es mucho, ya que ha detenido la investigación a propósito para dar a los personajes jugadores tiempo para hacerse cargo del asunto) y luego está disponible para que le hagan preguntas. También da a la coterie un número al que pueden llamarle si necesitan algo.

Las víctimas

Por el momento se han encontrado dos víctimas y el estado de los cuerpos no deja dudas de que los asesinatos están conectados. Ambos cuerpos se encuentran ahora en la morgue local, esperando a ser procesados.

Simon Drummer, atleta universitario

La víctima número uno, Simon Drummer, fue encontrada hace cuatro días, oculta en un desagüe. Por desgracia, las recientes lluvias han hecho de la escena del crimen un desastre.

Simon era un joven corpulento con veintipocos años que asistía a la universidad en otro estado, pero que había vuelto a casa en un descanso de sus estudios. Da la impresión de que era un “típico joven estadounidense” y solía posar con el jersey de fútbol americano de su equipo.

Carl Thrush, cocinero de sótano

La víctima número dos, Carl Thrush, fue encontrado hace dos días en una arboleda, abierto de piernas en una roca



y vacío de sangre, que es por lo que Webber contactó inmediatamente con Sam. El lugar ha sido despejado desde entonces, pero se ha encontrado poco más destacable.

Carl era un hombre en torno a los treinta y cinco que aún vivía en el sótano de sus padres y no tenía un lugar de trabajo registrado. A pesar de la imagen popular de tales individuos, él era muy atractivo. Una tirada de Inteligencia + Finanzas a dificultad 3, revela que vivía más a lo grande de que lo debería ser capaz de permitirse, incluso aunque sus padres lo apoyaran económicamente.

Avanza a la escena dos tan pronto como la coterie haya formulado sus preguntas y esté preparada para pasar a la investigación.

Escena dos: Investigaciones nocturnas

Ésta es una escena abierta en la que los personajes jugadores son libres de investigar los asesinatos como consideren conveniente y debería ser terreno fértil para hacer pruebas de Habilidades. Procede a la siguiente cuando los jugadores se hayan quedado sin ideas y/o cuando la partida pierda fuelle.

Da a los personajes jugadores un momento para discutir su planteamiento y decidir quién hará qué. Depende de ellos si desean proceder como grupo o dividirse para abarcar más terreno. Si éste es el caso, equilibra las escenas para que la partida se centre más o menos el mismo tiempo en cada equipo. Pregunta a cada jugador por turnos qué es lo que quiere que haga su personaje durante la primera noche. A continuación hay algunos ejemplos de vías de investigación que tomar, pero prepárate también para improvisar si los jugadores optan por algo inesperado.

La morgue

Los cuerpos de las víctimas aún están en la morgue del condado, esperando a ser procesados. De noche, sólo hay un ayudante allí, que trabaja hasta tarde. Los

personajes pueden acceder colándose con una tirada de Astucia + Latrocinio a dificultad 3, sobornando al ayudante con una tirada de Manipulación + Persuasión a dificultad 3 o fingiendo ser agentes de la ley con Manipulación + Subterfugio a dificultad 4. También es posible simplemente llamar a Sam o Webber y pedir que tiren de algunos hilos.

Si los personajes logran acceder, pueden examinar los cuerpos ellos mismos usando Inteligencia + Medicina. Si están presentes varios personajes, sólo tira el que tenga la reserva de dados mayor y se suma un dado por cada personaje presente con al menos 1 punto en Medicina. Si sobornaron al ayudante, se les proporciona cierta información básica.

[Es posible hacer “cosas tipo CSI”, pero llevarán semanas.]

ÉXITOS	INFORMACIÓN (OBTIENES TODO LO QUE HAY EN TU NIVEL DE ÉXITOS Y POR DEBAJO DEL MISMO)
0	Son cuerpos. Han sido sometidos a significativa violencia. Mejor no mirar muy de cerca.
1	Ambos cuerpos han sido atacados salvajemente con un arma cortante de alguna clase.
2	Se ha tenido cuidado de cortar las arterias principales y hay mucha menos sangre en sus cuerpos de la que debería. En ambos casos hay traumas craneales severos debidos a objetos romos.
3	El atacante parece una extraña mezcla de competente y furioso. No hay marcas de colmillos en ninguna parte de los cuerpos, pero dada la habilidad de los Vástagos para cerrarlas con saliva, esto no descarta a un asaltante vampírico.
4	Hay poco subterfugio aquí: El asesino parece haber actuado por rabia y, dado que los crímenes pasionales suelen involucrar a gente que se conocía, probablemente no fueron víctimas al azar.
5 o más	Probablemente las víctimas quedaron incapacitadas por el golpe en la cabeza y sólo después fueron sajadas. No parece haber daños <i>ante mortem</i> , lo cual choca de alguna forma con la teoría de la rabia.

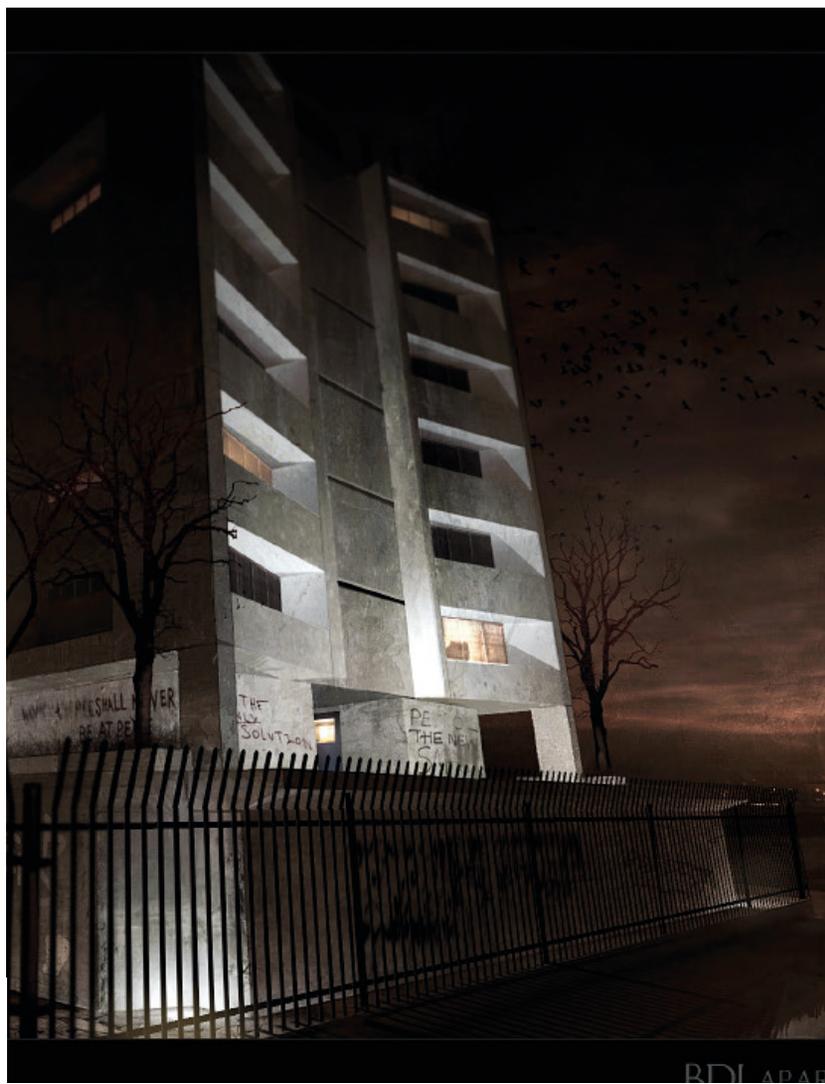
Las escenas del crimen

Por desgracia, hay muy poco que ver en ambas escenas del crimen. Puede encontrarse algo de sangre de la víctima en la segunda escena si se busca bastante, pero esto no dice nada que la coterie no supiera ya.

NOTA: Juana puede hablar con los animales en ambas escenas y ellos confirman que de hecho alguien mató a alguien ahí. También había mucha sangre.

La comisaría

Ir a ver a la policía no es inteligente. Probablemente los personajes no tienen coartadas creíbles y pocas razones para estar en la zona. Atraer la atención de las autoridades es una mala idea (ver “Notas del Narrador”). Tampoco hay nada que la policía pueda decirle a la coterie que el detective Webber no pueda. Si la coterie va allí en contra del buen juicio, Webber les llamará poco después para reprenderlos.



Las familias

Entrevistar a los familiares de las víctimas bajo cualquier pretexto es una tarea directa y están algo confundidos de que la policía no lo haya hecho aún. A menos que los aborden al principio de la noche, estarán dormidos cuando lleguen los personajes.

La familia de Simon Drummer es muy comunicativa y es mejor entrevistarla con una tirada de Carisma + Persuasión.

ÉXITOS	INFORMACIÓN (OBTIENES TODO LO QUE HAY EN TU NIVEL DE ÉXITOS Y POR DEBAJO DEL MISMO)
0	La coterie no obtiene nada salvo amable cortesía.
1	Simon no tenía enemigos y era querido por todos.
2	Todas esas calumnias sobre él son descaradamente falsas y no las van a repetir.
3	Varias novias han afirmado que Simon “no fue un perfecto caballero” con ellas.
4	Simon era un buen chico, de verdad, es sólo que a veces le hacían enfurecer, ¿sabes?
5 o más	Simon confesó una vez que sentía presión por tener que estar a la altura de lo que se esperaba de él y por eso “podía ser un poco brusco con las chicas, porque eso es lo que les gusta y lo que exigen de él otros chicos”. Sus padres le hicieron disculparse ante cada una de sus anteriores novias cuando descubrieron eso.

La familia de Carl Trush es menos comunicativa y no quiere tener nada que ver con la coterie, incluso si afirman no ser la policía. Se les puede forzar a hablar con Carisma + Intimidación, si la coterie está de acuerdo en sacarle información así a una familia traumatizada.

ÉXITOS	INFORMACIÓN (OBTIENES TODO LO QUE HAY EN TU NIVEL DE ÉXITOS Y POR DEBAJO DEL MISMO)
0	«¡Seas quien seas, vete a tomar por culo!»
1	Carl afirmaba tener multitud de enemigos: gente que le deseaba mal y a menudo lo asaltaba. Los padres nunca han visto a esta gente.
2	Carl era un hombre de negocios exitoso y pagaba por residir y comer en la casa de sus padres.
3	Carl había instruido a sus padres para “deshacerse de todo esto si algo pasaba”, así que sus padres lo quemaron todo. Tenía gran cantidad de equipo químico, una computadora y montones de paquetes sin enviar.
4	El negocio de Carl implicaba un montón de química, olores extraños y enviar muchos paquetes. Tenía todos los contactos en su computadora.
5 o más	Carl estaba muy paranoico y últimamente se quejaba de que alguien le acosaba, “AFK”, signifique lo que signifique eso.

Preguntar por ahí

Para indagar por el vecindario se usa Resolución + Investigación o Callejeo, y el resultado varía según lo que pregunten los personajes. Permite tirar a cualquiera que pase un tiempo significativo haciendo preguntas y “compra” pistas adecuadas para los jugadores (no obtienen automáticamente todo lo que hay en los niveles inferiores).

ÉXITOS	COTILLOS
0	¡No consigues nada!
1	<ul style="list-style-type: none"> • Últimamente ha habido gente sospechosa fisgoneando por ahí (dudoso). • La policía de la zona es irremediablemente corrupta (verdadero, como los personajes deberían saber). • A las zorras de Simon les gustaba duro, todo el mundo lo sabe (falso). • Carl es un perverso de sótano que se merece lo que le ha pasado (falso).



2

- La gente del lugar es pía y recta (dudoso).
- Mucha gente de la zona sospecha de la autoridad y le gustaría tomar los asuntos en sus propias manos (cierto).
- El jefe de correos siempre lleva una gran carga a y desde la casa de Carl. Entran paquetes grandes y salen paquetes pequeños (cierto).

3

- Harry Lloyd es un conocido acosador y asesino que cumplió su condena. Vive por los alrededores y la gente le ha dado su merecido muchas veces, pero está protegido por la policía (cierto).
- La gente del lugar es desconfiada y supersticiosa, dada a los cotilleos crueles y la mentalidad de manada (cierto).
- «Hay monstruos ahí fuera. Hay que cazarlos sin piedad» (cierto, aunque no de la forma en que creen).

4

- Un ejecutivo y sus matones han estado husmeando últimamente. Conducen dos autos elegantes y parecen peligrosos (cierto, es Marcus Lector, ver más adelante).
- Generalmente no hay vagabundos aquí (falso), pero la gente afirma haber visto a un vagabundo varias veces de noche (cierto, es la víctima de la escena tres).
- La gente de la región tiende a adoptar una postura activa para asegurarse de que la comunidad está libre de monstruos y las autoridades suelen hacer la vista gorda si es que siquiera lo saben (cierto).

5 o más

- Simon ha apaleado brutalmente a varias chicas de la escuela a lo largo de los años (cierto).
- Carl era el “rey del crack” del condado y vendía a todo el mundo, incluyendo a menores (cierto).
- El ejecutivo elegante se aloja en el motel elegante de la 56 (cierto, ahí es donde Marcus Lector duerme durante el día).

Hincar los codos

- Buscar en los archivos crímenes similares en la zona no ofrece nada a menos que los personajes obtengan 4 o más éxitos en una tirada de Resolución + Investigación. En ese caso, descubren que algo sí pasó en una región vecina hace treinta años, pero que ha sido cuidadosamente suprimido de todos los registros (ver capítulo tres; los personajes están persiguiendo su propia cola en esto).
- Para buscar posibles sospechosos también se usa Resolución + Investigación y revela la existencia y dirección de Harry Lloyd con 3 éxitos.
- Buscar la historia de la región no proporciona nada sustancial.

Encuentro: Harry Lloyd

Si los jugadores descubren la existencia de Harry Lloyd, pueden decidir hacerle una visita (si no, tiene un papel principal en el próximo capítulo). Si preguntan a Webber por él, dice que no tiene controlado a «cada exconvicto que cometiese un crimen cuando Reagan era presidente».

Harry no tiene nada que ofrecer para insistir en su inocencia y con Astucia + Perspicacia a dificultad 3 se tiene la impresión de que dice la verdad. Intimidación no obtiene nada salvo un lloroso desdichado que suplica clemencia.

Encuentro: Marcus Lector

En algún momento, uno de los matones de Marcus debería contactar a los personajes y decirles que su jefe quiere conocerlos. También es posible que la coterie salga a enfrentarse con Marcus tras haber oído lo que se comenta en la ciudad; sea como sea, la escena se desarrolla de igual forma. El matón revelará que Marcus es “de la Sangre” y una “parte interesada”, nada más. Si la coterie se niega, Marcus los buscará en su lugar y será significativamente menos amable. También puede contactar con la coterie a través de Sam, si es necesario. Si se le pregunta, Sam es precavida en lo que respecta a Marcus y no ofrece ningún consejo.

Marcus ha sabido de la misión de la coterie a través de rumores y tiene una propuesta para ellos, la cual hace tras una breve charla en el motel en el que se aloja. Una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 4 revela que los matones de Marcus están significativamente armados y equipados con táseres. También han traído una



ambulancia camuflada y sujeciones. Marcus colecciona Discrasias o “grumos”: formaciones raras en la sangre humana que tienen propiedades místicas. Afirma que los grumos de los asesinos en serie son los mejores, ya que “quitan toda la culpa, toda la angustia” de “esa actividad tan placentera”. Si la coterie encuentra al asesino, Marcus lo quiere vivo y ofrece un favor⁴ mayor como pago. Si encuentran al asesino pero no se lo entregan, estará “muy disgustado”, pero no se explaya más.

Escena tres: La tercera víctima

La escena tres comienza cuando el detective Webber llama a la coterie y la informa de que ha habido un tercer asesinato y que esta vez los personajes jugadores pueden ser los primeros en llegar a la escena. Esto probablemente ocurra al principio de la segunda o la tercera noche, dependiendo de lo que los jugadores tarden en investigar. Sin embargo, también funciona

⁴ Una promesa en jerga vampírica. Un favor mayor de alguien tan poderoso como Marcus es algo significativo para la coterie, que de otra forma sólo puede ganarse la falta de descontento de su señora por un trabajo bien hecho.

al final de la noche, ya que eso convertirá el comienzo del siguiente capítulo en una carrera contra el sol.

Webber los dirige a un edificio de apartamentos que lleva mucho abandonado y está bastante alejado de la ciudad propiamente dicha, y pide a los personajes que contacten con él para darle instrucciones cuando hayan acabado con la escena (espera que le digan que lo limpie, que informe de ello o que no haga nada). Él no se unirá a ellos.

En la tercera planta hay una casa evidentemente okupa. Hay muebles recogidos de modo rudimentario, sábanas y parafernalia de drogas. En una de las habitaciones yace el cadáver de un vagabundo, tratado brutalmente de forma similar a las primeras víctimas, pero visiblemente menos salvaje. Como de costumbre, pregunta por turnos a cada jugador qué quieren hacer en la escena.

Investigar el cadáver

La víctima no ha sido drenada de sangre, es evidente por el hecho de que yace en un enorme charco de la misma. El joven rostro está sin tocar y una tirada de Compostura + Investigación a dificultad 2 revela que ha sido bastante menos sajado que las víctimas anteriores, como si el asesino hubiera parado de repente. Tres éxitos revelan que los cortes parecen más metódicos.

Investigar la casa okupa

Buscar entre las modestas pertenencias del vagabundo no revela nada salvo que era drogadicto, pobre y probablemente miserable. Tres éxitos en una tirada de Compostura + Investigación revelan cartas sin enviar ocultas, donde el autor ruega a su familia que vuelva a acogerlo.

Investigar el edificio

El edificio está vacío en gran medida, pero una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 3 revela una segunda casa okupa tras algunos tabloncillos sueltos. Ésta parece más temporal, con un saco de dormir decente, una estufa y comida lista para comer. También contiene una pequeña caja con mechones de pelo (trofeos de Simon y Carl, pero esto podría no resultar evidente). La habitación no está protegida frente al sol y los restos de celo y de masilla adhesiva en los muros sugieren que algo fue arrancado con prisas.

El asesino ha estado aquí durante cierto tiempo y, si entienden esto, los descubrimientos deberían convencer a la coterie de que el asesino no es un vampiro.

Rastrear al asesino

Invocar, por ejemplo, a un perro que rastree al asesino es una gran idea y conduce a la coterie a la habitación descrita antes. Haz que el personaje tire sólo por usar la Disciplina y no hagas una tirada separada para el rastreo. Antes de que la coterie pueda rastrear al asesino en la dirección opuesta, el perro aúlla y comienza el capítulo dos.

Mantenerse vigilantes / holgazanear

Incluso si ningún personaje se mantiene vigilante (ya que tienen pocos incentivos para hacerlo), permite que cualquier personaje que no esté haciendo nada o simplemente ayude a otro personaje haga una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 3 para percibir varias formas moviéndose en la oscuridad fuera del edificio. Avanza al acto dos.

NOTA: Realiza la tirada de los personaje que vigilan / no hacen nada la última, ya que su acción hace pasar al siguiente acto.

Una vez que cada personaje ha tenido la oportunidad de hacer algo, avanza al capítulo dos.



Capítulo 2 – Divergencia

«Ojo por ojo, diente por diente.
Quemadura por quemadura. Vida por vida. Así es como empezó todo. Y así es como va a terminar.»

– Jenny Han, *Fuego con fuego*

En este capítulo aumenta la presión, de forma bastante literal, y el escenario pasa de una investigación informal a una acción más agitada. Tras el preámbulo del primer capítulo, también debería enfatizarse y destacar el tema del escenario.

Reglas en este capítulo

Las reglas que usarás en este capítulo serán *conflicto (físico) básico* y *daño*.



Conflicto básico

El conflicto tiene lugar en una ráfaga de golpes, retóricos o físicos. Cuando cada participante en el conflicto actúa a la vez o declina actuar, eso define un turno. Los turnos llevan tanto tiempo como indique la narrativa. Por ello, una tirada no representa necesariamente el golpe de un bate, a menos que lo diga el Narrador.

Al comienzo de cada turno del conflicto, cada personaje declara sus intenciones, es decir, lo que está tratando de lograr. En un conflicto físico esto puede ser cualquier cosa desde tratar de placar a un conductor de una moto que huye a simplemente buscar cobertura.

Ejemplo: Yendo de derecha a izquierda en torno a la mesa, el Narrador pide a los jugadores que describan las acciones que planean. Paul quiere buscar cobertura, Aileen dispara y Charles trata desesperadamente de esquivar a un atacante sin matarlo. Una vez que todos los jugadores han decidido su curso de acción, el Narrador toma las mismas decisiones para todos los PdN y dice al grupo de juego qué reservas de dados usar. Los jugadores hacen entonces las tiradas para tratar de lograr sus acciones.

Ejemplo: Nadie ataca a Paul, el objetivo de Aileen carga contra ella y el atacante de Charles sigue atacando.

Reservas de conflicto

La reserva de dados que cada participante usa en un turno de conflicto se denomina reserva de conflicto. En una lucha física,

la reserva de conflicto podría ser por ejemplo Fuerza + Pelea o Compostura + Armas de Fuego. Los personajes a veces cambian de reserva durante un conflicto, por ejemplo, si cambian de arma.

Ejemplo: Aileen tira Compostura + Armas de Fuego contra la Destreza + Atletismo de su objetivo, se reducen dos dados de la reserva de su objetivo porque abandona su cobertura para atacar. Charles se enzarza en una contienda de Fuerza + Pelea contra Destreza + Pelea con Armas con su oponente. Si sobrevive, el atacante de Aileen tira Fuerza + Pelea contra la Destreza + Atletismo de Aileen. El Narrador dice a Paul que encuentra cobertura sin necesidad de tirar, dado que no ha sido atacado este turno.

Tanto atacante como defensor tiran sus reservas de forma simultánea en un conflicto básico. El bando que obtenga más éxitos vence su turno de ese conflicto. El vencedor sustrae los éxitos del perdedor del total y aplica el resto como daño (ver más adelante).

Si el conflicto es unilateral, como cuando el defensor trata de evitar que le disparen, sólo el atacante puede infligir daño. Si ambos participantes son capaces de causar daño a su oponente, el conflicto es bilateral y ambos bandos cuentan como atacantes. En este caso, las acciones de ambas partes se mezclan en una única tirada de conflicto. Un empate da como resultado que ambas inflijan 1 punto de daño al otro (recuerda añadir el daño del arma si es aplicable, ver más adelante).

Armas a distancia

El combate a distancia se resuelve como una contienda, normalmente contra la Destreza + Atletismo del defensor. En casos en los que ambos combatientes están atacándose mutuamente a distancia, puedes resolverlos como un conflicto bilateral de Armas de Fuego (como se explicaba antes). Esto asume que los sujetos tienen acceso a una cobertura limitada, como un coche o la esquina de un edificio. Un personaje sin cobertura disponible resta dos dados de su reserva defensiva.

Esquivar

Cuando el defensor está enzarzado en un conflicto de Pelea o Pelea con Armas, siempre puede optar por usar su Destreza + Atletismo en lugar de su Habilidad de combate para defenderse. Si lo hace, no inflige daño al oponente, sin importar el margen que tenga, en caso de vencer.

Múltiples oponentes

En un conflicto en el que tenga sentido agruparse, un personaje que se enfrente a múltiples oponentes pierde un dado de su reserva defensiva por cada oponente sucesivo que lo tenga por objetivo. Para atacar a múltiples enemigos en una única acción, un personaje debe dividir su reserva de dados de ataque.

Daño

En un conflicto físico, el daño tiene por objetivo la Salud. El vencedor de cada contienda aplica como daño su margen de éxitos al registro relevante del perdedor. A veces, las circunstancias exigen daño adicional tras una contienda:

- Si el vencedor usó un arma, añade la puntuación de daño del arma relevante al total de daño (en lo que concierne a esta guía de iniciación, el Narrador asigna el daño del arma: un cuchillo podría ser +1, un rifle +3).

Ejemplo: Al disparar su pistola, Aileen consigue dos éxitos más que su oponente. Tras sumar la puntuación de la pistola (+2), el objetivo sufre 4 puntos de daño.

Tipos de daño

En el Sistema Narrativo, hay dos tipos de daño:

- Daño superficial: Magulladura, torcedura, rasguños, etc., pero no lesiones fatales. Los puñetazos, las patadas y armas no letales como los tásers hacen daño superficial a los humanos. Las armas estándar, como pistolas y espadas, hacen daño superficial a los vampiros.
- Daño agravado: Huesos rotos, heridas y lesiones fatales. Las armas afiladas y perforantes hacen daño agravado a los humanos. El fuego, la luz del sol y las garras y dientes de algunas criaturas sobrenaturales hacen daño agravado a los vampiros.

Registrar el daño

Los personajes aplican su daño al registro de Salud. **A menos que se indique lo contrario, divide el daño superficial a la mitad (redondeando hacia arriba) antes de aplicarlo.** Marca cada nivel de daño superficial en la hoja de personaje con un “/” en un recuadro del registro.

Marca el daño agravado en la hoja de personaje con una “X”.

Impedimento

Una vez que el personaje soporta suficiente daño de cualquier tipo, o una mezcla de ambos, como para llenar el registro, queda Impedido. Los personajes Impedidos pierden 2 dados de todas las reservas de dados relevantes: reservas físicas y cualquier otra que el Narrador considere igualmente debilitada.

A discreción del Narrador, los mortales quedan incapacitados en este estado. Por cada nivel de daño de cualquier tipo, superficial o agravado, que un personaje sufra mientras está Impedido, convierte un daño superficial previamente sufrido en un daño agravado a una ratio de uno por uno. Convierte la “/” en “X” en el registro. Recuerda dividir a la mitad el daño superficial como de costumbre antes de convertirlo.

El final del registro

Un personaje con su registro completamente lleno con daño agravado queda fuera del conflicto, posiblemente de forma permanente. En un combate físico, queda comatoso o muerto (si es mortal), o cae en Letargo (si es un vampiro; en esta guía de iniciación, esto deja al personaje fuera del escenario de forma efectiva).

Sanar daño

Los vampiros pueden sanar un nivel de daño superficial por turno haciendo un control de Enardecimiento.

Escena uno: ¡Entre nosotros!

Esta escena es pura acción, con los personajes tratando de escapar de un grupo de “cazadores de monstruos” que creen que están cazando a un asesino en serie y piensan que la mayor parte de la maldad humana tiene origen sobrenatural. Lo que complica el asunto es el hecho de que simplemente matar a los atacantes probablemente no sea compatible con ser discretos y preservar la Mascarada. Ten en cuenta que es bastante posible que esta escena acabe rápido si los personajes huyen de primeras, especialmente si detectan pronto a los cazadores.

La coterie desconoce que otro bando ha estado buscando frenéticamente al asesino, pero hasta el momento se había limitado a hacer planes en un garaje. Esta noche, el asesino fue visto y la patrulla entró en acción. Por desgracia para ellos, no son gente hábil y, para cuando llegan ahí, la coterie está en su lugar.

Si la coterie percibió a la patrulla en el capítulo anterior, dales un minuto o así para reaccionar antes de que los cazadores los alcancen. Si no, los cazadores se lanzan directos contra ellos al haberlos visto.

Igual que antes, y como describen las reglas anteriores, pregunta a cada jugador qué hace su personaje y luego realiza en torno a tres turnos de combate, durante los cuales los jugadores astutos probablemente tratarán de escapar. Si las cosas no concluyen, añade uno o dos turnos adicionales, suponiendo que la acción sea entretenida. Tras eso, si la coterie aún está tratando de escapar, déjala hacerlo, y si están enfrentándose a la patrulla, haz que ésta se retire.

La patrulla

Como Narrador tendrás que determinar el tamaño de la patrulla dependiendo del nivel de dificultad que quieras, pero aproximadamente seis combatientes es un buen número. No te preocupes por las estadísticas individuales para los miembros de la cuadrilla, en su lugar usa un número de dados fijo para todas las tiradas. Si como Narrador quieres tirar menos dados, también puedes sencillamente determinar que la mitad de la reserva (redondeando hacia arriba) de los PdN son éxitos y dejar que sólo los personajes jugadores tiren dados.

Aproximadamente la mitad de la patrulla son veteranos de guerra, tienen 6 dados en sus reservas y están armados con AR-15 (+1 dado a la reserva de ataque, daño +3) o escopetas (daño +4). Tienen 6 casillas en su registro de Salud. El resto tienen 4 dados y están armados con bates de béisbol, palos de golf y armas similares (daño +2). Y tienen 5 casillas en sus registros de Salud. Si realmente quieres darle vidilla a la escena, haz que uno o dos estén armados con cócteles molotov⁵ (daño +0, pero agravado contra vampiros).

¿Qué pasa si la coterie masacra a la patrulla?

Bueno, si oculta sus cuerpos y no queda nadie vivo para contarlo, no ocurre nada antes del final del escenario. Aunque esta cantidad de gente desaparecida causará revuelo antes o después y la coterie se convertirá en picadillo, posiblemente de forma literal, cuando esto llegue a oídos de Sam. Si sólo matan a parte de la patrulla y el resto escapa, la caza comienza pronto, ya que los miembros de la patrulla inventan historias. Sam no tendrá más opción que retirar a los personajes.

El Narrador debería ser implacable en lo que respecta a las consecuencias de resolver los problemas con pura violencia y una verdadera carnicería.

Si la escena tiene lugar temprano en la noche, comienza la siguiente escena tan pronto como los jugadores hayan tenido una hora para recuperar el aliento. Si tiene lugar más tarde, la siguiente escena comienza tan pronto como se despiertan la noche siguiente.



⁵ No es que sepan que se enfrentan a vampiros, pero el fuego funciona contra muchas cosas, especialmente si las quieres ver arder.

Escena dos: Chivo expiatorio

Dependiendo del momento, esta escena tiene lugar pronto o tarde durante la noche. Es abierta y requiere que los jugadores tomen algunas decisiones difíciles. Comienza cuando el detective Webber llama con una oportunidad emergente. La tercera víctima ha puesto a la comunidad en acción y ya han nombrado a su monstruo: Harry Lloyd. Ahora está de camino para infligir algo de “justicia” de muchedumbre. Webber cree que esto es excelente y sugiere que los asesinatos se le cuelguen a Harry. Todo lo que la coterie debe hacer es asegurarse de que Harry no sobrevive al encuentro con la multitud; los muertos no pueden obtener abogados ni presentar coartadas y será fácil para Webber dar todo por cerrado después.

Da a la coterie un momento para discutir la idea de qué hacer. Idealmente, la coterie debería tener una cosa o dos que decir sobre la moral de la situación. Si decide no hacer nada, haz que Sam los llame y les cante las cuarenta: esta vez, no es opcional. Si aun así deciden no hacer nada, Harry queda en coma por el tumulto y tendrán problemas con Sam más tarde; la desobediencia entre Vástagos suele tener un alto precio, uno a menudo fatal. Avanza a la escena tres.

Si la coterie decide actuar, ya sea para culpar a Harry o para salvarlo (después de todo, la coterie estaba en su lugar no hace tanto), la escena avanza a la casa de Harry, ahora sitiada por varias docenas de ciudadanos preparándose para asaltarla.

Lo que pase a continuación está en manos de la coterie; a continuación se dan algunos ejemplos:

- Si es pasiva, la muchedumbre termina por asaltar la casa y golpea a Harry hasta dejarlo en coma como antes. En este punto, la coterie puede acercarse a Harry en medio de la conmoción y finalizar el trabajo con Manipulación + Sigilo a dificultad 3.
- Si tratan de encolerizar a la multitud y hacer que mate a Harry, usa Carisma + Interpretación a dificultad 3 o Manipulación + Interpretación a dificultad 4, dependiendo de si los personajes hablan directamente con la multitud o se esconden entre ella, siguiéndole la corriente. Al menos dos jugadores necesitan tener éxito para provocar a la gente lo suficiente para que cometan el acto. Muchos de



ellos parecen bastante consternados después, al no haber pensado que las cosas llegarían tan lejos.

- Si quieres convencer a la multitud para que se marche, usa las mismas reservas, pero a 1 más de dificultad, dado que la multitud ya ha llegado así de lejos.
- Colarse en la casa y sacar a Harry por la puerta de atrás requiere una distracción (hay miembros de la muchedumbre rodeando la casa, probablemente Astucia + Subterfugio a dificultad 2 (las muchedumbres son fáciles de manipular), seguida de Compostura + Latrocinio a dificultad 2, para entrar. No hace falta mucho para convencer a Harry de que acompañe a los personajes si prometen ayudarlo.
- Convencer a Harry para que salga, gritar: “¡Arma!”, y simplemente dispararle requiere Resolución + Subterfugio a dificultad 3, seguido por Compostura + Armas de Fuego a dificultad 2. Webber se encarga de lo demás.

Las coterie con inventiva probablemente tengan otras ideas.

¿Y si la coterie combate a la muchedumbre?

Eso es sencillamente absurdo. O bien se ven sobrepasados o matan a la suficiente gente para hacer que la gente huya, convirtiéndose en consecuencia en los Más Buscados de EE.UU., cazados por humanos y vampiros por igual. Sin embargo, causar un alboroto para que la muchedumbre los tome por objetivos es una táctica de distracción viable.



Sea cual sea el resultado, sigue un período de calma antes de que las ruedas del mundo sigan girando y comience la escena tres (al menos una noche después).

Escena tres: Cuarta víctima

La escena tres comienza con una llamada de Webber: se ha encontrado a una cuarta víctima y esta vez no hay forma de tapanlo. Mientras los vampiros dormían, un conserje tropezó con el cadáver de Mike Clark, modelo masculino y trabajador sexual, en una *suite* de un hotel cercano. Esta vez, le dice a la coterie que la escena del crimen es más elaborada y la policía está de lleno en ella. Por desgracia el propio Webber no tiene acceso.

Esta escena culmina con la “gran revelación” del escenario, que lleva al *flashback* del capítulo tres. La dificultad principal es obtener acceso a la escena del crimen, que está acordonada.

Las opciones incluyen, pero no se limitan a:

- Colarse de madrugada. La policía no trabaja tarde y apostará a un par de agentes fuera para asegurarse de que la escena del crimen no se corrompa. Hacerse pasar por agentes de la ley es difícil pero posible con Carisma + Subterfugio a dificultad 5. Someter a los agentes también es posible, pero podría plantear preguntas más tarde. Distracerlos con la alarma de incendios también podría funcionar.
- Escalar por el exterior es bastante difícil y habrá que forzar la ventana sin que los oficiales oigan nada, mientras se escala a la vez (Destreza + Atletismo o Latrocinio, lo que sea menor, a dificultad 5). Cualquier investigación subsiguiente deberá ser silenciosa también.
- La solución más fácil es llamar a Sam y pedirle ayuda. En menos de una hora, los personajes tendrán permiso para investigar la escena.

Nada más obtener acceso, los personajes se dan cuenta de que la escena es de hecho más elaborada, de una forma que provoca un reconocimiento instantáneo. El cuerpo ha sido dispuesto y tremendamente atacado de una forma salvaje, pero en un intento de recrear algo del pasado de la coterie en lugar de por pura rabia. En el muro hay un mensaje que ha desconcertado a la policía, pero que tiene gran significado para la coterie. El capítulo dos acaba de inmediato, ya que la coterie es catapultada al pasado.





Capítulo 3 – Monstruos somos

«Los monstruos nunca estuvieron
bajo mi cama.
Porque los monstruos
estaban en mi cabeza.

No temo a los monstruos,
porque monstruos no veo.
Porque todo este tiempo
el monstruo fui yo.»
— Nikita Gill

Este capítulo es un *flashback* y probablemente bastante más corto que los dos previos. En él, la coterie descubre quiénes son los verdaderos monstruos. Narrar un *flashback* puede ser algo complicado si los jugadores no siguen la corriente y cooperan. Si no lo hacen, no dudes en hacer un parón y hablarles sobre lo que esperar de la escena del *flashback*. Por lo demás, haz las escenas rápidas y definidas, cortándolas tan rápido como se haya mostrado el mensaje central de cada una.

La cronología de las escenas está rota, como suele ser costumbre en los viajes por los recuerdos. Por ello, asegúrate de ambientar con cuidado cada escena.

Comienza por repartir a los jugadores las notas del Apéndice y dales un momento para leer la descripción y las pautas de la primera escena. Si le echan un vistazo a las siguientes escenas, no hay problema. Cuando comiences las escenas dos y tres, dales a los jugadores un momento para leer sus pautas para esas escenas.

Reglas en este capítulo

Idealmente, este capítulo debería funcionar sin dados. Si los personajes quieren usar Disciplinas, recuérdales que fue hace treinta años, justo después de que se convirtieran en vampiros, y sólo tienen acceso a un único Poder: el primero en su Disciplina de 2 puntos (el gratuito).

Escena uno: Inocencia perdida

«Oh, no. Cuesta mucho más que tu vida. ¿Matar gente inocente? —dice Peeta—, te cuesta todo lo que eres».
— Suzanne Collins, *Sinsajo*

En esta escena, la futura coterie ha de lidiar con las repercusiones inmediatas de haber asesinado y destrozado brutalmente a un ser humano.

Establece la escena en una *suite* de hotel de múltiples habitaciones a altas horas de la madrugada, con los personajes regresando de las nieblas del Frenesí⁶ y encontrándose con el ensangrentado cadáver de una persona. Ellos están ahora cubiertos de sangre. Simplemente pregúntales: “*así que, ¿qué vais a hacer ahora?*”.

Permite que los jugadores se tomen unos momentos para interpretar, pero cuando entren en modo de resolver problemas, echa más leña al fuego cuando un joven fiestero abre la puerta de golpe gritando “¡entrega de coca!”. Cuando asimila la carnicería y se prepara para chillar, no dura mucho en este mundo y los vampiros han reclamado su segunda víctima de la noche.

Permite a los jugadores otros pocos momentos antes de incrementar la presión una tercera vez cuando otro juerguista, quizás un jugador de fútbol, entre desde una habitación adyacente preguntando “¿qué es todo ese alboroto?”. Esta vez la coterie tiene un poco más de libertad, pero no se lo pongas fácil.

Tan pronto como la escena haya progresado lo suficiente como para que los personajes estén desesperándose (preferiblemente con múltiples personas golpeando las puertas de la *suite* preguntando qué ocurre, múltiples crisis, todas ellas amenazando con convertirse en una catástrofe, etc.), pasa a la siguiente escena, la cual tiene lugar más o menos una hora antes.

⁶ Un estado en el que la verdadera naturaleza de los vampiros, a veces denominada “la Bestia”, toma el control, anulando los sentidos y haciendo que el vampiro se abandone a sus instintos más primarios.



Escena dos: Tan hambriento

«Los estómagos llenos generan maneras corteses. Los pinchazos del hambre crean monstruos.»

– Hilary Mantel, *Una reina en el estrado*

En esta escena, la coterie descubre cómo se llegó a la primera escena y el terrible precio de negar la Bestia. Esta escena debería estar cargada de descripción y preferiblemente contener menos diálogo. No te preocupes si la escena se vuelve agitada y surrealista, los recuerdos que los personajes tengan de este período son neblinosos en el mejor de los casos.

Establece la escena en el vestíbulo y el restaurante adjunto de un gran hotel, con gran cantidad de gente arremolinándose. Estamos en la fiesta de una gran conferencia y el ambiente es genial. Todo el mundo se está perdiendo a causa de la barra libre, la música alta y la compañía de sus compañeros. Todo el mundo salvo los personajes, quienes por el momento han rechazado alimentarse de humanos, pero se encuentran cada vez más debilitados por su Ansia. Han sido instalados en el hotel a instancia de un compañero Vástago (Sam), que quiere enseñarles el funcionamiento de la existencia vampírica.

Pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes en un escenario como éste y enfatiza los constantes impulsos oscuros que los asaltan, especialmente tan cerca de tantos humanos. Tras un tiempo, pasa a la *suite*, ya que los personajes buscan desesperadamente estar entre menos gente, temerosos de lo que podrían hacer en caso contrario.

En la *suite*, da a los jugadores un momento para interpretar su miedo y aborrecer su naturaleza monstruosa y alienígena. Los humanos que hay allí se marchan pronto, pero al menos permanece allí otra persona (puesta allí por Sam, pero esto no lo saben los personajes) que de repente se acerca a los personajes diciendo: “*Estoy aquí para vosotros*”. La visión de los personajes se torna roja y la partida pasa a la escena tres.

Escena tres: Se forja un vínculo

«El asesinato es como las patatas fritas: no puedes parar sólo con uno.»

– Stephen King, *La Cúpula*

La escena tres es tranquila, sosegada y calculada. Tiene lugar poco después de la escena uno, y es donde las piezas del puzzle terminan por encajar, la conexión con el presente se hace patente. Es una escena sólo de diálogo.

Establece la escena en la *suite*, bien lejos del desastre en las demás habitaciones. Con los personajes está Sam, quien a cambio de futuros favores ha accedido a ayudarlos. Aborda a los jugadores como Sam y pregúntales qué quieren hacer con todo ese desastre. Ella echa por tierra cualquier sugerencia de “llamar a los limpiadores” o cualquier cosa similar. Al final, alguien tendrá la idea de hacerlo pasar por la obra de un asesino en serie y Sam está de acuerdo con que ésa es una buena idea. Dependiendo de cuánta gente hayan matado los personajes por el momento, Sam contestará con algo del estilo a “podríamos tener que inflar la estadística⁷ un poco más para hacerlo más creíble luego, pero eso será otro día”. Deja que los personajes discutan los detalles de cómo plantearlo un tiempo y esta vez que entren de lleno en solucionar el problema. Termina la escena y el capítulo cuando alguien mencione dejar un mensaje del asesino: “Cuatro por cuatro”.

Si los jugadores parecen no entender que esto es lo que les une como coterie, a lo que se alude en sus descripciones de personaje y lo que les pone bajo el control de Sam, asegúrate de que esas piezas encajen.

NOTA: Asegúrate de hablar con todos tus jugadores tras este capítulo y quizás tomarte un pequeño receso si la interpretación ha sido emocionalmente extenuante.

⁷ Es decir, asesinar más gente.

Capítulo 4 – ¿Qué deberíamos hacer con los monstruos?

«No en un principio, pero... justo ahí en el último instante. Hay un indudable alivio. Verás, porque estaban asustados y ahora ven por primera vez lo fácil que era simplemente... dejarse ir. Sí, lo vieron, en el último nanosegundo, vieron... lo que eran. Tú mismo, este gran drama, nunca fue más que un apaño de presunción y voluntad estúpida y simplemente podías dejarlo ir. Saber finalmente que no tenías por qué aferrarte tanto. Percatarte de que toda tu vida, ya sabes, todo tu amor, todo tu odio, todos tus recuerdos, todo tu dolor, era la misma cosa. Era todo el mismo sueño, un sueño que tenías en una habitación cerrada, un sueño sobre ser una persona. Y como en muchos sueños hay un monstruo al final de él.

– Nathan Cole, *True Detective*

Éste es el último capítulo del escenario, en el que la coterie se enfrenta al “monstruo”, y quizá a sí mismos, tomando duras decisiones.

Reglas en este capítulo

Este capítulo usa todas las reglas presentadas anteriormente.

Escena uno: De qué va todo esto

Dado que la coterie ahora sabe que el asesino está conectado con sus propios actos previos, deberían ser capaces de identificarlo y rastrearlo con facilidad.

Establece la escena donde quieran los jugadores, algún tiempo tras los eventos del capítulo dos. Revisar las identidades de las víctimas de hace treinta años rápidamente revela que una de ellas tiene un familiar que vive a una hora en coche y que ha estado llevando a cabo una investigación privada de los asesinatos desde entonces.

Esta escena también da a la coterie la oportunidad de atar cualquier otro cabo suelto del escenario y podría ser una buena oportunidad para otro encuentro con Marcus Lector, por ejemplo.

La escena termina, sin sorpresas, cuando la coterie se enfrenta al monstruo (o monstruos).

Escena dos: Confrontación

En esta escena, la coterie se enfrenta finalmente al monstruo (o monstruos), confirmando lo que ya habían supuesto, y forzándolos a decidir cómo quieren que acabe todo.

Establece la escena en una propiedad rural, con una gran casa. Si se dan a conocer, Martha les invita a entrar. Si se cuelan, Martha está en el salón, esperando pacientemente al final.

Cómo interpretar exactamente esta escena depende de lo que esperes que hagan los personajes y cómo crees que quieren su clímax. Básicamente se reduce a tres opciones.

Clímax de confrontación

Si los jugadores parecen más entusiasmados con la idea de explorar la moralidad del escenario y no les importa un clímax con poca acción, Martha ofrece poca resistencia. En su lugar, trata de que sean conscientes y retuerce el cuchillo de la culpa y la vergüenza tanto como es posible. La coterie tendrá que decidir qué hace con Martha. ¿Entregarla a las autoridades y a la aguja arriesgándose a que resurjan los eventos de hace treinta años? ¿Dejarla ir a pesar de lo que ha hecho y el riesgo que supone? ¿Matarla mientras se miran en el espejo?

Clímax *slasher*

Si los personajes parecen querer entregar a Martha a Lector o matarla, pero se sentirían engañados sin un final de acción, puedes disponer una batalla

alimentada por el odio y la desesperación entre ellos y Martha. Para hacer interesante una lucha entre una anciana y cuatro vampiros, haz uso del gran igualador: el fuego. Cuando la coterie se enfrenta a Martha, ella prende fuego a la casa, que rápidamente se convierte en un laberinto de humo y llamas. Da a Martha una reserva de combate de seis dados y un registro de Salud de seis. Combate con un cuchillo de carnicero (+2 de daño) y, para atacarla, los personajes necesitan primero superar una tirada de Resolución + Consciencia a dificultad 4 tanto para localizarla como para armarse de valor frente al instinto vampírico de huir del fuego. Tienen -2 dados a las defensas de los ataques de Martha, dado que ella conoce íntimamente la madriguera que es su casa y es capaz de atacar desde ángulos sorprendentes. Todos los personajes jugadores sufren adicionalmente 1 nivel de daño agravado por turno del fuego.

La coterie o bien huye del edificio en llamas siendo el destino de Martha incierto⁸, sucumbe ante Martha y las llamas o mata a Martha. Un final particularmente poético sería que todos los monstruos perecieran en el fuego.

Clímax del coleccionista

Si parece que los personajes no van a entregar a Martha a Lector ni quieren matarla directamente, éste acude a recogerla (incluso si le dijeron previamente que no). Les concede una oportunidad de entregar voluntariamente a Martha, luego ataca.

El propio Marcus tiene siete dados de combate y un registro de Salud de 8. También reduce todo el daño recibido en 2 a causa de su resistencia vampírica. Combate con un sable (+3 al daño). Sus matones tienen seis dados y registros de Salud de 6, así como chalecos antibalas (convierte hasta 4 puntos de daño agravado en superficial). Todos usan subfusiles (+2 de daño).

Lector no lucha a muerte, pero se retira con la promesa de volver si queda Impedido (ver antes) o si pierde tres personas o más sin ningún progreso. Para él es más importante marcharse con Martha que destruir a los personajes.

⁸ Debe haber muerto en el incendio. Seguro.

Escena tres: Conclusión

Esta escena es para tratar de atar cabos sueltos y describir lo que ocurre después en una escala temporal más amplia. No necesita ser mayor de una descripción corta.

Dependiendo de la conducta de la coterie, serán loados o castigados por Sam. En general, si han causado más alboroto que los asesinatos originales (ciertamente una posibilidad para algunos grupos de jugadores), Sam estará molesta. Si han causado menos, estará satisfecha, y si han evitado las complicaciones, será incluso agradable.

Marcus cumple su palabra si le entregan a Martha y ahora les debe una. Tendrán que vivir con el hecho de que seguramente someterá a Martha al trato más terrible, así como de que usará su sangre para apaciguar su conciencia al hacer lo que hace.

Dependiendo de lo que hicieran con Harry, él estará muerto, en coma o será miserable.

Sin embargo, lo más significativo es cómo han cambiado los personajes con la ordalía, ver el epílogo a continuación.



Epílogo

Hay dos epílogos para “Monstruo(s)” dependiendo de si los personajes abrazaron sus Bestias interiores durante el escenario o si lograron mantenerlas a raya. Tómame unos momentos para discutir con el grupo qué fin creéis que merece la coterie. ¿Mostró ésta empatía con las víctimas del asesino en el capítulo uno? ¿Usó sus Disciplinas para sentirse superior a los demás? ¿Aceptó con gusto la oferta de Marcus Lector? ¿Mostró empatía con Harry? ¿Asesinó salvajemente a la patrulla en el capítulo dos? ¿Asesinaron despiadadamente a Harry? ¿Pareció perturbada por las revelaciones del capítulo tres? ¿Qué hicieron en la conclusión del capítulo cuatro? ¿Importa la intención de hacer el bien si los resultados son malos? ¿Es un atenuante que la penalización por desobedecer fuera dura para la coterie?

NOTA: Vampiro: la Mascarada tiene un sistema de Humanidad que regula con qué profundidad ha degenerado un personaje a un estado bestial. Dado que esta guía de iniciación es un escenario independiente, este sistema se ha resumido aquí.



DEATH
IS
NOT
THE
END

Fin de Humanidad

A pesar de las muchas amenazas contra ella, la coterie ha logrado aferrarse a su humanidad una vez más. Más tarde o más temprano sucumbirán, todos los vampiros terminan por hacerlo, pero por ahora, hay un compromiso entre ellos y sus Bestias.

Paul

Hmm... quizás la historia en la que estás sea más compleja de lo que crees. ¿Podría haber más de un protagonista? Quizás la vida sí continúa para aquéllos que ya no están en tu campo de visión. Después de todo, ¿hasta dónde llega esta madriguera de conejo que llaman “mundo”? Debe haber patrones, síiiii, patrones...

Charles

Hacer lo correcto es condenadamente difícil, eso seguro. Es como si nada fuese completamente blanco o negro, sino sombras de gris, y tuvieras que trabajar todo el tiempo para ver tu camino. No es que no debas intentarlo, por supuesto. Pero una cosa es segura: un día vas a tener que pagar por cada vida que tomes.

Aileen

A veces, si te concentras mucho, es casi como si pudieras recuperarla, esa chispa. Pero... no. Se perdió con tu latido. Eso no significa que aún no puedas inspirar a otros, por supuesto. Quizás ése sea tu destino, ser la musa eterna.

Juana

El mundo de los animales es mejor que el de los humanos, pero no importa cuánto lo quieras, no eres un animal. Esta maldición tuya es algo distinto y puedes verlo más claramente cuando te miras en el espejo. Los dos mundos deben estar bajo control, en equilibrio, o sucede el desastre.

Fin de la Bestia

Por inacción, ineptitud o deseo, se ha liberado a la Bestia para que se deleite en los oscuros actos de la coterie, erosionando su humanidad y acercándolos a ese oscuro lugar en el que la razón desaparece completamente y la naturaleza vampírica gobierna suprema.

Paul

¡Lo sabías! ¡Eras tú todo el tiempo! ¡Era tu mano la que hacía girar las ruedas del destino y ponía todo en marcha! ¡Eras el comienzo, el medio y el final de todo! Y ahora sabes exactamente cómo destrozarse tales dudas en el futuro, cómo ponerte irrevocablemente bajo los focos. Todo lo que necesitas es una espada... y patrones.

Charles

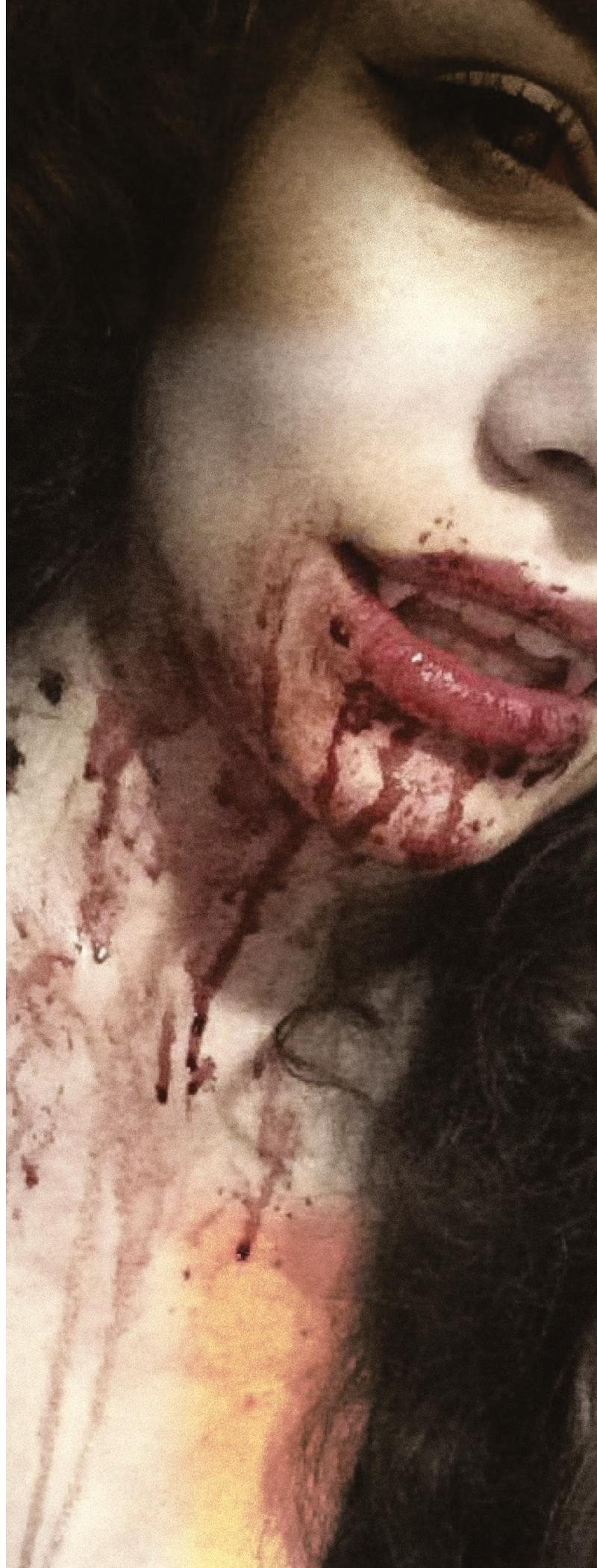
Todos son pecadores, todos culpables. No hay blanco o negro, sólo un profundo y absorbente barro. Ya estás en él hasta las rodillas, pero esto es bueno. Estás justo donde necesitas. Eres el limpiador y el mundo es sucio. Después de todo, eres tú quien está encerrado en esta Tierra con todos ellos. ¡Y son todos ellos quienes están encerrados en esta Tierra contigo!

Aileen

Ahora lo ves. La respuesta estaba justo ahí. Yace en los grumos; la sangre especial poseída por pocos, sólo accesible al matar. Pero puede cultivarse, nutrirse, infundirse en la sangre con mucho trabajo. Todo lo que necesitas es un sujeto y acceso exclusivo. Y motivación, por supuesto, y dolor, ingredientes esenciales de la creatividad. Por fortuna, sabes exactamente qué botones pulsar...

Juana

El mundo de los humanos debe terminar. Sola, con los animales, encontrarás paz. Puede haber otros vampiros contigo, por supuesto, si pueden subsistir con sangre animal. Habrá otros que vean las cosas como tú. Como ratas, deberéis roer las raíces del mundo hasta que se derrumben de vuelta a la naturaleza.



Apéndice



Paul Clunie, el “protagonista”

*Edad aparente: principios de la treintena.
Abrazado: a finales de los ochenta.*

Sea cual sea la historia, tú eres el protagonista. Todas las cosas ocurren por una razón. ¡Y la razón eres tú! Nunca te preguntas por qué, las cosas simplemente son así. Si a veces otra gente no lo ve así, debes hacérselo entender, debes mostrarles los signos y patrones obvios que otros pasan por alto, lo cual claramente muestra tu implicación en las tramas que te rodean.

En una vida previa, eras analista, revisabas datos financieros en busca de signos de malversación. Un trabajo importante, seguro, pero tan aburrido... Así que comenzaste a inven... eh, ver patrones, moldear patrones, darles forma... y entonces, un día, vino un extraño y ése fue el comienzo de una historia interminable. Y asumámoslo, en cualquier caso, ¡las historias son mejores de noche!

La coterie con la que estás son tus compinches. Son el reparto secundario, en gran medida están ahí para destacar tu presencia en la historia. Eres leal a ellos como ellos lo son a ti, tanto de acto como de propósito.

Relaciones:

CHARLES

A veces tienen la sensación de que Charles no... entiende. Es tu mejor amigo, el Sundance de tu Butch, pero a veces no parece entender quién es quién. Sin embargo, parece no tener problemas en no destacar, lo cual es estupendo para ti.

AILEEN

Toda historia necesita un personaje femenino principal y ella lo es. Es una lástima que actúe más como alguna clase de artista real que como lo que necesitas: asegurarte de que todos entiendan tu importancia en el gran esquema de las cosas. ¡Debería poner más esfuerzo en su papel y menos en su arte!

JUANA

Si no fuera por esa ocasión en vuestro pasado compartido, pasarías muy poco tiempo con esta... cosa. Una vez cometiste el error de mirar bajo los harapos y evidentemente fue mejor dejar tranquilo lo que viste. No parece preocuparse por ti, pero tú te preocupas poco por su afecto.

Sentir lo Invisible

Los sentidos del vampiro se sintonizan con las dimensiones más allá de lo mundano, lo que le permite sentir presencias de otra manera ocultas a simple vista. Esto puede ser cualquier cosa, desde otro vampiro que usa Ofuscación o alguien que usa Auspex para espiar al personaje, hasta un fantasma en medio de la sala.

■ **Coste:** Ninguno.

■ **Reserva de dados:** Astucia + Auspex o Resolución + Auspex.

■ **Sistema:** Siempre que haya algo sobrenatural escondido a la vista, el Narrador hace una tirada oculta de Astucia + Auspex contra una dificultad determinada por él. Contra una entidad que trata activamente de estar oculta, el Narrador puede pedir una tirada ciega (“Lisa, tira siete dados”) como una contienda contra la reserva relevante del objetivo (por ejemplo, detectar a un vampiro que usa Ofuscación⁹ sería una tirada de Astucia + Auspex contra Astucia + Ofuscación). Si el vampiro busca activamente a una entidad sobrenatural oculta, tira Resolución + Auspex de manera similar.

■ **Duración:** Pasiva.

Premonición

El vampiro experimenta destellos de intuición. Éstos pueden tomar la forma de pelos de punta, inspiración repentina o hasta visiones vívidas. Aunque nunca demasiado precisas, estas visiones pueden apartar al vampiro del camino del daño o revelar una verdad previamente pasada por alto.

■ **Coste:** Ninguno o un control de Enardecimiento.

■ **Reserva de dados:** Resolución + Auspex.

■ **Sistema:** Cuando el Narrador lo considere apropiado, este Poder le da al personaje una pista repentina que lo ayuda de algún modo: le permite encontrar una pista que haya pasado por alto o lo salva del peligro. Ya le dé al personaje una repentina visión de sí mismo caminando hacia una trampa, un atrayente resplandor rojo sobre la segunda esquina a la derecha durante una persecución o el breve destello de un esqueleto bajo el piso de la oficina del Príncipe, este Poder siempre otorga licencia al Narrador para acelerar sutilmente el juego o mover la historia hacia el camino deseado.

⁹ Un Poder vampírico que te permite permanecer invisible, no aparece en esta guía de iniciación.

■ **El usuario también puede provocar activamente una premonición si se concentra en un tema,** realiza un control de Enardecimiento y tira Resolución + Auspex. El número de éxitos obtenidos determina el nivel de conocimiento sobre el tema.

■ **Duración:** Pasiva.

Nublar la Memoria

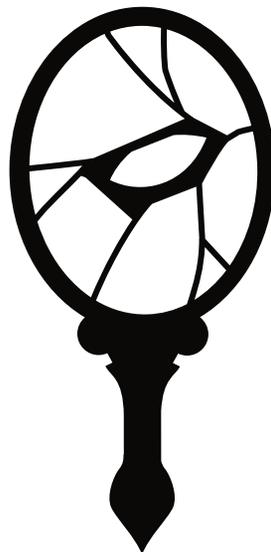
Al pronunciar la palabra “¡olvida!”, el usuario puede hacer que la víctima Dominada olvide el momento actual y los últimos minutos lo suficiente como para enmascarar una alimentación superficial o un encuentro casual. No se forman nuevos recuerdos y, si es presionada, la víctima se da cuenta de que le faltan unos minutos.

■ **Coste:** Ninguno.

■ **Reserva de dados:** Carisma + Dominación contra Astucia + Resolución.

■ **Sistema:** No se requiere tirada contra una víctima mortal no preparada. Nublar la memoria de una víctima que se resiste u otro vampiro requiere una tirada de Carisma + Dominación contra Astucia + Resolución.

■ **Duración:** Indefinida.



VAMPIRO

LA MASCARADA



Nombre <i>Paul Clunie</i>	Concepto "Protagonista" <i>Delirante</i>	Depredador
Crónica <i>Monstruos</i>	Ambición	Clan <i>Malkavian</i>
Sire	Deseo	Generación <i>12ª</i>

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●○○○	Carisma	●○○○○	Inteligencia	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulación	●●●○○	Astucia	●●●○○
Resistencia	●●○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●●●○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□□		■		□□□□□ □■	

HABILIDADES

Armas de Fuego	●●○○○	Callejeo	●○○○○	Academicismo	●●●○○
Artesanía	●○○○○	Etiqueta	●○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●○○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●○○○○
Conducir	●○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	●●●○○
Latrocinio	○○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	●●○○○
Pelea	○○○○○	Perspicacia	●●●○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●○○○○	Subterfugio	●●○○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	●●●○○

DISCIPLINAS

<i>Auspex</i>	●●○○○	<i>Dominación</i>	●○○○○		○○○○○
<i>Sentir lo Invisible</i>		<i>Nublar la Memoria</i>			
<i>Premonición</i>					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonancia

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □□■

Charles Cruz, el sombrero blanco

*Edad aparente: finales de la treintena.
Abrazado: a finales de los ochenta.*

Siempre hiciste lo que parecía correcto cuando estabas vivo y no ves razón para hacer algo distinto ahora que estás muerto. Los malvados deben ser castigados y los canallas derribados. No se trata tanto de defender a los indefensos como de destruir a los villanos, aun así lo usas como un conveniente recurso para justificar tus acciones. Después de todo, ¿eres un defensor, no un bruto o un matón! Eso seguro.

No buscas la gloria a cualquier precio y en su lugar buscas ser alguien hábil. A veces funciona y a veces no. No le importó al vampiro que te creó, al que siempre has considerado un poco capullo. Pero ahora te has liberado de él y andas con tu propio equipo. Si sólo estuvieses más convencido de que la tarea que se te ha encomendado está en sintonía con tu propia brújula moral...

Ha habido ocasiones en las que has caído, ya sea al Ansia o la furia, y siempre tienes cuidado de no ponerte en esas situaciones. Pero si ocurre lo peor, tu coterie siempre te ha apoyado desde el mismo comienzo.

Relaciones:

PAUL

Paul es un chiflado, pero es tu chiflado, ¿sabes? Es perfectamente capaz de cuidar de sí mismo, pero a veces ve cosas que no están ahí. A menudo, por supuesto, ve cosas que están o estarán ahí, lo cual es muy útil. ¿Si sólo pudieras diferenciar cuál es el caso!

AILEEN

Es una de las buenas. Te recuerda al artista de la calle en la que te criaste, ambos capaces de crear cosas tan hermosas con sus manos y de mostrar al mundo cómo era en el fondo y cómo debería ser: puro. Sin embargo, hoy en día ella parece principalmente inspirar a otros.

JUANA

Es agradable, como una abuela anciana o algo similar. Y ya ha sido maldecida, así que ahora está libre de pecado. A veces es un poco difícil entender qué pretende, pero eso es lo que pasa con la gente mayor, ¿verdad?



Salto Vertiginoso

Al poseer una fuerza impía en más que brazos y puños, el usuario puede saltar mucho más alto y más lejos que cualquier mortal.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Sistema:** El usuario puede saltar en vertical tantos metros como tres veces su nivel de Potencia y en horizontal cinco veces su nivel de Potencia. El usuario no necesita carrerilla para realizar estos saltos.

■ ■ **Duración:** Pasiva.

Atemorizar

En lugar de atraer a la gente, el vampiro usa Presencia para repelerla. Con este Poder, el usuario parece amenazante y emana un aura lo suficientemente poderosa para que la mayoría de los mortales evite su atención e incluso los vampiros se lo piensen dos veces antes de actuar en su contra.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Sistema:** Añade el valor de Presencia del usuario a cualquier tirada de Intimidación. Atacar al usuario requiere tirar Resolución + Compostura a dificultad 2.

■ ■ **Duración:** Una escena o hasta que se termine de forma intencionada.

Beso Persistente

El Beso de un vampiro induce casi al éxtasis a los mortales, pero este Poder deja a otros Besos por los suelos. Los mortales de los que se alimenta el usuario se vuelven adictos al Beso, se obsesionan y hasta buscan al vampiro para que se alimente de nuevo. Los mortales a menudo se vuelven anémicos, se autolesionan o incluso mueren por esta adicción, pero los vampiros consideran que es un Poder útil para cultivar un rebaño.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Sistema:** El vampiro puede elegir usar este Poder o no durante cada alimentación. El usuario agrega tantos dados como su Presencia a cualquier tirada posterior de Carisma contra el sujeto mordido. Un mortal del que se hayan alimentado con este Poder puede hacer una prueba de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Presencia del usuario) cada semana para resistir los efectos. Vencer en esta prueba durante tres semanas consecutivas rompe el efecto, al igual que una única victoria crítica.

■ ■ **Duración:** Hasta que se resista con éxito.



VAMPIRO

LA MASCARADA



Nombre <i>Charles Cruz</i>	Concepto <i>Sombrero Blanco</i>	Depredador
Crónica <i>Monstruos</i>	Ambición	Clan <i>Brujah</i>
Sire	Deseo	Generación <i>12ª</i>

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●○○○	Carisma	●○○○○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●○○○	Astucia	●●○○○
Resistencia	●○○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□□ □■		□□□□□ □■			

HABILIDADES

Armas de Fuego	●●○○○	Callejeo	○○○○○	Academicismo	●○○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	●●○○○
Atletismo	○○○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	○○○○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	●○○○○
Latrocinio	●○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	●●○○○
Pelea	●●○○○	Perspicacia	○○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	○○○○○	Subterfugio	●●●○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	○○○○○

DISCIPLINAS

Presencia	●●○○○	Potencia	●○○○○		○○○○○
Atemorizar		Salto Vertiginoso			
Beso Persistente					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonancia.....

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □■

Aileen Doss, la musa

Edad aparente: finales de la veintena.

Abrazada: a finales de los ochenta.

Hace una vida eras una artista, una talentosa además. La arcilla y el óleo sobre el lienzo eran tus herramientas y en tu interior existía un pozo de inspiración como ningún otro. Tu arte representaba los rincones más luminosos del mundo, las notas altas de la existencia humana, y un día conociste a alguien que ansiaba tal alimento. Poco sabías que si bailas con el diablo, el diablo no cambia...

Ahora estás yerma, desprovista de inspiración y a cambio vives para ver a otros elevados de esa forma. A veces, cuando encuentras a alguien verdaderamente espectacular, tomas su sangre y durante una noche puedes crear de nuevo. Al llegar el alba, destruyes tales creaciones tras el atracón, son sólo para ti y no deben de ver la luz del día.

Tu coterie y tu tarea sirven como buen recipiente para encontrar a tales individuos ya que te permite libertad para viajar y oportunidades para encontrar muchos individuos distintos, algunos de los cuales tensan e incluso rompen convenciones. La coterie también ha demostrado que puede confiarse en ella para encargarse de tales asuntos, en caso de ser necesario.



Relaciones:

PAUL

Un... individuo atribulado, pero nunca aburrido, ¡y eso es más de lo que puedes decir de la mayoría! A veces dado a una perspicacia sorprendente, a veces lanza terribles pistas falsas. A veces todo lo que necesitas hacer para animar las cosas es señalarle algo y dejarlo ir.

CHARLES

De todos los inútiles... otro autoengañado caballero de brillante armadura que desesperadamente busca hacerlo correcto. Tan ocupado tratando de ser el héroe que ignora completamente cómo su alma se desliza por la puerta de atrás. Por fortuna, no es muy dado a engrandecerse o habrías vomitado hace mucho. Es una mala suerte que estéis unidos mediante lazos de los que no hay forma de escapar.

JUANA

En los días malos, consideras que a lo mejor Juana tiene razón y que el mundo de los humanos se acaba. ¿Puede quizás encontrarse inspiración entre las criaturas más sencillas? Un día debes experimentar más con esto y buscar qué inspiración hay entre los degradados, los parias. Sin embargo, si todos son tan inestables como ella y tienen su sentido de la moda, pasará mucho tiempo antes de que termines tan desesperada.

Fascinación

La atención de todos aquéllos en presencia del vampiro se ve inexplicablemente atraída hacia él. Quienes lo escuchan hablar pueden repentinamente coincidir en temas en los que alguna vez tuvieron diferentes puntos de vista. Si bien este Poder no causa una pasión absorbente, sigue siendo lo bastante fuerte como para influir en las mentes de la mayoría de mortales.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Reserva de dados:** Manipulación + Presencia contra Compostura + Inteligencia.

■ ■ **Sistema:** Añade la puntuación de Presencia a cualquier tirada de Habilidad que implique Persuasión o Interpretación, así como a otras tiradas de Carisma, a discreción del Narrador. Cualquiera que sea consciente de que está siendo afectado puede intentar resistir con una contienda de Compostura + Inteligencia contra la Manipulación + Presencia del usuario. Con una victoria, el objetivo puede resistir los efectos durante una escena; una victoria crítica hace que el objetivo sea inmune durante toda la noche. Una vez que concluye el Poder, las víctimas vuelven a sus opiniones anteriores.

■ ■ **Duración:** Una escena o hasta que se termine de forma intencionada.

Gracia Felina

El vampiro gana un equilibrio y una elegancia igual o superior a la de los mejores trapecistas del mundo. Puede caminar e incluso correr a través de repisas y cables sin esfuerzo y puede mantener el equilibrio en el más fino de los soportes.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Sistema:** El usuario supera automáticamente cualquier tirada de Destreza o Atletismo necesaria para mantener el equilibrio. Ten en cuenta que este Poder no le permite mantener el equilibrio en soportes que no pueden soportar su peso.

■ ■ **Duración:** Pasiva.

Presteza

Su dominio de Celeridad ahora permite al vampiro moverse y reaccionar a una velocidad vertiginosa.

■ ■ **Coste:** Un control de Enardecimiento.

■ ■ **Sistema:** Añade el valor de Celeridad a la reserva de dados para las pruebas de Destreza que no sean de combate. Una vez por turno, el usuario puede usarlo para defenderse con Destreza + Atletismo.

■ ■ **Duración:** Una escena.



VAMPIRO

LA MASCARADA



Nombre <i>Alíeen Doss</i>	Concepto <i>La Musa</i>	Depredador
Crónica <i>Monstruos</i>	Ambición	Clan <i>Toreador</i>
Sire	Deseo	Generación <i>12ª</i>

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●○○○	Carisma	●●●●○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●●○○	Astucia	●●○○○
Resistencia	●○○○○	Compostura	●●●○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□■		□□□□■			

HABILIDADES

Armas de Fuego	○○○○○	Callejeo	○○○○○	Academicismo	●●○○○
Artesanía	●○○○○	Etiqueta	●●●○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●○○○○	Interpretación	●●●○○	Consciencia	●●●○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	○○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	○○○○○
Pelea	○○○○○	Perspicacia	●●○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	●●○○○	Persuasión	●●○○○	Ocultismo	●○○○○
Sigilo	●○○○○	Subterfugio	●○○○○	Política	●●○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	○○○○○

DISCIPLINAS

<i>Celeridad</i>	●●○○○	<i>Presencia</i>	●○○○○		○○○○○
<i>Gracia Felina</i>		<i>Fascinación</i>			
<i>Presteza</i>					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonancia.....

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □□■ ■■

Juana Jones, la señora de los gatos

Edad aparente: indeterminable, al menos 60 o más.

Abrazada: a finales de los ochenta.

Te llamaban la loca de los gatos y aún lo hacen. Tú los llamas locos de la carne, pero nunca a la cara; lo... desaprueban. En su lugar, los animales son tus amigos. Ellos no te juzgan y su amor nunca es condicional. Quizás lo que es más importante: obedecen. Sueñas con ser capaz de convertirlos en una extensión de tu propio cuerpo, quizás incluso parte de él, para así poder ir a lugares, ver cosas, superar las limitaciones de tu maldición. Un día, quizás hasta la luz del sol.

Sigues a todas partes a tus amigos exactamente porque son tus amigos, y no por un sentido del deber por tus superiores. Un día, cuando todo esto sea polvo, quizás serán perdonados y vosotros cuatro y los animales seréis las únicas cosas que quedarán. ¿No sería eso maravilloso?

Una vez, cuando hicisteis algo malo, estuvisteis ahí los unos para los otros, y lo habéis estado desde entonces. Pero si de nuevo llega la hora de la verdad, quizás serás tú quien dé un paso al frente por el resto, haciendo sus pecados tuyos.

NOTA: El Clan Nosferatu porta su Maldición exteriormente, ya que deforma terriblemente su carne. Se asume que Juana cubre su cara de alguna forma.

Relaciones:

PAUL

Paul es agradable. Nunca deja de explorar, de buscar bajo las rocas del mundo, y no está satisfecho con respuestas sencillas. Te preocupas mucho por él, y lo ves como un pobre corderito, perdido en el mundo. Pero al final, quizás su mayor enemigo sea él mismo.

CHARLES

Un hombre recto que busca corregir los errores del mundo. Casi tan fuerte como tú, sin duda superará a cualquier enemigo en vuestro camino. También comprende la necesidad y el valor de perdonarse a sí mismo, incluso mientras tratas de no alejarte de tu camino.

AILEEN

¡Oh, pobre mujer! ¡Si sólo pudieras ser quien la ayudase! Su alma está vacía, carece de algo que desesperadamente necesita. A veces tratas de llevarle regalos, pero no comprende que hay inspiración en la naturaleza al igual que entre la gente.



Sentir a la Bestia

El vampiro puede sentir a la Bestia presente en mortales, vampiros y otros seres sobrenaturales, adquiriendo una idea de su naturaleza, ansia y hostilidad.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Reserva de dados:** Resolución + Animalismo contra Compostura + Subterfugio.

■ ■ **Sistema:** Tira Resolución + Animalismo contra Compostura + Subterfugio. Una victoria permite al usuario percibir el nivel de hostilidad de un objetivo (tanto si la persona está lista para hacer daño como si siquiera está decidida a causarlo) y determinar si alberga una Bestia sobrenatural, marcándolo como un vampiro o lobo. Con una victoria, un crítico concede al usuario información sobre el tipo exacto de criatura, así como de su nivel de Ansia o Rabia. Este Poder se puede usar de forma activa y pasiva, advirtiendo al usuario de intenciones agresivas en su entorno.

■ ■ **Duración:** Pasiva.

Susurros Salvajes

El vampiro puede comunicarse con las bestias del campo y la ciudad. Susurros Salvajes permite comunicación bidireccional con animales. Puede que un gato no esté interesado en debatir sobre el uso del color de Matisse, pero hablará sin problemas sobre la falta de presas en torno al edificio de piedra roja al otro lado de la calle. Dependiendo de la habilidad del vampiro, incluso podría persuadir a animales para realizar servicios; como los humanos, los animales rara vez aceptan hacer cosas que van en contra de su naturaleza o los pongan en peligro. Los vampiros también pueden usar Susurros Salvajes para convocar a un tipo de animal elegido, pero los animales deben estar presentes para responder. Nada impide que un vampiro intente invocar a una orca en Central Park, pero el éxito parece poco probable. Los animales invocados escuchan al invocador, pero se dispersan o atacan si están en peligro.

■ ■ **Reserva de dados:** Manipulación + Animalismo, Carisma + Animalismo.

■ ■ **Coste:** Un control de Enardecimiento por tipo de animal elegido para la escena. Permite una invocación y comunicación ilimitada.

■ ■ **Sistema:** La comunicación simple no requiere ninguna prueba. Persuadir a un animal para realizar un servicio requiere tirar Manipulación + Animalismo; la

dificultad depende de la tarea requerida. Que un ave vigile quién entra en un parque de noche es dificultad 3, mientras que ordenar a un animal que defienda un lugar con su vida es dificultad 6. Invocar animales requiere tirar Carisma + Animalismo; la dificultad depende de la escasez de los animales invocados. El número de animales invocados depende del margen en la prueba; una victoria crítica invoca a la mayoría, si no todos, los animales del tipo en el área.

■ ■ **Duración:** Una escena.

Cuerpo Letal

Con este Poder, el usuario puede causar daños horribles a los mortales, desgarrar la piel y romper huesos con los dedos desnudos.

■ ■ **Coste:** Ninguno.

■ ■ **Sistema:** Los ataques sin armas del usuario ahora pueden causar daño agravado a la Salud a los mortales, si lo desea. También ignoran un nivel de armadura por nivel de Potencia del usuario.

■ ■ **Duración:** Pasiva.



VAMPIRO

LA MASCARADA



Nombre <i>Juana Jones</i>	Concepto <i>Señora de los Gatos</i>	Depredador
Crónica <i>Monstruos</i>	Ambición	Clan <i>Nosferatu</i>
Sire	Deseo	Generación <i>12ª</i>

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●●○○	Carisma	●○○○○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●○○○	Astucia	●●●○○
Resistencia	●●●●○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□□ □□□■		□□□□■ ■■■■■■			

HABILIDADES

Armas de Fuego	○○○○○	Callejeo	●●○○○	Academicismo	○○○○○
Artesanía	●○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●●○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●●○○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	●●●○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	●○○○○	Liderazgo	●○○○○	Investigación	●○○○○
Pelea	●●●○○	Perspicacia	●○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●●○○○	Subterfugio	●○○○○	Política	●○○○○
Supervivencia	●●○○○	Trato con Animales	●●●○○	Tecnología	○○○○○

DISCIPLINAS

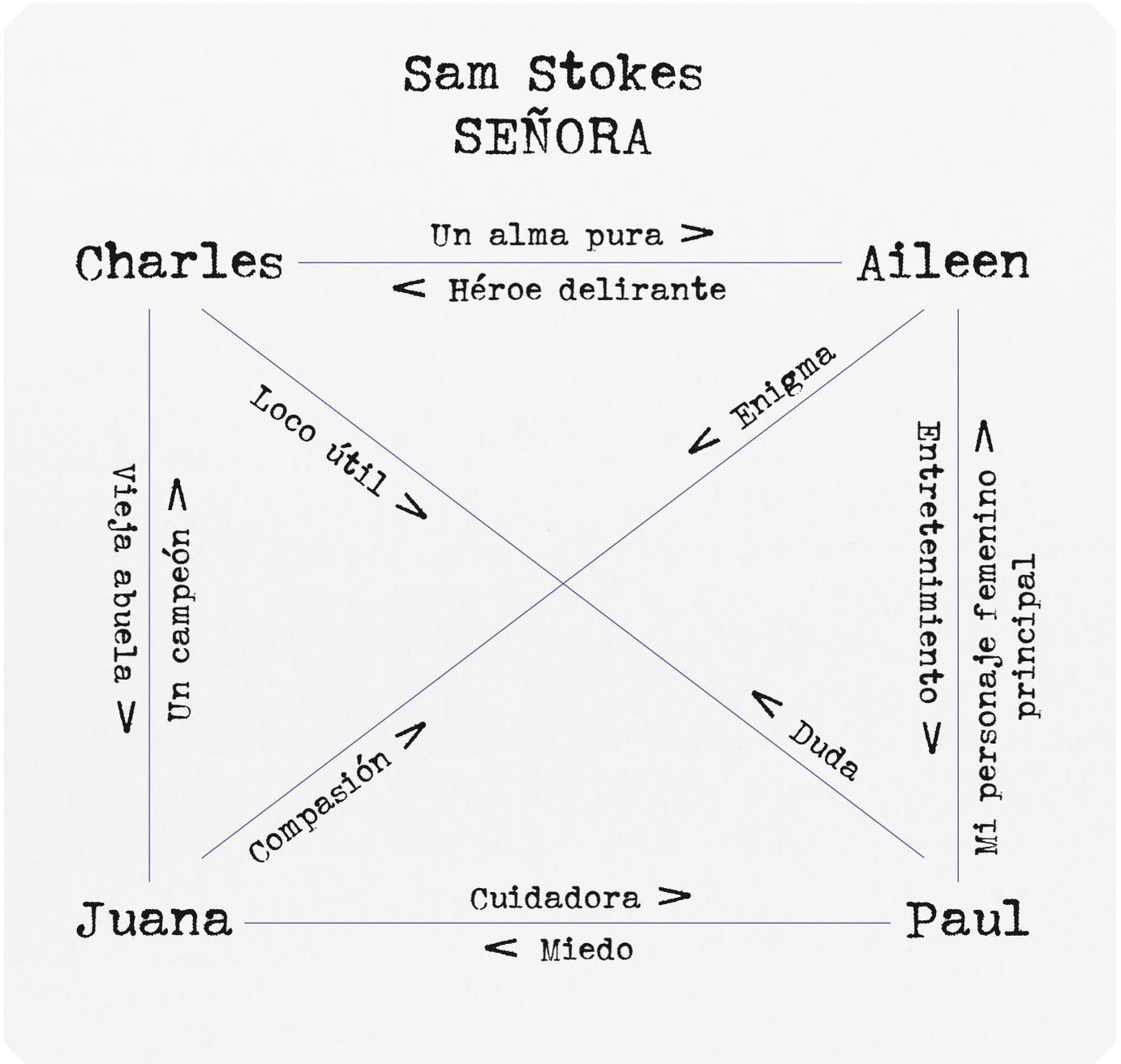
<i>Animalismo</i>	●●○○○	<i>Potencia</i>	●○○○○		○○○○○
<i>Sentir a la Bestia</i>		<i>Cuerpo Letal</i>			
<i>Susurros Salvajes</i>					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonancia.....

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □□■

Mapa de Relaciones



Notas del capítulo 3

– versiones *flashback* de la coterie

Introducción

Paul

Sólo han pasado días desde que fuiste elevado y convertido en una criatura de la noche. Ahora eres el personaje principal del drama, ya no eres un funcionario, un compinche. Hay cosas a las que aún no te has acostumbrado, y por qué has sido asociado a estos otros personajes insignificantes es un misterio.

Escena uno

¿Cómo puede algo tan malo sentar tan bien? Hace un segundo apenas podías pensar a causa del Ansia y ahora te sientes genial, poderoso... Oh, Dios mío, ¿qué he hecho? Nadie debe de ver esto. ¡Este no soy yo! ¡No soy yo!

No recuerdas cuál de vosotros reclamó a la segunda víctima, quizás fuiste tú.

Escena dos

Han pasado días desde que comiste por última vez. El Ansia te está acuciando. Caminas entre comida, están en todas partes. Pero no puedes y no lo harás. Esto pasará. Pero estando aquí, entre ellos, los impulsos se vuelven demasiado... molestos. Es mejor retirarse a alguna parte, piensas. Si pudieras tomar un pequeño trago, te aclararía la mente. Pero no, ¡no lo harás!

Escena tres

Es el momento de ser creativo. Lo hecho, hecho está. Sam te ayudará. Hiciste lo que hiciste, y lo harás mejor en el futuro. Seguro.

No recuerdas cuál de vosotros tuvo la idea del asesino en serie. Quizás fuiste tú.

Charles

Sólo han pasado días desde que fuiste elevado y convertido en una criatura de la noche. Ahora, finalmente tienes el poder de oponerte a los errores que te rodean. Hay cosas a las que aún no te has acostumbrado, y por qué te han asociado a estos idiotas es un misterio.

Escena uno

Hostia puta. ¿Qué es esto? ¿Lo has hecho tú? Te sientes mejor de lo que te has sentido en mucho tiempo, y eso es lo que te hace sentir tan mal. Lo importante es que arregles esto a cualquier coste. Laméntate después.

No recuerdas cuál de vosotros decidió llamar a Sam, quizás fuiste tú.

Escena dos

Han pasado días desde que comiste por última vez. El Ansia te está acuciando. Caminas entre comida, están en todas partes. Pero no puedes, y no lo harás. Esto pasará. Pero estando aquí, entre ellos, los impulsos se vuelven demasiado... molestos. Es mejor retirarse a alguna parte, piensas. Si pudieras tomar un pequeño trago, te aclararía la mente. Pero no, ¡no lo harás!

Escena tres

Todos ellos eran mala gente, así es como debía ser. Merecían lo que recibieron. Reaccionaste porque estabas furioso, ésa es la razón. Justa furia. Pero no hay por qué hacerla visible, la gloria es para los idiotas. Que Sam lo maneje, que se encargue de ello. Y, te guste o no, ahora estás vinculado con estos "idiotas" de por vida. Y aparentemente, ahora eres inmortal...

No recuerdas quién insistió en que hubiera cuatro víctimas en total. Quizás fuiste tú.

Aileen

Sólo han pasado días desde que fuiste elevada y convertida en una criatura de la noche. Pensabas que esto iba a llevarte a nuevas alturas de creatividad, ¡pero hay algo que falta...! Hay cosas a las que aún no te has acostumbrado, y por qué te han asociada a esta chusma es un misterio.

Escena uno

¡Ha vuelto! ¡Puedes verlo de nuevo! El éxtasis es indescriptible... y todo lo que tienes que hacer para sentir es... oh. Hm. Qué... mala suerte. Em... ¿qué hacer? ¿Qué hacer? Que no haya testigos, ésa debe ser la prioridad.

No recuerdas cuál de vosotros decidió llamar a Sam, quizás fuiste tú.

Escena dos

Han pasado días desde que comiste por última vez. El Ansia te está acuciando. Caminas entre comida, están en todas partes. Pero no puedes, y no lo harás. Esto pasará. Pero estando aquí, entre ellos, los impulsos se vuelven demasiado... molestos. Es mejor retirarse a alguna parte, piensas. Si pudieras tomar un pequeño trago, te aclararía la mente. Pero no, ¡no lo harás!

Escena tres

La musa de la sangre aún está contigo, pero puedes sentir cómo se desvanece. Es el momento de demostrar lo que puedes hacer cuando está ahí. Podemos resolver esto. Juntos.

No recuerdas a quién se le ocurrió exactamente, pero recuerdas que la frase “cuatro por cuatro” como un mensaje del asesino fue tu idea, un último estallido de creatividad. Y puede que de culpa.

Juana

Sólo han pasado días desde que fuiste elevada y convertida en una criatura de la noche. Ya hay alguna clase de transformación teniendo lugar. Tus rasgos una vez hermosos están siendo reemplazados por algo horrible. Pronto, los animales serán la única compañía que merecerás. Hay cosas a las que aún no te has acostumbrado, y por qué has sido asociada a estas otras figuras es un misterio.

NOTA: La edad aparente de Juana durante el *flashback* es final de la veintena.

Escena uno

¿Es esto lo que hay en tu interior? ¿Lo que se manifiesta en el exterior? Durante un segundo no eras tú misma, eras algo distinto y un segundo es todo lo que necesitó. Los demás no se han percatado aún, porque su exterior no lo muestra, pero ahora hay algo dentro de vosotros. Y necesita ser aplacado o surge. ¿Está saciado por ahora? No lo sabes.

No recuerdas cuál de vosotros reclamó a la tercera víctima, quizás fuiste tú.

Escena dos

Han pasado días desde que comiste por última vez. El Ansia te está acuciando. Caminas entre comida, están en todas partes. Pero no puedes, y no lo harás. Esto pasará. Pero estando aquí, entre ellos, los impulsos se vuelven demasiado... molestos. Es mejor retirarse a alguna parte, piensas. Si pudieras tomar un pequeño trago, te aclararía la mente. Pero no, ¡no lo harás!

Escena tres

Los huesos se retuercen, la piel se tensa... sí, puedes sentirlo, tu futuro, tu maldición. Aunque irrevocablemente te separa de los demás, ahora estás vinculada a ellos, y quizás sea mejor si son la única gente a la que conoces de ahora en adelante.

No recuerdas cuál de vosotros tuvo la idea del asesino en serie. Quizás fuiste tú.

Créditos

Autor: Karl Bergström.

Texto adicional: Matthew Dawkins y Karim Muammar.

Edición: Jenny Heldestad y Karim Muammar.

Maqueta: Tomas Arfert.

Ilustraciones de Vampiro: *La Mascarada 5ª Edición.*

Prueba de juego: Mikael Köster, Hedvig Lindström, Beatriz Boström y Nova Colliander.

Edición en Español

Traductor: Héctor Gómez Herrero.

Revisión: Alejandra "Argénte" González.

Maquetación: Marcos Manuel "EnOCH" Peral Villaverde



«Si eres un monstruo, levántate.

*Si eres un monstruo, un demonio, un embustero,
Si has construido una máquina de vapor de pedir deseos
Si tienes un oscuro pasado, un plan, un secreto,
Si secuestras doncellas o chapoteas en sueños
Ven junto a mí.*

Si has sido roto, levántate.

*Si has quedado roto, solo, abandonado
Si has sido una criatura de hueso y hambre has pasado
Si vives en una torre, un trono, un calabozo
Si lloras por desear, ser conocido, ser abrazado,
Ven junto a mí.*

Si eres un salvaje, levántate.

*Si eres una reina oscura, un caballero negro, una bruja,
Si eres un mimo, un duende, un elfo,
Si eres un pirata, un artesano, un mujeriego,
Si juras por la luna y luchas la dura lucha,
Ven junto a mí.*

Si eres un diablo, levántate.

*Si eres un villano, una bestia, un orate,
Si eres un merodeador, un sacerdote, un errante,
Si eres un dragón en nuestro festín ven a sentarte,
Ya que todos tenemos cardenales, todos tenemos cuernos,
Todos tenemos escamas, colas, garras, espinas y pelo
Y aquí en la oscuridad es donde nacen mundos nuevos.
Ven junto a mí.»*

– Catherynne M. Valente

