

AVENTURA DE INICIACIÓN | DE 3 A 4 JUGADORES | 3 HORAS.



VAMPIRO

L A M A S C A R A D A



Despertar a la muerte y comprobar que ansías la vida. Descubrir que, en adelante, la Sangre será tu único sustento, que formas parte de una sociedad secreta que puede cobijarte o destruirte según unas reglas que desconoces.

Decidir si, en mitad de la pesadilla, serás las ascuas que se extinguen o el fuego que romperá la noche.

Introducción

Esta aventura supone una aproximación a **Vampiro: La Mascarada 5ª edición** desde el kilómetro cero y pone su foco sobre los Sangre Débil, esos no-muertos que caminan sobre la línea que separa la humanidad del monstruo y que ofrecen una interesante aproximación a los nuevos usos y efectos de la Vitae, pues los Sangre Débil obtienen sus Poderes a través de la Resonancia que extraen de sus víctimas.

TEMA Y ATMÓSFERA

La necesidad de supervivencia, la privación de libertad y la capacidad de adaptación son los grandes temas de *Romper la Noche*. Los personajes han sido creados sin consentimiento y nadie ha podido darles unas mínimas explicaciones sobre aquello en lo que se han convertido ni cómo deben comportarse. En cambio, todos los indicios apuntan a que están en peligro, que no son bienvenidos y que, en el mejor de los casos, deben someterse a extrañas leyes que les condenan al ostracismo. Pero por encima de todo eso está el Ansia, esa pulsión que les incita, una y otra vez, a pensar y cometer actos terribles. La Bestia es una maldición, cierto, pero también puede ser el mejor aliado para abrirse paso en la noche.

Establecer el escenario

Romper la Noche se ha diseñado para que encaje en el entorno urbano de cualquier gran ciudad. Aunque los nombres se han pensado para una ciudad hispanoparlante, basta con adaptarlos para trasladar la acción a cualquier otra parte.

La Camarilla domina esta ciudad, gobernada por una Príncipe Toreador llamada Virgo, muy estricta con el respeto a las Tradiciones, pero a la vez muy emocional y voluble. Existe una Primogenitura y una estructura de clanes bien definida, pero en esta aventura apenas debería intuirse.

Notas para el Narrador

La historia se sustenta en algunos sucesos recientes que presentamos a continuación y que sirven de antecedentes: Hace casi una década que Cortés, un Gangrel de 13ª Generación, Abrazó a Pablo, su primer Chiquillo, con el permiso de la Príncipe. Cortés se alegró al descubrir que Pablo se había convertido en un auténtico vampiro de 14ª Generación y no un Sangre Débil. Con el paso de los meses, Pablo acabó por mostrar un fuerte carácter y una completa insumisión hacia su Sire, hasta el punto de convertirse en su rival en los Yermos, el laxo

dominio concedido por la Príncipe a los Vástagos con algunos derechos, pero sin ninguna simpatía por parte de la Primogenitura. Cortés pasó años simulando mantener cierto control sobre su Progenie, pero la enemistad entre Sire y Chiquillo no dejó de crecer. La tensión llegó a un punto insostenible cuando Cortés amenazó a Pablo con acogerse a la Tradición de la Responsabilidad, lo que en otras palabras era una amenaza de muerte respaldada por la Tradición vampírica. Pablo comenzó a plantearse la posibilidad de crear sirvientes o incluso Abrazar a algún Chiquillo para hacer frente a la amenaza. Cortés descubrió los primeros movimientos de Pablo al respecto (vio como comenzaba a tantear a los personajes de los jugadores) y no quiso arriesgarse. Ya hacía tiempo que Cortés estaba valorando Abrazar a un segundo Chiquillo, alguien más útil y fiel, junto al que dominar los Yermos de una vez por todas, y ya tenía a un candidato, un tipo llamado Marcel, tan arrojado como sumiso. Y esta vez no pediría permiso a la Príncipe, ni a nadie, porque sabía que no lo iba a conseguir. Lo mantendría en secreto hasta que se quitara de en medio a Pablo, momento en el cual encontraría mejor predisposición por parte de Virgo para disponer de un nuevo Chiquillo. Pero el destino volvió a reírse de Cortés y, para su sorpresa, Marcel no se convirtió en un auténtico vampiro cuando recibió el Abrazo, sino en un Sangre Débil, algo inusual en alguien que ya había Abrazado con éxito anteriormente, pero solo una rareza más en estos tiempos de la Sangre Débil. Sea como fuere, Cortés iba a hacerle pagar a Pablo toda esa frustración. Valiéndose de su derecho de Sangre sobre su primer Chiquillo, le concedió a Marcel algo que no podía rechazar: permiso para diabolizar a Pablo, algo que convertiría a Marcel en un auténtico vampiro. A cambio, Cortés le pidió a Marcel dos cosas: una era mentir sobre sus orígenes y difundir que su verdadero Sire había sido Pablo, y que este lo había creado sin consentimiento de Virgo. La otra era colaborar en la Muerte Definitiva de Pablo, pues (según Cortés), solo eso apaciguaría la ira de la Príncipe y los miembros de la Primogenitura. Marcel aceptó.

Pablo y sus intenciones

Pablo es el Sire de todos los personajes jugadores, aunque cada uno de ellos le conoce por un nombre o apodo dis-

tinto. El interés de Pablo hacia los personajes siempre fue genuino, pero nunca pensó que debería llegar al extremo de Abrazarlos. Su idea era convertirlos en «amigos fieles», de alguna manera. Pero tras escapar de un par de situaciones mortales a manos de su Sire, intuyó las intenciones de Cortés y supo que necesitaba protegerse. Desesperado, creyó que los personajes eran su mejor opción. Para su desgracia, su hermano de Sangre le atacaría justo al principio de la noche siguiente al Abrazo a los personajes, cuando Pablo todavía no había tenido tiempo de explicarles la situación.

Los personajes de los jugadores

Al final del texto encontrarás cinco personajes pre-diseñados que puedes repartir entre tus jugadores en función de sus intereses. Todos son Sangre Débil. Como se describe en los textos que acompañan las hojas de personaje, todos ellos se conocían ligeramente entre sí. No tanto como para haber descubierto las intenciones y ardides de su Sire, pero sí lo suficiente como para disponer de algunas referencias mutuas. Estos personajes tienen desarrolladas sus Ventajas, Méritos y Defectos en la cara trasera de su hoja, así como una Convicción y una Piedra de Toque. Si crees que es demasiada información, puedes ignorar directamente esos últimos datos. Para potenciar el papel del Ansia durante la sesión, los personajes de los jugadores comenzarán con dos puntos de Ansia en lugar de uno.

Dramatis personae

Salvo en el caso de Cortés y Marcel, que tienen estadísticas más detalladas, el resto de PdN de la aventura se han creado según la fórmula de «antagonistas sencillos» (ver página 370 del manual básico).

SERVICIOS DE PROTECCIÓN CIVIL ••

Bomberos, policías o miembros de los servicios sanitarios que pueden aparecer en el Acto 1.

MIEMBROS DE LA COTERIE VEHME ••••

Incluimos aquí a Javier Collado, el Vástago infiltrado en los servicios sanitarios que tratará de raptar sutilmente a los personajes en el Acto 1, y a cualquier otro miembro de su coterie, que está al servicio de la ciudad velando por el mantenimiento de la Mascarada. Aparte de Collado (Toreador), la coterie incluye a un tal Mezcal

(un Brujah grande y con perfil de matón), Uve (una Toreador del linaje de Virgo, la Príncipe), Ramón Baena (un Brujah idealista, el cerebro de la coterie), Lilien (una Malkavian de aspecto oriental, muy dada al pensamiento lateral) y Elm (un escurridizo y ambicioso Nosferatu). Cuando uses a estos PdN no te preocupes por los detalles, usa la puntuación que te sugerimos para resolver cualquier tirada activa o dificultad pasiva relacionada con ellos, aplicando la lógica relativa a sus clanes y las Disciplinas que se supone que pueden conocer, si se da al caso. Tienen su cuartel general en los reservados de un club de baile llamado *Sofre*.

CORTÉS, EL QUE JUEGA SUCIO

Pese a su juventud (es todavía un Neonato), este Gangrel aspira a ampliar sus recursos y su territorio en los Yermos. Por eso quiere ganarse la confianza de Virgo y la Primogenitura. Sabe que para ello deberá mostrarse leal y fiel a las Tradiciones, así que piensa matar tres pájaros de un tiro con sus mentiras respecto a su propio Chiquillo: reforzar la confianza de la Príncipe, eliminar a Pablo y conseguir la fidelidad de su nuevo Chiquillo, Marcel.

Generación: 13^a

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

Atributos secundarios: Salud 5 (+2), Fuerza de Voluntad 5.

Habilidades: Armas de Fuego 1, Artesanía (Carpintería) 1, Atletismo 3, Latrocinio (Allanamiento) 3, Pelea 3, Pelea con Armas 2, Sigilo 2; Callejeo 3, Etiqueta 1, Interpretación (Silbidos) 1, Intimidación 2, Liderazgo 1, Persuasión 2; Consciencia 1, Política 1.

Disciplinas: Fortaleza 2 (Resiliencia y Dureza), Protean 2 (Ojos de la Bestia y Armas Salvajes).

Humanidad: 6.

Potencia de Sangre: 1.

MARCEL, EL CHIQUILLO OBEDIENTE

Una infancia traumática y la dura vida en los barrios bajos hicieron de él un tipo peligroso. Sufre cierta debilidad ante personajes carismáticos, que acaban por someterle. Ansioso de consideración, Marcel está accediendo a todo aquello que le pide Cortés.

Generación: 14^a (ex Sangre Débil)

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

Atributos secundarios: Salud 6 (+1), Fuerza de Voluntad 7.

Habilidades: Armas de Fuego 1, Artesanía (Metalurgia) 1, Atletismo 1, Latrocinio 2, Pelea (Derribar) 3, Pelea con Armas 1, Sigilo 3, Supervivencia 1; Callejeo 3, Persuasión 2, Subterfugio 2, Trato con Animales 2; Consciencia 2, Investigación 1, Tecnología 1

Disciplinas: Fortaleza 1 (Resiliencia)*.

Humanidad: 7.

Potencia de Sangre: 0.

*A tu criterio, Marcel desarrollará Protean 1 y un nivel más alto de Fortaleza durante los próximos días u horas, pero al inicio de la aventura solo puede usar su primer nivel de Fortaleza.

MIRLO ••

Esta artista transexual llegó a la ciudad hace un par de años, tras haber sido desahuciada por su Sire. El hecho de que la propia Virgo le descubriera durante una de sus actuaciones eróticas en un local de la ciudad fue lo que le salvó, pues la Príncipe vio en Mirlo una figura trágica muy estimulante. En un acto de compasión, Virgo le permitió quedarse en la ciudad y Cazar en el *Papillon* (la zona de burdeles y otros locales de mala reputación). A cambio, Mirlo tuvo que someterse al ritual del «tatuado de la luna creciente», que lo marcaría como Mercuriana para siempre. Su papel en la historia es actuar como mentora improvisada de los personajes, así como facilitadora de un refugio temporal de reunión para ellos.

VIRGO, DICTADORA EMOCIONAL •••••

Virgo debería representar para los personajes todo aquello que anhelan conocer sobre los Cainitas... y todo lo que deberían temer. Cualquier Vástago podrá decirle a los personajes que Virgo es realmente estricta en cuanto al respeto de las Tradiciones, pero que también es razonable, incluso compasiva, cuando algo afecta a sus sentimientos más nobles. Por ese mismo motivo, cualquier Vástago aconsejará encarecidamente a los personajes que no se presenten ante ella a menos que tengan argumentos de peso para acusar a otros de su infortunio.

Virgo suele ofrecer audiencia en la suite de un conocido hotel de lujo, o entre las bambalinas de un importante teatro de la ópera, algo que cualquier Vástago puede indicarles, aunque solo debería dar una audiencia directa al final de la historia para contribuir al climax de la misma. Virgo es un ser rubio, muy pálido y extremadamente delgado, que viste blusas vaporosas. Su mirada, en cambio, es intensa y oscura. Su uso de la Presencia es casi instintivo y es difícil no sucumbir ante su aura fascinante.

MUSSOL Y OTROS NOSFERATU •••

Si los personajes deciden aventurarse en el subsuelo de la ciudad, podrían conocer al joven y avispado Mussol, a la siempre preocupada Gloria Tizones o al monstruo de las cloacas que se hace llamar Cólico. Puedes usar la misma puntuación para todos ellos, pero intenta improvisar sus propias particularidades según la inspiración del momento y las notas que se facilitan en el segundo acto.

Acto 1 – Salir del fuego

Para empezar, plantea un control de Enardecimiento a todos los personajes e indica a los que no la superen que su Ansia aumenta en 1 punto (recuerda que todos comienzan con dos puntos de salida). Usa el resultado de esa misma tirada para determinar en qué orden recobran la conciencia y entran en escena. Todos sentirán una extraña confusión física y mental mientras despiertan en la oscuridad más absoluta. Sus últimos recuerdos tendrán que ver con Pablo, aunque cada personaje lo recordará con un nombre diferente. Les asaltarán imágenes y sentimientos intensos, pero nebulosos: deseo, pánico, disculpas, ruegos, jadeos, piel desnuda y... ¿deliciosa Sangre?

Si tratan de situarse en la oscuridad, descubrirán que no hay interruptores ni luminarias funcionales. Si obtienen 2 éxitos o más en una prueba de Astucia + Consciencia lograrán confirmar que están en una especie de estrecho desván con techos bajos e inclinados. Hay una

única puerta cerrada y dos ventanas, una en cada extremo de la sala. Las ventanas están atrancadas y sus cristales pintados para bloquear la luz. Forzar la puerta o cualquiera de las ventanas requiere 4 éxitos en una prueba de Fuerza + Fuerza.

Hay tres cosas más que acabarán descubriendo: una, que no están solos; se encuentran acompañados los unos de los otros, aunque las condiciones no son las mejores para reconocerse. Además, no podrán usar ningún objeto porque les han despojado de cualquier cosa más allá de sus atuendos. Dos: percibirán un calor cada vez más intenso y un olor a quemado que parece provenir de abajo. Niki y Jota, especialmente perceptivos, verán un leve resplandor a través de la rendija inferior de la puerta, y una ligera cortina de humo que empieza a filtrarse por ella. Y tres: se escuchan unos ladridos en el algún piso por debajo del suyo.

Las opciones de los personajes incluyen, pero no se limitan a...

Escapar por el exterior del edificio: El desván se encuentra en un tercer piso (teniendo en cuenta la planta baja, hablamos de cuatro alturas). Es de noche y se encuentran rodeados de edificios antiguos y decrepitos, en el corazón de un barrio donde todo parece sucio, ilegal y precario. Reconocerán estar en la casa de «Pablo».

Saltar hasta la calle o descender por la fachada requiere 5 éxitos o más en una prueba de Destreza + Atletismo. Fallar supone caer y recibir tantos puntos de daño como la diferencia entre la dificultad y el resultado obtenido. Si el daño supera los tres puntos, considéralo agravado. Además, debes tener en cuenta la posibilidad de que cierto personaje indeseable les detecte desde la calle: consulta la sección «Si son descubiertos». Si optan por bajar a otras plantas e intentar salir desde allí hacia la fachada, pide la misma prueba anterior, pero disminuye gradualmente la dificultad, a tu criterio.

Escapar desde el interior de la

casa: El fuego se ha originado en la habitación de Pablo, en el primer piso, justo en la cama donde yace su cadáver (definitivamente muerto). El humo asciende desde esa planta pero los personajes descubrirán que no irrita sus retinas y que no sufren los efectos de la asfixia.

Justo tras la puerta del desván hay un descansillo donde verán a un chico joven y semidesnudo atado a una silla, amordazado y cegado con cinta americana. Está consciente, pero reacciona con languidez, como si estuviera ebrio o drogado (Resonancia flemática). Se nota que ha intentado zafarse de sus ataduras, porque tiene algunas heridas sangrantes: Esta será la primera vez que sentirán el impulso de beber Vitae. Deberán decidir entre saciarse o resistirse, pero como son Sangre Débil no deberán enfrentarse a un Frenesí de hambre. El muchacho era una presa dispuesta por Pablo para que los personajes se alimentaran por primera vez tras su despertar (puedes inventar un trasfondo cualquiera para él, en caso de que se esfuercen en liberarlo, o usar alguna de las 100 víctimas del **Kit de Herramientas del Narrador**). Frente al chico, en el suelo, están las pertenencias básicas de los personajes, entre ellas, sus móviles. Si los consultan, verán que su Sire les ha enviado varios mensajes (lee «*Información vital*», más adelante). Esos mensajes contienen información fundamental para su supervivencia.

En la planta inmediatamente inferior al desván (segunda planta) hay varias habitaciones casi vacías

que los personajes reconocerán por haber compartido aquí con Pablo algunos momentos de intimidad. Aquí es donde fueron Abrazados y aún se distinguen algunas gotas de sangre entre colchones sucios.

En la primera planta hay varias habitaciones en llamas y el fuego se está propagando por momentos. En dos de ellas hay cosas interesantes, si los personajes se atreven a asomarse (solicita pruebas de Compostura + Supervivencia a dificultad creciente para permitir que se acerquen). En una hay un perro callejero arrinconado entre las llamas. Los personajes reconocerán a Noche, el fiel amigo canino de Pablo. Se encuentra muy cerca del cadáver a medio chamuscar de su amo, al que los personajes reconocerán gracias a sus características botas. Ya no podrán hacer nada por su Sire, pero si rescatan a Noche (superando una prueba de Resolución + Supervivencia a dificultad 3) podrá guiarles hacia alguna salida efectiva; el perro otorga dos dados adicionales a cualquier acción que planeen para salir de la casa.

En la segunda sala de interés hay algo que podría parecer un laboratorio de estupefacientes, aunque el personaje de «Jota» (o cualquier otro que obtenga 3 éxitos o más en una prueba de Inteligencia + Ocultismo) lo reconocerá como un taller de alquimia. Es fácil reconocer varios botes con diversas soluciones sanguíneas (ninguna aprovechable). Con 3 éxitos en una prueba de Astucia + Investigación verán que alguien se ha llevado recientemente los libros

que había sobre una estantería, a juzgar por unas marcas dejadas en el polvo.

Alcanzar una salida efectiva hacia el exterior requiere 3 éxitos en una prueba de Compostura + cualquier habilidad lógica que los personajes propongan usar para escapar. Si se mantienen unidos, solo deberá hacer la prueba el personaje con la reserva más alta, pero podrá añadir un dado adicional por cada personaje que posea al menos un punto en la misma habilidad que estén usando para escapar. Los personajes pueden detenerse para explorar la casa, pero cada vez que lo hagan deben volver a afrontar la tirada anterior para intentar escapar desde ese nuevo punto. Como los personajes son Sangre Débil no se exponen a un Frenesí de terror frente al fuego, pero siguen corriendo el riesgo de recibir graves quemaduras. Los personajes recibirán 2 puntos de daño agravado cada vez que fallen la tirada anterior. Los bomberos pueden llegar en el momento que creas conveniente.

Dadas las circunstancias, lo normal es que los personajes colaboren para escapar de allí y que traten de mantenerse unidos hasta comprender qué les está ocurriendo, pero si no es así, no lo fuerces. Los mensajes de sus móviles contienen información suficiente para reunirlos de nuevo más tarde.

Si son descubiertos

Si los personajes se asoman al exterior y obtienen 3 éxitos o más en una prueba de Astucia + Consciencia, descubrirán que alguien

les vigila desde la calle; aunque no reconocerán al personaje, se trata de Marcel, que acaba de salir de la casa dando traspiés tras cometer Diablerie con Pablo y prender fuego a la casa. Lleva una mochila a la espalda. Si Marcel les descubre se pondrá muy nervioso; tiene la Bestia a flor de piel y su primera reacción será violenta, pero controlada: disparará a los personajes que intenten escapar por las ventanas con la intención de retenerles en el incendio. Si alguno de ellos logra llegar hasta la calle, Marcel se dejará llevar por una Compulsión de supremacía y tratará de asesinarlo con sus propias manos. Permite un par de turnos de combate entre el vampiro y uno o dos de los personajes (aumenta en uno las reservas de dados de ataque de Marcel), pero luego describe cómo huye, presa de un Frenesí de terror, debido al pánico que sentirá hacia el incendio. Un buen momento para que se escuchen las sirenas de la Policía, los bomberos y las ambulancias acercándose.

Información vital

Lo más relevante se encuentra en sus propios móviles. Todos han recibido un mensaje de su Sire con una somera disculpa: *«Lo siento, necesitaba toda vuestra ayuda. Quiero pensar que, aparte de toda la mierda que trae el asunto, os he dado algo que buscabais, de alguna manera.»*. Un segundo mensaje les ofrece una advertencia: *«Cortés va más en serio de lo que imaginaba. Si logra matarme, no parará hasta hacer lo mismo con vosotros. Evítadle a toda costa y desconfiad de cualquiera de*

su entorno». También proporciona una vía para obtener las primeras evidencias que podrían salvarles el cuello: *«Los Nosferratas saben la verdad. Se mueven por túneles y cloacas. Hay marcas para quien sabe mirarlas, hasta Samuel las ha visto alguna vez. Pero esas alimañas no van a hablar a cambio de nada. Si podéis elegir, hablad con Mussol.»* Por último, un mensaje concluye con lo siguiente: *«En el peor de los casos, Mirlo podría ayudarlos. Es un Mercuriano y nos hemos apoyado en alguna ocasión. Buscadle en el Bagdad, pero sed discretos, por el bien de todos.»*

Servicios de emergencia

La mejor opción para los personajes es intentar huir sin ser vistos por Marcel, a ser posible en dirección a los servicios de emergencia que llegarán para ayudarles en cuanto lo creas conveniente. Mientras los bomberos tratan de controlar el fuego, y la Policía acordona la zona, un par de sanitarios se acercarán a atender a los personajes. Uno de ellos, un tipo con barba, de unos cuarenta años, parece especialmente preocupado por su salud e insistirá en hacerles un rápido chequeo. Se trata de Javier Collado, uno de los vampiros de la coterie vehme de la ciudad, responsables de proteger la Mascarada. Puede ser un gran momento para hacer descubrir al personaje de Samuel su nivel 1 de Auspex, para «Detectar a la Bestia» en el recién llegado. Collado y los suyos sospechaban hace tiempo que este edificio era uno de los posibles refugios de un Vástago (Pablo, un Gangrel), así que ha acudido a la

escena aprovechando su condición de infiltrado en los servicios sanitarios. Su acompañante es una Ghoul llamada Diana (••). Su prioridad será sacar a los personajes de allí, argumentando (si hace falta) que puede ayudarles en «cualquier problema especial» que puedan tener, y alejarles cuanto antes de las miradas indiscretas de los vecinos y los efectivos de protección civil. Collado es un tipo convincente y así deberías interpretarlo. Puedes realizar algunas pruebas sociales para calibrar la relación entre los personajes y Collado, pero en ningún caso obligues a los personajes a subirse a la ambulancia si prefieren huir. No obstante, debes tener en cuenta que aquellos que no accedan a acompañarle serán perseguidos por la coterie vehme de inmediato (usar al Nosferatu Elm para seguir sus pasos es una buena opción), con la intención de apresarles y llevarles ante la Príncipe en cuanto confirmen que son vampiros desconocidos. Sea como sea, los personajes deberían acabar este primer acto de una de estas dos maneras: o viajando en la ambulancia junto a Collado, donde este les podría confirmar (de manera más o menos explícita) que han sido convertidos en vampiros, o huyendo del lugar, en grupo o en solitario, para lamer sus heridas y tratar de recomponerse.

Acto 2 – Caer en las brasas

En este acto los personajes deben decidir sus primeros pasos a partir de los indicios dejados por su Sire, mientras son amenazados por fuerzas que les consideran un peligro y que desean borrarles del mapa cuanto antes.

Una mano ensangrentada

La coterie vehme personifica la relación entre los personajes y la Camarilla durante esta breve historia. Sea durante el viaje en la ambulancia o tras haber sido atrapados por otros miembros de la coterie vehme, los personajes deberían tener la oportunidad de darle dos enfoques diferentes a la situación: Si la actitud de los personajes es excesivamente recelosa u hostil, obtendrán un trato equivalente por parte de Collado y los suyos, que les acabarán llevando a una zona industrial de las afueras (ver «*La fundición*», en el Acto 3), donde tratarán de sacarles cualquier información sobre lo ocurrido. La situación es muy mala para los personajes jugadores, pues han sido Abrazados sin permiso y no cuentan con ningún Vástago que pueda responsabilizarse de ellos. Usar la expresión «estáis sin opciones» debería ser un eufemismo para que los jugadores entiendan que sus personajes pueden ser eliminados de inmediato. Incluso en este caso, deberías darles una oportunidad para hacer un trato con Collado y los suyos (deberían despertar la compasión de algunos de los miembros de la coterie más clementes, como el propio Collado o Lilien), que estarán dispuestos a perdonarles la no-vida a cambio de que averigüen quién fue el verdadero causante de la muerte de Pablo, su Sire. Collado les dirá que eso no les librará de presentarse ante Virgo para dar explicaciones, pero añadirá que «si sabéis jugar bien vuestras cartas, tal vez sea compasiva. Con ella, nunca se sabe...». Tras esto, los vehme se asegurarán de que los personajes entiendan que estarán estrechamente vigilados (cierto, Elm, el Nosferatu, se convertirá en su sombra durante el resto de la historia, y solo serán capaces de librarse de él si obtienen un crítico en alguna prueba mientras tratan de evadirle).

Si, por el contrario, los personajes son diplomáticos con Collado desde el principio y usan con acierto sus habilidades sociales, este les llevará a los reservados del Sofre, un club de baile que sirve como punto de reunión para la coterie vehme. Allí, convencerá a los suyos de que la opción más justa (y cómoda) para todos es que «los propios Retoños se encarguen de esclarecer esto». Les urgirá a averiguar qué ha ocurrido alrededor de su Sire y quién lo mató, avisándoles de que serán vigilados durante el proceso. Les concederá hasta las 3 de la siguiente madrugada para mover sus hilos, momento en el que deberán presentarse ante la Príncipe para explicar lo ocurrido. En cualquier caso, sea el encuentro en la fundición o en el Sofre, Collado les dará unas pautas básicas sobre su nueva existencia vampírica, insistiendo en la necesidad de respetar escrupulosamente la Mascarada, a riesgo de ser eliminados de inmediato.

Alimentarse

Una de las primeras necesidades que tendrán los personajes será la de calmar su Ansia, en especial aquellos que ya hayan acumulado 3 puntos. Aunque no pueden entrar en Frenesí, un fallo bestial podría llevarles tarde o temprano a sufrir una Compulsión; si esto sucede, céntrate en una Compulsión de Ansia (página 208 del manual básico). Más allá de las mecánicas, deberías esforzarte en describir la tensión provocada por su hambre, y en exponerles a presas interesantes. Puedes inventarlas o acudir al **Kit de Herramientas del Narrador que acompaña a la pantalla del Narrador**, donde seguro que obtienes inspiración. Por defecto, considera que todas las presas tienen •• a nivel de reglas. Puedes usar la tabla de Temperamento aleatorio y Resonancia (página 228), pero sería interesante que al menos una de las víctimas tuviera un temperamento intenso para que los personajes puedan descubrir la posibilidad de usar una Disciplina de manera temporal.

La reacción de Cortés y Marcel

Marcel volverá a su Sire con la noticia de que ha cometido Diablerie sobre Pablo, tal como se le ordenó, y que ha prendido fuego a su refugio, algo que satisfará a Cortés, a menos que Marcel también haya descubierto la existencia de los personajes durante su huida. En este caso se indignará y tratará de localizarles a toda costa para darles caza, pues los considerará un gran peligro para su plan. Valiéndose de algunos aliados y contactos, Cortés vigilará tanto los alrededores del refugio de Pablo (abandonado y acordonado tras el incendio) como los Elíseos de la ciudad, con la esperanza de que un grupo de Retoños sospechosos se acerquen por allí tarde o temprano. Si esto no funciona, acabará deduciendo (o enterándose a través de algún aliado) que los personajes se están relacionando con la coterie vehme, sea en el *Sofre* o en la fundición, así que tratará de asaltarles en las cercanías. Su idea es usar el sigilo y acabar discretamente con los personajes, a poder ser uno por uno, ayudado por Marcel. Si las cosas se tuercen, se marchará a su refugio en la funeraria abandonada (ver Acto 3), mientras piensa en algo y observa cómo se desarrollan los acontecimientos.

Acudiendo a Mirlo

Mirlo es el único PdN de la historia que puede ejercer como un mentor temporal para los personajes. Suele actuar a primera hora de la madrugada en el *Bagdad*, un cabaret erótico bastante popular. Un lugar sórdido, pero donde abundan las Resonancias Sanguíneas. Encontrar a esta Mercuriana es fácil, aunque deberían ser discretos si no quieren asustarla. Su estatus es muy precario y sabe que cualquier giro del destino le convertiría en alguien «prescindible» para la comunidad local. Asumiendo que los personajes tengan el tacto suficiente, Mirlo accede a recibirles en su pintoresco camerino, tras su actuación. Admite ser amiga de Pablo (y de Noche) y lamenta mucho su muerte, empatizando de inmediato con el marrón que tienen entre manos.

Puede hablarles de las tensiones que existían entre Pablo y Cortés. De hecho, la última vez que vio a Pablo lo notó muy preocupado al respecto; recuerda que le comentó que «tendría que actuar rápido para salvar el cuello, antes de que Cortés se lo cortara». Si los propios personajes no caen en ello, Mirlo sugerirá la posibilidad de que Pablo les Abrazara para disponer de aliados más poderosos y confiables contra los planes de su Sire. Algo que no es ni de lejos una buena idea, pero que habla de la desesperación que pudo sentir durante las últimas noches. A juzgar por lo ocurrido, no se equivocaba en sus previsiones. Mirlo desconoce la existencia de Marcel, así que atribuirá la posible descripción que puedan darle los personajes a un aliado o a un posible Ghoul o nuevo Chiquillo de Cortés, aunque le consta que la Príncipe nunca concedió a Cortés permiso para tener a más de un Chiquillo, y ya Abrazó a Pablo en su día. Mirlo permitirá a los personajes usar su camerino como refugio o punto de encuentro temporal, pero les urgirá a resolver sus asuntos lo antes posible y a ser discretos respecto a la ayuda brindada. También les ofrecerá tantas explicaciones como necesiten sobre su nueva condición vampírica en general, y sobre su Sangre Débil en particular.

Acudiendo a los Nosferatu

Si los personajes tratan de acudir a los Nosferatu, sea siguiendo el consejo póstumo de Pablo, o la recomendación de algún miembro de la coterie vehme o de Mirlo, deberán moverse por el nivel subterráneo de la ciudad y usar sus recursos para reconocer las veladas señales que pueden llevarles hasta ellos. Si confían en los conocimientos de Samuel sobre los túneles de metro, puedes proponer una prueba de Resolución + Ocultismo a dificultad 4, aunque pueden optar por cualquier otro enfoque que se les ocurra (a dificultad 7, en ese caso). Los personajes pueden colaborar (ver «Trabajo en equipo»; página 122 del manual básico). Si rescataron a Noche y les está acompañando, pueden sumar dos dados a la reserva debido a sus dotes de rastreo. No es la primera vez que camina por aquí. A menos que ocurra un fallo total o bestial, encontrarán a algún Nosferatu. La diferencia entre obtener un

fallo normal y un éxito es que, en el primer caso, será el vampiro el que les encuentre a ellos primero, dando lugar a una escena de peligro (¿qué hacéis en mi Dominio?) o a una actitud esquiva (el Nosferatu usará algún tipo de Ofuscación para mantenerse oculto mientras les pregunta qué les trae aquí).

Hay un buen puñado de Nosferatu viviendo bajo la ciudad, así que dar con Mussol a la primera sería demasiada casualidad (con un éxito crítico en las tiradas anteriores podrías permitirlo). Lo más probable es que se encuentren con otros Nosferatu (Cólico o Gloria Tizones), que podrían poner sobre aviso a su camarada Mussol o dar algunas instrucciones a los personajes para que lo encuentren, según lo habilidosos que sean a nivel social. En general, deberían ser capaces de superar una dificultad de 4 para que alguien les lleve ante Mussol o le avise. Usa a estos Nosferatu intermediarios para mostrar la cara más monstruosa del vampirismo. Fieles al comportamiento de su Clan, tratarán de aprovechar el paseo para sacar tanta información sobre los personajes (y su Sire) como puedan. Mussol es un escuálido chupasangres con una sudadera renegrida, pantalones de pitillo y unos ojos inhumanamente grandes, amarillentos y sin párpados. Aunque habita en los túneles subterráneos y frecuenta una estación abandonada del metro, también suele moverse por los Yermos y conoce detalles sobre Cortés que pueden ser vitales para los personajes. Por suerte, Mussol no es un mal tipo: es un vampiro

bastante joven (fue Abrazado a principios de siglo) y todavía está estableciendo sus bases de poder, así que puede ser magnánimo si le ofrecen algo que le resulte útil a cambio de su información. Esto puede suponer «transferirle» un punto de Recursos, Contactos o Influencia (si los estás usando en esta historia) o algo más prosaico, como que le traigan varias cosas de una lista, desde la última consola del mercado y un buen puñado de videojuegos, hasta nuevas sudaderas y *sneakers* de esa nueva tienda de moda de la ciudad, lo cual puede desembocar en una escena de rapiña por parte de los personajes.

Si llegan a un trato, les dirá lo que sabe: que Marcel es Chiquillo de Cortés y que lo creó sin consentimiento de Virgo. Y que ese no es el único asunto grave; aunque no puede estar seguro, todo indica que la potencia de Sangre de Cortés no fue suficiente cuando Abrazó a su segundo Chiquillo, y Marcel se ha convertido en un Sangre Débil (a diferencia de lo que ocurrió cuando Cortés creó a Pablo, que sí se transformó en un auténtico vampiro). Mussol no está dispuesto a interceder por los personajes ante la Príncipe. Su relación con ella no es demasiado favorable, y verse involucrado en un asunto tan delicado con Sangre Débil de por medio... pues como que no. Pero está dispuesto a llevar a los personajes hasta el refugio de Cortés (y Marcel, presumiblemente), a cambio de algo más: que le permitan moverse y cazar libremente por sus dominios, si un día llegan a disponer de tal privilegio.

Acto 3 – El humo se disipa

Cuando los personajes crean disponer de suficientes datos como para tomar cartas en el asunto y luchar por su supervivencia, arrancará el tercer acto. Es momento de tomar decisiones y asumir las consecuencias.

El refugio de Cortés

Es probable que, pese al peligro que supone, los personajes vayan a pedir explicaciones al que parece el principal responsable de todo esto: Cortés, el Sire de su propio Sire. Si han sabido sacarle la información a

Mussol, sabrán dónde se encuentra su Refugio. Si no han conseguido esta información de Mussol, tienes la opción de ofrecérsela a partir del miembro que creas más amigable de la coterie vehme.

Cortés suele refugiarse en los sótanos de una funeraria abandonada, a las afueras de la ciudad. Es un lugar tranquilo, bastante protegido del sol y que atrae a esporádicos curiosos de lo macabro que suponen Sangre fácil. Durante la mayor parte de la noche, Cortés suele vagar por los Yermos en busca de alimento o trapi-cheando, así que para encontrarle deberán esperar a su regreso, poco antes del amanecer.

Tras cometer Diablerie sobre Pablo, su Chiquillo Marcel también rondará por aquí, tratando de asimilar su nueva condición vampírica. Ni Cortés ni Marcel son vampiros poderosos, pero pueden suponer un gran peligro para los personajes. Si están decididos a reducir a estos Vástagos (o coaccionarlos para que confiesen), harían bien en atacarles por separado. Procura crear un conflicto rápido, tenso y letal, en el que los personajes se las tengan que ver con algunas de las Disciplinas de Cortés y Marcel, pero teniendo en cuenta cualquier aspecto a favor de los personajes jugadores (como soportar mejor la luz diurna). Cortés no piensa entregarse y luchará hasta la muerte definitiva para reducir a los personajes o escapar, pero Marcel es más débil y está dispuesto a hablar si le perdonan la vida y le prometen clemencia. Su confesión supone la principal baza para que los personajes puedan defenderse ante la Príncipe. Como obsequio adicional, si alguno de los personajes se molesta en rastrear la zona, podrá encontrar la mochila de Marcel. Dentro hay varios tratados y notas sobre Alquimia de Sangre que pertenecían a Pablo y que fueron robados de su laboratorio antes del incendio. No son unos conocimientos que puedan usarse de inmediato, pero dejan abierta una puerta para continuar una Crónica con los mismos personajes de los jugadores.

Acudir a la Príncipe

Si han sido lo suficientemente astutos o persuasivos al exponer los detalles de su situación y sus averiguaciones ante Virgo (no basta con sospechas o hipótesis), la Príncipe accederá a comprobar si lo que cuentan es cierto. Para ello, ordenará a la coterie vehme que traigan a su presencia cuanto antes a Cortés y de Marcel, si es que los propios personajes no los han traído con ellos. En presencia de Virgo, Cortés negará haber creado a Marcel y señalará al fallecido Pablo como responsable del Abrazo, negando cualquier implicación en la muerte de su Chiquillo. Admitirá cierta dejadez sobre su Progenie (Pablo), pero mostrará indignación al ser acusado en base a las mentiras y desvaríos de «unos Sangre Débil». Intentará vender la idea de que Pablo comenzaba a disputarle su propio territorio. Vinculado por Sangre a su Sire, Marcel será incapaz de rebatir esas mentiras en presencia de su

Sire, pero hablará sin tapujos si Cortés no está presente y se le amenaza con gravedad, contando la verdad: que Cortés le pidió que asesinara a Pablo y que cometiera Diablerie sobre él. Además, Marcel debía propagar la idea de que había sido creado por Pablo en lugar de por Cortés, para que luego su Sire pudiera «adoptarlo» sin ningún prejuicio por parte de la Príncipe.

Virgo parecerá muy contrariada ante «tal sarta de torpezas» y pedirá de inmediato a la coterie vehme que se lleven a Marcel (y a Cortés, si está presente) de allí: «Llevadlos al refugio de emergencia», dirá. Solo los más afines a Virgo saben que eso significa llevarlos a la fundición y ejecutarlos.

Virgo mirará entonces a los personajes para calibrar qué debe hacer con ellos. Deja espacio a los jugadores para que interpreten a sus personajes ante la intensa mirada de Virgo, que usará su elevada perspicacia para valorar lo que ya intuye: que son unas meras víctimas colaterales de un desencuentro entre dos Gangrel irresponsables. Siguiendo estrictamente las Tradiciones, Virgo debería ordenar la muerte de los personajes también, pues ahora son un peligro importante para la Mascarada. Pero si han estado atentos, sabrán que Virgo es un ser muy emocional, y esa es su mejor baza para ganarse su compasión. Si obtienen 5 éxitos o más en una prueba social conjunta con un enfoque sincero (Carisma, Compostura o Resolución + Persuasión; nada de Manipulación) recibirán clemencia y la oportunidad de quedarse en la ciudad, con permiso para alimentarse en la zona de los Yermos. Serán vigilados de cerca por algunos de los suyos. Si sacan menos de 5 éxitos, pero quieren ofrecerles vencer por un precio (página 121 del manual básico), podría ofrecerles lo mismo, pero obligándoles a Vincularse a ella durante una buena temporada. Un fallo supone la expulsión de la ciudad y la amenaza de ser exterminados si vuelven a aparecer por allí.

En cualquier caso, sean admitidos o expulsados, Virgo dará orden de que un Tremere local prepare el ritual de «la marca de la luna creciente» (ver página 110). No está dispuesta a que los personajes salgan del Elíseo sin ella. Virgo y la Primogenitura verán con buenos ojos a los personajes que acepten la marca de manera voluntaria, y pondrán una cruz sobre aquellos que se resistan. Una vez marcados, los personajes adquieren el Defecto de Sangre Débil «Marcado por la Camarilla» (página 183).

La vieja fundición

La coterie vehme traerá aquí a los personajes si se muestran hostiles al principio o si cometen algún error grave que transgreda la Mascarada durante la historia. La propia Virgo podría enviarles «al refugio de emergencia» si se presentan ante ella sin argumentos o exigiendo que se les acepte en la comunidad vampírica por las buenas. Si llegan aquí muy rápido, puedes concederles una segunda oportunidad por parte de algún miembro de la coterie vehme, tal y como hemos comentado en la sección «*Tender una mano ensangrentada*» del Acto 2.

La vieja fundición de las afueras es un lugar de exterminio destinado a dar Muerte Definitiva de manera rápida y expeditiva a cualquier criminal que transgreda las Tradiciones. Aunque Virgo es quien ratifica la mayoría de las condenas, la coterie vehme tiene potestad para eliminar aquí directamente a cualquiera que haya transgredido la Mascarada de manera abierta e incuestionable.

Sea durante el trayecto hacia aquí o en la misma fundición, los personajes deberían tener la oportunidad de escapar de los vampiros exterminadores. Las habilidades y Disciplinas de la coterie vehme son variadas, pero en esta historia puedes limitarte a simplificar usando •••• como dificultad pasiva cuando los personajes traten de evitarlos, u 8 dados como reserva si debes usarlos de manera activa. Las oportunidades de que escapen de sus ejecutores deberían ser pocas, pero no imposibles. Sin duda, si alguno de ellos lo consigue, habrá dado el primer paso hacia convertirse en un Anarquista que odie a la Camarilla con toda su alma.



Si dispones de poco tiempo:

Si necesitas jugar esta aventura en menos tiempo del recomendado, pues optar por lo siguiente:

- Resume cualquier Caza usando el modo «*vista de lejos*» en lugar de «*paso a paso*», resolviéndolas con una tirada que dependa del tipo de depredador que sean (página 306 del manual básico).
 - Elimina la referencia a los Nosferatu en los mensajes dejados por Pablo y haz que Mirlo les guíe rápidamente hacia Mussol (en este caso, establece que el Nosferatu sea ya un aliado de Mirlo) para obtener la información vital.
 - Resuelve los conflictos con el método «*Tres, dos, hecho*» que se sugiere en la página 295 del manual básico.
 - Convierte las partes más previsibles de la historia y de las acciones de los personajes en Interludios, resolviéndolos con resúmenes de pocas frases.
-

Notas finales

Si tienes previsto hacer de esta historia una experiencia autoconclusiva, este es el final. Trata de ofrecer una imagen impactante en los últimos momentos del Acto 3, sea con los personajes volviendo a las calles marcados como Mercurianos, siendo expulsados de la ciudad (y alejados de todo lo que conocen) o sufriendo los horrores del exterminio en la fundición. Los jugadores deberían marcharse con la sensación de haber saboreado apenas un sorbo del denso sistema circulatorio del nuevo **Vampiro: La Mascarada**.

Si decidís que esta aventura puede dar pie a una Crónica, es momento de conceder a los personajes 2 puntos de Experiencia y de actualizar el Mapa de Relaciones con todo lo ocurrido. Si los personajes recuperaron los libros y notas sobre Alquimia de Sangre de Pablo, puedes concederles algo de información privilegiada al respecto y unas primeras fórmulas.

Apéndice

Samuel, superviviente implacable.

Edad aparente: cerca de los cuarenta.

Abrazado: ayer

Perdiste el control de tu vida cuando te pillaron haciendo lo que no debías. Trabajabas como electricista para la empresa que gestiona el metro en la ciudad y aprovechabas tu puesto para facilitar robos esporádicos a un grupo de trapicheros en los almacenes de la empresa, a cambio de una buena comisión. Pero alguien te delató. Te pusieron de patitas en la calle y difundieron muy malas referencias sobre ti al resto de empresas industriales de la zona, lo que te condenó a vivir sin trabajo. Aunque sobreviviste a base de ahorros durante los primeros meses, llevas varias semanas al borde de la indigencia. Has tenido que abandonar tu piso de alquiler y comenzar a pasar las noches al raso o en albergues de caridad. En uno de ellos conociste a Pablo, un tipo enigmático que supo valorar tus aptitudes de inmediato. Se mostró muy interesado en tus conocimientos sobre el mapa subterráneo de la ciudad. Ahora acudes con frecuencia a su casa, donde tratas de convencerle para que te dé trabajo. Y parece que está surtiendo efecto, pues te ha dicho que «muy pronto te ofrecerá algo que cambiará tu vida para siempre».

Relaciones:

«JOTA»

Este tipo también frecuenta la casa de Pablo, aunque parece interesado en asuntos más oscuros. De alguna manera, entiendes que está más cerca que tú de la verdad que esconde Pablo, así que sientes cierto respeto por el muchacho..

MARTINA

Esta chica te parece poco más que una ilusa que trata de ver en Pablo a un líder de la comunidad urbana. Y, en cierto modo, te asusta ver como Pablo le sigue el juego. Habéis coincidido en un par de ocasiones mientras rondabais la casa de Pablo.

«NIKI»

Apenas la conoces, pero la has visto en un par de ocasiones junto a Pablo. Viste raro y es tan extraña como él. Tal vez sean amantes o tengan chanchullos que todavía desconoces.



♀

ATRIBUTOS

Score
Number of Attempts

DISCIPLINAS

Humanidad ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

VAMPIRO

LA MASCARADA



Principios de la crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

	En un sistema diseñado para los privilegiados, los desfavorecidos deben aprovechar cualquier rendija. —Óscar Yáñez, tu amigo.	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Disciplina Afín (pág. 184)	●●○○○
Dependencia de vitae (pág. 182)	●○○○○
Aliados (Óscar y los suyos) Efectividad	●●●○○
Fiabilidad	●○○○○
Contactos	●●○○○
Infamia (mala reputación laboral)	●○○○○
Sin refugio	●○○○○
Fama (bajos fondos)	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notas

Potencia de Sangre

○○○○○ ○○○○○

Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total

Experiencia gastada

Edad verdadera
Edad aparente <i>Cerca de los cuarenta.</i>
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

Verónica «Niki», adicta a lo extraño.

Edad aparente: veintipocos

Abrazada: ayer

Eres una de las artistas más *underground* de la ciudad, sobretodo en el circuito del cómic y el diseño. Y lo cierto es que sueñas con hacerte un sitio entre esa gente y publicar esa novela gráfica que te convierta en alguien relevante. Y sabes que para ello debes nutrirte de experiencias intensas y relacionarte con personajes singulares y extremos. De entre todos ellos, el más fascinante es Emmanuel, un tipo que parece vivir al margen de la sociedad, que habla con los animales y que es capaz de ver cosas que tú apenas intuyes. Aunque Emmanuel transpira peligro y secretos oscuros (o tal vez por eso mismo) no has sido capaz de refrenar tus deseos y habéis intimado en varias ocasiones. Esos encuentros siempre resultan confusos y nada convencionales, pero cada vez te sientes más atraída por él. Y crees que él también siente algo por ti. Y piensas dejarte arrastrar mientras el aura de esta relación extraña e imposible siga siendo igual de excitante, pues sientes que estás siendo la protagonista de esa historia que acabarás dibujando, tarde o temprano.

Relaciones:

SAMUEL

Este rudo indigente suele visitar a Emmanuel, así que has coincidido con él en casa de tu amante, en alguna que otra ocasión. Suelen hablar sobre los bajos fondos de la ciudad y sobre negocios oscuros que no acabas de entender. La verdad es que el tipo te asusta bastante.

«JOTA»

De entre toda la gente que frecuenta a Emmanuel, este chico te parece de lo más interesante. Pese a su aspecto dejado, parece realmente culto y crees que comparte algunos intereses privados con Emmanuel. A veces fantaseas con la posibilidad de intimar con ambos a la vez.

MARTINA

Solo la has visto un par de veces rondando a Emmanuel, pero apenas sabes nada sobre ella. No parece tan extraña como el resto de personajes que rondan el hogar de tu amante. No te consideras celosa, pero te alivia percibir que no existe ningún interés romántico entre ella y Emmanuel.



♀

ATRIBUTOS

ATRIBUTOS























HABILIDADES

HABILIDADES

Armas de Fuego	○ ○ ○ ○ ○	Callejeo	● ● ○ ○ ○	Academicismo <i>(Secundaria)</i>	● ○ ○ ○ ○
Artesanía <i>(Dibujo)</i>	● ● ● ○ ○	Etiqueta	○ ○ ○ ○ ○	Ciencias <i>(Anatomía)</i>	● ○ ○ ○ ○
Atletismo	○ ○ ○ ○ ○	Interpretación <i>(Cantar)</i>	● ○ ○ ○ ○	Consciencia	● ● ● ○ ○
Conducir	○ ○ ○ ○ ○	Intimidación	● ● ○ ○ ○	Finanzas	○ ○ ○ ○ ○
Latrocinio	○ ○ ○ ○ ○	Liderazgo	○ ○ ○ ○ ○	Investigación	● ● ○ ○ ○
Pelea	○ ○ ○ ○ ○	Perspicacia	● ● ○ ○ ○	Medicina	○ ○ ○ ○ ○
Pelea con Armas	○ ○ ○ ○ ○	Persuasión	○ ○ ○ ○ ○	Ocultismo	● ● ○ ○ ○
Sigilo	● ○ ○ ○ ○	Subterfugio	● ● ● ○ ○	Política	○ ○ ○ ○ ○
Supervivencia	○ ○ ○ ○ ○	Trato con Animales	○ ○ ○ ○ ○	Tecnología	○ ○ ○ ○ ○

DISCIPLINAS

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonancia

Ansia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Humanidad ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

VAMPIRO

LA MASCARADA



Principios de la crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

	<i>Si hay alguna verdad, existe más allá de lo convencional.</i> — Heura Barral, la poetisa	<i>Si eres inducida a un Frenesí, adquieres rasgos animales que pueden afectar a tus Atributos y a tu apariencia (pág. 73).</i>
--	--	--

Ventajas y Defectos

Resiliencia vampírica (pág. 184)	● ○ ○ ○ ○
Maldición de clan (pág. 183)	● ○ ○ ○ ○
Aliados (Miriam, amiga de la infancia)	Efectividad ● ○ ○ ○ ○
	Fiabilidad ● ● ○ ○ ○
Recursos	● ● ○ ○ ○
Fama (subcultura alternativa)	● ○ ○ ○ ○
Contactos	● ○ ○ ○ ○
Secreto oscuro (abandonaste una secta)	● ● ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Notas

Potencia de Sangre ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total

Experiencia gastada

Edad verdadera
Edad aparente <i>Entre 20 y 25 años.</i>
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia



Juan José «Jota», merodeador sombrío.

Edad aparente: treinta y pocos.

Abrazado: ayer

Siempre te han fascinado los rincones oscuros de la mente, eso te impulsó a estudiar filosofía, biografías de personajes extraños o casos no resueltos sobre personas desaparecidas. Sin ser demasiado consciente de ello, estabas estrechando el cerco sobre una realidad oculta que intuías pero que se mantenía esquivada. Tras unos graves problemas de salud, que casi te dejan en la estacada para siempre, decidiste volcarte en las verdades del cuerpo y el alma, desde el enfoque de un investigador. Llevas meses tratando de ganarte la confianza de un tipo que crees que puede ser la puerta hacia muchas de esas verdades ocultas. No conoces su nombre real, así que le llamas «el alquimista» desde que te dejó visitar su extraño laboratorio, en una discreta casa de un barrio de calles estrechas y envejecidas. Él trató de hacerte creer que era un laboratorio de estupefacientes, pero tus conocimientos y perspicacia te permitieron descubrir detalles y notas sobre rituales alquímicos. «Eres un tipo listo», te dijo hace unos días: «Tal vez merezcas aprender algunos secretos».

Relaciones:

«NIKI»

De entre todos los personajes que suelen pasar por la casa del «alquimista», esta grillada es la más vistosa. Parece una artista que busca inspiración en brazos de tu oscuro mentor. No la culpas por ello, pero crees que no es demasiado consciente de los secretos que rodean a su amante.

MARTINA

En el otro extremo está Martina, una chica idealista que parece frecuentar al «alquimista» por motivos que parecen más bien políticos o activistas. Sientes curiosidad por ella, pero en algún primer acercamiento has notado que recela de ti, así que has mantenido las distancias.

SAMUEL

Casi tan enigmático como el «alquimista», este vagabundo suele aparecer de vez en cuando por la casa de tu mentor. Conoces su nombre y poco más. Le has visto desaparecer un par de veces por trampillas y puertas de servicio hacia el nivel subterráneo de la ciudad.

Ω

ATRIBUTOS

Físicos

Resistencia ●●○○○

Sociales

Compostura ●●●○○

Mentales

Resolución ●●●●○

Salud

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Fuerza de Voluntad

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☒ ☒

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

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Humanidad ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

VAMPIRO

LA MASCARADA



Principios de la crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

	Nunca hay que rendirse, aunque te vendan el peor escenario posible. —Doctor Sabater, joven doctor y amigo.	
--	--	--

Ventajas y Defectos

Dientes de leche (pág. 183)	● ○ ○ ○ ○
Vívido (pág. 184)	● ○ ○ ○ ○
Aliados (Colegas de estudios)	Efectividad ● ● ○ ○ ○
	Fiabilidad ● ○ ○ ○ ○
Contactos	● ● ○ ○ ○
Secreto oscuro (ciertos personajes de los bajos fondos están hartos de tus preguntas)	● ○ ○ ○ ○
Recursos	● ○ ○ ○ ○
Refugio	● ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Notas

Potencia de Sangre

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total

Experiencia gastada

Edad verdadera
Edad aparente Treinta y pocos.
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

Martina, alma libre.

Edad aparente: cerca de la treintena.

Abrazada: ayer

Eres una chica lista y de grandes convicciones que siempre ha estado centrada en algún tipo de activismo medioambiental. Aunque has hecho un poco de todo en ese ámbito, acabaste sintiendo predilección por los ecosistemas urbanos, pues crees que el futuro del planeta depende de una integración inteligente y sostenible entre las poblaciones humanas y el medio natural. Crees que una ciudad que sea capaz de coexistir y respetar la comunidad animal y vegetal que habita dentro de sus fronteras urbanas es una ciudad más sana y con esperanzas de futuro, así que has puesto todas tus energías en ello. Uno de tus últimos proyectos pasa por aprender de ciertas personas especialmente sabias en el trato con la fauna y la flora urbana, y eso te hizo conocer a Guillermo, un tipo enigmático que se relaciona con los animales como nunca antes habías visto. Pese a su carácter eminentemente urbano, sientes una poderosa conexión entre él y la vida animal, y le has convencido para que te explique algunos de sus secretos. En ocasiones crees percibir algo casi sobrenatural en esos descubrimientos, pero Guillermo parece feliz al verte aprender y apasionarte con ello. «Tal vez merecerías este don mucho más que otros que también lo disfrutan», te dijo una vez. Aquello te dejó intrigada y desde entonces has estado un tanto insistente, con el objetivo de saber algo más sobre ese «don».

Relaciones:

«JOTA»

Este muchacho de tu edad parece rondar a Guillermo tanto como tú, aunque por otros motivos. Se molesta mucho en ser discreto y en hablar en privado con Guillermo cada vez que puede, cosa que te genera cierta desconfianza. Intuyes que tu mentor podría tener un lado oscuro y que este tal «Jota» podría formar parte de él.

«NIKI»

Aunque la has visto solo un par de veces en la vieja casa de tu mentor, sabes bastante sobre ella porque Guillermo te ha explicado que es una gran artista y tiene varios de sus dibujos colgados en los pasillos. Te parece excéntrica y estimulante y te gustaría conocerla mejor. Algo te dice que os llevaríais bien.

SAMUEL

Es un tipo con pinta de indigente que ronda a Guillermo de vez en cuando, posiblemente para pedirle trabajo o algún favor. No has tratado lo suficiente con él para saber si debería despertarte compasión o temor.



♀

ATRIBUTOS

ATRIBUTOS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES

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

DISCIPLINAS

Humanidad ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■



Principios de la crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

	<i>La vida, en cualquiera de sus formas, merece el mismo respeto y compasión.</i> —Daniel Valle, tu ex-novio.	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Bebedora diurna (pág. 183)	● ○ ○ ○ ○
Vívida (pág. 184)	● ○ ○ ○ ○
Aliados (voluntarios escologistas)	Efectividad ● ● ○ ○ ○
	Fiabilidad ● ○ ○ ○ ○
Influencia (activistas de la ciudad)	● ● ● ○ ○
Secreto oscuro (tu ex se ha vuelto infame desde que lo abandonaste)	● ● ○ ○ ○
Recursos	● ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Notas

Potencia de Sangre

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

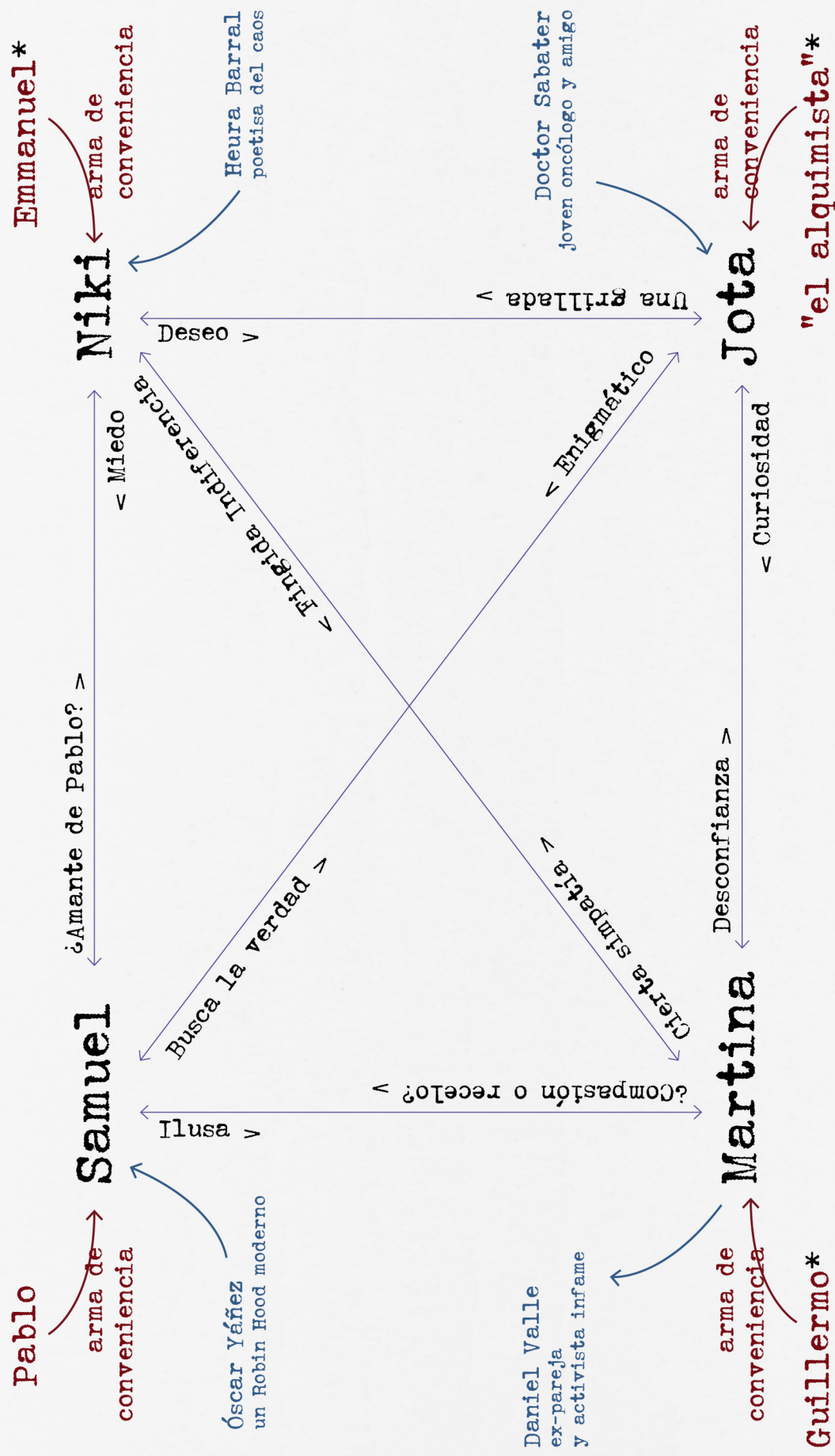
Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total

Experiencia gastada

Edad verdadera
Edad aparente <i>Treinta y pocos.</i>
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

Mapa de Relaciones



- Relaciones vampíricas
- Mortales (Piedras de Toque)
- * Nombres o apodos falsos usados por el Sire de los personajes (Pablo)