

A decorative black border with ornate scrollwork and pointed ends frames the page. In the center, there is a large, faint, grey watermark of a stylized anchor. The anchor has a central shaft with a crossbar, and the crossbar is flanked by two curved, wing-like shapes. The entire watermark is set against a background of a repeating pattern of small, stylized, multi-pointed stars or sunbursts.

La Muerte del Arzobispo



La Muerte del Arzobispo by Jotermeister & Shalazar is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported License.
Creado a partir de la obra en www.white-wolf.com.

La ciudad de Madrid está sumida en el desconocimiento, la ignorancia y dentro de poco, el caos. Los rumores de lo acontecido hace una semana sobrevuelan por la vieja iglesia donde va a celebrarse el Banquete de Sangre de este año, y el Auctoritas Ritae ha sido convocado por ni más ni menos que el Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada. Los soplos de las últimas noches no han hecho más que avivar los rumores de lo que esta noche ya es un hecho prácticamente aceptado: el Arzobispo Monçada ha muerto. Por supuesto, se oyen toda clase de patrañas acerca de su muerte. Unos dicen que su propia chiquilla, Lucita de Aragón, le asestó el golpe mortal, hastiada de las asfixiantes “atenciones y cuidados” que le proporcionaba su sire Monçada. Otros hablan de una maniobra orquestada por la Camarilla en respuesta a la caída de la práctica totalidad de la Costa Este de los Estados Unidos en manos del Sabbat. Algunas manos acusadoras apuntan a los Assamitas como autores directos del asesinato, aunque la mayoría de las veces todas las manos les apuntan a ellos en este tipo de situaciones. Los rumores más bizarros cuentan que Monçada había sido encontrado culpable de infernalismo ante la Inquisición del Sabbat. Y otros simplemente piensan que no es más que una estratagema del propio Monçada para aumentar su poder y su influencia, ya de por sí muy superiores a las de cualquier otro Arzobispo del Sabbat. Pese a todo, no son más que rumores.

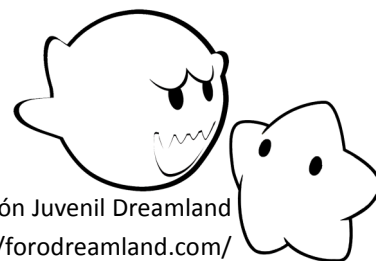
Sea o no sea cierto que Monçada ha muerto, la cuestión es que convocó el Banquete de Sangre hace algo más de una semana y que invitó a todos los Cainitas locales a acudir a él. El poder personal de Monçada hace que muchos vampiros tengan escalofríos por la simple consideración de acudir algunos minutos tarde. La cuestión es por qué convocaría Monçada el ritae.

Muchos en la ciudad piensan que realmente tiene algo muy importante que decir, pues los nosferatu antitribu han informado de la llegada de algunos Cainitas que ni siquiera son de España. De hecho, las malas lenguas incluso dicen que entre ellos hay vampiros de clanes independientes, miembros de la Mano Negra, “Vástagos” de la Camarilla, miembros del Inconnu, infernalistas, hombres lobo... y la lista de barbaridades continúa.

Hay dos grandes cuestiones en el aire. La primera es, en caso de que el Arzobispo siga vivo, qué es lo que pretende reuniendo a tantos vampiros. La segunda es que, si está muerto en realidad, ¿por qué nadie ha suspendido el Banquete de Sangre?

Ira, miedo, odio, lujuria... Éstas son las emociones más poderosas. ¿Sorprende, pues, que sean las principales armas en la supremacía?

--- Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada



Vocabulario Sabbat:

Banquete de Sangre: rito de celebración Sabbat en el que se disponen varios recipientes (humanos o vampiros traidores) colgados o inmovilizados de alguna otra manera para el disfrute y alimento de todos los asistentes, siendo una ocasión perfecta para introducir algún acontecimiento de gran importancia. Es raro que se celebre más de un Banquete de Sangre al año. Lo suele convocar el principal líder Sabbat de la ciudad.

Auctoritas Ritae: son 13 ritos comunes y de vital importancia contemplados por todo el Sabbat. Van desde celebraciones hasta duelos rituales pasando por cacerías contra vampiros.

Arzobispo: líder Sabbat con el poder personal e influencia necesarias para ser reconocido como dirigente de los Sabbat de toda una ciudad.

Infernalismo: negarse a uno mismo la libertad que le concede el Sabbat desde el punto de vista filosófico y entregarse y atarse al servicio de un demonio, normalmente en busca de poder personal.

Inquisición: grupo independiente dentro del Sabbat dedicado a la búsqueda y captura de infernalistas. Su autoridad está por encima de la de muchos Obispos y Arzobispos del Sabbat, y sus métodos son muy similares a los de la antigua Inquisición Española.

Cainita: término Sabbat para denominar a un vampiro, normalmente perteneciente a la secta.

Ritae: denominación común para ritos y rituales del Sabbat.

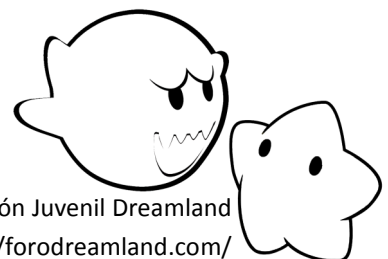
Antitribu: cainita cuyo clan vampírico normalmente se asocia a otra secta que no es el Sabbat o que es independiente.

Mano Negra: grupo independiente dentro del Sabbat, formado por combatientes de élite, que presta apoyo militar en las operaciones militares a gran escala de la secta.

Obispo: cargo inmediatamente inferior al de Arzobispo, normalmente encargados del asesoramiento del Arzobispo que controla una ciudad, o del gobierno de una ciudad formando un reducido grupo de Obispos.

Templario: cainita encargado de la protección de un alto cargo del Sabbat, escogido a dedo por éste. El cargo conlleva el reconocimiento a la habilidad marcial del cainita.

Manadas: grupos de acción formados por varios cainitas, con su propia jerarquía y rituales, que forman la columna vertebral de la secta. La mayoría de los cainitas del Sabbat, incluso los altos cargos, son o han sido alguna vez miembros de una manada.



RICARDO/ ROSARIO DE LA VEGA

Nunca te cayó bien Monçada. Para tu gusto era demasiado distante, estaba demasiado alejado de la sangrienta realidad de las calles. Por eso no dudaste en tomar para ti mismo el poder cuando él murió. De todas formas, tu nombramiento no es oficial (te nombraste tú mismo), y aunque hasta el momento nadie se ha opuesto activamente, tus métodos no han gustado. Algunos estaban demasiado acostumbrados a Monçada. Otros simplemente piensan que lo tuyo aún no es oficial, y hasta que no lo sea no tienen la obligación de reconocerte. Sea como fuere, no piensas ceder. Ya sólo puedes avanzar, porque si retrocedes será tu fin y el de tu manada.

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Monçada ha muerto.
- * Un alto cargo del Sabbat va a llegar esta noche al Banquete de Sangre. Si pudieras convencerle para que legitimara tu nueva posición...
- * El Obispo era un leal sirviente de Monçada, y no le gusta que tú ocupes el puesto.

Lo que tienes a tu disposición:

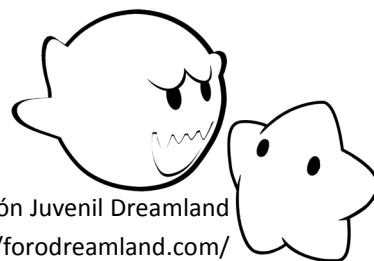
- * Tu manada, convertidos en templarios por tu voluntad, están a la altura de casi cualquier reto físico que se te presente.
- * Tu nueva posición, aunque no sea oficial, puede reportarte algún tipo de influencia, sobre todo si haces creer a los presentes esta noche que vas a ser hecho Arzobispo oficialmente.
- * Eres un ductus veterano de cien batallas. Tus disciplinas están a la altura.
- * La información sobre la muerte de Monçada es algo que deberías guardarte, al menos hasta que seas oficialmente el "Arzobispo temporal". Si creen que tu puesto será sólo temporal te será más fácil acceder al poder y mantenerte en él.

Objetivos:

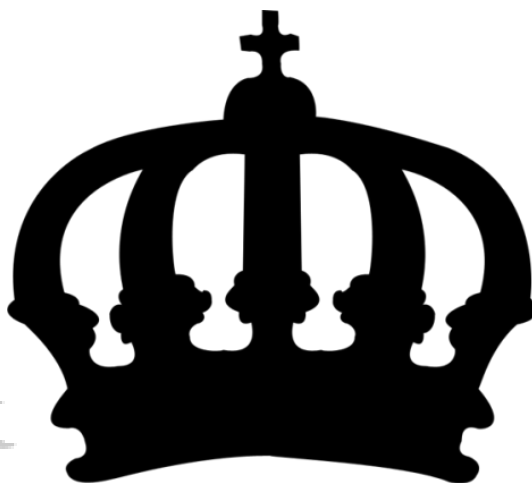
- * Consolida tu poder. Si es posible, antes de que nadie se de cuenta de que estás arriba sólo porque tú lo has querido. Si las probabilidades se vuelven en tu contra según avanza la partida, al menos haz que nadie más sea nombrado Arzobispo. Así podrás prolongar tu poder temporalmente.

Conoces a:

- * Dacio / Dorotea González: Un valioso miembro de tu manada.
- * Isaías / Inmaculada Sartosa: Un valioso miembro de tu manada.
- * Zacarias de la Hera: Un valioso miembro de tu manada.



- * Úrsula Rojas: Una harpía que intenta quitarte el poder.
- * Oscar / Otilia Serrano: Hace tratos con todo el mundo.
- * Dr. Conrado/ Dra. Catalina Morán: Un famoso doctor en medicina que fue convertido para los intereses de la secta. Es realmente bueno modificando *cosas*.



Disciplinas:

- * **Potencia:** puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * **Dominación:** tienes que mirar a los ojos de tu oponente y decir una orden de una sola palabra (corre, salta, gruñe, llora). La orden no durará más de 10 minutos. Sólo puedes mantener una orden activa hasta que expire. Gasta 1 PS por orden.
- * **Obtenebración:** puedes convocar un Brazo del Abismo. Es un tentáculo de materia oscura capaz de agarrar, golpear y esquivar. A efectos de juego, cuentas con un ataque más en cada ronda de combate. Gasta 1 PS en la primera ronda de combate, y 1 PS cada ronda subsiguiente del mismo combate para mantenerlo activo.
- * **Fortaleza:** ignora el primer punto de daño recibido de cada combate en el que participes.

ATRIBUTOS FÍSICOS 5

ATRIBUTOS SOCIALES 4

ATRIBUTOS MENTALES 3



DACIO / DOROTEA GONZÁLVIZ

No te explicas cómo ha podido pasar, pero el Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada ha desaparecido de la escena pública, y el líder de tu manada ha conseguido escalar posiciones en menos de una semana y colocarse como el nuevo Arzobispo. Por supuesto, no te tragas los rumores sobre la muerte del Arzobispo. Has visto a Monçada en persona, y su mera presencia ya irradia poder por donde quiera que se pasee. Sabes que cuando Monçada vuelva no va a estar contento con la situación, pero tienes un fuerte sentido del deber y de la lealtad hacia tus hermanos del Sabbat, y en especial hacia tu líder que tantas veces os ha salvado el culo en las calles. Ahora te ha proclamado templario, y solo ves una manera de devolverle el favor (y de conservar tu nuevo estatus): le ayudarás a conseguir una posición más estable en la política local, porque si Monçada vuelve, casi con toda seguridad os arrebatará lo que habéis logrado hasta el momento. Le mantendrás en el cargo (y tú te mantendrás con él) con la diplomacia si es posible, y con la fuerza si es preciso.

Lo que sabes:

cuenta.

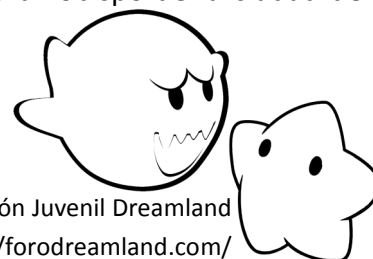
- * **Lo que tienes a tu d**Esta noche, una autoridad del Sabbat va a personarse en el Banquete de Sangre.
- * El favorito de Monçada ha venido al Banquete de Sangre, y sabes que desea el puesto de tu actual líder. Deberías vigilarle, pero sin despegarte demasiado de tu líder. Quién sabe con qué aliados **posición:**
- * Un vínculo de lealtad y amistad (o lo más parecido a ello entre los vampiros) con tus compañeros de manada. Hoy por ti, mañana por mí.
- * Eres un templario. Tus talentos de combate están a la altura de tu puesto.

Objetivos:

- * Intenta hacer que tu líder sea aceptado por todos los presentes en el Banquete de Sangre. Si es reconocido públicamente, tú también lo serás, y a Monçada le será más difícil arrebatarte el poder cuando vuelva.
- * Protege a tu líder con tu vida si fuera necesario. Sin embargo, si huye, hazlo tú también. Tu deber es protegerle, no inmolarte y dejarle solo.
- * Trata de descubrir a los enemigos de tu jefe.

Conoces a:

- * Ricardo/ Rosario de la Vega: El ductus de tu manada y ahora arzobispo de la ciudad de



Madrid.

- * Isaías / Inmaculada Sartosa: Un compañero de manada.
- * Zacarias de la Hera: Un compañero de manada.
- * Úrsula Rojas: Es la mujer que intenta robarle el puesto a tu ductus.
- * Oscar / Otilia Serrano: Si buscas cualquier cosa, este se-
tita será capaz de proveerlo a cambio de un... precio.

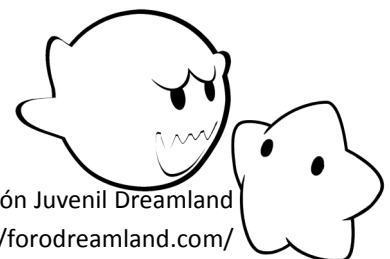
Disciplinas:

- * **Potencia:** puedes utilizar "bomba" en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * **Celeridad:** Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * **Presencia:** Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
- * **Fortaleza:** ignora el primer punto de daño recibido de cada combate en el que participes.

ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 2



ISAÍAS / INMACULADA SARTOSA

Estás harto del nuevo “Arzobispo”, si es que se le puede llamar así. Nadie le ha reconocido. Sí, es el ductus de tu manada, y sí, es quien te ha otorgado el grado de templario, pero te da la sensación de que más que un rango, te han puesto una correa. Además, la espada de Damocles está sobre tu cabeza. Monçada va a volver, y tú vas a tener que encargarte de la seguridad del ductus, lo que es un suicidio. Sería mucho más provechoso quitar de en medio disimuladamente a tu ductus, y esperar a que llegara Monçada para recibir tu recompensa.

Lo que sabes:

- * Esta noche, una autoridad del Sabbat va a personarse en el Banquete de Sangre. Intenta sembrar la semilla de la desconfianza entre él y el nuevo y autoproclamado Arzobispo, pues es el único que podría hacer oficial el nombramiento y fastidiar tus planes.
- * El favorito de Monçada ha venido al Banquete de Sangre, y sabes que desea el poder para él mismo. Deberías intentar evitarlo, porque a fin de cuentas, sería simplemente cambiar de amo y mantener la correa.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Un vínculo de lealtad y amistad (o lo más parecido a ello entre los vampiros) con tus compañeros de manada. Hoy por ti, mañana por mí.
- * Eres un templario. Tus talentos de combate están a la altura de tu puesto.

Objetivos:

- * Evita por todos los medios que nadie se convierta oficialmente en Arzobispo. Con la influencia de Monçada podrías llegar mucho más alto.
- * Protege a tus compañeros e intenta ganarte su lealtad a tu causa. Si han llegado tan lejos, crees que estarían dispuestos a razonar.
- * No desvelas tu doble juego en la medida de lo posible. Si tu ductus se entera, date por muerto. Aunque sabes que eres de los mejores, tu jefe no lo es por gracia divina. Y si no te has ganado antes la confianza de tus compañeros de manada, está claro por quién van a apostar.

Conoces a:

- * Dacio / Dorotea González: Un valioso miembro de tu manada.
- * Zacarias de la Hera: Un valioso miembro de tu manada.
- * Ricardo/ Rosario de la Vega: Es el ductus de tu manada. Crees que tú harías mejor su trabajo.



- * Úrsula Rojas: Es la otro pretendiente al gobierno de la ciudad.
- * Oscar / Otilia Serrano: Es un proveedor de objetos... exclusivos y otras necesidades.
- * Nicolás / Nieves Cruz: Un alborotador que busca la *libertad absoluta*. Siempre puedes utilizarlo con promesas.



Disciplinas:

- * **Potencia:** puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * **Celeridad:** Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * **Obtenebración:** puedes convocar un Brazo del Abismo. Es un tentáculo de materia oscura capaz de agarrar, golpear y esquivar. A efectos de juego, cuentas con un ataque más en cada ronda de combate. Gasta 1 PS en la primera ronda de combate, y 1 PS cada ronda

ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 2

subsiguiente del mismo combate para mantenerlo activo.



ZACARIAS DE LA HERA

Tu líder ha ascendido de posición en la jerarquía del Sabbat, y tú con él. Por fin llega el reconocimiento que te mereces. Por fin tienes un rango digno de tu nombre. Pero lo darías todo por ella.

Con el tiempo que llevas muerto, creías que todo aquello había muerto también, pero tus emociones han vuelto, y gracias a ella. Nunca habías sentido nada parecido, y no querrías perderlo por nada del mundo, ni siquiera por conservar tu puesto, ni la confianza de tus amigos, ni el beneplácito de tu ductus, ahora Arzobispo.

Sabes lo que ella quiere, y estás dispuesto a dárselo cueste lo que cueste. Y te va a costar mucho, porque desea el puesto de tu líder.

Lo que sabes:

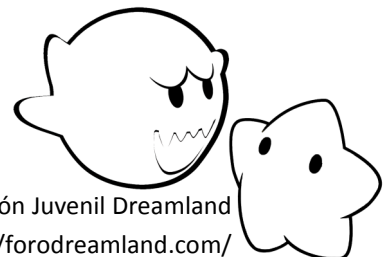
- * Esta noche, una autoridad del Sabbat va a personarse en el Banquete de Sangre. ¿No sería maravilloso que el amor de tu no-vida fuera ascendido legítimamente esta misma noche, contigo a su lado?
- * El favorito de Monçada ha venido al Banquete de Sangre. Además también es tu favorita, y si Monçada volviera vería con buenos ojos que ella le hubiera guardado el sitio, estás convencido.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Un vínculo de lealtad y amistad (o lo más parecido a ello entre los vampiros) con tus compañeros de manada. Hoy por ti, mañana por mí.
- * Eres un templario. Tus talentos de combate están a la altura de tu puesto.
- * Tú la amas, y aunque no estás seguro de sus sentimientos hacia ti, sabes que te tiene en buena estima y que confía en ti.

Objetivos:

- * Consigue su amor. Sin él no eres nada. La prueba de amor definitiva es que le sirvas el trono en bandeja, y además, esto os cubriría a ti y a tus compañeros en caso de que volviera Monçada (aunque a tu ductus... bueno, es el jefe, sabrá apañárselas).
- * Protege a tus compañeros e intenta ganarte su lealtad a tu causa. Si han llegado tan lejos, crees que estarían dispuestos a razonar.
- * No desveles tu doble juego en la medida de lo posible. Si tu ductus se entera, date por muerto. Aunque sabes que eres de los mejores, tu jefe no lo es por gracia divina. Y si no te has ganado antes la confianza de tus compañeros de manada, está claro por quién van a apostar.



Conoces a:

- * Dacio / Dorotea González: Un valioso miembro de tu manada.
- * Isaías / Inmaculada Sartosa: Un valioso miembro de tu manada.
- * Ricardo/ Rosario de la Vega: El ductus de tu manada y el vasmpro que se pone en medio de los sueños de tu amor verdadero.
- * Úrsula Rojas: Ella es tu amada.
- * Oscar / Otilia Serrano: Un proveedor que hará cualquier cosa por llegar a un buen trato.

Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * Dementación: hurgando en la mente de los demás puedes lograr efectos... turbadores. Puedes aturdir a tu rival durante unos 10 segundos (2 rondas si se trata de un combate) gastando 1 PS y haciendo una prueba mental con tu objetivo. Si lo consigues, quedará atur-

ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 4

dido y podrás escapar de él o incluso ofuscarte delante suya (a no ser que haya más personas interactuando con vosotros).



ÚRSULA ROJAS

Siempre has gozado de buena posición en la ciudad, hasta que murió el Arzobispo Monçada a quién proporcionabas consejo. Ahora no eres más que una figura representativa, a la que se ignora y se esquiva de manera sistemática. Has pasado de dar consejo al hombre más importante de la ciudad a ser un pelele mientras un grandísimo farsante disfrute de la posición del antiguo Plenipotenciario y Guardián de la Fe. Lo último que querría Monçada sería a ese como Arzobispo. Y crees que se merece algo mejor. Se merece que uno de sus más leales siervos esté donde estuvo él.

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Monçada ha muerto. Tú misma recogiste sus cenizas, junto con una llave cuya función desconoces, y esperas descubrir esta noche.
- * Monçada esperaba un importante objeto, la verdadera razón para convocar el Banquete de Sangre. Tienes la sensación de que tiene algo que ver con la llave.
- * Has averiguado que Monçada fue asesinado por un assamita. Ésta información puede servirte de muchas maneras, sea chantajeando a cualquier assamita local, sea desprestigiando al clan si te favorece, o de cualquier otra manera que se te ocurra.
- * Uno de los advenedizos sirvientes del autodenominado Arzobispo está enamorado de ti. Le has estado investigando y sabes con toda seguridad que lo que siente por ti es sincero. Quizá deberías tirar de la manta en tu favor.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Eres lo más parecido a un sucesor legítimo del Arzobispo Monçada. Precisamente por eso deberías regir tú y no el nuevo.
- * Un cargo importante del Sabbat acude esta noche al Banquete de Sangre. Quizá deberías hablar con él y convencerle de que eres la elección que Monçada hubiera hecho.
- * Los nosferatu antitribu te deben un favor. Uno de ellos va a estar en el Banquete. Puedes usarlo como ojos y oídos adicionales. Quizá él, siendo políticamente neutral y más inofensivo que tú, pueda escuchar algún chismorreos que nadie diría nunca ante ti. Cuando decidas pedirle cuentas, deberás decirle: "Hermano/a, necesito tu ayuda esta noche".
- * Tienes una llave, y un presentimiento de que más de una persona esta noche podría quererla. ¿Qué es una simple llave comparado con el apoyo político que podrías obtener con ella?
- * Uno de los templarios que protegen al nuevo Arzobispo está locamente enamorado de ti. Intenta aprovecharte de ello.



Objetivos:

- * Debes tomar el poder, arrebatárselo al impostor. Si ves que has hecho todo lo que pudiste y aun así las probabilidades están en tu contra, al menos impide que él sea legitimado por el alto cargo del Sabbat.

Conoces a:

- * Ricardo/ Rosario de la Vega: Es el usurpador que te ha quitado el poder.
- * Zacarias de la Hera: Se acercó un día a ti y te juró devoción eterna.
- * Oscar / Otilia Serrano: Es el traficante de la ciudad, si alguien puede encontrar lo que necesitas es él.
- * Dr. Conrado/ Dra. Catalina Morán: Un tzimisce de prestigio en la ciudad, famoso por sus creaciones.
- * Gaspar/ Genoveva Antúnez: Uno de los nosferatu que te deben un favor.

Disciplinas:

- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * Dominación: tienes que mirar a los ojos de tu oponente y decir una orden de una sola palabra (corre, salta, gruñe, llora). La orden no durará más de 10 minutos. Sólo puedes mantener una orden activa hasta que expire. Gasta 1 PS por orden.
- * Auspex: puedes leer la mente del resto como si estuvieras leyendo un libro. Gasta 2 PS y

haz

ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 4

ATRIBUTOS MENTALES 5

una prueba mental. Si ganas, puedes hacer la pregunta que tú quieras a tu objetivo, y éste debe responder la verdad.



ANTONIO / ADELA PEREIRA

Has visto naciones nacer y morir bajo la luna. Has sobrevivido más que imperios y grandes líderes. Y todavía sigues aquí. Tus metas han cambiado con el paso del tiempo: ya no buscas el poder personal, ahora trabajas para algo más grande. Eres un Inconnu, un miembro de una secta semi-secreta encargado de vigilar a tus hermanos para evitar su descontrol. Y ahora las cosas están muy descontroladas, tanto que te has visto obligado a salir de tu escondrijo para vigilarlos más de cerca. Ha llamado tu atención especialmente la imprudencia de algún cainita local que ha soltado por las calles a un engendro, del que te encargaste personalmente. No estás seguro de si es un movimiento de los antiguos en la Yihad, pero hace poco ha muerto el Arzobispo de la zona, Monçada, lo que no ha mejorado la situación. Por primera vez en muchos (muchos) años, deberías intentar averiguar que está pasando por tus propios medios e informar a los Doce de Hunedoara.

Lo que sabes:

- * Fue el doctor quién liberó a la bestia. No sabes si fue un accidente o una defensa desesperada contra su enemigo jurado, la Camarilla. Deberías intentar averiguarlo y asegurarte de que no vuelva a pasar nada parecido.
- * Hay agentes de la Camarilla en la ciudad. Esto refuerza tu teoría de que un movimiento importante de la Yihad está a punto de ocurrir en la ciudad.
- * También ha llegado un infernalista a la ciudad, así como un independiente. El puzzle está lleno de piezas que deberás encajar.
- * El Arzobispo Monçada ha muerto. Fue un asesinato conjunto entre su propia chiquilla, Lucita de Aragón y una assamita llamada Fátima Al-Faqadi.
- * Monçada esperaba un importante objeto, la verdadera razón para convocar el Banquete de Sangre.

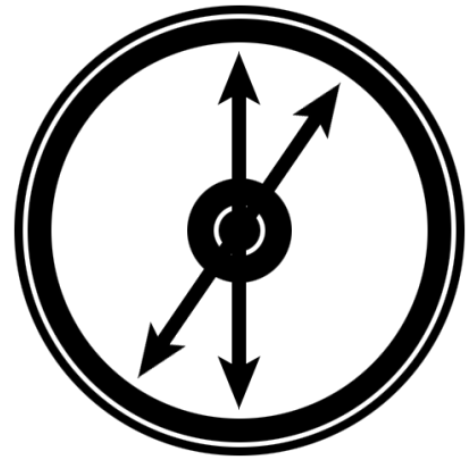
Lo que tienes a tu disposición:

- * Tus dones vampíricos se ven magnificados por la potencia de tu sangre. Además, tu cercanía a Caín te vuelve inmune a la Dominación de otros.
- * Tu línea de sangre es prácticamente desconocida, lo cual te da acceso a disciplinas inusuales.
- * Tienes una red de informadores (tanto mortales como vampiros) con sugerencias mentales implantadas que te informan directamente a través de una línea segura.

Objetivos:



- * Es IMPERATIVO que tanto tu línea de sangre como tu afiliación al Inconnu permanezcan en el más absoluto secreto. Hazte pasar por otro Sabbat si fuera necesario.
- * No hagas un uso público de tus poderes vampíricos. Alguien tan poderoso como tú y a la vez tan desconocido no pasaría desapercibido mucho tiempo, y eso sería arriesgarse a ser descubierto.
- * Por nada del mundo te involucres en las luchas intestinas de la Yihad. Tú estás para observar sus movimientos e informar de ellos, no para participar en ellos.
- * Intenta calmar los ánimos. Usa un método de influencia sutil (como si intentaras hacerles entrar en razón), y si alguien te pregunta, sal del paso como buenamente puedas sin delatarte.
- * Averigua por qué el Doctor liberó al engendro en las calles.
- * Averigua qué pretenden los agentes de la Camarilla en la ciudad, así como el assamita independiente. Informa inmediatamente cuando lo sepas.
- * Averigua quién es el infernalista en el Banquete de Sangre y sus objetivos.
- * Averigua quién sabría aprovechar los poderes del objeto, e intenta que no caiga en sus manos.

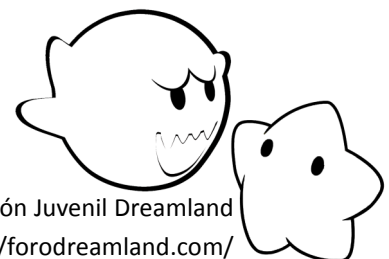


Conoces a:

Realmente, a nadie. Potencialmente, a todo el mundo. Cada vez que quieras averiguar algo sobre un personaje en específico, consulta a un máster.

Disciplinas:

- * **Potencia:** puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * **Dominación:** antes de utilizar esta disciplina DEBES llamar a un master para su supervisión. Tienes que mirar a los ojos de tu oponente y darle una orden o implantarle una sugestión mental, tras lo que el sujeto se olvidará de que la recibió de ti (aunque SABRÁ que ha sido manipulado por ALGUIEN). La orden no durará más de 10 minutos, mientras que la sugestión se mantendrá hasta que sea activada. Sólo puedes mantener una orden o una sugestión activa al mismo tiempo. Gasta 2 PS por cada uso de esta disciplina.
- * **Temporis:** mediante esta disciplina puedes controlar el mismo



flujo del tiempo en las cercanías. Crea una burbuja donde se detiene el tiempo, y sus efectos son evidentes para un observador que esté fuera de la burbuja. Gasta 4 PS para paralizar a todos los que estén interactuando contigo en ese momento (incluso si estás en un combate, pero debes declararlo antes de que se efectúen las pruebas de la ronda de combate). No podrán hacer nada en 10 segundos (o 2 rondas de combate), e incluso podrás ofuscarte frente a ellos.

Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.

Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.

ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 4

ATRIBUTOS MENTALES 6



SALVADOR / SARA DONOSO

Perteneces a la Mano Negra, una fuerza de élite dentro del Sabbat. Esta noche actúas acompañado, y en una de las más importantes ciudades del Sabbat. Tus superiores te han ordenado la misión de dar “apoyo” a un héroe de guerra de las cruzadas y asedios que se están llevando a cabo en la Costa Este de los Estados Unidos.

Lo que te han ordenado tus superiores es que consigas que el susodicho héroe ascienda y ocupe el lugar de Monçada ahora que está ausente. Los intereses de la Mano Negra son tus intereses.

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Monçada no va a estar presente esta noche.
- * El héroe de guerra va a llegar esta noche al Banquete de Sangre.
- * Los espías informan de que podría haber algún infiltrado de la Camarilla en el Banquete de Sangre.
- * También has recibido informes sobre la inestabilidad del poder actual en la ciudad ahora que Monçada no está presente. Hay un sustituto temporal, y una o más personas que quieren su puesto.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Un compañero leal y eficiente, con quien ya has trabajado antes.
- * Tu posición en la Mano Negra es un reconocimiento a tus habilidades de combate, muy superiores a las del resto de Cainitas de tu edad.

Objetivos:

- * Pon al héroe al frente de la política local. No tiene por qué ser necesariamente encumbrándolo como Arzobispo. Si le consigues un cargo muy cercano al del Arzobispo actual, tus superiores estarán complacidos.
- * Si encuentras a algún Camarilla, házselo saber a tu compañero y eliminadlo.

Conoces a:

- * Leocadio / Lucía Cortés: Tu compañero de batallas.
- * Oscar / Otilia Serrano: Ha intentado tentarte con múltiples objetos y ofrendas. Si buscas algo, puedes acudir a él.
- * Pedro / Petronila Ramírez: Es el héroe del que todos hablan y tú debes lograr que tenga una posición de poder en la ciudad.



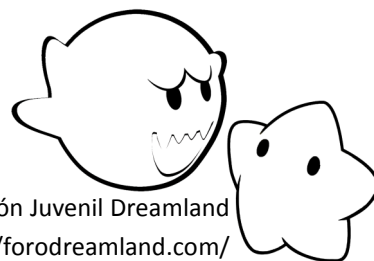
Disciplinas:

- * **Celeridad:** Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * **Ofuscación:** si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * **Extinción:** con un mero toque, puedes intoxicar a una víctima utilizando el poder de tu sangre. Para utilizar esta disciplina debes tocar físicamente a tu objetivo. En un tiempo máximo de una hora tras el toque, podrás gastar 2 PS para activar el poder. Tú (por medio del máster) y tu víctima haréis una prueba física enfrentada. Si tienes éxito, tu víctima sufrirá un punto de daño. Habla con un máster antes de utilizarlo.

ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 2



LEOCADIO / LUCÍA CORTÉS

Perteneces a la Mano Negra, una fuerza de élite dentro del Sabbat. Esta noche actúas acompañado, y en una de las más importantes ciudades del Sabbat. Tus superiores quieren que un héroe de guerra de las cruzadas y asedios que se están llevando a cabo en la Costa Este de los Estados Unidos acabe en la cima del poder esta noche.

Por los informes has deducido que hay varios cainitas intentando mantener su poder o intrigando para conseguir más de lo que ya tienen. Nunca te han gustado las guerras de salón a las que se dedican la mayoría de los vampiros. Tú eres más rápido, directo y eficiente que eso.

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Monçada no va a estar presente esta noche.
- * El héroe de guerra va a llegar esta noche al Banquete de Sangre.
- * Los espías informan de que podría haber algún infiltrado de la Camarilla en el Banquete de Sangre.
- * También has recibido informes sobre la inestabilidad del poder actual en la ciudad ahora que Monçada no está presente. Hay un sustituto temporal, y una o más personas que quieren su puesto.

Lo que tienes a tu disposición:

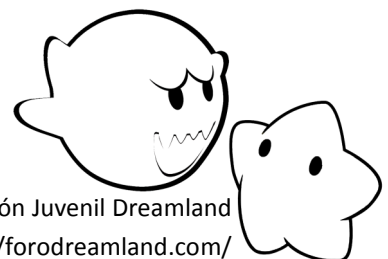
- * Un compañero leal y eficiente, con quien ya has trabajado antes.
- * Tu posición en la Mano Negra es un reconocimiento a tus habilidades de combate, muy superiores a las del resto de Cainitas de tu edad.

Objetivos:

- * Pon al héroe al frente de la política local. La manera más rápida de hacerlo es matando a todos los detentadores de poder locales, aunque nadie ha dicho que sea la más segura. Si tan solo pudieras aislarlos y eliminarlos de uno en uno...
- * Si encuentras a algún Camarilla, házselo saber a tu compañero y eliminadlo.

Conoces a:

- * Salvador / Sara Donoso: Tu compañero en la Mano Negra.
- * Oscar / Otilia Serrano: Un traficante con muy pocos pelos en la lengua. Te vendería hasta su propia madre.
- * Pedro / Petronila Ramírez: Los de arriba lo quieren en el poder y entre los de abajo es un héroe.



Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finiquiten que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * Protean: gastando 1 PS, puedes extender unas garras similares a las de un lobo o un oso. Permanecen extendidas hasta que decidas retraerlas. Si quisieras volver a extenderlas, tendrías que gastar otra vez 1 PS. A efectos de juego, las garras causan dos puntos de daño.



ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 2



MELCHOR / MARÍA DE LA CALLE

Un importante cainita de Barcelona os ha pedido a un compañero y a ti que le entreguéis a Ambrosio Luis de Monçada una caja cerrada místicamente. Tu compañero y tú sois parte de una manada nómada más grande, y habéis quedado en reuniros con ellos una vez entreguéis el paquete al Arzobispo Monçada. Si esto sale bien, aquel tipo de Barcelona acabará debiéndooos un favor por entregar una simple cajita esta noche. ¿Qué podría salir mal?

Lo que sabes:

- * El Banquete de Sangre de esta noche ha sido convocado por Monçada.
- * La caja es imposible de abrir. Habéis probado a pasar un tráiler por encima, y eso que es de madera, pero tiene una cerradura en la que debería encajar una llave.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Un compañero de tu misma manada, con quien has compartido varias batallas. Confiáis plenamente el uno en el otro, tanto por conveniencia como por experiencia.
- * Eres tú quien lleva la caja. Además, aquel cainita barcelonés te dio un broche y te dijo que no te lo quitaras por nada del mundo.

Objetivos:

- * No te quites el broche. Te da en la nariz que es parte importante de vuestra misión. Y desde que pasasteis el camión por encima de la cajita de madera, estás aún más convencido de que así es.
- * Entrega la caja de madera a Monçada y sólo a Monçada. Él tampoco podrá abrirla, pero eso es su problema. En cuanto le entregues la caja, ese catalán pretencioso te deberá un favor.

Conoces a:

- * Gaspar/ Genoveva Antúnez

Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * Potencia: puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.

ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 3



GASPAR/ GENOVEVA ANTÚNEZ

Un importante cainita de Barcelona os ha pedido a un compañero y a ti que le entreguéis a Ambrosio Luis de Monçada una caja cerrada místicamente. Sois parte de una manada nómada, y habéis quedado con ellos para cuando entreguéis el paquete al Arzobispo Monçada. Si sale bien, el tipo de Barcelona os deberá un favor. De todas formas, aunque los lazos con tus hermanos de manada son fuertes, a quien debes lealtad en primer lugar es a tu clan. Y tu clan tiene sus propios planes para ti esta noche. Planes que, por supuesto, deben permanecer en secreto.

Lo que sabes:

- * El Banquete de Sangre de esta noche ha sido convocado por Monçada.
- * Gracias a la inmensa red de información que maneja tu clan, sabes que los rumores son ciertos: Monçada está muerto.
- * La caja es imposible de abrir. Habéis probado a pasar un tráiler por encima, y eso que es de madera, pero tiene una cerradura en la que debería encajar una llave.
- * Tu clan tiene una deuda con alguno de los locales. Cualquiera que pida que se le devuelva el favor, se dirigirá a ti con estas palabras exactas: "Hermano/a, necesito tu ayuda esta noche".

Lo que tienes a tu disposición:

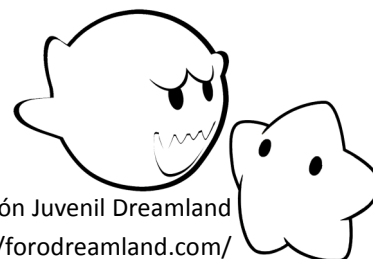
- * Un compañero de tu misma manada, con quien has compartido varias batallas. Confiáis plenamente el uno en el otro, tanto por conveniencia como por experiencia.
- * La información sobre la muerte de Monçada, así como acceso a más información por un canal seguro (Consulta con un máster).

Objetivos:

- * No dejes que tu compañero se entere de que tienes otras cosas que hacer. Son asuntos de tu clan en los que él no debería interferir. No debe saber que tienes acceso a más información que él por medio de tu clan. Para todo lo demás, síguete la corriente.
- * Monçada no está, así que ya no necesita la caja. Cuando tu compañero averigue (por sus propios medios, naturalmente) que Monçada no va a venir, quizá puedas convencerle para canjear la caja a algún otro cainita local por algo que os beneficie a ambos.
- * Ayuda a los locales a los que tu clan debe favores, haciendo de ojos y oídos extra si es lo que necesitan de ti.

Conoces a:

- * Melchor / María de la Calle: Tu compañero de manada.



Disciplinas:

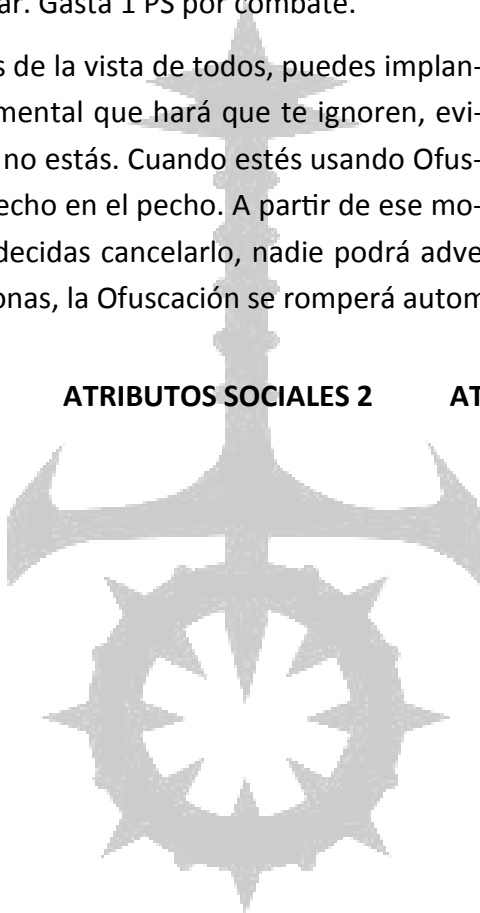
- * **Potencia:** puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * **Ofuscación:** si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.



ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 2



PEDRO / PETRONILA RAMÍREZ

Eres un Arconte infiltrado de la Camarilla. Lo bueno es que llevas tanto tiempo metido en el Sabbat que conoces toda su parafernalia de filosofía, organización y costumbres. Lo malo de estar metido tan a fondo es que tus líderes están empezando a dudar de tu lealtad. ¿Cómo si no se explica que te hayan asignado una tarea tan peligrosa? Destruir al Sabbat en Madrid desde dentro... Hace un mes no sabías por dónde cogerlo. Pero desde hace una semana, con la muerte del Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada se te han abierto muchas posibilidades, siendo esta noche el cúlmén de todas ellas. Esta noche tienes la victoria al alcance de tu mano si eres capaz de aprovecharte de la situación.

Lo que sabes:

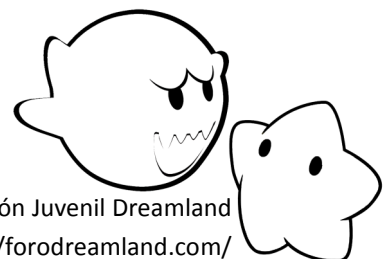
- * Monçada está muerto irremisiblemente. Los rumores de su muerte son ciertos.
- * La situación política actual es muy caótica. Hay un nuevo Arzobispo que se ha puesto a sí mismo en el poder, así como un antiguo siervo de Monçada que desea arrebatarse su posición.
- * Esta noche acudirá un alto cargo oficial del Sabbat al Banquete de Sangre. Podrías convencerle de que las luchas intestinas no llevan al Sabbat a ninguna parte, entregándole a ti el poder como "parte neutral y desinteresada" que eres.
- * Tus superiores te han informado de que un cainita local ha contactado con la Camarilla e intenta unirse a ella oficialmente y abandonar el Sabbat. También informan de la presencia de otro Vástago de la Camarilla en el ritae de esta noche.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Una coartada extremadamente sólida, no ya como miembro del Sabbat, sino como un héroe de guerra en las luchas libradas en la Costa Este de los Estados Unidos.
- * Un simpatizante dentro del Sabbat y un enlace de la Camarilla. Si logras averiguar quiénes son, obtener su ayuda debería ser relativamente fácil.

Objetivos:

- * Deteriora la estructura política de la ciudad tanto como te sea posible. Vuélvelos a unos contra otros y, si tienes la oportunidad, toma el poder para ti mismo.
- * Encuentra a tus simpatizantes. Con su ayuda todo será más fácil.



Conoces a:

- * Ricardo/ Rosario de la Vega: Te ha dado la bienvenida a la ciudad como el héroe de guerra que te cree. Es el nuevo Arzobispo de la ciudad.
- * Dacio / Dorotea González: Es uno de los secuaces de Ricardo/ Rosario de la Vega.
- * Isaías / Inmaculada Sartosa: Es uno de los secuaces de Ricardo/ Rosario de la Vega.
- * Zacarias de la Hera: Es uno de los secuaces de Ricardo/ Rosario de la Vega.
- * Úrsula Rojas: Desde que llegaste te ha mirado a lo lejos, no se atreve a acercarse demasiado a Ricardo/ Rosario de la Vega. Parece alguien importante y poderoso.
- * Oscar / Otilia Serrano: Ha intentado hacer tratos contigo en más de una ocasión, ofreciéndote toda clase de artilugios y favores.



Disciplinas:

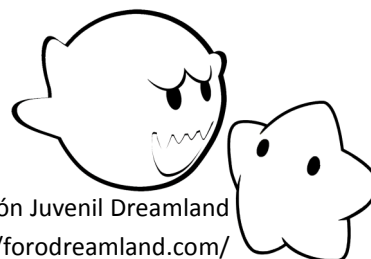
- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.
- * Potencia: puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.

ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 3

- * Fortaleza: ignora el primer punto de daño recibido de cada combate en el que participes.



BALTASAR / BLANCA RUBÍN

Eres más inteligente que el resto. Sabes que están todos ciegos. Sabes que ellos no son libres, sólo tienen una correa más larga. Tú eres quien realmente está libre de la influencia de la política y los juegos de guerra del Sabbat. Tú eres la máxima expresión de la libertad que la secta ofrece (o más bien aparenta ofrecer). Sólo tú te has dado cuenta de que es sirviendo a los amos apropiados como uno escala posiciones y es totalmente libre de toda influencia externa. Y tus amos son los mismísimos diablos.

Conoces los riesgos de ser un infernalista dentro del Sabbat: estáis perseguidos como perros, excluidos como leprosos, y cuando os cazan, os torturan y os provocan la muerte más lenta y dolorosa posible. Pero los beneficios superan con mucho a los riesgos. Y tus beneficios hasta el momento han sido muy altos. Ya sólo te queda conseguir los objetivos de esta noche para que tus amos te conviertan en uno de sus heraldos y te transfieran parte de sus poderes.

Lo que sabes:

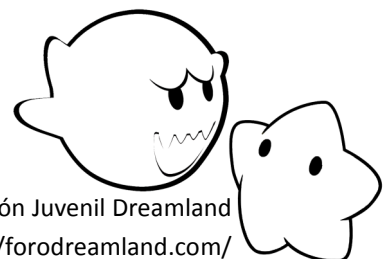
- * Si alguien descubre lo que eres, date por muerto.
- * Esta noche llega el objeto de deseo de tus señores infernales. Si lo consigues y se lo entregas, te transferirán parte de sus poderes. Y eso, amigo, son muchos poderes.
- * El objeto es un amuleto y está dentro de una caja de madera sellada místicamente, pero tus señores saben cómo abrirla.
- * Esta noche acudirá un alto cargo oficial del Sabbat al Banquete de Sangre. Todos creen que ha sido enviado para designar un sucesor oficial de Monçada mientras éste no está en la ciudad, pero tú sabes la verdad. Es un Inquisidor, te está buscando a ti, y estará dispuesto a darle el cargo a cualquiera que averigüe quién es el infernalista. Aunque siempre pueden acabar equivocándose...

Lo que tienes a tu disposición:

Las recompensas de tus amos, la capacidad de invocar llamas del Infierno. Pero úsalas con precaución, pues tú mismo aún no eres capaz de controlarlas del todo y resultarás herido. Además, cualquiera que te vea invocar las llamas del Infierno podrá deducir lo que eres.

Objetivos:

Encuentra el objeto y hazte con él. Después, escapa (muestra el objeto a un máster y hazle saber que escapas del Banquete con él).



Conoces a:

Tomás / Teresa Manzano: Sabes que este hombre te ha estado persiguiendo desde hace semanas gracias a la bondad de tus señores que te protegen. Por suerte para ti, él no sabe a quién está buscando.

Disciplinas:

- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
- * Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * Las Llamas del Infierno: gasta 4 PS y réstate un nivel de salud cada vez que quieras invocar una deflagración infernal con la que abrasar a tus enemigos. Las llamas causan tres puntos de daño automáticamente a tu objetivo, o a todos los que estén involucrados en el mismo combate que tú (exceptuándote a ti).



ATRIBUTOS FÍSICOS 1

ATRIBUTOS SOCIALES 4

ATRIBUTOS MENTALES 4



TOMÁS / TERESA MANZANO

Estás en misión oficial y así se lo harás saber a todos cuando te persones en el Banquete de Sangre. Sabes perfectamente cómo está la situación política en Madrid, y francamente, te da igual. Debes detener al Infernalista que acudirá esta noche al Banquete de Sangre. No sabes quién es, pero dada tu posición y que tú serías el único capaz de legitimar a un cainita local para que se convierta en el nuevo Arzobispo de la ciudad, esperas que los “altos cargos locales” se unan a ti en la búsqueda del Infernalista.

Tu misión te ha sido encomendada en una carta por la mismísima Inquisidora Misericordia, y no vas a fallarle. Ni a ella ni a los ideales del Sabbat. Debes IMPONER la libertad de la secta y CASTIGAR a todo aquel que se ate de por vida a los poderes infernales.

Lo que sabes:

- * Hay un infernalista en el Banquete de Sangre.
- * La situación en Madrid es como la de un cadáver por el que se pelean las hienas más grandes, con las hienas pequeñas alineadas con quien creen será el ganador. En cuanto vean que tú eres la autoridad, todos se echarán encima tuya buscando tu aprobación. Ya te ha pasado antes.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Tu cargo de Inquisidor no deja dudas. La Inquisición te apoya, tu puesto te da autoridad, y tus ideales son implacables. No fallarás.
- * Una banda de autoproclamados líderes peleándose entre ellos para que les elijas como nuevos Arzobispos. Únelos a todos en un frente común contra el Infernalista prometiendo que les encumbrarás, y después elige uno a dedo.

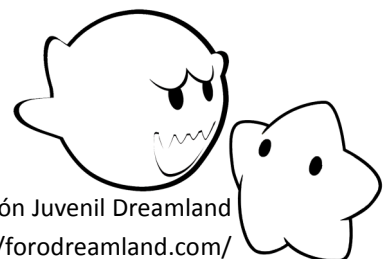
Objetivos:

- * Encuentra al Infernalista y captúralo e interrógallo si es posible, o mátalos si es preciso.
- * Cuando hayas terminado con tu tarea, y sólo entonces, designa al Arzobispo para Madrid que te plazca. La idea es que haya un nuevo líder legítimo para estabilizar la situación en la ciudad, y tu autoridad te capacita para nombrar a uno.

Conoces a:

Nadie.

Disciplinas:



- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
- * Potencia: puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.
- * Obtenebración: puedes convocar un Brazo del Abismo. Es un tentáculo de materia oscura capaz de agarrar, golpear y esquivar. A efectos de juego, cuentas con un ataque más en cada ronda de combate. Gasta 1 PS en la primera ronda de combate, y 1 PS cada ronda subsiguiente del mismo combate para mantenerlo activo.
- * Fortaleza: ignora el primer punto de daño recibido de cada combate en el que participes.



ATRIBUTOS FÍSICOS 4

ATRIBUTOS SOCIALES 4

ATRIBUTOS MENTALES 2



HONORIO / HILDEGARDA FLECHA

Estás más que harto. Intentaste adaptarte pero no se merecen tenerte entre ellos ni llamarte su “hermano”. El Sabbat te ha obligado a renunciar a todo lo que apreciabas: tu familia, tu trabajo, tus propiedades, tu humanidad... y ya no estás dispuesto a dar más por esta familia de monstruos. Afortunadamente, en una de las incursiones de tu manada capturaste a un agente de la secta enemiga, la Camarilla. Aunque tu manada acabó matándolo, le escuchaste lo suficiente como para saber que querías cambiar de bando. Según lo que oíste de aquel pobre desgraciado, en la Camarilla, siempre que no detentes un puesto importante y no reveles tu naturaleza vampírica a los humanos, se te deja vivir en paz. No te obligan a beber asquerosos mejunjes ni a participar en matanzas que le revolverían las tripas a Charles Manson. Y esta noche, según los rumores, podrías tener tu oportunidad al alcance de la mano...

Lo que sabes:

Algunos “amigos” de clanes independientes te han chivado que esta noche un agente de la Camarilla estará en el Banquete de Sangre bajo una identidad falsa.

Lo que tienes a tu disposición:

Poco más que lo que puedas averiguar y obtener por ti mismo. Estate atento a cualquier indicio revelador, y trata de hacer que los demás te ayuden a descubrir las lealtades de los presentes esta noche. Después de todo, eres su “hermano”.

Objetivos:

- * Encuentra al agente de la Camarilla.
- * Demuestra al agente de la Camarilla que eres digno de su confianza ayudándole en todo lo posible.

Conoces a:

- * Oscar / Otilia Serrano: Es un comerciante al que conoce toda la ciudad.

Disciplinas:

- * Vicesitud: el poder de tu sangre te permite moldear carne y hueso como si fueran arcilla. Gastando 2 PS y manteniendo contacto físico durante un minuto con tu objetivo (que puedes ser tú mismo) puedes intercambiar PERMANENTEMENTE un punto de sus atributos físicos por un nivel más de salud o viceversa.
- * Auspex: eres capaz de percibir el aura de los seres, leyendo sus fluctuaciones e interpretándolas para conocer sus estados emocionales y sobrenaturales. Gasta 1 PS y haz una



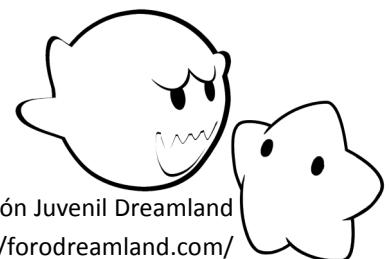
prueba mental enfrentada con tu objetivo. Si ganas, tendrá que contestar la verdad a UNA de las siguientes preguntas que le hagas: “¿Cuál es tu estado emocional actual?” “¿Qué tipo de criatura eres? (vampiro, humano, hombre lobo...)” “¿Lo último que has dicho era una mentira?” “¿Estás bajo los efectos de algún tipo de magia?”



ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 3



DR. CONRADO/ DRA. CATALINA MORÁN

La has cagado. La has metido hasta el fondo. Estás jodido. Normalmente tú te dedicas al tranquilo estudio y aplicación de la metamorfosis Tzimisce sobre las diferentes criaturas que vagan por la ciudad. Pero la jodiste. Te emocionaste con tu última creación. Te llevó varios meses y varios favores, pero lo lograste. Creaste un vozhd, una aberración hecha con la unión de varios humanos (y algún miembro o mandíbula de animal) en un solo cuerpo. Pero pasó algo. No creíste que pudiera escapar de tus sujeciones reforzadas, pero lo hizo. Lo hizo y ahora está muerto. Escapó durante el día (es una aberración, no un vampiro como tú) y por la noche te encontraste las cadenas destrozadas. También saliste a buscarla, y al volver, desesperado por no encontrar nada, la viste en tu puerta, destrozada: cortes por todas partes, algunos miembros amputados, media cabeza rebanada, contusiones por todas partes... En parte estás enfadado por lo que le hicieron a tu mascota, pero también estás acojonado. No sabes quién ha sido el que paró aquella cosa por las calles de Madrid, pero desde luego le debes un favor, y de los gordos, por evitarte las atenciones de las autoridades mortales. Además, quienquiera que fuera, también sabe que le debes un favor. Todos os conocen a ti y a tus creaciones.

Lo que sabes:

- * Alguien mató a tu vozhd. Alguien jodidamente poderoso, o con muchos amigos. O quizá ambas cosas.
- * Hay un tipo que reclama ser el nuevo Arzobispo de la ciudad, y se rumorea que tiene a varios templarios que le escoltan. ¿Habrás sido él?

Lo que tienes a tu disposición:

Puedes ofrecer tus servicios y tus músculos a quienquiera que reclame la muerte de tu monstruo, además de tu voto si resulta que fue aquel tipo que dice que ahora es el Arzobispo. Lo que sea para que te dejen en paz.

Objetivos:

Encuentra a quien mató a tu mascota. Dile que lo sientes, que no volverá a pasar, ofrécele tus habilidades para que se lo crea y zanja el asunto para volver al trabajo.

Conoces a:

- * Oscar / Otilia Serrano: Siempre te ha conseguido todo aquello que le pedías, por muy raro y estrafulario que fuera.
- * Úrsula Rojas: Anteriormente has comerciado con tus experimentos con ella. Recuerdas



que pagaba bien, aunque era muy exigente.

Disciplinas:

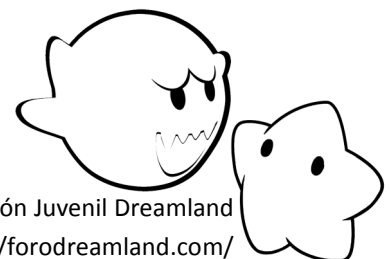
- * **Vicisitud:** el poder de tu sangre te permite moldear carne y hueso como si fueran arcilla. Gastando 2 PS y manteniendo contacto físico durante un minuto con tu objetivo (que puedes ser tú mismo) puedes intercambiar PERMANENTEMENTE un punto de sus atributos físicos por un nivel más de salud o viceversa.
- * **Auspex:** eres capaz de percibir el aura de los seres, leyendo sus fluctuaciones e interpretándolas para conocer sus estados emocionales y sobrenaturales. Gasta 1 PS y haz una prueba mental enfrentada con tu objetivo. Si ganas, tendrá que contestar la verdad a UNA de las siguientes preguntas que le hagas: “¿Cuál es tu estado emocional actual?” “¿Qué tipo de criatura eres? (vampiro, humano, hombre lobo...)” “¿Lo último que has dicho era una mentira?” “¿Estás bajo los efectos de algún tipo de magia?”
- * **Potencia:** puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.



ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 4



JULIÁN / JULIA LUNA

Tus maestros en la Fortaleza de Alamut han hablado. Acabas de convertirte en Rafiq, guerrero por méritos propios del clan Assamita. Tras un par de semanas de entrenamiento intensivo con tus primos, los Assamita antitribu, has aprendido el vocabulario y las costumbres necesarias para mezclarte entre ellos sin causar demasiadas sospechas. La voluntad de tus maestros es que acudas al Banquete de Sangre y ofrezcas tus servicios al mejor postor. Para ellos, es otra prueba más que debes pasar antes de demostrar que eres digno de encargarte de contratos de asesinato más serios en solitario. Para ti, es un desafío que superar para demostrar tu valía a tu clan y a al-Asrad, el Amr de Alamut.

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada ha sido asesinado por una compañera de clan, Fátima al-Faqadi.
- * Los actuales dirigentes de Madrid compiten entre sí por el poder absoluto.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Como rafiq del clan Assamita tienes habilidades combativas que pocos pueden igualar siquiera.
- * Tus disciplinas son relativamente exóticas dentro del Sabbat.

Objetivos:

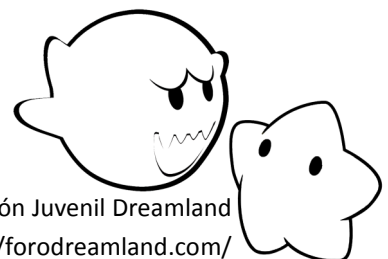
- * Cobra un precio establecido por tí en PS por cada objetivo al que tu contratante quiera eliminar, o la cantidad que estimes si lo que pide es protección o cualquier otra cosa que no implique matar directamente a nadie. Una vez cobrados, cumple con tu cometido y no aceptes más "contratos" hasta que termines con el actual. (Los PS que cobres los guardará un máster para diferenciarlos. En cualquier momento, si te ves apurado, puedes beber esos PS e incorporarlos a tu reserva).
- * No vuelvas a Alamut con menos de 10 PS

Conoces a:

Oscar / Otilia Serrano: Un comerciante de la ciudad.

Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.

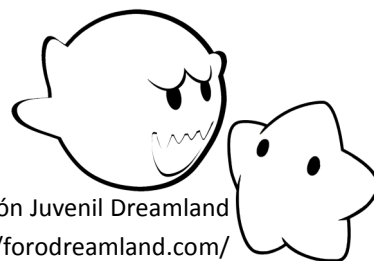


- * Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * Extinción: con un mero toque, puedes intoxicar a una víctima utilizando el poder de tu sangre. Para utilizar esta disciplina debes tocar físicamente a tu objetivo. En un tiempo máximo de una hora tras el toque, podrás gastar 2 PS para activar el poder. Tú (por medio del máster) y tu víctima haréis una prueba física enfrentada. Si tienes éxito, tu víctima sufrirá un punto de daño. Habla con un máster antes de utilizarlo.

ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 4



NICOLÁS / NIEVES CRUZ

Llevas desde que conociste y te interesaste por la filosofía del Sabbat pensando que son unos hipócritas. ¿Cómo pueden defender la libertad como primordial en la secta, y tener a unos pretenciosos llamados “obispos” y “arzobispos” controlando las ciudades? ¿Qué clase de libertad puede ofrecer una secta en la que caerle bien o mal a alguien importante es una lotería? Lotería de la que muchas veces depende si vives o mueres, por cierto... Estás hasta los cojones de los peces gordos del Sabbat. Y ahora que Monçada ha salido de la escena pública parecía que todo iba a mejorar. Hasta que llegó otro pelele para ocupar el cargo. Te cae mejor que Monçada, pero sigue confirmando tu teoría de que el Sabbat es pura hipocresía. Si hubiera alguien más que apoyara tus ideas y estuviera dispuesto a unir fuerzas para dar una patada en el culo a los peces gordos...

Lo que sabes:

- * El Arzobispo Ambrosio Luis de Monçada ha dejado Madrid, pero otro tipo ha ocupado su puesto.
- * Los actuales tipos gordos de Madrid compiten entre sí por el poder absoluto. Por algún sitio has escuchado algo así como “Divide y vencerás”.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Tu compañero de manada ha demostrado compartir tu idealismo y te ha cubierto las espaldas en más de una pelea callejera con otras manadas.
- * La situación política actual es propensa a favorecer a tus planes, siempre que consigas encontrar a más que compartan tus ideas.

Objetivos:

Intenta que al terminar la partida no haya ningún poder establecido oficialmente.


Conoces a:

- * Ernesto / Eva Guzmán: Tu compañero idealista.
- * Oscar / Otilia Serrano: Es un comerciante si n ideales ni lealtades.
- * Ricardo/ Rosario de la Vega: El pez gordo que tiene el poder y restringe tu libertad.

Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.

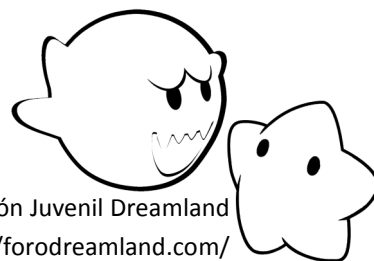


- 
- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
 - * Auspex: eres capaz de percibir el aura de los seres, leyendo sus fluctuaciones e interpretándolas para conocer sus estados emocionales y sobrenaturales. Gasta 1 PS y haz una prueba mental enfrentada con tu objetivo. Si ganas, tendrá que contestar la verdad a UNA de las siguientes preguntas que le hagas: “¿Cuál es tu estado emocional actual?” “¿Qué tipo de criatura eres? (vampiro, humano, hombre lobo...)” “¿Lo último que has dicho era una mentira?” “¿Estás bajo los efectos de algún tipo de magia?”

ATRIBUTOS FÍSICOS 2

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 3



ERNESTO / EVA GUZMÁN

Te encanta el Sabbat. Es decir, te encanta ser un vampiro, o un cainita, o como coño lo llamen los que son más viejos que tú. Puedes hacer todo lo que quieras ahora que estás oficialmente muerto: puedes darles palizas a los humanos, o a otros vampiros de otras manadas, o a los anarquistas, o a los Camarilla. Puedes cabrear a los animales callejeros y matarlos si quieres. Ya las heridas superficiales, y las no tan superficiales, pueden ser curadas con sangre, así que no te preocupa recibir unos tiros, o unos navajazos. De hecho, más de una vez, has provocado a tíos que salen como cubas de las discotecas o a pandilleros para que te claven una navaja, solo para sacarles el brazo en el que la llevan y clavársela con él. Además tienes un compañero que es legal. Dice que los más viejos no deberían deciros lo que hay que hacer, y tiene razón. Ahora que puedes darte de leches con o contra lo que sea, no quieres que venga un anciano comepedos a decirte que no lo hagas. O sí, que venga. Se irá con tu bota metida en su culo.

Lo que sabes:

- * Pegarse con otros vampiros es divertido.
- * Tu amigo dice que si esta noche conseguís que nadie salga elegido "Arzobispo" podréis hacer siempre lo que os salga.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Tu compañero de manada no es tan fuerte como tú, pero consigue amigos más fácilmente. Y hasta es capaz de espantarlos.
- * Eres un espécimen físico a la altura de los mejores. Tanto pegarse con todo el mundo tiene que servir para algo.

Objetivos:

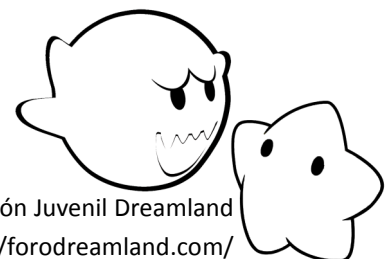
- * Respetando a tu compañero, peléate con todos los que puedas. Es divertido.
- * Por lo general, lo que tu amigo te pide que hagas acaba beneficiándoos a ambos. Si te pide que le partas la boca a algún enemigo de su nuevo amigo, hazlo, es por vuestro bien.

Conoces a:

- * Nicolás / Nieves Cruz: Tu compañero de ideales y cabecilla de vuestra pandilla.

Disciplinas:

- * Celeridad: Después de que todos hayan actuado en una escena (incluido tú), puedes gastar 1 PS para conseguir una acción adicional.



- * Potencia: puedes utilizar “bomba” en un sistema de piedra, papel o tijeras. La bomba gana a la piedra y al papel, y pierde contra las tijeras. Sólo puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, y sólo para atacar. Gasta 1 PS por combate.



ATRIBUTOS FÍSICOS 5

ATRIBUTOS SOCIALES 2

ATRIBUTOS MENTALES 1



FEDERICO / FORTUNATA MORALES

Llevas infiltrado en Madrid bastante tiempo como agente de la Camarilla. Te has hecho pasar por un Sabbat, has aprendido las costumbres y ahora te mueves como un pez en el agua. Tu clan te ha exigido máxima discreción en todo lo referente a tu estancia en Madrid. Son ellos quienes, de puertas para afuera, convencen a los dirigentes de la Camarilla de que lo tuyo es una misión de espionaje, pero en realidad andas detrás de un objeto. Tus superiores del clan no han sido muy locuaces describiendo el objeto: va dentro de una caja de madera sellada místicamente, se cuelga del cuello y Monçada está interesado en él. Ha sido este último dato el que ha llamado la atención de tu clan, y para evitar que caiga en malas manos, te han confiado la misión de recuperar el objeto y ponerlo en poder de la Camarilla (o más bien, en poder de los Tremere).

Esta semana las cosas han estado algo tensas en Madrid. Se dice que Monçada convocó un Banquete de Sangre, pero que tuvo que marcharse apresuradamente. De todas formas no suprimió la celebración del ritae. Tu sire te ha comunicado que es posible que algún asistente al Banquete de Sangre tenga el objeto de poder. Tu tarea es arrebatárselo. Aunque no estás muy seguro de si podrías hacerlo solo. Afortunadamente, tu sire también te ha comentado algo sobre un agente Camarilla encubierto que va a asistir al Banquete de Sangre. Quizá él estaría dispuesto a ayudarte si después tú le ayudas a él...

Lo que sabes:

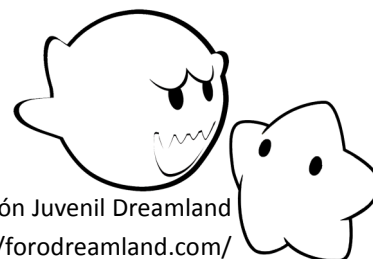
- * Monçada ha desaparecido y esta noche no va a personarse.
- * Un agente encubierto de la Camarilla viene al Banquete de Sangre.
- * El objeto de poder estará en posesión de algún cainita asistente al ritae.

Lo que tienes a tu disposición:

- * Si descubres quién es el agente encubierto, podréis facilitaros las cosas mutuamente.
- * Puedes comunicarte con tu sire mentalmente, y éste te puede proporcionar información adicional que el resto de Tremere no considerasen necesario facilitarte. Consulta tus disciplinas.
- * Como Tremere tienes acceso a la Taumaturgia, con la que el Sabbat sólo puede soñar.

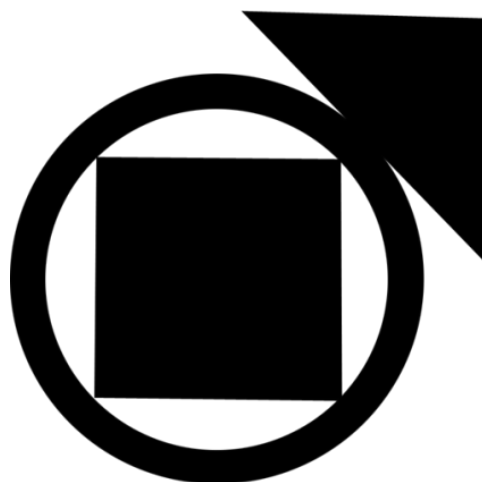
Objetivos:

- * Encuentra el objeto y hazte con él.
- * Encuentra al agente encubierto y colaborad entre vosotros.



Conoces a:

- * Oscar / Otilia Serrano: Suele tener objetos interesantes.
- * Ricardo/ Rosario de la Vega: Es el nuevo Arzobispo de la ciudad.
- * Úrsula Rojas: Mantiene su puesto tras la desaparición de Monçada, pero se oye que desea más.



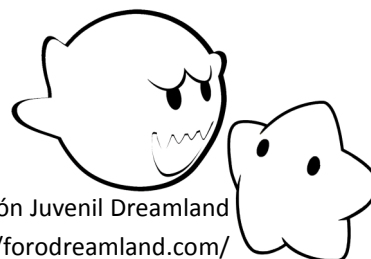
Disciplinas:

- * **Auspex:** eres capaz de percibir el aura de los seres, leyendo sus fluctuaciones e interpretándolas para conocer sus estados emocionales y sobrenaturales. Gasta 1 PS y haz una prueba mental enfrentada con tu objetivo. Si ganas, tendrá que contestar la verdad a UNA de las siguientes preguntas que le hagas: “¿Cuál es tu estado emocional actual?” “¿Qué tipo de criatura eres? (vampiro, humano, hombre lobo...)” “¿Lo último que has dicho era una mentira?” “¿Estás bajo los efectos de algún tipo de magia?”
- * **Ritual de Comunicación con el Sire:** consulta con un máster antes de usar esta disciplina. Tendrás que estar en un estado de meditación durante un minuto, tras lo cual podrás comunicarte telepáticamente con tu sire, esté donde esté, durante unos minutos.
- * **Taumaturgia:** con tus conocimientos de la sangre, eres capaz de obligar a un vampiro a expulsarla de su sistema. Tras tocar a (o ser tocado por) un vampiro, puedes gastar 1 PS para hacer que éste gaste obligatoriamente 1 PS en curarse un nivel de salud. Si no puede curarse (porque tenga su salud al máximo, por ejemplo), sudará la sangre y perderá el PS sin más. Después del toque, puedes usarlo siempre que quieras con el sujeto en cuestión.

ATRIBUTOS FÍSICOS 1

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 4



OSCAR / OTILIA SERRANO

Aunque algunos de tu clan pertenecen al Sabbat, la mayoría de los Setitas que valen la pena se dedican a lo que tú. De hecho, en esta ciudad, todos te conocen, y tú los conoces a todos. Llevas algún tiempo moviéndote por Madrid, pero dado que tienes acceso a todo tipo de recursos útiles como armas, dinero, objetos exclusivos e información, te has aprendido los nombres rápidamente, así como de lo que son capaces cada uno. La verdad, como buen miembro de tu clan que eres, y como seguidor de la Senda del Tifón, no te importa demasiado cómo acabará la política en la ciudad. Hace una semana los ánimos están caldeados por la muerte de Monçada. Por supuesto, sólo son rumores (aunque en realidad sean ciertos). No obstante, la situación se te presenta como un filón que aprovechar. Algunos querrán lo que tú tengas que proporcionar, sean armas, información o, tal y como están las cosas, apoyo político. Lo que sea. Tú les proporcionarás lo que deseen. Sin embargo, el precio de sus deseos DEBE estar a la altura.

Lo que sabes:

- * Monçada ha muerto. Ha sido un asesinato conjunto entre la chiquilla de Monçada, Lucita de Aragón, y una asesina Assamita, Fátima al-Faqadi.
- * Hay más de un agente de la Camarilla encubierto dentro del Banquete de Sangre.
- * Monçada convocó el Banquete de Sangre para recibir a los portadores de un objeto místico.
- * El arzobispo se ha nombrado a sí mismo, y no todos sus allegados le son fieles.
- * El antiguo siervo y Obispo de Monçada quiere sustituir al actual Arzobispo.
- * Hay algunos asistentes mucho más peligrosos de lo que aparentan.
- * Un Assamita independiente ha llegado en busca de "trabajo".
- * Al Tzimisce se le escapó una de sus creaciones. Apareció muerta en su casa la noche siguiente, aunque nadie sabe quién la mató.
- * Un alto cargo del Sabbat va a acudir al Banquete de Sangre.
- * Hay un Infernalista en el Banquete de Sangre. Seguramente ande tras el objeto místico.
- * Habrá un enlace nosferatu antitribu en el Banquete de Sangre. Si lo necesitas, puedes solicitar el pago de la deuda que los nosferatu tienen contigo a través de él. Sólo tienes que dirigirte a él diciendo: "Hermano/a, necesito tu ayuda esta noche".

ATRIBUTOS FÍSICOS 3

ATRIBUTOS SOCIALES 3

ATRIBUTOS MENTALES 3



Lo que tienes a tu disposición:

- * Tienes una cantidad inmensa de información. Dosifícala adecuadamente para acumular los favores del resto de vampiros. NO REGALES NI UN ÁPICE.
- * Puedes proporcionar mejores armas a los vampiros que lo necesiten. Pero cubrir las necesidades debe conllevar un precio. NO REGALES NI UNA.
- * Has atrapado a los nosferatu antitribu en tu red de favores. Puedes reclamar del enlace nosferatu prácticamente cualquier cosa que le pidas.



Objetivos:

- * Haz que queden en deuda contigo y con Set tantos vampiros como te sea posible.
- * Crea en el resto de asistentes una necesidad que puedas cubrir. Después, ofréceles lo que “quieren” y cóbrales por ello. Tu dios Set estará complacido.

Conoces a:

Todos los asistentes en mayor o menor medida. Pregunta al máster cuando quieras saber algo sobre un asistente en concreto.

Disciplinas:

- * Presencia: Eres capaz de aterrar a tus enemigos revelando tu naturaleza vampírica (siseando, mostrando los colmillos...). Gasta 1 PS y haz una prueba social. Si ganas, la víctima huirá y te evitará durante el resto de la escena.
- * Ofuscación: si te apartas de la vista de todos, puedes implantar una sutil sugestión mental que hará que te ignoren, eviten mirarte y finjan que no estás. Cuando estés usando Ofuscación, pon el puño derecho en el pecho. A partir de ese momento, y hasta que tú decidas cancelarlo, nadie podrá advertir tu presencia. Si hablas en presencia de otras personas, la Ofuscación se romperá automáticamente.
- * Serpentinis: puedes extender tu lengua bífida hasta medio metro y utilizarla como arma. A efectos de juego, causas 2 puntos de daño con cada ataque cuerpo a cuerpo.
- * Puedes paralizar con una sola mirada, invocando los ojos hipnotizantes de la serpiente. Haz una prueba mental enfrentada con tu objetivo. Si ganas, y mientras le mires a los ojos, quedará paralizado. Si alguien le ataca, el efecto terminará.

