

Sangre Fácil

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνυμοοτλκμζηγ

M Ó D U L O

Este módulo para *Vampiro: La Mascarada* está ideado como una mini-aventura de castigo, que el Narrador puede introducir en su crónica cuando los PJs cometan alguna tontería que viole la Mascarada. La ciudad concreta donde tiene lugar y muchas de las circunstancias dependerán de la crónica. También puede utilizarse con PJs Sabbath, aunque el impacto de la aventura en la Senda de Iluminación de éstos será mucho menor. Como veréis, tiene una estructura sencilla, sin entrar en detalles, ya que éstos vienen condicionados por las condiciones de la crónica.

El módulo fue desarrollado inicialmente como una secuela de "Camiones en la noche" (publicado en el número 6 de esta revista), pero es del todo independiente. Si deseas unirlo a la aventura, consulta el recuadro.

Los PJs han cometido una violación de la Mascarada, (alimentarse en público, convertirse en murciélago... etc.) que un humano ha grabado en vídeo. El enfurecido príncipe les ordena hacerse con la cinta y silenciar al humano. Los PJs cumplen fácilmente con la misión, respirando aliviados, pero un poderoso ghoul cazador de vampiros les sigue la pista...

Tema

El tema de la aventura es el examen de conciencia. Los PJs no sólo deben reparar su violación de la Mascarada, sino que habrán de enfrentarse a un extraño enemigo que ansía su sangre. Por una vez, los cazadores se convierten en la presa. Quizá la experiencia les sirva para replantearse su crueldad y falta de escrúpulos.

Ambiente

Miedo e inferioridad. En la primera parte de la aventura, los PJs tendrán miedo de fallar en su misión y que la cinta llegue al público. En la segunda parte, su miedo se multiplicará al percatarse de que hay alguien tras su pista, un cazador con sus mismos poderes y que conoce todos sus trucos. No dejes que la aventura se convierta en un mero intercambio de

golpes y disparos. Curwen y sus ayudantes son físicamente peligrosos, pero su mejor arma es su gran conocimiento de la Estirpe.

Camiones en la noche

Si tus personajes han jugado "Camiones en la noche", puedes usar este módulo para proseguir con sus andanzas. Quizá los PJs hayan cometido alguna indiscreción en sus investigaciones, y el agente Clayton les siga la pista muy de cerca (hasta puede que se haya puesto en contacto son el SAD o la NSA, ver "Cazadores Cazados" o "Proyecto Crepúsculo").

La paranoia del Príncipe Warren ha alcanzado nuevos niveles gracias al error de los PJs, y está realmente furioso. Si no reparan su metedura de pata, es muy probable que se declare una **Caza de Sangre contra ellos: Warren no tendrá reparos en usar al grupo como chivo expiatorio. Además, los PJs no pueden esperar protección por parte de los antiguos de Houston: Cody se lleva muy mal con el príncipe, pero no se opondrá frontalmente a un castigo por violar la Mascarada, y a Tybalt le importa muy poco el destino de los PJs; el resto de la Primogenitura estaría encantada de machacar a los vampiros si descubre su relación con el asunto, así que más vale no plantárselo siquiera. En cuanto a Berenice, aunque finge ser leal a su sire, se dedica a socavar su autoridad: ella sí podría ayudar a los PJs... pero por un precio, siempre por un precio.**

1.- Vídeos de primera

Los PJs (o al menos uno de ellos) meten la pata y violan gravemente la Mascarada. Deja las circunstancias concretas en manos de los jugadores: alguno acabará abusando de sus poderes, o cometiendo la estupidez que sea.

Unas pocas noches después, son convocados ante el encolerizado príncipe de la ciudad, que les suelta una reprimenda espantosa. El motivo es que su "indiscreción" ha quedado inmortalizada: un videoaficionado del vecindario estaba jugando con su cámara justo cuando ... (poner aquí el numerito que fuese). Robert Parks (así se llama el oportuno cámara) ha decidido hacerse muy rico con el asunto, ofreciendo la cinta a las emisoras de televisión locales. Por suerte, el príncipe ha conseguido enterrar el asunto, recurriendo a sus influencias (y a las de la Primogenitura, lo que aumenta todavía más su enfado). De todas formas, aún queda un cabo suelto: el mismo Robert Parks. Los PJs han de silenciarle para siempre y hacerse con la cinta (tras haberse asegurado de que no hay más copias). Si llevan a cabo la operación sin un solo fallo, es posible que el príncipe les perdone. Si fracasan... bueno, si fracasan todos tendrán problemas, y los PJs más que nadie.

Notas para el Narrador

Esta parte de la aventura es exclusivamente interpretativa. No hay acción ni tiradas de dados, y el resultado está determinado de antemano. Aquí, deberás hacer que el príncipe (o la autoridad vampírica que sea) aterrorice a los PJs, amenazándoles con la Muerte Definitiva, la Caza de Sangre o un empalamiento a la turca. Lo principal es que los PJs queden convencidos de que su supervivencia depende de conseguir la cinta y hacer que Robert Parks calle para siempre.

¿Y si la cinta es tan importante, por qué confía el príncipe en los inútiles de los PJs para que se hagan con ella? Muy fácil: el príncipe no quiere que haya más vampiros de los necesarios involucrados en el asunto. Además, bastantes pro-

blemas está teniendo ya para conseguir que la Primogenitura le apoye en lugar de aprovechar para derribarle por este fallo en la seguridad: no puede dedicar más recursos al tema. Otra opción es que la cinta no haya registrado una violación de la Mascarada por parte de los PJs, sino de algún otro vampiro (ya reducido a cenizas por su error): los PJs son los vampiros de confianza del príncipe, que les ha encomendado esta misión.

2.- Sorpresa, sorpresa.

A Robert Parks le ha perdido su codicia: en lugar de vender la cinta rápidamente, se dedicó a pasearse por las oficinas de las tres emisoras de televisión más importantes de la ciudad, mostrando fragmentos “seleccionados” a algunos redactores, y convocando una especie de subasta para dentro de unos días (es decir, esta noche). Los contactos de la Estirpe en las emisoras avisaron al príncipe y a la Primogenitura del problema, y los redactores y ejecutivos que vieron la cinta ya han sido acallados, sobornados o eliminados. El único que puede hablar es Parks. Éste no sabe nada de lo que ha estado haciendo la Estirpe, y se las promete muy felices pensando en la subasta que ha organizado, y que le va a hacer (cree) rico y feliz. Los vampiros de la ciudad ya han hecho valer su influencia, y los únicos que van a acudir a la subasta son los PJs... ¿o no?

Amy Hagen, una joven periodista con ganas de triunfar rápidamente, vio la cinta sin que nadie se diese cuenta cuando Robert Parks se la enseñó a su jefe: Amy no es tonta, y cuando una supuesta noticia bomba pierde de pronto todo su interés, un par de redactores desaparecen, otro sufre un “accidente” fatal y los demás se niegan a hablar del asunto (incluso a reconocer que haya tal asunto), la conclusión es muy sencilla... esa cinta vale mucho. Así que ella va a aparecer en la subasta antes de la hora citada, para intentar convencer a Parks de que corren peligro y deben huir. Ya se las arreglará más tarde para quitarle la cinta y llevarse toda la gloria.

Robert Parks ha organizado la subasta en un almacén abandonado de su barrio, confiando en la ventaja del

terreno conocido. Ha preferido que sea de noche para evitar miradas curiosas, y por un cierto instinto teatral; cree que la noche se unirá al contenido de la cinta para aumentar la generosidad de los participantes. Por si hay problemas, Parks ha reclutado a tres de sus amigos del bar como guardaespaldas: no tienen ni idea de qué va el asunto, y sólo saben que Robert les pagará 50 dólares por estar allí en caso de que haya problemas. Lo único que tienen que hacer es permanecer emboscados hasta que Robert les necesite.

Los PJs no habrán tenido tiempo de preparar ningún curso de acción, así que lo lógico es suponer que se dirigirán al lugar señalado para la subasta, con un plan que dependerá de su personalidad y/o inteligencia. Puede que utilicen sus Disciplinas para hipnotizar a Parks y hacerle olvidar todo, que le torturen y asesinen o, si son especialmente inhumanos, que decidan hacerse pasar por ejecutivos de televisión. Sea como sea, al llegar al escenario de la subasta se encontrarán con Parks y Amy discutiendo, y los matones dispuestos a saltar sobre ellos. Si quieres complicar las cosas, es posible que Amy haya convencido a Parks del peligro en que se encuentran y los PJs lleguen justo a tiempo de ver cómo huyen: en tal caso, persecución habemus.

No se lo pongas demasiado difícil a los jugadores. Ni Parks y sus amigos ni Amy son rivales para ellos (se trata de simples humanos). Hacerse con la cinta debería ser bastante sencillo. Conociendo la vil y ventajista personalidad del rolero medio, es de suponer que los PJs se ensañarán con Parks y los demás en cuanto tengan la cinta en su poder, gastándoles todas las perrerías imaginables. Deja que disfruten, animalicos... sus problemas no han empezado todavía.

Los triunfantes PJs entregan la cinta y lo que queda de Parks y Amy a un satisfecho príncipe, que les perdona por su error. Ya está, todos contenidos, ¿no? Pues no.

Notas para el Narrador

Parks y Amy son mera carnaza para los PJs. La idea es que éstos se lo

pasen en grande con ellos, recreándose en su superioridad y en algunos alardes de crueldad y sadismo. Si has interpretado bien la escena con el príncipe, los PJs descargarán su miedo y su sentimiento de inferioridad sobre los desgraciados humanos. No faltará el jugador que proponga “Vamos a torturarles, no sea que haya copias de la cinta”: perfecto, que les torturen. Deja que pierdan algún punto de Humanidad y todo... ya se arrepentirán.

Si a algún jugador se le ocurre Abrazar a Robert y/o Amy (más que probable), recuérdale que hacerlo sin permiso del príncipe viola las Tradiciones, y no está el horno para bollos. También pueden convertirlos en ghouls (sobre todo a Amy, ya que puede convertirse en un peón muy útil): permíteselo (el príncipe lo autorizará). Cuanto peor traten los PJs a sus ghouls, más peso tendrá el resto de la aventura.

3.- Lo que necesitas es amor, digo... sangre

Martin Curwen es un ghoul, y lleva siéndolo más de 100 años. Su avanzada edad le obliga a beber sangre de vampiro para sobrevivir, pero no quiere quedar Vinculado a ningún Vástago ni entrar a su servicio. Así que sólo le queda una opción: Curwen recorre el país en compañía de sus ayudantes, ghouls como él, pero menos poderosos, a la caza de vampiros. Se ha convertido en un experto asesino, y figura en unas cuantas listas negras de la Estirpe. Nunca se le ha podido atrapar, ni se dispone de más información sobre él.

Este ghoul se ha enterado del asunto de la cinta de Parks por medio de sus contactos (hace trabajos ocasionales para los Sanguinarios, ver página 65 de *Ghouls: Adicción fatal*), y aprovechando que se encontraba por allí, ha decidido acercarse a la ciudad. Quién sabe, siempre puede caer algún vampiro, o al menos información valiosa...

Curwen llega al escenario de la subasta poco antes que los PJs, observándolo discretamente y a distancia. No intervendrá en la acción en ningún caso, ni se dejará ver: aprovecha la ocasión para sacar fotos de los vam-

piros y tomar nota de su poder y tácticas. El ghoul sabe que la información es su mejor arma, y no atacará nunca sin saber a qué va a enfrentarse. Contemplará impasible todo lo que los PJs le hagan a Parks y los demás humanos; no es algo que le preocupe. Si hay alguna persecución, Curwen y sus compañeros seguirán a distancia a los PJs en su furgoneta.

NO PERMITAS que los PJs descubran a Curwen tan pronto. Si alguno de ellos tiene el Mérito de Sentido del Peligro, o detecta algo raro de cualquier otra forma, haz que en ese momento ataquen los amigos de Parks, de forma que el PJ crea que la alerta se debe a ellos.

A partir de la noche siguiente, Curwen somete a los PJs a un meticuloso asedio. Sus tácticas variarán según la personalidad y circunstancias de los PJs (por ejemplo, si algún PJ es el típico Toreador, Curwen utilizará a sus ayudantes Carlo y Sandra como cebo para atraerlo a un lugar discreto; si los PJs se mueven entre los anarquistas y demás ralea, se hará pasar por uno; si algún PJ es un estudioso solitario que sale poco, intentará colarse en su refugio; incluso puede que se presente directamente como un emisario del Sabbat, o cualquier otra cosa que se le ocurra, como reclutar a algún ghoul de los PJs para la causa). Poco a poco, los PJs deberían ir dándose cuenta de que alguien está tras sus pasos: ve dejando pequeños indicios, como la misteriosa desaparición de alguno de sus ghouls, un inquietante diálogo-juego de seducción con Carlo o Sandra (o ambos), una sombra apenas vista en la calle, demasiado lejos para poder atraparla, o la curiosa e indefinible sensación de que alguien ha entrado en su refugio mientras no estaban. Deja crecer su paranoia; el efecto puede ser todavía mayor si vas dosificando estos indicios a lo largo de otras aventuras. Cuanto más tiempo pase, más cosas averiguará Curwen de los PJs, y de más formas distintas podrá atacarles. Más o menos al cabo de un mes, Curwen ya estará al tanto de sus horarios, rutina y no vida cotidiana. Sabrá dónde están sus refugios, qué poderes tienen... etc. Ya estará preparado para atacar. Haz que el ghoul se enfrente a alguno de los PJs en una sesión en solitario,

eliminándole y bebiéndose su sangre (si tienes el día cruel o el PJ lo hace fatal), o deja que el vampiro escape por los pelos, pero aterrizado. En ambos casos, el efecto será el mismo: los PJs sabrán que alguien va a por su sangre.

Curwen es un enemigo peligroso, y es difícil derrotarle en combate abierto (y tampoco va a luchar en las condiciones de los PJs). Además, lo más probable es que los PJs supongan que se trata de un vampiro, lo que le da otra gran ventaja inicial. Su único punto débil (o al menos accesible) es su ambición: no matará a los PJs si cree que le pueden guiar a otros vampiros más poderosos, o darle información útil. Quizá incluso sea posible negociar con él, suponiendo que los PJs descubran que es un ghoul que necesita sangre de vampiro para subsistir (en este caso, recuerda que Curwen no aceptará un suministro regular de sangre de un mismo vampiro, puesto que no quiere quedar Vinculado: engañarle en este sentido sería un gran logro).

Otro camino para derrotar a Curwen es por medio de Carlo y Sandra. Estos dos jóvenes ghouls, una mezcla de discípulos, criados y ayudantes de Curwen, tienen mucho menos poder y experiencia que él, y es más fácil derrotarles, sacarles información o llegar a algún tipo de acuerdo con ellos.

Curwen, Sandra, Carlo y "Sable" (un perro ghoul alterado por medio de la Vici-situd) se alojan en un cochambroso pero discreto motel de las afueras, don-



de nadie hace preguntas. Si los PJs consiguen localizar su cubil (por ejemplo, interrogando a alguno de los ayudantes de Curwen, o siguiéndole), encontrarán algunas cosas bastante interesantes, como un equipo de revelado fotográfico instalado en el cuarto de baño, con una colección de fotos suyas y

de sus contactos tomadas a lo largo de las últimas semanas. Además, hay una completa y bastante precisa tabla horaria de sus actividades, listas de criados, rebaño, refugios... etc. Está claro que Curwen es un cazador paciente y experto.

Si los PJs consiguen llegar a algún tipo de acuerdo con Curwen, como por ejemplo su promesa de no atacarles a cambio de que le señalen otras presas, sería posible incluso llegar a usar al ghoul como arma. Pero es un arma de doble filo: si deja de llegarle información útil, es muy posible que se vuelva contra ellos (algo que puede hacer en cualquier momento), con lo que los PJs se enfrentarían a la indignidad de estar trabajando como perros de caza para un ghoul. Y por otra parte, lo más probable es que los demás vampiros de la ciudad no vean el trato con buenos ojos: si llegan a enterarse, los PJs se ahorrarán tiempo y molestias clavándose ellos mismos una estaca. Ofrecerle el Abrazo tampoco servirá de nada: Curwen no aceptaría, y aunque lo

hiciese, hay demasiados vampiros con cuentas pendientes con él como para que fuese una buena idea.

El botín

Caso de vencer a Curwen, los PJs se harán con un

rico botín; el cazador guardaba en su furgoneta los siguientes objetos:

- Un completo equipo médico para la extracción y conservación de sangre, incluyendo un refrigerador alimentado por baterías. En el interior del refrigerador hay el equivalente a unos 15 Puntos de Sangre de vampiro en bolsitas de medio litro, marcadas con etiquetas como "Nosferatu. Chicago. Enero", o "Posible Gangrel(?) Wyoming".

- Una voluminosa agenda llena de nombres, direcciones, cifras y números de teléfono. Se trata de una mezcla de cuaderno de caza y lista de los diversos contactos ocultistas de Curwen. En sus páginas se suceden las referencias a cazadores, vampiros, ghouls desleales, contactos humanos, diabolistas, inquisidores, Assamitas... etc. Repartidos por todo el país. La información contenida es de un valor incalculable. Si se lo quieres poner un poco más difícil a los PJs, haz que el texto esté en clave (Astucia + Criptografía a dificultad 8 para descifrarlo).

- Unos 10.000 dólares en metálico, en billetes usados de valor diverso.

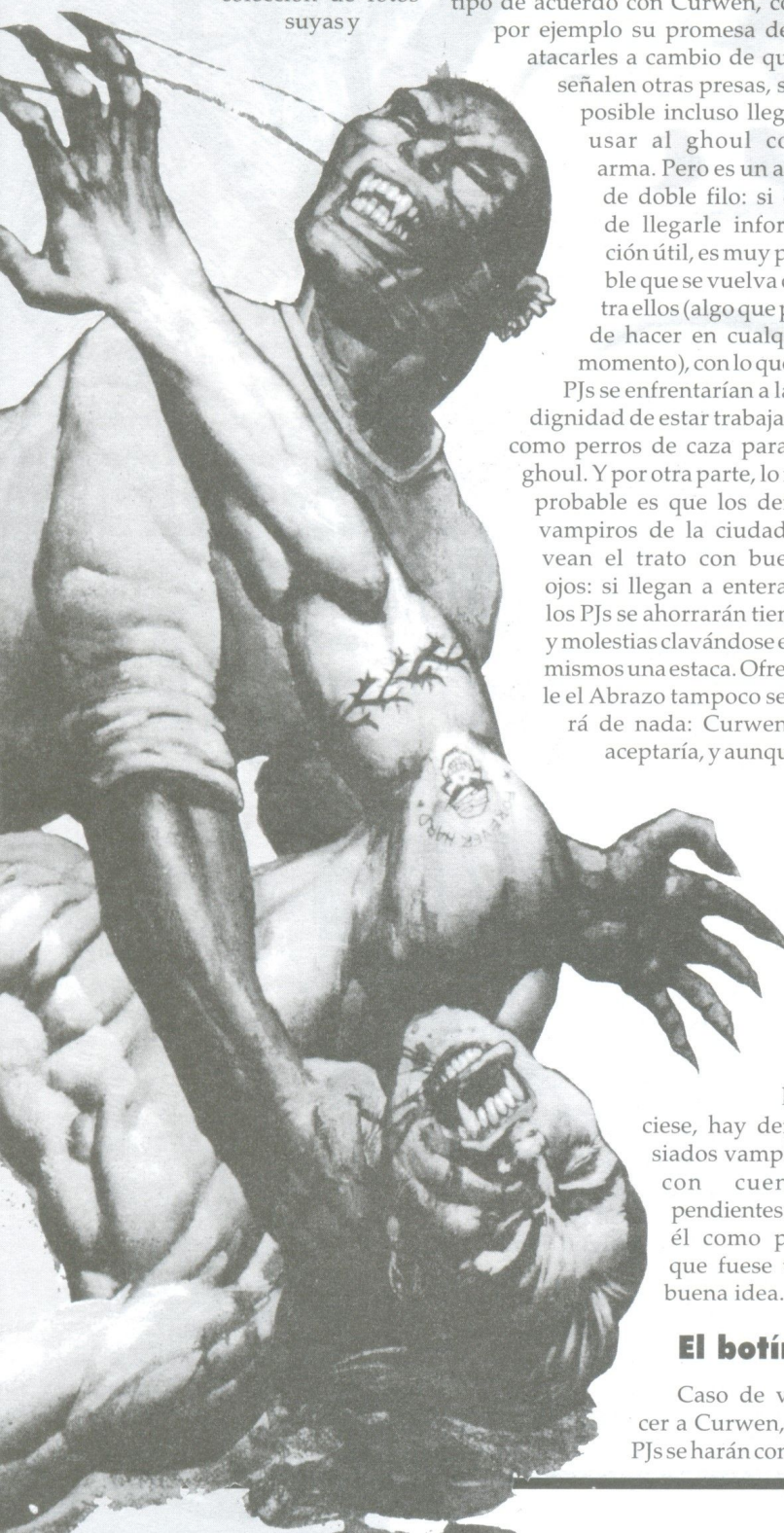
- Una bolsita con cerca de 100 gramos de heroína de la mejor calidad (Carlo y Sandra no sólo son adictos a la sangre de vampiro).

- Equipo tradicional del cazador de vampiros: latas de gasolina, estacas, ganzúas, cámara fotográfica con película de alta sensibilidad... etc. Por supuesto, nada de crucifijos ni hostias: Curwen es todo un profesional, y sabe que eso sólo funciona en el cine (¿Fe? ¿Curwen?).

- Algunas armas de fuego (nada demasiado sofisticado: una escopeta de cañones recortados, un par de pistolas de gran calibre...). Curwen no es muy amigo de las armas de fuego, pues opina que son demasiado escandalosas y hacen que se pierda mucha sangre. Sólo las usará como último recurso.

Conclusión

Pase lo que pase con Martin Curwen, el premio más importante para los PJs (aparte de sobrevivir, claro) será aprender una valiosa lección acerca de la necesidad de matar para alimentarse, y de lo desagrada-



ble que es convertirse en la presa cuando estás acostumbrado a ser el cazador.

PNJs

(el asterisco indica alteración mediante Vicisitud)

Robert Parks y sus amigos

Robert Parks cree haberse topado con la oportunidad de su vida. El pobre ingenuo está convencido de que no tiene más que cobrar y largarse al Caribe de vacaciones. De todas formas, y por si las moscas, ha convencido a tres amigos del bar para que actúen como guardaespaldas. Estos tres tarugos tienen las mismas características que Robert, y van armados con cadenas, bates de béisbol y cosas por el estilo.

Naturaleza: Sicofante.

Conducta: Confabulador.

Atributos: Fuerza 3-4, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 1, Atletismo 1, Callejeo 2, Pelea 3, Subterfugio 1, Arma Cuerpo a Cuerpo 2, Conducir 2, Reparaciones 3, Pedir Dinero 2.

Trasfondos: Recursos 2, Aliados 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 4

Imagen: Tipos toscos, malhabladors y de respetable tamaño, de los que suelen formar parte del mobiliario de cualquier bar de camioneros.

Sugerencias de interpretación: Has venido a ganarte un dinero fácil. No dejes que nadie intente timarte, ni que ningún vampiro mierdecilla se pase contigo. Vas de tipo duro, pero eres simple carne de cañón.

Amy Hagen, (futura) malograda periodista

Más carne muerta para uso y disfrute de los jugadores. Amy es una de esas personas convencidas de su superioridad sobre el resto del mundo: siempre tiene razón, y los demás harían bien en callarse y seguir sus órdenes. Recuerda que se supone que

los PJs deben machacar a Amy, así que haz que resulte verdaderamente falsa e insufrible (imita a Nieves Hertero, o algo así).

Como las periodistas de las películas, Amy lleva un revólver (S&W M640) en el bolso.

Naturaleza: Ansiosa de Elogios.

Conducta: Competidora.

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Actuar 2, Callejeo 1, Empatía 2, Subterfugio 3, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 3, Oratoria 3, Sigilo 2, Burocracia 2, Informática 2, Investigación 3, Leyes 1, Política 1.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Moníssima, superguapa, superprofesional y supermaravillosa. Parece salida de las páginas de *Cosmopolitan*.

Sugerencias de interpretación: Te has montado tu propia película, donde eres la heroína. Ni se te ha pasado por la cabeza la idea del fracaso o la muerte. Tu comportamiento es una mezcla de vanidad e hipócrita servicio público. Usa muchas frases en plan "El público tiene derecho a saber", o "Pero eso es censura".

Martin Curwen, ghoul y cazador de vampiros

Martin Curwen descubrió la existencia de los vampiros a finales del siglo XIX, cuando Marietta, una casquivana Toreador italiana, le convirtió en ghoul y guardaespaldas (y juguete) personal, torturándole psicológicamente con extremo sadismo. Los crueles juegos de Marietta se prolongaron durante diez años, hasta que la cólera de Martin pudo más que el Vínculo de Sangre y mató a su sire. Perseguido por los amigos de Marietta, Curwen se vio obligado a abandonar Europa, matando a otros vampiros para beber su sangre y conservar su juventud y sus crecientes poderes. Una de sus presas en Estados Unidos fue un Tzimisce, cuya sangre le infectó con la Viciitud (he-

mos aplicado la regla de la página 66 de *El Sabbat: Manual del Narrador*). La Viciitud le ha dado grandes poderes y ventajas, pero también le ha vuelto completamente loco. Martin Curwen está ahora bajo el control de su propia Bestia personal: su único objetivo es atrapar a más y más vampiros para subsistir y hacerse más poderoso, de forma que pueda cazar a otros vampiros, haciéndose más poderoso, y así sucesivamente. Se encuentra atrapado en un círculo vicioso del que es imposible salir.

Es un hombre alto y enjuto, vestido con ropas discretas de color oscuro y un rostro convenientemente anónimo (que altera cada cierto tiempo para que resulte imposible identificarle, lo mismo que el color de su pelo, o su edad aparente). Un discreto y paciente uso de la Viciitud le ha permitido convertirse en un adversario temible. Curwen ha hecho varias alteraciones en su físico, como aumentar la capacidad de su estómago (pudiendo acumular hasta 4 Puntos de Sangre), incrementar su masa muscular... etc. Además, cuando espera un enfrentamiento directo con vampiros, asume un aspecto monstruoso y desfigurado para asustarles, por lo que sus oponentes suelen pensar que se enfrentan a un Nosferatu.

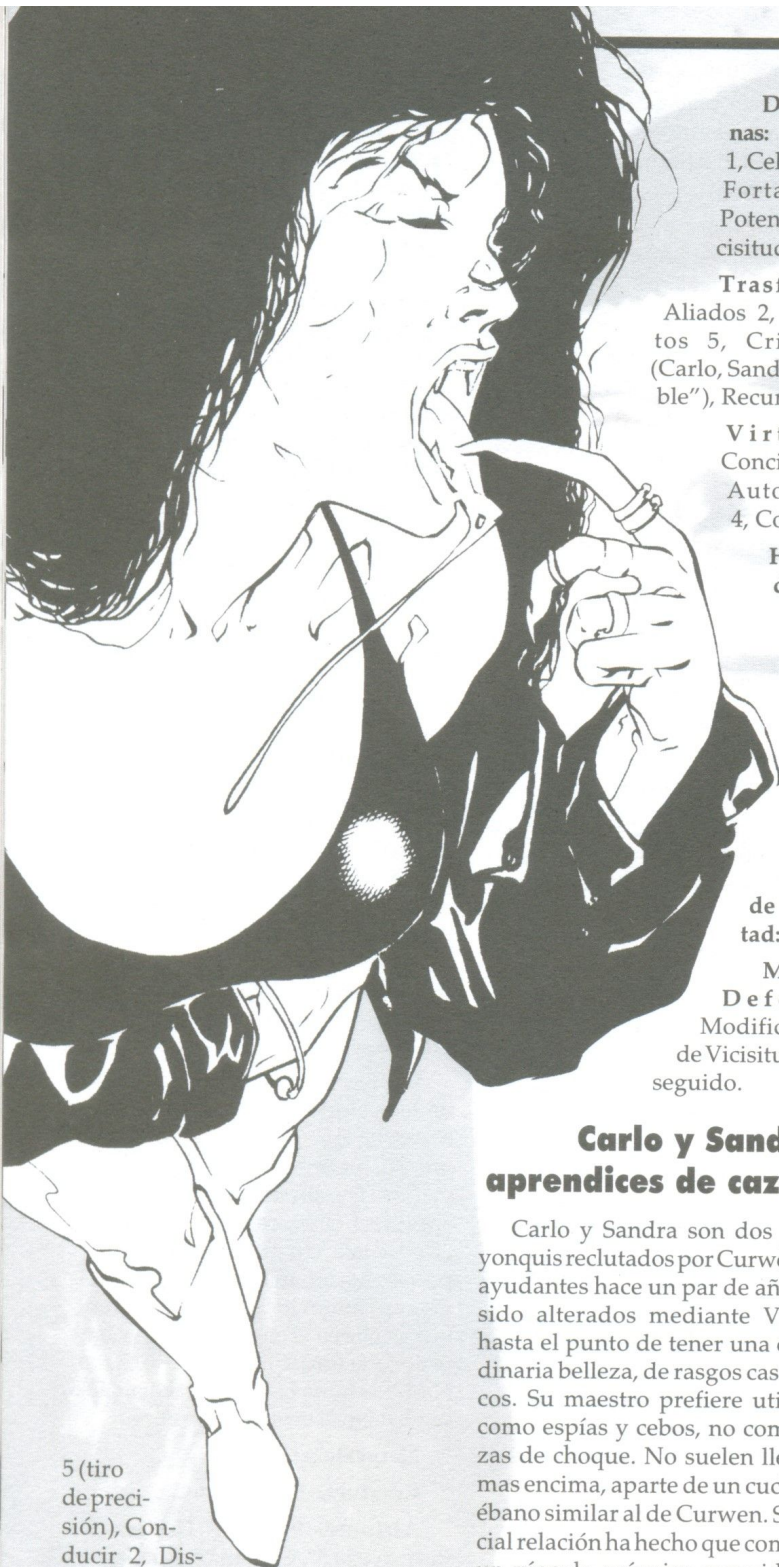
Curwen conoce todos los trucos de los vampiros, así que será difícil sorprenderle (por ejemplo, nunca mira directamente a los ojos, para evitar la Dominación). A pesar de sus aptitudes, prefiere no enzarzarse en el combate cuerpo a cuerpo: si es posible, usará una sofisticada ballesta para inmovilizar a su presa con una flecha en el corazón. Lleva siempre oculta una afilada daga de ébano. Nadie se toma el lema "trabaja, pero seguro" más en serio que él.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Superviviente.

Atributos: Fuerza 5*, Destreza 5*, Resistencia 5*, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2*, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4 (trampas), Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Mascarada 4, Pelea 4 (lucha sucia), Subterfugio 2, Alteración Corporal 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (empalmientos), Armas de Fuego 2, Ballesta.



5 (tiro de precisión), Conducir 2, Disfrazarse 3, Preparación de la Sangre 3, Reparaciones 3, Seguridad 4 (allanamiento), Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 3, Ciencias 2, Cultura de la Estirpe 4 (caza), Cultura Vampírica 4, Investigación 3, Lingüística 3 (alemán, francés, italiano), Medicina 2, Ocultismo 1.

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 2, Vicisitud 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 5, Criados 3 (Carlo, Sandra y "Sable"), Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 0, Autocontrol 4, Coraje 5.

Humanidad: 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud / Perseguido.

Carlo y Sandra, aprendices de cazador

Carlo y Sandra son dos jóvenes yonquis reclutados por Curwen como ayudantes hace un par de años. Han sido alterados mediante Vicisitud hasta el punto de tener una extraordinaria belleza, de rasgos casi idénticos. Su maestro prefiere utilizarlos como espías y cebos, no como fuerzas de choque. No suelen llevar armas encima, aparte de un cuchillo de ébano similar al de Curwen. Su especial relación ha hecho que compartan un vínculo psíquico parecido al de los hermanos gemelos: si están separados y alguno de ellos sufre daño o se encuentra en peligro, el otro lo percibirá. Son leales a su jefe, pero porque no se les ha hecho ninguna oferta mejor.

Naturaleza: Autista.

Conducta: Sicofante.

Atributos: Fuerza 3*, Destreza 4, Resistencia 3*, Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 5*, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 4 (trapicheos), Esquivar 3, Empatía 4 (seducción), Mascarada 2, Pelea 2, subterfugio 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Seguridad 2, Sigilo 3, Cultura Vampírica 2.

Disciplinas: Potencia 1.

Trasfondos: Ninguno. Son marionetas de Curwen.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Humanidad: 5.

Fuerza de Voluntad: 6.

Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud / Perseguido.

"Sable", perro (o lo que sea) fiel

"Sable" es un enorme rottweiler adiestrado por Curwen como perro de guardia. Su amo le ha alterado físicamente, convirtiéndole en un verdadero monstruo: le ha movido los ojos casi hasta los lados de la cabeza, dándole así un mayor ángulo de visión, y el perro tiene ahora unas mandíbulas deformes pero peligrosísimas, capaces de abrirse paso a mordiscos a través de una puerta gruesa de madera. Eso por no hablar de los fuertes músculos y placas óseas cubiertas de piel que cubren su cuerpo, convirtiéndole en un horror con patas acorazado. "Sable" es fanáticamente leal a su amo, y hará todo lo que éste le ordene (hasta los límites de un perro adiestrado).

Atributos: Fuerza 3*, Destreza 3, Resistencia 4*, Percepción 4*.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 4, Rastreo 3, Sigilo 2.

Ataques: Mordisco* (daño Fuerza + 4), garra (daño Fuerza + 2)

Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado.

Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud.

David Alabort