

V A M P I R O

Cambiar de vida

Después de un dossier de terror, nada mejor que un terrorífico módulo para recordar lo aprendido. Aquí os presentamos la historia de una joven y su loco deseo, y de como a veces los habitantes de la noche no son los únicos que moran en el lado oscuro. Un interesante drama de tres actos.

por Pedro Arnal Puente

Aventura de vampiro para 2-5 PJs, en la que aparecen el Sabbat de Chicago y las operaciones de su hombre fuerte en la ciudad (Philippe Rigaud).

Escena primera: Chicago de noche (la llamada)

Los PJs son llamados por Du Sable, un poderoso Tremere de Chicago. Los cita a la una de la mañana en un reservado del Succubus Club (ver anexo o el suplemento The Succubus Club), aunque no da ninguna razón, simplemente quiere consultarles un par de asuntos (¿consultar?, ¿a unos neonatos?...) y pasar un buen rato con ellos.

Es puntual, y para cuando los PJs lleguen él ya llevará un buen rato sentado, saboreando un bourbon poco a poco, con deleite. Los PJs podrán observar que su mirada se pierde en el infinito, centrada en un bulto en el papel de la pared. Una vez todos los invitados hayan aparecido, sentándose alrededor de la mesa, moverá ligeramente la cabeza y dejará sus ensoñaciones para hacerles un poco más de caso. Saludará brevemente a cada uno por su nombre de pila o apodo (es un hombre informado, lee mucho), y hará una pausa para apurar su copa antes de continuar. Han sido llamados por un asunto muy sencillo, para seguir los pasos de un mortal. Simplemente deben seguir, observar y proteger discretamente a una joven. Antes de que puedan quejarse o asombrarse demasiado, les explicará para que quiere que lo hagan, aunque sin extenderse más de lo necesario, tan sólo dirá lo suficiente para que los PJs dejen de preguntar.

Como ya saben, el don (habla del don para las artes mágicas) es algo muy raro en nuestros días, y más tratándose de un miembro de la estirpe, aunque cuando ambas cualidades se juntan en un individuo hacen de él un ser muy poderoso (algo en su tono de voz remarca esto, nótese que él es un vampiro y tiene el don, así que...). Es más frecuente que quien tenga el poder sea un mortal, lo que es una desgracia, puesto que estos mortales se dedican con frecuencia a combatir a la estirpe. Pero él ha tenido suerte, y ha dado con una chica que además de disfrutar del don, ansía transformarse en vampiro. Sin embargo, ella es bastante inestable y sufre una gran crisis interior, lo que hace delicada dicha transformación (o por lo menos eso piensa él). Así se lo ha dicho con todo el tacto del mundo, pero ella se ha encolerizado, ya que no entendía sus "estúpidas preocupaciones", y le ha amenazado con revelar el hecho de que

él es un vampiro a todo aquél a quien pueda interesarle.

Una amenaza contra su seguridad y el secreto de su naturaleza le han hecho recapacitar al respecto. Será mucho mejor intentar que Lodin (el Príncipe de Chicago) le autorice a convertirla en una más de su prole, cueste lo que cueste (que costará). Mientras tanto, quiere que alguien vigile a la chica e impida que cometa alguna locura, o peor aún, que cumpla su amenaza.

Moviendo algunos hilos ha averiguado algunas cosas sobre ella. Se llama Bárbara Staunton, tiene un pequeño apartamento en South Michigan Avenue, cerca del Orchestra Hall. El apartamento permanece desocupado a temporadas, que la chica pasa en casa de sus padres, una mansión en Gold Coast (North Side). Su padre es especulador inmobiliario y tiene todo el dinero del que puede disfrutar y mucho más en cuentas numeradas en las Bahamas. Hasta que ella dejó la casa familiar no había dado ningún problema a sus padres, y tras unas pequeñas discusiones, parece que incluso esa mudanza ha sido aceptada sin más ni más. De hecho, Bárbara parece que vive de la pasta de la familia, puesto que es una estudiante sin otro oficio ni beneficio que acudir eternamente a las aulas de la Universidad de Chicago.

Una chica desgraciada

Lo cierto es que Bárbara está pasada de rosca, ligeramente más allá de la línea que separa lo bohemio y misterioso de lo realmente siniestro. Ha flirteado demasiado tiempo con la locura y ha acabado perdiendo la partida, entregándose a ella sin reservas, aunque de un modo bastante sutil e inofensivo (por el momento al menos). Ha visto demasiada televisión, ha leído demasiadas novelas de terror barato, y se ha aislado excesivamente del mundo exterior. Al final ha empezado a confundir su mundo interior de fantasía con el real, poco a poco en un principio, y cada vez con más frecuencia.

Durante toda su vida ha tenido lo que ha querido, ha disfrutado de la vida en su máximo esplendor, ha conseguido todo lo que el dinero de su padre podía comprarle, pero no le ha bastado, no le ha satisfecho, no la ha llenado. Ahora se rebela, y ha decidido vivir su vida, abrir su propio camino, luchar. Pero le falta voluntad, y no ha prescindido del apartamento. Ni del Jaguar. Ni de la Visa. Tan sólo guarda las apariencias de esforzada chica independiente, pero en el fondo sabe que sigue como antes, que es incapaz de cambiar nada, y eso la altera, hace que esté resentida consigo misma. Aun así



echa la culpa a lo que le rodea, aunque no sea cierto. Y eso la deprime.

Y así ha sobrevivido hasta ahora Bárbara, carcomida por la depresión y la locura, sin esperanza. Limitándose a vagar de bar en bar, de un club nocturno a otro. Hasta que descubrió a Du Sable en el Succubus Club y, en un momento de delirante lucidez, su mente enferma le reveló lo que realmente era: un vampiro de poder excepcional.

Ha visto una salida perfecta para su situación en convertirse en vampiro, y no se ha cortado al decírselo a Du Sable. Ahora está esperando que el viejo decida y se lo diga. Se impacientará cada vez más, e irá resultando más difícil permanecer tranquila hasta que Du Sable diga algo. Finalmente, si Du Sable se niega, o tarda mucho en decidirse, hará una locura. Matará a su familia de modo bastante desagradable y después ofrecerá los frutos de su ira al vampiro, en un intento final de vencerle. De todos modos, dado que está algo desquiciada, es posible que haga esto incluso si Du Sable acepta su petición.

La primera impresión

Mientras los PJs hablan con Du Sable, Bárbara espera sentada en una mesa a cierta distancia. Aguarda a que la conversación acabe para acercarse hasta el Tremere y plantarse frente a él, con las manos apoyadas sobre la mesa. Mirándole directamente a los ojos, con gesto tranquilo, pregunta por su decisión. Du Sable baja la mirada, echa un largo trago de su vaso, casi vacío, y responde: "Espera". Así de fácil. Bárbara tuerce el gesto y despechada, se da la vuelta. Antes de dejar el lugar, andando deprisa, gira la cabeza con un gesto brusco, y lanza una violenta mirada hacia Du Sable, que impasible vuelve a beber. Los PJs tendrán que pasar un Percepción a dif 5+ para no perderla de vista si es que desean seguirla (algo bastante conveniente). Una observación con Auspex dará como resultado un verde con torbellinos formados por pequeñas espirales rojas (obsesión, cabreo supino y principios de psicosis).

Durante la charla no hace caso de los PJs, comportándose como si no existiesen. No sabe quienes son, ni tampoco sabe que son vampiros, y de todos modos no tiene ningún interés por saberlo, todas sus energías están concentradas en obtener una respuesta de Du Sable.

La brusca salida de la chica no sólo es observada por los PJs, hay otros ojos que miran atentos desde un rincón. Unos ojos agudos, capaces de traspasar el humo del local, ojos de vampiro. Si alguno de los PJs echan un vistazo por el local buscando precisamente ese tipo de cosas, necesitarán dos éxitos de percepción a dif 8+, además de los diez minutos que les costará patearse

todo el local (imposible usar Auspex, por lo menos mientras los Silver Death sigan tocando, o lo que sea que intenten con sus instrumentos). También valdrían seis de Alerta a dif 9+ acumulados (tirar cada uno o dos minutos parece razonable).

Alguien interesado

Philippe, miembro del Sabbat lleva unos días observando a Du Sable, ya que sospecha que está preparándose para crear un nuevo vástago. Realmente, no busca tener neonatos en estos momentos, pero ha percibido parte del poder de la chica que anda rondando al negro, y cree que puede dar origen a un vampiro de talla. Además, si se la quita al tremere se dará todo un gustazo, y burlar el control de Lodin sobre la creación de nuevos vampiros es todo un desafío. Vamos, que puede ser muy divertido.

Mientras él vigila a Du Sable, utiliza a uno de sus colegas menores del Sabbat para seguir a Bárbara y controlar sus actividades. Es cuestión de horas a partir del encuentro de la chica con los PJs que se dé cuenta de lo que está haciendo Du Sable y porqué. De todos modos, la naturaleza auténtica del poder de la chica se le escapa, tan sólo percibe algo muy interesante, lo suficientemente interesante como para tomarse unas cuantas molestias. En cuanto esto ocurra, la esperará en el Succubus Club, puesto que imagina que volverá una y otra vez a insistir al viejo. Cuando aparezca intentará seducirla con la promesa de un rápido viaje a través de la muerte, con él como guía. Por supuesto que se hará según el rito sabbath.

El colega, que sigue a Bárbara, evitará todo enfrentamiento con los PJs, fingiendo que tan sólo está interesado en ella como presa. Si los PJs se ponen violentos, reunirá a dos o tres compañeros para cubrirse las espaldas en el siguiente encuentro.

Un paseo

Bárbara sale deprisa del Succubus club, y se dirige hacia la orilla del lago Michigan para pasear al fresco. Intenta calmar su impaciencia, mientras pasa el tiempo. Dará vueltas y más vueltas, alejándose de la gente, cruzando calles desiertas. Tan pronto entre gigantes de acero y cristal como entre viejas naves industriales de ladrillo rojo.

Durante este tiempo el árbitro puede ilustrar la narración con encuentros y cruces con mortales o con vampiros (incluso con Marmot). Algún policía de ronda que para a Bárbara por cualquier cosa trivial, unos colgados que la acechan desde un callejón, dispuestos a atacarla (a los PJs debería ocurrírseles que a) a Du Sable le interesa que siga con vida y b) que no deberían hacer su ayuda muy evidente, manteniendo la



discreción), un tímido intento de Bárbara de tirarse desde un puente (si los PJs no intervienen al final no se tira o sólo hace un amago). O quizá Bárbara descubra que le están siguiendo y comience una pequeña persecución (a tres bandas si el Sabbat se une a la fiesta). Sigilo, buena vista y paciencia. Sólo unos pocos episodios que ilustren la noche ayudarán a completar el ambiente, aunque hay que tener claro que la chica debería sobrevivir para poder continuar la historia.

Finalmente, Bárbara, completamente engañada sobre el tiempo que lleva andando, volverá hacia el Succubus, convencida de que Du Sable ya debe haber llegado a una conclusión. Está muy nerviosa, y durante el trayecto provocará más de un susto entre los conductores que aún circulan por las calles, cruzando sin mirar y sin prestar la más mínima atención a lo que le rodea.

La segunda oportunidad

Bárbara entra en el Succubus Club y se dirige directamente a la mesa que Du Sable ocupa casi todas las noches. Le dice (le grita, pero la música y el ruido del local no permiten apreciar eso a menos que se le vea la cara y se esté cerca) sin cortarse un pelo que ya es hora de que cumpla lo prometido. Du Sable, asombrado, tarda en reaccionar y sólo para decirle que siga esperando. Esto es demasiado, y, encolerizada, intenta tirarle la mesa encima, antes de salir corriendo y perderse entre la gente. Unos metros más allá, fuera de la vista de la mesa del viejo (percepción a dif 7+), uno de los camaradas del Philippe la sujeta por un brazo y utiliza

el dominio sobre ella. Poco a poco, la hace pasar entre la gente hasta un rincón de una de las barras, donde está Philippe con su otro colega (percepción a dif 9+, o dif 5+ si se ha seguido a la chica después de que deje la mesa del grupo).

Philippe es muy claro, le va a dar la inmortalidad con la única condición de que sea según él decida, es decir, según los ritos del Sabbat. Bárbara acepta, sin dudar ni un momento. Está tan rabiosa y fuera de sí que ni siquiera piensa en cuestionar nada de lo que Philippe le dice o preguntarse porqué se le ofrece tan fácilmente algo tan valioso, cuando otros tienen que pensarlo tanto. Philippe la saca del local por una de las puertas traseras, donde se suben a tres motos japonesas totalmente carenadas en negro mate. Philippe hace montar a Bárbara con él, poniendo la moto en marcha.

Escena dos: Alegre noche de campo (corriendo a la fiesta)

Inmediatamente parten a gran velocidad hacia el este y luego hacia el noroeste, acelerando como locos en la circunvalación del O'hara y luego más allá, por Arlington Heights. Antes de abandonar Chicago, uno de los dos acompañantes da bruscamente la vuelta, haciendo chirriar las pastillas, para volver hacia Chicago.

Vuelve a Chicago para avisar a todos los miembros del grupo que pueda encontrar en media hora, para llevarlos luego hacia la iglesia. Si detecta que le siguen (Percepción 2, Alerta 3) intentará evitarlo haciendo el loco (y se lo puede permitir, Conducir: motocicleta a nivel 5, Destreza 4). Philippe quiere hacerlo todo cuanto antes, para no dar tiempo a Du Sable para reaccionar y contraatacar. Una vez sea enterrada lo demás vendrá solo. Si los PJs prefieren seguir a Philippe y se da cuenta, Marmot, que es el otro vampiro, intentará sacarlos de la carretera (salvo casos lógicos como que los PJs conduzcan un camión cisterna o algo así) con conducir (moto) 4 y Destreza 4, mientras Philippe se mantiene a distancia.

El destino de Philippe y el que le acompaña es una iglesia rural (la misma que aparece en *Vínculo de Sangre*) abandonada, situada al noroeste de la ciudad, a una hora por carretera (tres cuartos a la velocidad de las dos motos). Es un lugar habitual de encuentro del Sabbat, y en su pequeño cementerio suelen llevarse a cabo las ceremonias de iniciación. Antes esperarán, cerca del pueblo, en algún callejón o aparcamiento, durante una hora o algo así, hasta que aparezcan los demás. Eso ocurrirá después de media hora de espera, momento en el que aparecerán cuatro miembros del Sabbat. Entonces, con gran alegría y haciendo una cantidad generosa de ruido, se dirigirán hacia el cementerio.

De noche en un cementerio

Bárbara será torturada y golpeada lentamente hasta morir, sin que los presentes ahorren esfuerzos para hacerla sufrir, utilizando principalmente cadenas, tubos metálicos y alguna que otra navaja (usada con sutileza). Mientras tanto, uno de los recién llegados comenzará a cavar con energía sobrehumana en una pequeña tumba sin lápida hasta dejar el ataúd al descubierto. Ese será el momento para que Bárbara reciba la sangre y sea conducida hasta la fosa recién abierta y enterrada bajo dos metros de tierra húmeda.

La mortal paliza durará veinte minutos, y tardarán cinco más en darle la sangre y otros quince en llevarla hasta la tumba y cubrirla completamente. Los PJs pueden intentar hacer algo, pero tendrán que contar con la presencia de seis vampiros que hacen gala de un carácter plagado de rasgos psicopáticos (quizá a excepción de Philippe, más 'profesional' y tranquilo). Si los PJs ya conocían a alguno de los que están allí (quizá de haber jugado *Vínculo de Sangre*) y sus relaciones son más o menos amistosas, pueden intentar negociar con Philippe utilizando a su 'amigo' como apoyo o intermediario.

Los PJs pueden proponer lo que quieran. Podrían, por ejemplo, ofrecer información picante y/o succulenta (Tirada enfrentada de Secretos de Chicago a dificultad 7+, si gana el PJ sabe algo que Philippe no sabe), pero no es muy buena idea, por lo menos si juzgamos el tiempo que Philippe lleva en Chicago. Quizá se le ocurra a uno de los PJs ofrecerse en lugar de Bárbara (posibilidad remota si va en serio, total, sólo por perder toda la humanidad...), pero tendrán que convencer a Philippe de que el PJ tiene poder y el cambio compensa al Sabbat (tres éxitos con Manipulación a dif 8+).

Si deciden enfrentarse a ellos, en un principio es fácil, porque a menos que los PJs se hayan mostrado agresivos o se hayan enfrentado ya con Philippe o sus subordinados, los congregados no se preocupan de poner centinelas. No esperan a nadie tan pronto y la gente del pueblo tiene demasiado miedo como para aparecer a estas horas por el camposanto. Si quieren partirse los dientes, pues bueno. Los ancianos de Chicago sabrán valorar positivamente el valor de los PJs (claro que la gente del Sabbat y algunos Caitiff y Anarchs no pensarán igual, pero que se le va a hacer).

Más tarde

Si no han llegado hasta allí o algunas horas de espera más tarde, tanto si han espantado a los Sabbat como si han permanecido a la expectativa, Bárbara saldrá por sus propias garras a la superficie, transfor-

mada en un miembro del Sabbat. Terrible, furiosa y llena de energía. Todo el mundo coge otra vez la moto y parten hacia Chicago. Allí piensan pasar la noche de juerga, romper unos cuantos escaparates y quemar algunos contenedores de basura (no, no van a hacer barricadas) antes de irse como buenos chicos a la tumba. Bárbara no va a acompañarlos, se escaqueará y desaparecerá para hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si los PJs deciden desenterrarla, se la encuentran un poco comatosa (y llena de polvo), pero ya transformada en vampiro. tardará unas horas (pocas) en despertar, tiempo que pueden aprovechar para llevarla al Succubus para que Du Sable la proteja (posibilidad atractiva, sobre todo si se la han arrebatado a lo bestia a Philippe Rigaud y compañía). A menos que la encierren en un bunker, la empareden o la aten (qué simpáticos, sadismo y bondage a partes iguales), ella intentará esfumarse para hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si los PJs impiden durante el resto de la noche que los del Sabbat se acerquen a la chica, la habrán salvado. Ella no volverá al Succubus Club, sino que se irá a su apartamento, aparentemente calmada, cuando aún falte una hora más o menos para el amanecer. Sin embargo, cinco minutos después (mala suerte si los PJs han decidido que la noche ya ha terminado) saldrá otra vez, cogiendo el coche para dirigirse a hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si todo acaba bien, y se dirigen a ver a Du Sable, éste se mostrará encantado y les dirá pausadamente que mañana aceptará que Bárbara sea parte de su progenie (oficialmente es su única progenie). Todos tan felices, o no tanto, porque la noche es aún joven.

Escena tres: La bella, la bestia (volver a casa)

Bárbara aún tiene que hacer algo que cada vez desea más ver hecho (y creo que no hace falta que lo repita más). Aunque los motivos y el método cambiarán según sea ya un vampiro o no. Va a matar a su familia, o por lo menos va a intentarlo. No es que los odie demasiado, pero esta encolerizada y para ella no son demasiado importantes. Nada más escaquearse, esfumarse o salir de casa, irá en coche directamente a casa de sus padres, aparcando delante de la puerta principal y entrando por la cocina (tiene llave).

La casa consta de sótano (lavadoras, trastero y calefacción), planta baja (despacho, salón, donde está la escalera al primer piso, comedor y gran cocina) y un piso (seis dormitorios, tres cuartos de baño y un trastero), con un amplio jardín alrededor, cruzado por una avenida de grava que pasa por



delante de la puerta principal (con una fuente delante) y continúa hacia el garaje. (Para más detalles ver *El Príncipe de Bel Air*, que no es una película de terror aunque a algunos les parezca horripilante; Staunton manor es como la Choza que sale allí). Normalmente hay un mayordomo preparando cosas casi desde el amanecer (que efectivamente es británico y negro, casualidades de la vida), pero mañana es su día libre y duerme a pierna suelta hasta la hora de comer, así que no se enterará de nada.

Si es un vampiro usará sus armas naturales, pero si no ha sido transformada por los Sabbat utilizará para los asesinatos el cuchillo de carne cogido en la cocina (cogerlo lo cogerá de todos modos). El primero será el mayordomo, sí, el que está durmiendo agotado. A partir de aquí, el narrador se enfrenta a una decisión importante. La matanza en la casa puede desarrollarse de dos formas, bien a piñón fijo tal y como luego pasaré a detallar, bien utilizando las características de Bárbara para ir intentando acabar con la familia, utilizando asaltos, un mapa y muchas, muchas tiradas. Aunque más largo, el segundo método tiene la ventaja de proporcionar una interacción más intensa entre ella y los PJs y garantizar más variedad de resultados. Por supuesto que si los PJs ni se han imaginado lo que está pasando en casa de los Staunton y se dedican a disfrutar de la dulce vida una

vez cumplida la misión, no hace ninguna falta tratar la masacre con detalle. Pasa y ya está (adiós PX).

Minuto 0: Bárbara entra en la casa. Coge un cuchillo en la cocina y comienza a cerrar puertas y ventanas a conciencia moviéndose en la oscuridad con una linterna.

Minuto 5: Cae el mayordomo.

Minuto 7: Tras el pobre doméstico irá la madre.

Minuto 8: El padre puede ser víctima de algún tipo de mutilación además de ser degollado (o chupado hasta morir, vaya forma estúpida de morir si esto no fuese vampiro), sobre la cual no pienso dar detalles dejándola al libre albedrío de cada narrador.

Minuto 11: Hará ruido al entrar en la habitación de sus hermanas, que despertarán.

Minuto 11'5: Una de ellas conseguirá salir al pasillo, pero la otra será apuñalada tres veces, las suficientes para quedar incapacitada y perder la consciencia.

Minuto 13: La hermana ha llegado hasta el salón e intenta salir por la cristalera que da al jardín de atrás (justo donde está la piscina), lo sentimos, está cerrada. Ruido y jarrones rotos. Bárbara la acorrala e intenta matarla, pero ella se revuelve y resiste (algo difícil y de corta duración si Bárbara es ya un vampiro). Más ruido y el resto de

la cristalera al suelo (El mayordomo se revuelve en su cama). Este es un muy buen momento para que los PJs hagan acto de presencia, con la hermana sangrando y en un rincón, llorando (histérica total, vaya), y Bárbara con la cara desencajada, manchada de sangre y el cuchillo ensangrentado en la mano (o los colmillos ensangrentados, a saber). El narrador puede añadir charcos de sangre o terribles heridas, pero eso será ya demasiado gore.

Si los PJs intervienen ahora, no debería resultarles muy difícil reducir a Bárbara entre varios, salvando así a su hermana. Si no es ya un vampiro pueden incluso intentarlo con el Dominio o cualquier otro método pacífico. Por supuesto que de poner su vida en peligro ni hablar, a menos que les de igual la ira de Du Sable (o no piensen en ella).

Si los PJs aparecen antes de que las cosas se desmanden tanto, Bárbara no cejará en su empeño de acabar de forma salvaje con toda su familia. Los PJs tendrán que reducirla y sacarle a la fuerza, protegiendo al resto. Si su padre aún está vivo, saldrá del cuarto con bata y empuñando un magnum .357 (como .44 pero con daño 3, alcance 40), tras llamar a la policía (es muy prudente y un buen ciudadano que paga sus impuestos y espera a cambio ser protegido, vaya broma). Si el padre ha muerto, y se monta un follón de gran calibre, serán los

vecinos los que llamen a la policía, y la hermana la que salga al pasillo con un bate de béisbol (esto sí que es una broma). Cuando aparezca la policía, los PJs tendrán que salir por patas con Bárbara a cuestas (a Du Sable no le gustaría que la encerrasen, y además, imagínate si ya es una vampiro lo bien que se lo pasará en una celda bañada por un triste sol).

Que no haya piedad con el frenesí, esta masacre se presta a forzar al máximo la resistencia psíquica de los PJs y sacar la bestia a pasear. No te prives de pedir tiradas en todas las ocasiones apropiadas que surjan (a cambio moléstate en contarlos todo con arte, que tirar dados y hacer la muerte imposible a los jugadores lo puede hacer cualquier inútil semi vegetal). A saber, vista, olor (quizá el sabor incluso) de la sangre, gente en peligro, psicosis asesina (Bárbara, para más señas). A ver que pasa.

Antes de que amanezca, los PJs deberían haber salvado a todos los familiares que sea posible, y llevado a Bárbara ante Du Sable (es una buena manera de deshacerse de ella), quien después de escuchar los hechos querrá custodiarse él mismo.

Un nuevo día, una nueva vida (o muerte)

Du Sable, una vez Bárbara esté segura en sus manos, la convertirá y la llevará a ver a los ancianos del clan (hay que vincularla, lo primero es lo primero). Después la mantendrá a su lado durante mucho tiempo, para enseñarle el arte.

Si Bárbara muere, Du Sable tendrá una opinión bastante negativa de los PJs, y se dedicará a difundir por toda la ciudad que son algo inútiles e incapaces de proteger a un simple mortal (lo que no les dará muchos puntos ante posibles aliados o compañeros).

Si Bárbara se une al Sabbat, Du Sable desarrollará una ligera enemistad hacia los PJs, que sin llegar a convertirse en hostilidad, sí que representará un obstáculo en todo aquello en lo que Du Sable y el grupo se vean otra vez las caras en el futuro. Philippe pasará de ellos, al fin y al cabo ya tiene a Bárbara, qué más da lo que haya pasado antes. Si Bárbara ha sido enterrada y todo eso, pero los PJs la han sacado a tiempo antes de que pierda la poca humanidad que tenía, Du Sable se entregará al esfuerzo de llevarla otra vez al buen camino, pero no quedará especialmente agradecido a los PJs (aunque podrán contar con él para alguna que otra cosa).

Si Bárbara no se une al Sabbat, Philippe quedará con un cierto mal sabor de boca, aunque no hará nada (no sabe en realidad la neonata que ha perdido).

Si los PJs salvan a Bárbara del Sabbat (algunos no dirían salvar, Du Sable decidi-

damente no es de esos), Du Sable le quedará muy agradecido. Puede ser una fuente de ayuda de valor incalculable (aunque no es el cuerno de la abundancia ni un milagro de generosidad) mientras no se cabree o no se abuse de él. Esta ayuda se puede dejar como algo nebuloso o materializarla en un aumento de 1 nivel en Contactos para los PJs.

En cuanto al tema de los PXs:

- Los puntos normales por sesión, interpretación, experiencia vital y todo lo demás.
- 2 puntos si Bárbara llegó sana y salva a manos de Du Sable.
- 1 punto si los PJs se enfrentaron al Sabbat.
- 1 punto si evitaron la matanza de Staunton Manor
- (-1) punto si mueren más de tres inocentes en Staunton Manor.

PNJs importantes

DU SABLE

A diferencia de Rigaud, Du Sable no se involucrará físicamente en ningún momento, por lo que muchas de sus características son irrelevantes.

Naturaleza: conformista

Comportamiento: cínico

Generación: 7ª

Edad aparente: cincuentón

Carisma 4, *Apariencia* 2, *Manipulación* 4

Percepción 5, *Inteligencia* 6, *Wits* 5

Talentos (algunos): Intimidación 3, liderazgo 3

Conocimientos (algunos): finanzas 3, leyes 5, ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 5, dominar 3, taumaturgia 4 (de llamas 4, sabor de la sangre 3, control del clima 2)





Rituales: unos cuantos

Background: Contactos 3, mentor 4, recursos 5, influencia 3

Virtudes: Conciencia 0, autocontrol 3, coraje 2

Humanidad: 4

Sangre/máximo por turno: 20/5

Apariencia: Hombre de color, alto y de buen ver, poco pelo gris y gafas. Viste un poco demodé y lleva un bastón de marfil con un pesado puño de plata (pa pegá).

Interpretación: Habla muy bajo a menos que estés diciendo algo importante, para lo que tendrás que usar una voz firme y atonadora.

Hábitat: Vive en una tienda de magia, pero no volverá allí en toda la noche que debería durar la aventura. Toma nota de que antes que chupasangres fue picapleitos.

BARBARA

Nacimiento: Chicago 1966.

Naturaleza: Bon Vivant

Comportamiento: rebelde

Fuerza 2, Destreza 3, Constitución 2

Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4

Percepción 2, Inteligencia 3, Wits 3

Talentos: Alerta 1, athletics 1, empatía 2, intimidación 1, subterfugio 3

Habilidades: Conducir (coche) 2, etiqueta (alta sociedad) 3,

Melee 1, Musica 2, Sigilo 1

Conocimientos: Ordenadores 1, Finanzas 1, Investigación

(archivos) 2, leyes 1, política 1

Background: Recursos 2

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 4

Humanidad: 5

Voluntad: 6

Apariencia: Alta y delgada, muy estilizada. Pelo rubio, largo y un poco rizado. Suele llevar vestidos largos de color oscuro (pocas veces negros). Conduce un jaguar descapotable (deportivo evidentemente).

Interpretación: Totalmente obsesionada y en tensión, con una tendencia preocupante a perder los nervios. Casi cualquier cosa que le digan la saca de sus casillas y hace que se vaya de donde esté, cabreada.

PHILIPPE RIGAUD

Recibió la sangre cuando era un joven soldado francés en la invasión de Holanda (S.XVII), y decidió combatir a la camarilla por siempre. Aunque loco (Sabbat) es un profesional, un buen soldado, y ha sobrevivido acabando con aquello que se proponía cada vez como objetivo, a muchos de sus camaradas. A base de matar ancianos ha ido incrementando su poder, junto al cual crecían sus ansias por obtener más aún. Ahora, en la lucha del Sabbat por las ciudades, es uno de sus mejores exploradores urbanos, y prepara el ataque contra Chicago.

Naturaleza: Fanático

Comportamiento: Superviviente

Generación: 7ª

Edad aparente: 26 años

Fuerza 5, Destreza 5, Constitución 6

Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 3

Percepción 6, Inteligencia 3, Wits 4

Virtudes: conciencia 0, autocontrol 0, coraje 5

Talentos: actuar 3, alerta 4, athletics 2, lucha 5, esquivar 6, intimidación 3, liderazgo 2, subterfugio 4, con. callejero 3

Habilidades: armas de fuego 3, cuerpo a cuerpo 4, seguridad 3, sigilo 6, supervivencia 4, conducir (moto) 4

Conocimientos: investigación 4, lingüística 4, ocultismo 2, política 2, secretos de Chicago 3

Disciplinas: animalismo 1, Auspex 4, celeridad 2, dominar 4, fortaleza 3, ofuscar 5, potencia 2, protean 4

Background: Status dentro del Sabbat 3

Humanidad: 0 (sorpresa)

Voluntad: 10

Sangre/máximo por turno: 20/5

Apariencia: Alto y delgado, moreno con un fino mostacho, viste de negro.

Interpretación: Evitar el contacto a toda costa, y pretender en último extremo ser otra persona. No revelar tu verdadera personalidad nunca a nadie bajo ninguna circunstancia. Durante todo el módulo ocultará su identidad ante todos, haciéndose pasar por un Caitiff anciano de paso.

Secretos: B+

Hábitat: Vive en un viejo hotel abandonado al sur de Chicago.

MARMOT, un colega

Sire: Un miembro del Sabbat, que está ahora en algún sitio en la península de Florida (dudo que tomando el sol).

Naturaleza: Conformista

Comportamiento: Bravo

Generación: 12ª

Embrace: 1685 (nacido en 1654)

Edad aparente: 31 años

Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 5

Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 3

Percepción 5, Inteligencia 3, Wits 4

Talentos: Alerta 2, lucha 4, esquivar 1, liderazgo 2, conocimiento callejero (Chicago) 1

Habilidades: Conducir moto 4, armas de fuego 2, Melee 3, reparaciones 3, sigilo 2

Conocimientos: Burocracia 2, ocultismo 3, ciencia 1

Disciplinas: Auspex 3, dominar 2, celeridad 2, potencia 3, ofuscar 2

Background: aliados 3, contactos (Chicago) 3, Status (Sabbat) 2

Virtudes: Conciencia 0, autocontrol 3, coraje 5

Humanidad: 0

Voluntad: 8

Sangre/máximo por turno: 11/1

Apariencia: Un ángel del infierno, con cadenas en los hombros y todo.

Interpretación: Sí, Philippe, Cuidado, Philippe, creo que he visto algo, Philippe, yo me encargo, Philippe, voy yo, Philippe...

Secretos de Chicago: B+

Hábitat: Vive con Philippe en el viejo hotel.

VAMPIROS DEL SABBATH

Están básicamente para hacer ruido mientras Bárbara entra a formar parte del grupo y para ayudar a Marmot si hay algún problema. Son de generaciones entre la 10 y la 13 (hay mucho degenerado suelto por el Sabbat), y son muy parecidos entre sí. Cuando aparezcan, que se comporten como un grupo de delincuentes juveniles medio borrachos y si es necesario usa mucho el sistema SOPS (ruido-tras-la-pantalla).

Anexo 1: El Succubus Club

El Succubus es un afamado Night Club de Chicago, que ocupa por completo un antiguo almacén de ladrillo rojo de tres pisos (más planta baja). En dicha planta baja dos barras, reservados (alineados contra una pared, bajo las escaleras), mesas redondas, servicios y una pista de baile central. En el primer piso, alrededor de una barandilla que da a la pista de baile del piso inferior, hay mesas, más servicios, y una gran barra ovalada. Sobre el espacio abierto de la pista de baile hay tres plataformas colgantes, a las que se llega desde la planta baja por escaleras de caracol. En el segundo hay una sala V.I.P. y pasarelas para el mantenimiento del sistema de sonido y la iluminación. En el último están las habitaciones privadas del dueño, un vampiro llamado Brennon. En el sótano hay un bar al que se llega por un laberinto oscuro y bastante peligroso (drogotas, amantes, vampiros, chalados).

El Succubus es centro de reunión para muchos vampiros de Chicago (adivina quienes suelen ocupar el salón V.I.P.), que suelen rondar por el local buscando presas, o simplemente por pasar el rato.

Es habitual que haya alguna actuación en directo en la sala, y a veces grupos como los REM o Sisters of Mercy (una de las preferencias de alguno de los pinchadiscos) han pasado por aquí cuando estaban por Chicago.

Nota para el árbitro: Chicago, Du Sable, Philippe y el sabbat de Chicago aparecen mucho más extensamente tratados en *Chicago By Night*, que recomiendo para coger más la onda del asunto. El Succubus Club también tiene su suplemento propio, que incluye planos de todas las plantas con extensas explicaciones, por lo que *The Succubus Club* también es recomendable. ◆