

Nombre: **Alexander Mackenneth** *Matusalén*

Clan: Daeva

Sire: Ian Mackanci

Generación: 6ª

Abrazo: 1005

Edad: 1042 años

Edad aparente: 42 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 6, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 6, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 3, Ciencia -, Informática -, Investigación 2, Lingüística 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 4

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego 3, Atletismo 4, Conducir 1, Pelea 4, Sigilo 2, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía 3, Intimidación 5, Expresión (música) 4, Persuasión 4, Sociedad 5, Subterfugio 4, Trato con animales 1,

Méritos: Aliados (políticos) 3, Aliados (ayuntamiento) 3, Contactos 3, Criados 3*, Lucha precisa 2, Posición en el Clan 4, Posición en la Ciudad 5*, Rebaño 3*, Recursos 5, Refugio 5 (Los atributos con asterisco no se aplican en sopor)

Voluntad: 9

Humanidad: 6

Salud: 9

Virtud: Fe

Vicio: Orgullo

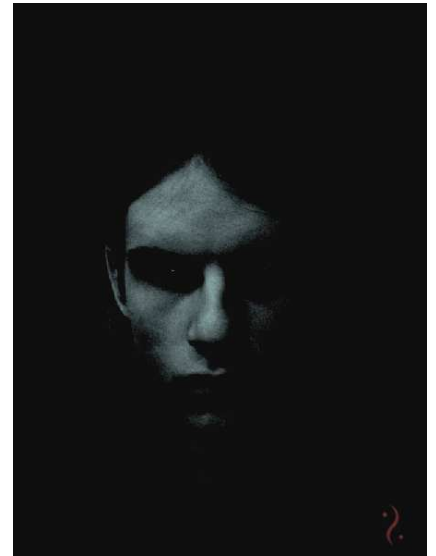
Iniciativa: 10

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Dominación 4, Fortaleza 5, Presencia 6, Protean 3

Vitae/por turno: 30/7



Es el príncipe de la ciudad de Glasgow, la más importante de Escocia y descendiente de la familia de los Mackenneth. Fue abrazado por Ian Makanci una noche de verano; este, fascinado por su clase y refinamiento decidió que fuera su compañero para toda la eternidad. Pronto se hicieron algo mas que amigos y la ciudad de Glasgow era prospera en esa época. Aunque las cosas se torcieron cuando apareció en escena una mujer, Catherine Miller. Esta cautivo a Alexander, e Ian desconsolado entro en letargo en algún lugar de Escocia. Alexander heredó el principado gracias al apoyo de Queen y se convirtió en el príncipe de Glasgow hasta el día de hoy. Mas tarde perdió a Catherine y comenzó su paranoia.

Tiene numerosa progenie y la mayoría vinculada para protegerle, es un paranoico que piensa que desean diabolizarle. Trata a todos los vampiros como sus lacayos, es despiadado y desconfiado. Su refugio se encuentra bajo el museo Kelvingrove Park, el cual además es el principado de la ciudad. Recientemente se encuentra sumido en un profundo letargo.

Es un tipo de metro setenta, con una melena y perilla cuidadas hasta el mínimo detalle. Sus ojos al igual que su pelo son negros y siempre lleva una vestimenta típica del renacimiento, con muchos encajes, pañuelos y trajes de chaqueta.

Nombre: **Julia Bruce** *Príncipe de Glasgow*

Clan: Toreador

Sire: Alexander

Generación: 7ª

Abrazo: 1632

Edad: 396 años

Edad aparente: 23 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 5, Manipulación 3, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 3, Ciencia 1, Informática 1, Investigación 3, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 2, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 5, Atletismo 3, Conducir 2, Pelea 1, Sigilo 2, Supervivencia 3

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía 3, Intimidación 4, Liderazgo 2, Música 1, Persuasión 4, Sociedad 4, Subterfugio 2, Trato con animales 1,

Méritos: Aliados (activistas políticos) 3, Aliados (ayuntamiento) 3, Beldad 2, Contactos 4, Inspiración, Posición en el Clan 3, Posición en la Ciudad 5, Rebaño 1, Recursos 3, Refugio 3

Voluntad: 8

Humanidad: 8

Salud: 8

Virtud: Esperanza

Vicio: Lujuria

Iniciativa: 9

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 5, Dominación 1, Ofuscación 1, Presencia 5

Vitae/por turno: 20/5



Es la mano derecha de Alexander, su chiquilla predilecta, las misiones más importantes se las encarga a ella y tiene su plena confianza. Es descendiente de Robert Bruce, rey en el pasado de Escocia y liberador de esta. Fue abrazada por Alexander por su gran parecido con el amor de su vida Catherine. Es una mujer preciosa, de una gran belleza de la que se sirve para conseguir sus propósitos. Siempre será coqueta y cortes como una dama criada en la mas alta sociedad. Procurara evitar los conflictos físicos y llegar a acuerdos. Ahora que el príncipe esta en letargo ha dejado su primogenitura y se ha nombrado Príncipe de Glasgow. Su refugio se encuentra en el museo Kelvingrove Park. Es propietaria de la agencia de seguridad Orea y de las galerías de arte de Glasgow.

Mujer de metro sesenta y estilizada. Con un físico impresionante, casi siempre con su melena azabache recogida y unos preciosos ojos azules. Viste siempre a la ultima moda y suele llevar pocas joyas.

Nombre: **Jeremy Oldport** *Artista*

Clan: Daeva

Sire: Julia

Generación: 8ª

Abrazo: 2000

Edad: 27 años

Edad aparente: 22 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo 1, Ciencia -, Informática -, Investigación 1, Lingüística -, Medicina 2, Ocultismo 2, Pericias -, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de fuego 2, Atletismo 3, Conducir 2, Fulleras -, Pelea -, Sigilo -, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 1, Empatía 4, Expresión (pintura) 5, Expresión (música) 3, Intimidación 2, Persuasión 2, Sociedad -, Subterfugio 4, Trato con animales -

Méritos: Beldad 2, Posición en la Ciudad 3, Recursos 2, Refugio 2

Voluntad: 5

Humanidad: 5

Salud: 8

Virtud: Fortaleza

Vicio: Orgullo

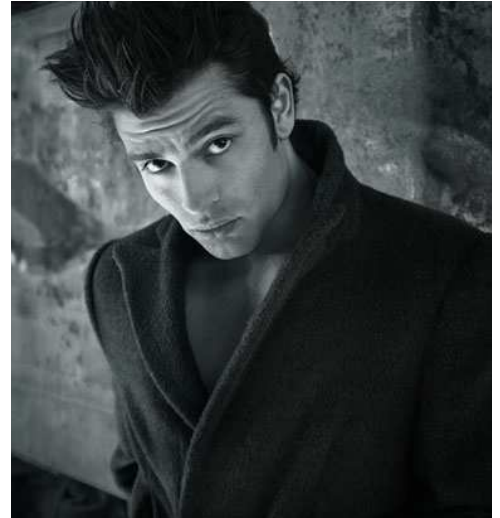
Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 12

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Presencia 3

Vitae/por turno: 15/3



Es el reciente chiquillo de Julia. Es un artista en el arte de la pintura y por ello se le fue concedida la inmortalidad. Al principio no era de su agrado y pensó varias veces en acabar con su no vida. Actualmente vive con su Sire y suele estar trabajando casi siempre. Julia le ha nombrado el guardián del Elíseo y pronto deberá ocupar su puesto en la Catedral de Sant Andrews. Julia le insiste que esto le dará mucha posición ante el resto de cainitas. Pero él es tímido y prefiere dedicarse a su arte, antes de mezclarse con el resto de la estirpe.

Desgraciadamente el trauma del cambio parece haberse llevado toda su inspiración. Hace unas semanas mató a su recipiente al dejarse dominar por el hambre, se quedó varias horas mirando el cadáver hasta que regresó a su estudio y empezó a pintar. Ha desarrollado un vínculo con la muerte y solo cuando mata regresa la inspiración. Esto por supuesto, está acabando con su alma y acabará en tragedia si se enteran el resto de cainitas.

Lleva una melena morena descuidada y un afeitado perfecto. Sus manos siempre están manchadas de restos de pintura y suele vestir con un largo abrigo en el que esconde sus manos. Es un tipo bastante alto de metro setenta y cinco, aunque tiene una constitución débil. Es un hombre tímido pero cuya sonrisa es capaz de encandilar a cualquier dama.

Nombre: **Nathaniel Black** *Primogénito Daeva*

Clan: Daeva

Sire: María Vidal

Generación: 9ª

Abrazo: 1840

Edad: 199 años

Edad aparente: 34 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 5

Habilidades Mentales: Academicismo (arte) 3, Ciencia -, Informática -, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina -, Ocultismo 4, Pericias 2, Política 5

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego 1, Atletismo 1, Conducir -, Fulleras -, Pelea -, Sigilo 1, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 3, Empatía 3, Expresión 4, Intimidación 3, Persuasión 3, Sociedad 3, Subterfugio 4, Trato con animales -

Méritos: Aliados (criminales) 2, Aliados (ocultistas) 2, Contactos 2, Criado 1, Posición en la Ciudad 3, Posición en el Clan 1, Rebaño1, Recursos 4, Refugio 3

Voluntad: 9

Humanidad: 5

Salud: 7

Virtud: Justicia

Vicio: Avaricia

Iniciativa: 8

Defensa: 3

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 2, Fortaleza1, Dominación 3, Presencia 5

Vitae/por turno: 14/2



Poco saben en la ciudad sobre este cainita excepto que es tratante de arte y apoya a la príncipe sin concesiones. En pocos años se ha ganado una posición en la ciudad y está intentando conseguir el apoyo para hacerse primogénito. En secreto es un estudioso de lo oculto y aliado del clan Giovanni. Gracias a él, se han incorporado en la ciudad aunque no posean voz en el consejo.

Sus motivos son siempre un misterio, pero suele ser complaciente hacia todo el mundo, claro que espera algún día que esos favores le sean devueltos.

Nathaniel viste siempre a la moda con ropa hecha a medida. Siempre va acompañado por una jovencita que es su muñeca de sangre llamada Elisabeth y por su guardaespaldas Simón.

Nombre: **Dominique Buffot** *Líder Anarquista*

Clan: Brujah

Sire: -

Generación: 10ª

Abrazo: 1969

Edad: 63 años

Edad aparente: 27 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 4, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo 2, Ciencia -, Informática -, Investigación 1, Lingüística 1, Medicina -, Ocultismo 3, Pericias -, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de fuego 4, Atletismo 3, Conducir 4, Fullerías 2, Pelea 5, Sigilo 2, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 4, Empatía 1, Expresión 2, Intimidación 2, Persuasión -, Sociedad -, Subterfugio 3, Trato con animales -

Méritos: Conductor de combate 3, Contactos 2, Desenfundado rápido, Posición en la Ciudad 3, Recursos 2, Refugio 1

Voluntad: 6

Humanidad: 6

Salud: 9

Virtud: Fortaleza

Vicio: Orgullo

Iniciativa: 10

Defensa: 5

Velocidad: 13

Disciplinas: Celeridad 4, Dominación 2, Potencia 3, Presencia 2

Vitae/por turno: 13/2



Dominique fue abrazado a finales de los 60 por un Brujah que lo abandonó para que superara por sí mismo el trauma del cambio. Al principio se hizo amigo de un Malkavian llamado Johann que se convirtió en su mentor y mejor amigo. Sin embargo hace una década, Johann fue destruido por los ventrue en una de las múltiples luchas de la Yihad. Desde entonces se muestra a los demás como una fuerza invencible e insaciable para compensar sus deficiencias, su ego no tiene límites. Es casi como un Daeva en búsqueda de la esencia del placer y la rebeldía, aunque dejando a un lado los alardes, es un individuo decente con un sentido muy elevado del honor. Es el líder de los ocultos, un grupo de motoristas venidos desde Inglaterra compuesto por Hugo Sanford (matón bruja y mano derecha de Dominique), Evelyn Edwards (humana ocultista enamorada de Dominique), Chantalas (Mujer motorista con pasión por la velocidad), Kurt y Jake (humanos camorristas).

Recientemente se ha unido al grupo Evelyn, una dulce criatura que trae calor al corazón de este bohemio vampiro, y Dominique se está planteando abrazarla, aunque los antiguos no le dieran permiso.

Nombre: **Santinus** *Primogénito Brujah*

Clan: Brujah

Sire: Crisus

Generación: 8ª

Abrazo: 1621

Edad: 412 años

Edad aparente: 28 años

Atributos Mentales: Inteligencia 5, Astucia 4, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 4, Ciencia 4, Informática -, Investigación 3, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Pericias 2, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego -, Atletismo 2, Conducir 1, Fullerías -, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía 4, Expresión -, Intimidación 4, Persuasión 2, Sociedad 3, Subterfugio 4, Trato con animales -

Méritos: Posición en la Ciudad 4, Posición en el Clan 2 Recursos 3, Refugio 4

Voluntad: 8

Humanidad: 6

Salud: 8

Virtud: Prudencia

Vicio: Avaricia

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 11

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Potencia 1, Presencia 5, Rituales Cruac 3

Vitae/por turno: 15/3



Abrazado en Atenas por sus increíbles dotes de investigación y conocimientos de la literatura clásica y los mitos antiguos. Es un estudioso de las artes. Vivió largo tiempo con su Sire adiestrándose y ampliando su sabiduría. Con el tiempo el alumno se convirtió en maestro y decidió partir de su patria. Esto le llevó hasta Alemania y más tarde a Escocia en 1824. Vivió unos años por toda Escocia hasta que se asentó en Glasgow. Allí pasó desapercibido y vivió tranquilo completando sus estudios. Y en 1914 partió a Grecia para luchar en la primera guerra mundial y más tarde en la segunda.

Ahora en el tercer milenio vuelvo a Glasgow para completar sus estudios sobre las ruinas de Stonehenge. Cada cierto tiempo va a Inglaterra para examinarlas, pero prefiere estar alejado para mantenerlo en secreto. Su refugio se encuentra en unas minas abandonadas a las afueras de la ciudad, allí tiene un pequeño laboratorio. Aunque también dispone de un piso en la ciudad.

Suele vestir con ropa de color negro o blanco, ya sea trajes, ropa ajustada o túnicas. También suele llevar una gabardina de cuero, si necesita ocultar armas o material.

Nombre: **Adolf Hast** *Mafioso*

Clan: Brujah

Sire: -

Generación: 12ª

Abrazo: 1969

Edad: 63 años

Edad aparente: 27 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo 3, Ciencia -, Informática 3, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina -, Ocultismo -, Pericias -, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego 5, Atletismo 4, Conducir 4, Fullerías 1, Pelea 3, Sigilo 3, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 3, Empatía -, Expresión 2, Intimidación 2, Persuasión -, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales -

Méritos: Aliados (bajos fondos) 2, Contactos 4, Criados 1, Fama 1, Posición en la Ciudad 2, Recursos 3

Voluntad: 6

Humanidad: 5

Salud: 8

Virtud: Fortaleza

Vicio: Orgullo

Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 12

Disciplinas: Celeridad 2, Fortaleza 2, Potencia 2, Presencia 2

Vitae/por turno: 11/1



Vampiro de origen alemán transformado como soldado para una revuelta anarquista. Fue uno de los pocos supervivientes que pudo huir de su destrucción. No conoce mucho sobre la estirpe pues su Sire no tuvo ocasión, aunque se siente como un dios. Aunque ahora está descubriendo que es uno de los peldaños más bajos de la estirpe y eso lo odia. Siempre evitara favores de los demás, pues no se fía, aunque si aceptará tratos y alianzas que le beneficien. Se asentó en la ciudad de Glasgow hará 20 años. Es un maestro en el manejo de armas militares y es el encargado de controlar a la mafia en los muelles. Ahora está aliado con Vitorio Peruccio del clan ventrue. Ambos están logrando grandes cantidades de dinero procedente del contrabando. Su refugio se encuentra en una preciosa casa situada en el puerto.

Es un tipo de metro setenta, moreno con el pelo largo y fríos ojos azules. Lleva varios pendientes en las orejas y joyas por todo el cuerpo. Siempre viste de una forma sofisticada y elegante. Es independiente y agresivo si se le provoca.

Nombre: **Hector**

Clan: Brujah

Sire: Crisus

Generación: 10ª

Abrazo: 1948

Edad: 83 años

Edad aparente: 26 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 4, Aplomo 2

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 2

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia -, Informática 1, Investigación 1, Lingüística -, Medicina 1, Ocultismo 1, Pericias 2, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 5, Armas de fuego 4, Atletismo 4, Conducir 3, Fullerías 5, Pelea 4, Sigilo 3, Supervivencia 3

Habilidades Sociales: Callejeo 3, Empatía -, Expresión -, Intimidación 2, Persuasión -, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales -

Méritos: Espalda fuerte 1, Gigante 4, Posición en la Ciudad 1, Recursos 1

Voluntad: 4

Humanidad: 5

Salud: 10

Virtud: Fortaleza

Vicio: Avaricia

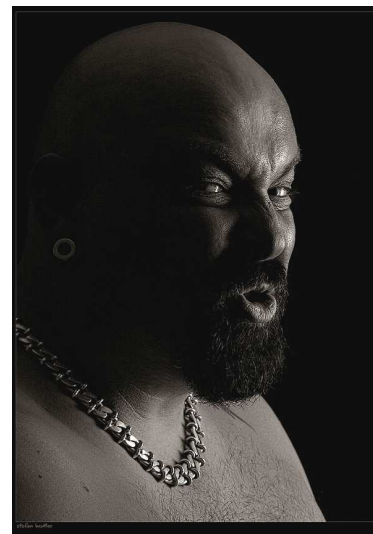
Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 14

Disciplinas: Celeridad 3, Potencia 5, Presencia 1

Vitae/por turno: 13/2



Es el primer chiquillo de Crisus. En su vida mortal antes de la transformación, vivía con sus padres de origen francés y trabajaba como portero en un pub de Glasgow. Un día Crisus le vio reducir a cuatro gamberros sin muchos esfuerzos y lo reclutó como su guardaespaldas. Pasaron algunos años en los que Dominique se estuvo entrenando en diversas artes de lucha y entonces sucedió. Una noche en la que su sire estaba tremendamente enfadado, perdió el control y Crisus comenzó a alimentarse de él. Cuando dominó a la bestia, contempló que Hector estaba muy grave y su única posibilidad era transformándolo en un inmortal. Y así lo hizo, aunque Crisus se arrepintió de su acto. Pues sabe que hay que vigilar muy de cerca a los chiquillos. Ahora Hector vive en un pequeño piso en las afueras de la ciudad y se encarga de vigilar el pub Amadeus. Propiedad de Clavelant, el cual le paga un millón al mes.

Es un vampiro increíblemente grande y fuerte, mide alrededor de 2 metros 20 centímetros y pesa unos 120 kilos de puro músculo. Tiene ojos negros, pelo rapado y mandíbula pronunciada con una espesa barba. Viste con trajes normales de chaqueta, normalmente de tonos claros. Y es muy respetuoso con los demás, mientras ellos lo sean.

Nombre: **Queen** *Primogénita Malkavian*

Clan: Malkavian

Sire: Camilla Baines

Generación: 6ª

Abrazo: 1054

Edad: 971 años

Edad aparente: 20 años

Atributos Mentales: Inteligencia 6, Astucia 5, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 5, Manipulación 5, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 3, Ciencia -, Informática -, Investigación 3, Lingüística 5, Medicina 4, Ocultismo 2, Pericias -, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 4, Armas de fuego -, Atletismo 3, Conducir -, Fullerías 2, Pelea 4, Sigilo 6, Supervivencia 3

Habilidades Sociales: Callejeo 4, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 4, Persuasión 4, Sociedad 4, Subterfugio 2, Trato con animales 4

Méritos: Aliados (abogados) 2, Aliados (ayuntamiento) 3, Beldad 2, Contactos 5, Posición en el Clan 4, Posición en la Ciudad 5, Rebaño 2, Recursos 5, Refugio 2

Voluntad: 9

Humanidad: 5

Salud: 8

Virtud: Fe (Elizabeth) / Fortaleza (Eve) (Eve)

Vicio: Ira (Elizabeth) / Lujuria

Iniciativa: 10

Defensa: 5

Velocidad: 13

Disciplinas: Auspex 5, Ofuscación 5, Dominación 4, Fortaleza 5, Animalismo 2, Pesadilla 2

Vitae/por turno: 30/7



Ella es Elizabeth, la Primogénita Malkavian. Ella es Eve, la dueña de la noche. Dos personas encerradas en el mismo cuerpo con personalidades completamente independientes y diferentes, de hecho hasta se odian. Elizabeth es fina, dominante y seria; ha tardado siglos en establecer el centro de su poder en Glasgow. Eve es una mujer vividora y alocada que disfruta las noches como si fuesen la última. Elizabeth es el vampiro más poderoso de Glasgow pero siempre ve su influencia minada por la estúpida e inconsciente de su hermana.

Elizabeth Queen es una mujer impresionante de 1 metro 78 centímetros, rubia y vestida siempre de seria ejecutiva.

Eve Queen es idéntica a su hermana pero suele vestir de un modo más caótico, irreverente y provocador.

Nombre: **Lucas**

Clan: Malkavian

Sire: Queen

Generación: 7ª

Abrazo: 1878

Edad: 152 años

Edad aparente: 25 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 5, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia -, Informática 1, Investigación 2, Lingüística 3, Medicina -, Ocultismo 3, Pericias 1, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego 2, Atletismo 4, Conducir 2, Fullerías -, Pelea 2, Sigilo 5, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo 3, Empatía 4, Expresión 2, Intimidación 4, Persuasión 3, Sociedad 2, Subterfugio 4, Trato con animales -

Méritos: Posición en la Ciudad 3, Refugio 3, Sentido invisible 3

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Salud: 8

Virtud: Fe

Vicio: Pereza

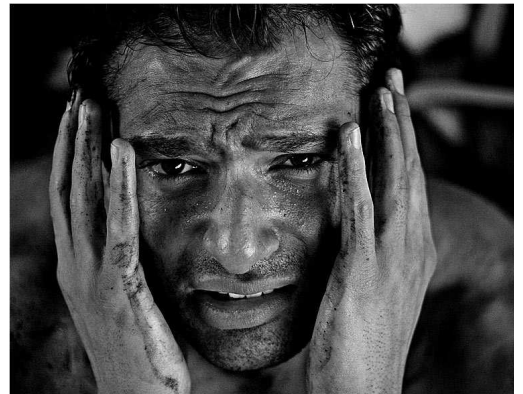
Iniciativa: 9

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 1, Dominación 3, Ofuscación 4, Pesadilla 2

Vitae/por turno: 20/5



Él se cree el aliado de Queen desde hace mucho tiempo, aunque en verdad es su chiquillo. Fue transformado debido a una apuesta entre Elizabeth Queen y Alexander. Esta consistía en ver quien manipulaba mejor la mente, y ganó Queen. Después le mandó a Inglaterra de vacaciones. Lucas apenas recuerda nada de su abrazo y lo cierto es que tampoco recordaría nada de lo sucedido la semana pasada. Él tipo tiene doble personalidad: una tranquila, amable y jovial. Y otra destructiva y salvaje. Tiene un vínculo con Queen y es bastante rico aunque no lo demuestre. Aunque su fortuna la administra ahora Queen. Vive en el psiquiátrico Henderson, un lugar que le encanta y donde invita a todo el mundo a ir. A veces se encarga de dominar a los medios de comunicación para mantener la mascarada.

Es un tipo de metro setenta y ocho, de aspecto descuidado. Pelo negro, ojos marrones y barba de varios días. Suele vestir de rockero, con muchas cadenas y un cigarrillo en la boca. A veces tiene el suficiente coraje y lo enciende. Y después normalmente lo tira y huye.

Nombre: Agmed

Clan: Malkavian

Sire: Lucas

Generación: 8ª

Abrazo: 1933

Edad: 104 años

Edad aparente: 32 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 5, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia -, Informática 1, Investigación 1, Lingüística 2, Medicina -, Ocultismo 1, Pericias 2, Política -

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de fuego 2, Atletismo 2, Conducir 2, Fullerías -, Pelea 3, Sigilo 4, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 4, Empatía 3, Expresión 1, Intimidación 4, Persuasión 2, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales -

Méritos: Aliados (moterros) 4, Posición en la Ciudad 1, Refugio 4

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Salud: 8

Virtud: Fe

Vicio: Pereza

Iniciativa: 10

Defensa: 5

Velocidad: 11

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 1, Ofuscación 2, Pesadilla 2, presencia 2

Vitae/por turno: 15/3



Es el chiquillo de Lucas, fue abrazado en un psiquiátrico de Inglaterra. El muchacho tiene fobia a los animales y en un ataque de esquizofrenia asalto un zoológico y mato a tres animales. Después fue encerrado y en una visita de Lucas este consiguió notar su presencia y se hicieron amigos. Mas tarde seria abrazado por Lucas al comprobar que el muchacho es capaz de ver la realidad como un todo. Es decir, un todo pero sin ningún animal. Es un tipo muy territorial y suele refugiarse en los cementerios, concretamente en el de la calle Kelvinhaugh. Es el líder de una banda de moteros los "Killeranimals".

Agmed posee un trastorno, tiene una fobia terrible a todos los animales, por el cual todos son terribles monstruos que desean su muerte, no permite que ninguno viva en su presencia.

Es un muchacho muy joven, de metro sesenta y siete, ojos azules, pelo castaño y frente ancha. Viste siempre con cazadora de cuero y camisetas heavy metal. Es muy difícil ganarse su confianza y por naturaleza no se fiara de nadie excepto los de su clan.

Nombre: Arthur Porters

Clan: Gangrel

Sire: Lucas

Generación: 11ª

Abrazo: 1954

Edad: 93 años

Edad aparente: 42 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 1, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia 1, Informática -, Investigación 2, Lingüística -, Medicina -, Ocultismo -, Pericias 2, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 5, Armas de fuego 2, Atletismo 2, Conducir 1, Fullerías 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo 1, Empatía -, Expresión -, Intimidación 4, Persuasión 3, Sociedad 1, Subterfugio 3, Trato con animales 2

Méritos: Contactos 2, Posición en la Ciudad 2, Recursos 1, Ventaja táctica

Voluntad: 6

Humanidad: 5

Salud: 9

Virtud: Prudencia

Vicio: Envidia

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 12

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 1, Fortaleza 3, Potencia 2, Protean 3

Vitae/por turno: 12/1



Vivió en algún lugar de las islas durante la gran guerra por que solo conoce este lugar. No recuerda nada de su abrazo, ni antes de que entrara en letargo y despertara en una mansión. Desde entonces se ha mezclado con pocos vampiros y le desagradan profundamente su presencia, sin embargo poco a poco se ha acostumbrado a los juegos de poder. Tiene mala reputación entre los de su clan por que mató a otro Gangrel atacándolo sin honor por la espalda antes de un duelo justo.

Actualmente ha decidido refugiarse en Glasgow del Sabbat y los lupinos. Ha reclamado los jardines Winter como su propiedad.

Es un hombre amargado de su existencia que sueña con tener tanto poder como los señores de la ciudad. Desprecia a los vampiros de menor edad y posición, y trata a los mortales como basura. Es muy desconfiado y no le gusta que nadie ronde por donde el duerme. Es muy territorial.

Suele tener el ceño fruncido, mide metro ochenta, su pelo es grasiento y su aliento fétido, es de complexión fuerte, ojos marrones y vestimenta andrajosas. Tan solo tiene algo de pelo en las palmas de las manos provocado por los frenesí.

Nombre: **Garbel** *Primogénita Gangrel*

Clan: Gangrel

Sire: Marmoget

Generación: 8ª

Abrazo: 1577

Edad: 448 años **Edad aparente:** 20 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 6, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 5

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia 1, Informática -, Investigación 1, Lingüística -, Medicina2-, Ocultismo 2, Pericias -, Política 1

Habilidades Físicas: Armamento 4, Armas de fuego -, Atletismo 5, Montar 4, Fullerías -, Pelea 4, Sigilo 4, Supervivencia 5

Habilidades Sociales: Callejeo 4, Empatía 2, Expresión -, Intimidación 3, Persuasión -, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales 5

Méritos: Aliados (gitanos) 2, Criados (animales) 2, Posición en la Ciudad 4, Posición en el Clan 2, Sexto sentido 3

Voluntad: 9

Humanidad: 5

Salud: 10

Virtud: Fortaleza

Vicio: Pereza

Iniciativa: 12

Defensa: 6

Velocidad: 16

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 3, Celeridad 2, Fortaleza 5, Potencia 3, Protean 6

Vitae/por turno: 15/3



Es la chiquilla de Marmoget, abrazada en 1577 en los bosques de Escocia por su talento a la hora de rastrear y cazar. No pudo elegir su sire le abrazó rápidamente y enseguida quiso su colaboración para rastrear los refugios de otros vampiros para destruirlos. Pero su Sire se equivocó, ella no era así. En su primera oportunidad huyó del regazo de su Sire y se refugió en la ciudad de Glasgow. Allí traicionó a su sangre avisando a Ian del inminente ataque de los lupinos. Esto le provocó un dolor tan profundo pues murieron muchos lupinos que conocía y apreciaba. Tras la ruptura con su Sire estuvo apenada hasta que conoció a su querido Varga, con él vivió los años más felices de su vida y conoció el amor. En 1904 entró en letargo y a despertado ahora en el 2000. Es Sire de Eric Flame asesinado por el Sabbat y de Margaret su fiel chiquilla. Ha exigido un territorio en la ciudad, las fábricas abandonadas de las afueras y recuperado su primogenitura. Como es conocida de Queen no ha tenido ningún problema. De hecho Queen la respeta y tiene cierta amistad con ella. Aunque Garbel siempre prefiere mantener las distancias, los Malkavian son bastante inestables para su gusto.

Es una muchacha de metro sesenta, delgada y tiene un atractivo salvaje. Tiene el pelo negro y largo hasta las rodillas. Casi siempre enmarañado. Tiene varios defectos del clan como ojos animales, orejas puntiagudas, uñas largas y el peso de los pies recae sobre la planta, por ello siempre viste con botas. Es un amante de la naturaleza y peleara por defenderla como último recurso. Huele a tierra mojada

Nombre: **Gustave Tanacer** *Antiguo Arconte*

Clan: Gangrel

Sire: Lucas

Generación: 11ª

Abrazo: 1575

Edad: 452 años **Edad aparente:** 22 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia -, Informática -, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Pericias -, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 5, Armas de fuego -, Atletismo 4, Conducir -, Fullerías -, Pelea 4, Sigilo 2, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo 2, Empatía -, Expresión 1, Intimidación 4, Persuasión 3, Sociedad 3, Subterfugio 4, Trato con animales 2

Méritos: Contactos 2, Posición en la Ciudad 2, Recursos 1, Ventaja táctica

Voluntad: 8

Humanidad: 6

Salud: 9

Virtud: Templanza

Vicio: Gula

Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 1, Fortaleza 4, Potencia 2, Protean 4

Vitae/por turno: 12/1



Transformado por un vástago de origen Español por sus habilidades con la espada y la estrategia. Fue adiestrado rápidamente y preparado para una guerra contra los Anarquistas. Fue a España y estuvo defendiendo Granada de los anarcas. Pero en 10 años su Sire fue asesinado al igual que la mayoría de sus camaradas. Algunos huyeron a Tánger, pero él decidió escapar a Escocia en 1587. Allí conoció al príncipe Alexander y otros ilustres miembros como Garbel y Queen. Además fue nombrado capitán de la guardia y desde entonces algunos le conocen por el nombre del capitán Tánacer. Pidió permiso para quedarse en la ciudad y se convirtió en Arconte de la camarilla. Décadas después entró en letargo, para despertar en 1870 y reclamar la ciudad de Hamilton como suya. Y allí pasó en letargo otros pocos años. Ahora en su despertar en el año 2000, la ciudad es tan solo un anexo a Glasgow, pero lo defiende con territorialidad.

Es un hombre de metro setenta y seis centímetros, con un físico atlético. Tiene el pelo castaño, al igual que sus ojos. Tiene un porte majestuoso y se comporta como un caballero. Lleva ropa elegante preferiblemente de color negro y suele estar acompañado de su espada.

Nombre: **Phelipp Cimitierre** *Primogénito Mekhet*

Clan: Mekhet

Sire: Al-Mohager

Generación: 8ª

Abrazo: 1752

Edad: 293 años **Edad aparente:** 40 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 5

Habilidades Mentales: Academicismo 4, Ciencia 2, Informática 1, Investigación 5, Lingüística 4, Medicina -, Ocultismo 3, Pericias 2, Política 4

Habilidades Físicas: Armamento 5, Armas de fuego 2, Atletismo 3, Conducir 1, Fulleras 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia 4

Habilidades Sociales: Callejeo 4, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 2, Persuasión 3, Sociedad -, Subterfugio 3, Trato con animales -

Méritos: Aliados (policía) 3, Contactos 4, Desarmar, Mente meditativa, Posición en la Ciudad 4, Recursos 2, Refugio 3

Voluntad: 8

Humanidad: 6

Salud: 9

Virtud: Templanza

Vicio: Ira

Iniciativa: 9

Defensa: 4

Velocidad: 12

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Fortaleza 3, Majestad 2, Ofuscación 2, Potencia 1

Vitae/por turno: 15/3



Phelipp era en vida un hombre sumiso y devoto. Su Sire le abrazó cuando este visitó la tierra prometida. Aprendió de la guerra y el honor a su lado, mas pronto fueron atacados por sarracenos asesinos y su Sire murió allí mismo. Él mismo hubiese muerto sino fuese por un cainita cristiano, Alexander. Alexander lo salvó y por décadas Phelipp le seguiría con lealtad. Cuando se instaló en Glasgow, Alexander le pidió que mantuvieran su amistad en secreto y que Phelipp se convirtiera en su némesis a ojos del resto de vampiros, de modo que pudiese reconocer con mayor facilidad traición alguna a su señor. Ahora que su amigo está en sopor, cree firmemente que debe cuidar la ciudad y vigilar a los usurpadores. No confía plenamente en Julia pero la defenderá desde las sombras si hace falta.

Phelipp es un hombre oscuro y callado. Siempre está en las sombras

Nombre: **Virginne Duquette**

Clan: Mekhet

Sire: Clima Sombrio

Generación: 10ª

Abrazo: 1892

Edad: 142 años **Edad aparente:** 29 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 1, Ciencia 2, Informática -, Investigación 3, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Pericias -, Política 3

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de fuego -, Atletismo 2, Conducir -, Fulleras 2, Pelea -, Sigilo 3, Supervivencia 3

Habilidades Sociales: Callejeo 1, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación -, Persuasión 4, Sociedad 2, Subterfugio 3, Trato con animales -

Méritos: Mentor 2, Posición en la Ciudad 1, Recursos 3, Rebaño 1, Refugio 2

Voluntad: 8

Humanidad: 7

Salud: 8

Virtud: Templanza

Vicio: Lujuria

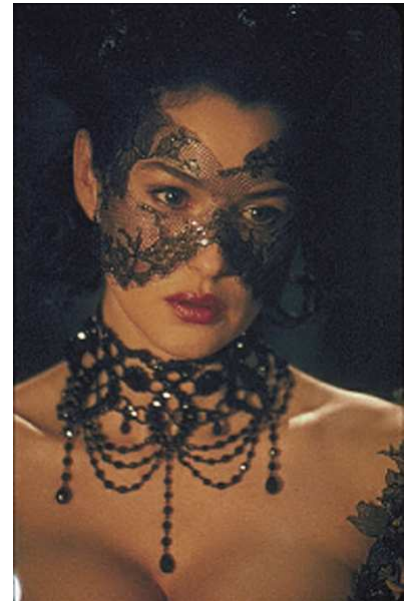
Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 2, Ofuscación 2, Rituales Cruac 4

Vitae/por turno: 13/1



Virginne fue una espía francesa en la corte inglesa de la época victoriana y fue abrazada por sus dotes, por un anciano Mekhet al que intentó asesinar. Sus primeros 50 años como cainita fueron para servir al clan como asesina, espía o ladrona. Todo cambiaría el día que conoció a Selina, una Tremere a la que debía espiar y robar información. Selina era una anciana filósofa cansada de los juegos de poder dentro de su clan, y le ofreció su amistad aun sabiendo las intenciones de ellas. Selina adoptó un papel de mentor hacia Virginne y le propuso un acuerdo. Ella le enseñaría sus artes a cambio de que la ayudase a fingir su muerte. Virginne accedió y tardó varias décadas en demostrar ser apta para recibir los conocimientos y herencias de Selina. Finalmente, orquestaron una teatral simulación en la que fingieron la muerte de Selina.

Desde entonces Virginne se retiró hasta Glasgow donde practicar su arte. Es una mujer misteriosa con una filosofía de vida muy diferente a la del resto de su clan. Los demás saben de su arte y por ello la temen y respetan.

Virginne suele aparecer poco ante los mortales. Siempre viste de modo victoriano o extravagante, con velos oscuros o ropas que simulan telarañas. Sus ojos y cabello son oscuros como la noche y casi siempre habla en susurros.

Nombre: **Baronio Duchic** *Primogénito nosferatu*

Clan: Nosferatu

Sire: Donkoer

Generación: 10ª

Abrazo: 1795

Edad: 230 años **Edad aparente:** 20 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 5

Habilidades Mentales: Academicismo 2, Ciencia -, Informática 1, Investigación 2, Lingüística 1, Medicina -, Ocultismo 3, Pericias -, Política 2

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de fuego 2, Atletismo 4, Conducir 2, Fulleras 3, Pelea 3, Sigilo 5, Supervivencia 3

Habilidades Sociales: Callejeo 5, Empatía 1, Expresión (escultura) 4, Intimidación 3, Persuasión 3, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales 3

Méritos: Aliados (policía) 3, Contactos 4, Desarmar, Mente meditativa, Posición en la Ciudad 4, Posición en el Clan 2, Recursos 2, Refugio 3

Voluntad: 9

Humanidad: 7

Salud: 8

Virtud: Fortaleza

Vicio: Envidia

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 11

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 1, Dominación 3, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 4

Vitae/por turno: 13/1



Abrazado por un nosferatu como venganza, Baronio era un esplendoroso escultor que iba a ser regalado a un Toreador. Tuvo una horrible transformación y cuando vio el resultado decidió huir de todo y de todos. Estuvo por diversas ciudades de Francia y después cruzó el canal de la Mancha. Estuvo por las islas y quería establecerse en Edimburgo, había oído que el príncipe era de su clan. A su llegada se encontró con una guerra contra el Sabbat en la que no tenía mucho interés en participar. Quiso ir a Glasgow pero en principio no obtuvo permiso, hasta que Garbel habló con la princesa Julia. Después no solo pudo quedarse sino que le dieron el rango de primogénito. Ahora desconfía de todos y se encierra en su refugio haciendo esculturas de su antiguo rostro y de los seres amados que perdió. Ha decidido que los túneles del tren y metro pertenecen a los nosferatu. Siempre tratará muy bien a los de su clan porque comprende lo que sufren.

Es alto y fuerte, con un aspecto horrible por supuesto. Viste con gabardina y botas con punta de hierro. Le encanta alimentarse de mortales drogados, esto a veces le hace olvidar su fealdad.

Nombre: **La Mano** *El cosechador*

Clan: Nosferatu

Sire: -

Generación: 9ª

Abrazo: 1782

Edad: 258 años **Edad aparente:** 35 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo -, Ciencia -, Informática -, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Pericias -, Política -

Habilidades Físicas: Armamento 4, Armas de fuego -, Atletismo 4, Conducir -, Fulleras -, Pelea 5, Sigilo 5, Supervivencia 2

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía -, Expresión -, Intimidación 4, Persuasión -, Sociedad 2, Subterfugio -, Trato con animales 1

Méritos: Mentor 5, Posición en la Ciudad 1, Reflejos rápidos 2, Rebaño 1, Refugio 2

Voluntad: 6

Humanidad: 3

Salud: 9

Virtud: Prudencia

Vicio: Ira

Iniciativa: 11

Defensa: 4

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 4, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 4

Vitae/por turno: 14/2



Nadie sabe muy bien de donde salió esta criatura. Él no recuerda su pasado y jamás habla sobre sus orígenes, de hecho jamás suele decir una palabra a nadie que no sea Queen.

Solo se sabe que sirve con total fidelidad a Queen, y por extensión, al Príncipe. Él es el sabueso, el rastreador, el cosechador y el ejecutor, él es La Mano.

Cuando hace falta matar, acallar, secuestrar o encontrar a alguien, envían a La Mano.

Nombre: **Maurice Fergus** *Pirata Informático*

Clan: Nosferatu

Sire: John Foreman

Generación: 13ª

Abrazo: 1993

Edad: 29 años

Edad aparente: 17 años

Atributos Mentales: Inteligencia 5, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 2

Habilidades Mentales: Academicismo 2, Ciencia 3, Informática 5, Investigación 3, Lingüística 1, Medicina -, Ocultismo 1, Pericias (ordenadores) 4, Política -

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de fuego 1, Atletismo 1, Conducir 1, Fulleras (red) 4, Pelea 1, Sigilo 4, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo 2, Empatía -, Expresión -, Intimidación -, Persuasión 2, Sociedad -, Subterfugio -, Trato con animales -

Méritos: Contactos 2, Memoria fotográfica 3, Mentor 2, Posición en la Ciudad 1, Recursos 2,

Voluntad: 5

Humanidad: 7

Salud: 7

Virtud: Fe

Vicio: Pereza

Iniciativa: 6

Defensa: 2

Velocidad: 9

Disciplinas: Animalismo 1, Ofuscación 4, Potencia 2

Vitae/por turno: 10/1



El mas pequeño de 4 hermanos, empezó a trabajar desde muy joven y no tuvo la oportunidad de estudiar. Pero es muy inteligente y por las noches se colaba en los sótanos de la escuela y jugueteaba con los ordenadores. Pero una noche fue sorprendido por un vástago, quien le dio la oportunidad de ser su amigo. Estuvo con él durante 5 años, hasta que fue mayor. Después le dijo que tenía que partir, que Irlanda ya no era segura para él, y le ofreció la oportunidad de unirse a él. Le transformó. Ambos llegaron a Escocia y en el camino hasta Glasgow su Sire fue eliminado por los lupinos. Ahora vive en las cloacas de la ciudad y vende sus servicios como informático por la red. Es un experto en ordenadores y en saquear corporaciones, aunque no le gusta hacerlo.

Mide 1 metro con 60 centímetros. Es bajo, delgado, feo y necesita gafas. Pero es muy inteligente y sobre todo buena persona. Él lo paso muy mal de pequeño y siempre que puede ayudará a los vagabundos y necesitados. Suele vestir con un chubasquero azul, recuerdo de su época mortal y con vaqueros, botas y sudaderas. Siempre anda encorvado y tartamudea en presencia de mujeres hermosas. Cuando habla de temas informáticos, en cambio, habla con una fluidez y velocidad abrumadora.

Nombre: **Hammond**

Clan: Nosferatu

Sire: Sheilamb

Generación: 12ª

Abrazo: 1900

Edad: 145 años

Edad aparente: 40 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 1, Resistencia 5

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades Mentales: Academicismo 1, Ciencia (Finanzas) 4, Informática 2, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina -, Ocultismo -, Pericias -, Política 2

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de fuego -, Atletismo 1, Conducir -, Fulleras -, Pelea -, Sigilo 2, Supervivencia -

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía -, Expresión -, Intimidación 2, Persuasión 4, Sociedad 2, Subterfugio 1, Trato con animales -

Méritos: Aliados (muelles) 2, Posición en la Ciudad 2, Rebaño 2, Recursos 4, Refugio 2

Voluntad: 9

Humanidad: 6

Salud: 10

Virtud: Esperanza

Vicio: Avaricia

Iniciativa: 4

Defensa: 1

Velocidad: 9

Disciplinas: Dominación 2, Ofuscación 3, Potencia 2

Vitae/por turno: 11/1



Hammond y John Foreman eran dos amigos que fueron transformados por el mismo Sire, Sheilamb. Este Nosferatu esperaba utilizar todo su poder económico en la guerra con los Toreador y Lupinos de la zona. Lo que no anticipó en sus planes es que la transformación mermaría enormemente la capacidad de estos de manipular sus recursos financieros y empleados en vida. Sheilamb tuvo que huir de la ciudad pero los dos amigos pidieron clemencia a Alexander y se les permitió vivir en la ciudad. Ambos disfrutaron creando un pequeño imperio comercial gracias al río navegable y las mercancías que transportaban. Así se ganaron la enemistad de el Brujah Adolf Hast y el Ventrue Andrew Owen.

Recientemente, Foreman abrazó un chico prodigio con aptitud en la informática que les empezó a abrir nuevos campos de negocio.

Foreman desapareció recientemente y no hay pruebas de su asesinato, pero Hammond acusa entre susurros a sus dos enemigos principales.

Aun así, Hammond es un hombre extrañamente feliz que disfruta con el pequeño juego de las finanzas y los negocios. Ahora es el mentor del joven Maurice y pagaría bien por cualquier información sobre lo que le ocurrió a su amigo.

Mide 1 metro con 65 centímetros. Suele vestir elegantemente, con sombrero de copa o bombín, y exceso de perfume para ocultar su hedor.