

Nombre: **Marius** *Primogénito Tremere*

Clan: Tremere

Sire: Federico Larcea

Generación: 9ª

Abrazo: 1742

Edad: 317 años

Edad aparente: 54 años

Atributos Mentales: Inteligencia 5, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 5, Compostura 5

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

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

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

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

Voluntad: 9

Humanidad: 5

Salud: 7

Virtud: Fe

Vicio: Envidia

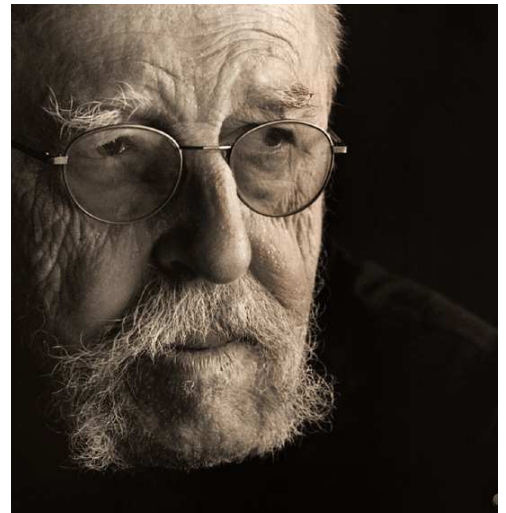
Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 9

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Presencia 5, Taumaturgia 5 (Senda sangre 5, Movimiento mental 4, Control Atmosférico 4)

Vitae/por turno: 14/2



Cuando fue mortal su nombre era el cura Mario López. Se encargaba de los libros en la catedral de Segovia. Su conocimiento sobre la religión era muy amplio y por ello fue elegido por el clan Tremere. Les ayudó a encontrar una serie de libros de exorcismo, que fueron usados en la época de la inquisición. Además delato a extraños individuos que acudían regularmente a la catedral, siempre de noche. Fueron descubiertos como Lasombra y eliminados. Hizo traducciones y trabajos de investigación para el clan. Y en 1742 fue finalmente abrazado. Paso su instrucción en Viena los primeros años y después fue trasladado a la capilla de París. Donde ha estado residiendo hasta el año 2000. Su nuevo destino fue Glasgow, debía encontrar a unos pocos Tremere desaparecidos y fundar una capilla. Dado los últimos fracasos por parte del clan a tener representación en Escocia fue enviado con dos ayudantes y con carta libre en recursos. Hoy se ha apoderado de la catedral de San Mungo, la cual ha proclamado capilla Tremere. Se auto proclamó primogénito aprovechando la debilidad política de la ciudad. Incluso planeo la posibilidad de hacerse con el principado, pero Queen le paro los pies. Tiene un trato con los Toreadores, él se encarga de manejar la policía y apoyar al clan Toreador. Y ellos le dan legalmente todo de lo que se apropio. Actualmente es el regente de la capilla de los Siete Picos, la catedral de San Mungo.

Es un hombre bajo, un poco gordo y viejo. Tiene canas, arrugas y el cuerpo en curvado. Sus ojos son grises, piel pálida y nariz aguileña. Viste con túnica y siempre va apoyado en un bastón. Tiene muy mal genio y es muy autoritario. Enseña con dureza y no tolera ningún fallo.

Nombre: **Federic Vizre**

Clan: Tremere

Sire: Victor Lance

Generación: 12ª

Abrazo: 1968

Edad: 59 años

Edad aparente: 22 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 2

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

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

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

Méritos: Mentor 3, Posición en la Ciudad 1, Recursos 3

Voluntad: 5

Humanidad: 6

Salud: 7

Virtud: Esperanza

Vicio: Ira

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 1, Dominación 3, Fortaleza 1, Taumaturgia 4 (Senda sangre 3, Senda llamas 4)

Vitae/por turno: 11/1



Hijo de padres millonarios. Desde muy joven desafió cualquier autoridad y le encantaba todo aquello relacionado con el misticismo. En su ansia de lo sobrenatural se hacía con todos los objetos raros que el dinero de sus padres podían comprar. Pero uno de esos objetos era verdaderamente mágico y buscado por un Tremere. Este llegó hasta su casa y observó como lo estudiaba durante días. Después decidió reclutarle y así lo hizo. Paso a formar parte del clan Tremere y romper todo vínculo con los mortales. Fingió su muerte y cambio de nombre. En el clan ha hecho muchos progresos y ha ascendido hasta aprendiz de tercer círculo. Actualmente sirve en la capilla de los Siete Picos.

Muchacho muy joven con una pequeña pelusilla que en un futuro debió ser una barba. Tiene el pelo con raíces morenas y el resto rubio teñido. Ojos negros y cara ancha. De complexión atlética y un metro 90 centímetros de altura. Siempre lleva gafas y ropa oscura. Es muy estudioso y esta ansioso por aprender.

Nombre: **Celgarius** *Guardián de la Capilla*

Clan: Gárgola

Sire: Morey

Generación: 13ª

Abrazo: 1993

Edad: 39 años

Edad aparente: 27 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Gigante 4, Refugio 4, Sentido Invisible 3

Voluntad: 6

Humanidad: 7

Salud: 10

Virtud: Templanza

Vicio: Gula

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 13

Disciplinas: Animalismo 2, Fortaleza 3, Potencia 3, Visceratika 5

Vitae/por turno: 10/1



La más grandiosa de las creaciones de Morey. Una gárgola de increíble fuerza y poder pero con la lealtad absoluta al regente de la capilla. Celgarius es un chiquillo confuso y bondadoso. No recuerda nada antes de su transformación y titubea siempre que conversa con alguien como si tuviera miedo de equivocarse. Aun así no hay que subestimar a esta criatura, es completamente fiel a sus señores y aunque no le guste, matará sin piedad a cualquiera si le es ordenado.

Celgarius es un musculoso titán de 2 metros 10 centímetros. Su piel es gris como la ceniza y no suele moverse ni hablar en horas, pareciendo por completo una estatua igual a la que se convierte durante el día.

Nombre: **Andrew Owen** *Primogénito Ventrue*

Clan: Ventrue

Sire: Lady Anne

Generación: 8ª

Abrazo: 1749

Edad: 284 años

Edad aparente: 28 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 5

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (Juzgados) 2, Contactos 2, Criados 2, Memoria fotográfica 3, Posición en la Ciudad 4, Posición en el Clan 3, Recursos 5, Refugio 4

Voluntad: 6

Humanidad: 5

Salud: 10

Virtud: Fortaleza

Vicio: Avaricia

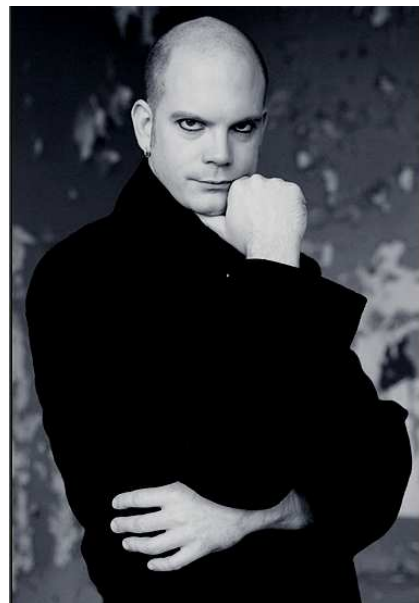
Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 11

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Dominación 4, Fortaleza 3, Presencia 5

Vitae/por turno: 15/2



Primogénito del clan ventrue en la ciudad de Glasgow.

Es un hijo de la patria de Inglaterra y por sus venas solo corre sangre aristocrática. Fue abrazado por la regente de Londres por su indomable determinación y su buen juicio. Trabajo en campañas Ventrue contra Francia y más tarde contra Irlanda y rebeldes anarquistas de Escocia. Después de la guerra vino a Glasgow. Actualmente es el propietario de todos los hoteles importantes de la ciudad, además de poseer las empresas de siderurgia y construcción de maquinaria. Es enormemente rico y ansia obtener su propio principado. Su refugio se encuentra en el hotel Paladium, el mejor de toda Escocia, concretamente en la planta octava, a la cual tan solo él tiene acceso. Llegó a la ciudad de Glasgow hará 120 años y pronto comenzó a manejar todos los negocios de la zona, aunque siempre limitado por la influencia toreador. Consiguió la primogenitura ayudando a los toreador en varios negocios, que le perjudicaban directamente. Pero la recompensa valía la pena. Ahora no desea volver a mezclarse con los Toreador y procura que sus negocios no tengan nada que ver con los suyos. Se alimenta de la alta sociedad.

Es un tipo alto, pelo corto rapado, ojos negros y un poco corpulento. Es educado y respetuoso con todos. Nunca rebela sus cartas, es un auténtico hombre de negocios.

Nombre: Vitorio Peruccio

Clan: Ventrue

Sire: Capone

Generación: 10ª

Abrazo: 1942

Edad: 91 años

Edad aparente: 28 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 3

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

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

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

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

Voluntad: 7

Humanidad: 5

Salud: 9

Virtud: Justicia

Vicio: Avaricia

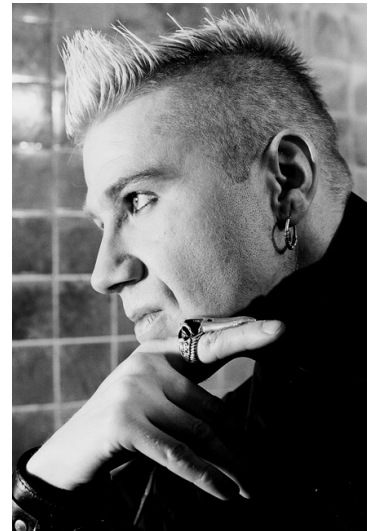
Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Celeridad 2, Dominación 2, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 2

Vitae/por turno: 13/1



Fue transformado en Italia cuando estaba en la cúspide de la mafia, pronto iba a ser ascendido a Don. Y tendría sus propios dominios y reglas. La mafia se inclinaba ante sus talentos y él se sentía orgulloso de ello presumiendo ante sus amigos. Esto llamo la atención de los Giovanni. Que se lo tomaron a mal y decidieron prescindir de sus servicios. Acariciado por la muerte y abandonado en el fondo del río, su destino fue alterado por un vástago que le vigilaba desde hace tiempo. Fue transformado y adiestrado para que se vengara de los Giovanni. Después su Sire le manipulo la mente y borro cualquier rastro de su presencia. Vitorio confundido huyo de Italia y se refugio en Glasgow. Aquí fue aceptado por Julia, la cual le pidió a cambio una escultura de Eva. Vitorio la consiguió en el mercado negro y se la entrego. Ahora controla desde el edificio ZEO su sindicato del crimen drogas, esclavos, armas etc. Tiene una alianza con Adolf Hust, por la cual puede entrar las mercancías en la ciudad por el puerto. Vitorio es la conexión Ventrue con el Hampa, de la cual extraen una cuantiosa cantidad de dinero. Se alimenta de drogadictos y alcohólicos.

Es un tipo fuerte y alto, más de metro ochenta. Lleva un peinado radical para el gusto de sus compañeros Ventrue y un pendiente en forma de cruz. Siempre viste de forma elegante para hacer negocios.

Nombre: Amanda Moon

Clan: Ventrue

Sire: Andrew Owen

Generación: 9ª

Abrazo: 1950

Edad: 80 años

Edad aparente: 25 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 4

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

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

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

Méritos: Aliados 2, Mentor 4, Posición en la Ciudad 2, Posición en el Clan 2, Recursos 4, Rebaño 2, Refugio 2

Voluntad: 7

Humanidad: 7

Salud: 8

Virtud: Esperanza

Vicio: Avaricia

Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 10

Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 3, Presencia 3

Vitae/por turno: 14/2



Amanda era una genio para las finanzas que nació en una época en la que las mujeres no podían dirigir una empresa. Andrew se percató de que la joven secretaria de un magnate empresarial de Londres era la que dirigía completamente la empresa y la que realmente tenía talento para las finanzas y decidió abrazarla. En Londres adquirió gran posición en el clan y pudo hacerse con varias empresas sobre las que por fin pudo actuar como dueña y señora. Vino a Glasgow siguiendo a su sire. Ahora posee el control de las fabricas de manufacturación de tabaco y algodón. Y a través de otras empresas se ha hecho con el control de la refinería que era propiedad de los Toreador. Poco a poco gracias a su prodigioso talento y su habilidad con los ordenadores para sacar patrones de comportamiento de mercado, controla las empresas mas importantes de Glasgow.

Ella trabaja por y para el clan. Tiene un talento absoluto y ahora solo se dedica a mejorar la influencia del clan en la ciudad, su siguiente objetivo, colocar a Andrew en la posición de Príncipe y ser ella la primogénita. Solo se alimenta de mujeres. Es fría y no tiene escrúpulos para alcanzar sus objetivos, jamás lo hará a costa de una vida. Aspecto joven aunque muy seria en su comportamiento. Siempre va de etiqueta y escoltada por sus sirvientes. Una mujer atractiva en conjunto y ante todo una dama. Negocios es su palabra favorita.

Nombre: **Armando Giovanni** *Embajador Giovanni*

Clan: Giovanni

Sire: Lucretia Giovanni

Generación: 8ª

Abrazo: 1743

Edad: 312 años

Edad aparente: 50 años

Atributos Mentales: Inteligencia 5, Astucia 4, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 4

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

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

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

Méritos: Contactos 3, Criados 1, Posición en el Clan 4, Recursos 4, Saber enciclopédico 3

Voluntad: 9

Humanidad: 4

Salud: 8

Virtud: Prudencia

Vicio: Orgullo

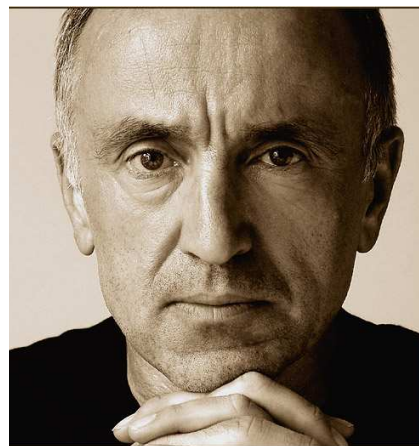
Iniciativa: 6

Defensa: 2

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 5, Nigromancia 5 (Senda Osario 5, Senda Sepulcro 3, Senda Cenizas 2), Potencia 2

Vitae/por turno: 15/2



Armando fue un déspota hombre de negocios que tiranizó a trabajadores, estafó a socios e hizo cualquier cosa sucia necesario para ganar un poco más. Sirvió a la familia como ghoul durante unas décadas y finalmente fue abrazado. Aunque nunca dejó los negocios del todo, durante el siguiente siglo se dedicó a estudiar su recién descubierta pasión con su maestro Ambrogino Giovanni. Se convirtió en una eminencia de las artes ocultas y se unió al consejo de Augustus con apenas 200 años (el más joven del consejo).

Sin embargo, pronto abandonaría Venecia en una misión secreta impuesta por el propio Patriarca. Desde hace más de un siglo se ha recorrido media Europa en busca de algo. Solo ahora parece haberse detenido y lleva unos años preparando una sólida base de poder en Glasgow. A pesar de ser un clan independiente. Se ha volcado en regalos, favores y elogios a todos los Primogénitos, aunque nadie sospecha lo que está tramando o lo que busca, ni tan siquiera el sicario que el Consejo de Venecia le ha enviado.

Armando es un viejo zorro, conoce el juego y es despiadado, aunque a los demás siempre se presentará con una faceta amistosa y llena de buenas intenciones.

Armando mide un metro setenta y dos centímetros. Viste siempre con excelente ropa italiana y porta un anillo con un rubí engarzado que lo identifica como parte del consejo de Venecia.

Nombre: **Lucio Keller**

Clan: Giovanni

Sire: Armando Giovanni

Generación: 9ª

Abrazo: 1960

Edad: 79 años

Edad aparente: 34 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Mentor 4, Posición en la Ciudad 1, Recursos 3, Rebaño 1, Refugio 2

Voluntad: 6

Humanidad: 4

Salud: 8

Virtud: Prudencia

Vicio: Ira

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 13

Disciplinas: Dominación 2, Fortaleza 2, Nigromancia 2, Potencia 3

Vitae/por turno: 14/2



Es de origen Italiano aunque nació en Londres. Era una sabandija ambiciosa del crimen que perdió todo lo que tenía hasta que le encontró Armando. Armando le ofreció una gran fortuna y la inmortalidad a cambio de servidumbre durante 1 siglo. Lucio no dudó.

Mantiene el control sobre el mundo del juego. Tiene bajo su control los casinos de Glasgow y las apuestas ilegales. Esto ha provocado que se lleva muy mal con Vitorio, el cual quiere controlar todos los negocios ilegales de la ciudad. Ha llegado recientemente a la ciudad, en un momento de mucho confusión y conflictos con el Sabbat. Consiguió permiso para permanecer en la ciudad, obsequiando con suculentos presentes a Julia. Piensa que los toreadores son fáciles de manipular con chucherías y los demás clanes no son mucho mejores. Es ambicioso, aunque no desea primogenituras, ni principados. Sino dinero, el poder del S:XXI. Su refugio es el Púb Amadeus y se reúne con Armando en una vieja mansión abandonada donde practican sus técnicas nigrománticas.

Es un hombre de metro ochenta y dos, pelo corto con canas y ojos negros. Tiene un pendiente en la oreja izquierda y viste siempre con amplios abrigos donde esconder armas.

Nombre: Jano

Clan: Caitiff

Sire: -

Generación: 11ª

Abrazo: 1876

Edad: 164 años

Edad aparente: 35 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (músicos) 2, Contactos 2, Fama 2, Recursos 2

Voluntad: 6

Humanidad: 8

Salud: 8

Virtud: Fortaleza

Vicio: Gula

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 10

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Ofuscación 2, Presencia 2

Vitae/por turno: 12/1



Es el hermano de Arminius y ambos fueron abrazados por el mismo Sire, el cual al poco tiempo les abandono. Eran buscado por el Sabbat por sabotear varios planes suyos y robarles grandes cantidades de dinero. Su hermano habló con otro vampiro del norte que le habló de un estado especial llamado golconda. En la búsqueda, Arminius murió a manos del Sabbat y Jano tuvo que huir hasta Glasgow. Tiene una protegida bajo su cargo, una preciosa chica que es su nieta, Isabel (el último rastro de su humanidad). Ella conoce su naturaleza y va siempre con ellos. Es la cantante del grupo "Slippy Hallow", en el que también esta Frank Rider un amigo de sus abuelos. Él se considera un hacker y el poco dinero que consiguen es gracias a su asaltos a los bancos de la red; ahora tan solo quiere vivir en paz. Sobre todo él se encarga de cuidar a Isabel, y la quiere con locura. Siempre se encarga de tomar todas las decisiones y cuida de todos aquellos que quieran unirse a él y su lucha por la libertad. Considera que nadie tiene derecho a mandar sobre otros y por ello reniega de las leyes de camarilla. Aunque mantiene la mascarada por supuesto. Actualmente vive con los demás vástagos en almacenes o garajes abandonados, en lugares donde no llame la atención de otros vástagos. De momento Glasgow es un lugar seguro, donde no hay ni Sabbat, ni lupinos.

Muchacho alto de complexión normal, de casi dos metros. Tiene los ojos claros y un molesto aire de intelectual. Viste con gabardina y ropajes que le tapen lo mas posible.

Nombre: Constance

Clan: Caitiff

Sire: -

Generación: 12ª

Abrazo: 1953

Edad: 73 años

Edad aparente: 21 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 4

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

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

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

Méritos: Aliados 1, Fama 2

Voluntad: 7

Humanidad: 7

Salud: 7

Virtud: Caridad

Vicio: Pereza

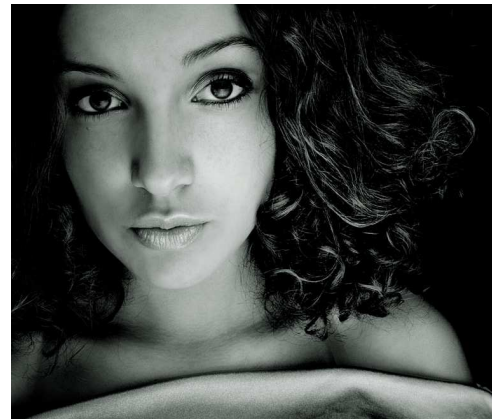
Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 9

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 2, Ofuscación 1, Presencia 3

Vitae/por turno: 12/1



Es una muchacha adorable que se ha unido a Jano recientemente. Fue abrazada y abandonada por su Sire, aunque ella cree que murió. No conoce mucho sobre la estirpe, pero Jano le ha contado lo suficiente como para pensar que su Sire fuera un toreador o quizás una hija de la cacofonía. Ahora ya no le importa ni ningún mortal ni vástago le ata a su pasado y ahora tan solo quiere vivir y gozar de la inmortalidad. A veces ayuda a Frank con su grupo los "Slippy Hallow". Se encarga de hacer los coros y montar los instrumentos. Aunque Frank siempre la dice que debería cantar a dúo con Isabel, pues tiene una voz preciosa. Prefiere refugiarse en lugares confortables y nada de ataúdes, sótanos o lugares abandonados. Pero sabe que es mejor seguir los consejos de Jano para no tener problemas con los cainitas de la ciudad.

Es una muchacha delgada, de metro sesenta, con unas curvas finas y provocadoras. Tiene le pelo largo y rizado, y de un brillo rubio embriagador. Sus ojos son oscuros pero vívidos. Viste de una forma discreta y actual, aunque en los conciertos suele ser mas provocativa, sobre todo con el maquillaje.

Nombre: **Daniel** *Espía Sabbat*

Clan: Lasombra

Sire: Cassidy

Generación: 9ª

Abrazo: 1862

Edad: 177 años

Edad aparente: 34 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 4

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

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

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

Méritos: Gigante 4, Refugio 4, Sentido Invisible 3

Voluntad: 9

Humanidad: 4

Salud: 9

Virtud: Fortaleza

Vicio: Ira

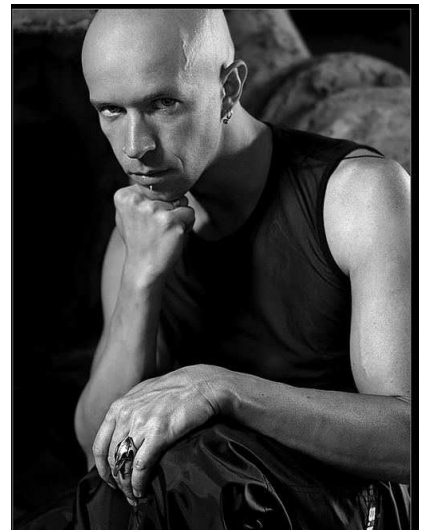
Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 12

Disciplinas: Celeridad 2, Dominación 2, Potencia 3, Obtenebración 4, Ofuscación 1

Vitae/por turno: 14/2



Daniel fue el hijo de un rico terrateniente inglés y su padre era a su vez una marioneta del clan Lasombra para obtener financiación y poder en Gales. Daniel creció a la sombra de su padre y este le inculcó notables ideales para convertirlo en un depredador social. El chico desarrolló una astucia casi tan grande como su ambición. Cuando creció, urdió un meticuloso plan que acabó con la vida de su propio padre y heredó su fortuna. Los atónitos Lasombra, en vez de castigar a la persona que había eliminado a su marioneta, le recompensaron con el Abrazo. Desde entonces ha escalado puestos en el Clan y la secta.

Ahora lleva unos años infiltrado en la ciudad como un Caitiff, ya que trabaja mejor en solitario que en manada, y además puede resultar peligroso para sus propios compañeros. Daniel finge ser un cainita solitario que presta dinero y tiene su refugio en un extraño y clandestino club/casino en el cual se realizan juegos tan desafiantes como la ruleta rusa y donde las pujas suben hasta niveles prohibitivos.

Daniel solo entiende la ley del más fuerte y sentenciará a muerte a cualquiera que demuestre debilidad. Es alto y delgado, va rapado al cero y siempre viste de negro. Posee un bello y peculiar anillo que perteneció a su padre, y siempre aprovecha la oportunidad para contar como lo ganó.

Nombre: **Jade**

Clan: Assamita

Sire: Malh-Mashal

Generación: 9ª

Abrazo: 1865

Edad: 160 años

Edad aparente: 20 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 5, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Ambidiestro 2, Estilo lucha (dos armas) 4, Posición en el Clan 2, Reflejos rápidos 2, Refugio 2

Voluntad: 6

Humanidad: 4

Salud: 8

Virtud: Prudencia

Vicio: Orgullo

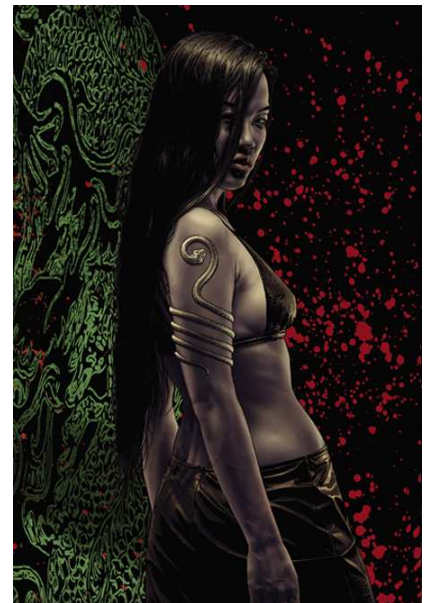
Iniciativa: 11

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Celeridad 3, Extinción 4, Fortaleza 1, Ofuscación 4, Potencia 3,

Vitae/por turno: 14/2



Nació en Turquía aunque sus padres eran comerciantes indonesios. Allí de pequeña fue enseñada en el arte de la lucha antigua, artes marciales y esgrima. Pronto alcanzo un alto nivel de maestría y los señores del Alamut decidieron transformarla. A cambio estuvo trabajando 50 años y un día en encargos de los antiguos de la gran fortaleza. Después de ese periodo de tiempo y con una expediente intachable se le concedió la libertad de buscar la sangre. Fue entonces cuando llevo a Glasgow y entro a trabajar para el príncipe Alexander. El contrato se realizo en 1856 y en aquella época el contrato se estipulo en una gran cantidad de sangre. Ahora debería pagarle una suculenta suma y el derecho a tener voto en la ciudad, es decir ser "primogénito". Tras el letargo de Alexander su contrato ha acabado y con ello todos sus privilegios. Julia le ha negado el derecho a ser primogénito por no pertenecer a la camarilla, aunque ha decidido quedarse hasta cobrar lo que es suyo. Ahora vive en un gimnasio abandonado que ha comprado.

Es una exótica mujer de metro setenta, muy fuerte y ágil. Siempre se mueve con una soltura felina. Tiene rasgos orientales, piel más oscura de lo normal y ojos negros. Sus vestimentas pasan por todo estilo de ropas exóticas, aunque para trabajar se viste con un elástico mono negro. Es muy seria, nunca bromea y no le gustan las bromas.

Nombre: **Lawrence Edwards** *Cazador profesional*

Edad: 136 años **Edad aparente:** 60 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 5, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 5

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

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

Habilidades Sociales: Callejeo 2, Empatía 1, Expresión -, Intimidación 5, Persuasión -, Sociedad -, Subterfugio 2, Trato con animales -

Méritos: Aliados (Iglesia) 2, Aliados (Cazadores) 3, Contactos 4, Fama 3, Recursos 3, Refugio 2, Sentidos invisibles 3

Voluntad: 10

Humanidad: 6

Salud: 9

Virtud: Fe

Vicio: Ira

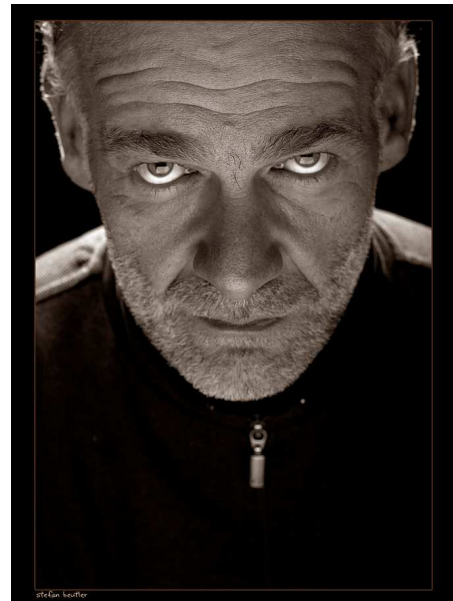
Iniciativa: 9

Defensa: 4

Velocidad: 13

Disciplinas: Vigor 2, Fortaleza 2

Vitae/por turno: 10/1



Lawrence Edwards es en realidad Caiaphas Edwards, un cazador de vampiros completamente dedicado a su sagrada misión. El odio y el rencor por los no-muertos invaden su corazón y le llevó a cometer el pecado de tomar vitae vampírica para alargar su vida y continuar su sagrada misión. Este acto le llevó a ser expulsado de la sociedad de Leopoldo, lo cual no le ha impedido seguir con su cometido por su cuenta. Ha pasado por numerosas ciudades donde ha dejado huella. Está clasificado en la sociedad vampírica como uno de los más peligrosos cazadores y se advierte de no inmiscuirse en su camino para dejar que la falta de sangre acabe con su vida. Hace 23 años conoció a una mujer y mantuvo un idilio que desembocó en el nacimiento de la joven Evelyn. Lawrence no ha cuidado mucho de su hija por su misión, pero sabe que un grupo de vampiros la ha raptado y desea recuperarla a toda costa. Esta nueva misión le ha llevado a Glasgow, donde ha investigado y ha descubierto que el mayor vampiro de la ciudad es Alexander. Ahora no abandonará la ciudad hasta acabar sus dos cometidos.

Lawrence es un hombre robusto pero ágil de 1 metro 92 centímetros. Posee una voz grave y autoritaria.

Nombre: **Evelyn Edwards**

Edad: 22

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 2, Compostura 2

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

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

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

Méritos: Aliados (universidad) 2, Contactos 2, Fama 1, Inspiración 4, Don 5

Voluntad: 5

Humanidad: 7

Salud: 7

Virtud: Esperanza

Vicio: Pereza

Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 11



Evelyn es una chica excepcional, quedó huérfana de madre a temprana edad, su padre apenas le ha mostrado cariño y la encerró en un colegio privado en Londres a temprana edad. Ha visto horrores que ningún mortal podría soportar, de la vida que lleva su padre a pesar de lo mucho que este ha intentado evitárselo. A pesar de ello, es una persona cándida y llena de esperanza hacia los demás.

En la universidad de Glasgow ha conocido a muchos amigos y también a una anciana gitana llamada María que le está enseñando los principios de la lectura del Tarot. Trabaja a media jornada en un café.

Recientemente un hombre misterioso y fascinante ha entrado en su vida, Dominique Buffot, un extraño motorista bohemio que la ha enamorado y encandilado. Evelyn sabe que en él hay algo extraño y peligroso que la atrae aún más hacia él. El sexo con él es más placentero que nada que haya experimentado antes y aunque sabe que es peligroso, confía plenamente en él.

Sus compañeros de universidad le han prevenido de juntarse con ese tipo de pandilleros, pero ella ya no los escucha.

Sin embargo en las últimas semanas ha aparecido una sombra sobre su relación con el francés, el padre de Evelyn se ha presentado en la ciudad enojado prohibiéndole volver a verse con él. Han discutido un par de veces pero Evelyn cree que su padre ha perdido toda oportunidad de controlar su vida.

Evelyn mide 1 metro 68 centímetros, tiene pelo castaño con mechas rubias y ojos verdes, su voz es dulce y ríe constantemente cuando está de buen humor, huele a perfume de niños.

Nombre: **Sonia Valenti** *Detective de homicidios*

Edad: 30 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (policía) 2, Contactos 4, Recursos 2

Voluntad: 6

Humanidad: 7

Salud: 7

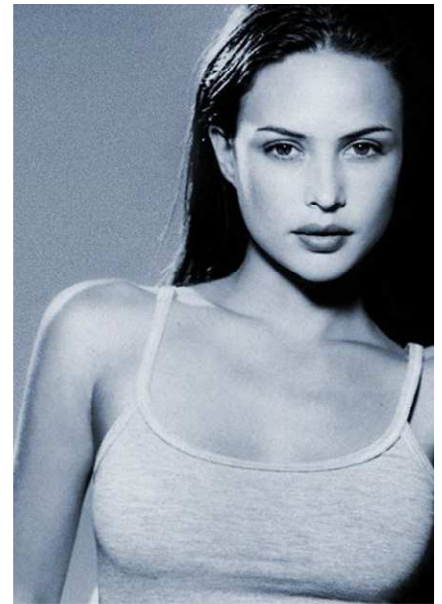
Virtud: Justicia

Vicio: Envidia

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 11



Sonia es la hija de Sean Valenti, un extraordinario policía varias veces condecorado. Su padre murió en extrañas circunstancias cuando ella tenía 14 años. Desde entonces se ha entrenado y ha estudiado hasta recoger la antorcha de su padre. A pesar de su corta edad y el machismo del departamento, Sonia ha ascendido por méritos propios y sigue buscando pistas sobre el inconcluso caso de su padre. Vivió 3 años con un joven llamado Eric hasta que él le pidió en matrimonio, ella se percató de que no lo amaba y lo abandonó. Su mejor amigo es su vecino homosexual Gary Lambert. También ha hecho muy buenas migas con su nuevo compañero, Carl.

Sonia es una mujer honrada de principios y poca paciencia, con un sentimiento de venganza muy arraigado.

Sonia es una mujer de pelo castaño y ojos oscuros, mide 1 metro 70 centímetros. Suele vestir elegante y poco maquillada.

Nombre: **Carl Williams** *Detective de homicidios*

Edad: 29

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 2

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

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

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

Méritos: Aliados (policía) 2, Aliados (bajos fondos) 2, Contactos 2, recursos 1

Voluntad: 5

Humanidad: 6

Salud: 9

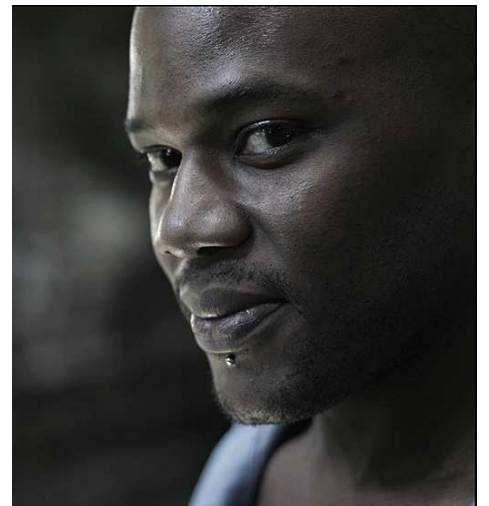
Virtud: Esperanza

Vicio: Pereza

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 11



Carl es un hijo de las calles. Creció en su miseria y pudo haber acabado como tantos otros chicos de su edad en la espiral de las bandas, la delincuencia y las drogas. Él eligió el otro camino, y se convirtió en policía. Eso le ha dado un trabajo, una casa y una esposa.

Carl es bueno en lo que hace, pero sabe que la justicia no funciona siempre y las leyes deben moldearse para conseguir un bien mayor. No es tan escrupuloso como su compañera Valenti. Estuvo un tiempo en la sección antivicio pero por méritos propios se le dio la posibilidad de cambiar de departamento. Vive en un apartamento con su esposa Elaine.

Carl es bromista hasta la saciedad, le gusta la buena música y el básquet. Esta saliendo con una chica hermosa llamada Violet.

Mide 1 metro 88 centímetros. Viste siempre con ropas cómodas y deportivas. Conduce un Chevrolet modificado por él mismo que jamás deja conducir a nadie.

Nombre: **Harold Duphein** *Comisario de policía*

Edad: 30 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (policía) 2, Aliados (ayuntamiento) 2, Contactos 3, Recursos 2

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Salud: 8

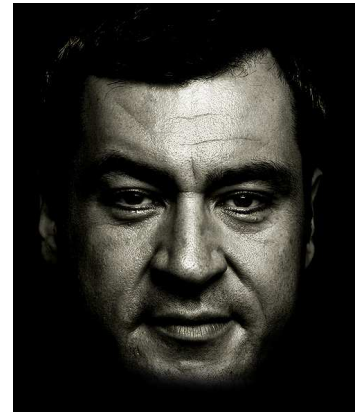
Virtud: Justicia

Vicio: Ira

Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 10



Harold hace mucho tiempo era un policía modelo, con buenas intenciones y valor. Ascendió a medida que resolvía casos y se ganó importantes amigos dentro de la política local. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo, observaba como quedaban muchos casos sin resolver, como la burocracia ahogaba a los buenos policías impidiéndoles ejecutar bien su trabajo y empezó a percatarse de la corrupción interna y en el ayuntamiento. Para cuando quiso hacer algo, su posición y trabajo estaban tan dependientes de ese mismo sistema podrido que estaba atado de manos y pies por favores, secretos y miedo.

Ha ascendido a comisario jefe, pero está hastiado y cansado de luchar. Sabe muchas cosas irregulares y teme curiosear demasiado en temas importantes. Sabe que hay personajes en la sombra que mueven hilos, pero teme indagar por su familia, su mujer Carol y sus 3 hijos.

Harold es un hombre de voz atronadora y olor a puro. Mide 1 metro 72 centímetros y viste siempre con pantalón de pinza y tirantes.

Nombre: **Arthur Malloy** *Policía*

Edad: 54 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 2, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (policía) 2, Contactos 2, Recursos 1

Voluntad: 6

Humanidad: 8

Salud: 8

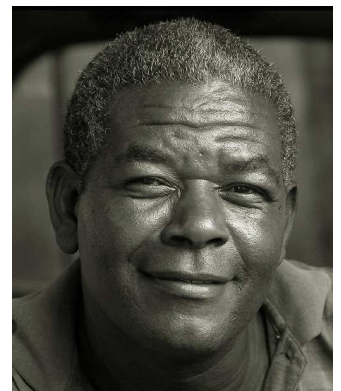
Virtud: Esperanza

Vicio: Pereza

Iniciativa: 4

Defensa: 2+1

Velocidad: 9



Arthur es un hombre corpulento y canoso que se ha pateado las calles de la ciudad desde antes de lo que la gente recuerda. Conoce cada callejón y cada edificio, pudiendo nombrar a los que han vivido ahí desde hace 30 años.

En los últimos años, este poli de la vieja guardia ha notado como las cosas se le escapan entre los dedos. Las pandillas utilizan uzis en lugar de navajas y cadenas. Asesinatos que habrían conmocionado a la ciudad en otros tiempos, ahora forman parte de la rutina diaria. El orgullo por el vecindario, que mantenía unida hasta la comunidad más pobre, ha sido sustituido por miedo, avaricia y violencia.

Malloy ha empezado hace un tiempo a tomar algún que otra copa de whisky de más. Sus compañeros le han avisado, pero como le queda poco tiempo para jubilarse apenas se preocupa.

Nombre: **Malloni** *Contacto*

Edad: 34 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (bajos fondos) 4, Aliados (policía) 2, Contactos 4, Recursos 4

Voluntad: 6

Humanidad: 5

Salud: 7

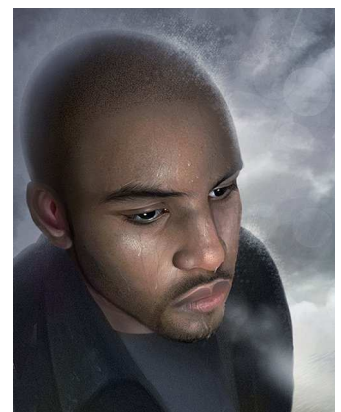
Virtud: Templanza

Vicio: Envidia

Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 10



Malloni es un hombre de las calles, evitó entrar en ninguna banda pero continuo siendo amigo de todos, consiguiendo un puesto neutral en los bajos fondos. Ahora es un informador, traficante y contrabandista, no hay nada que no pueda conseguir con un poco de tiempo, dinero y su altísimo porcentaje de beneficios.

Nombre: **Carlo Santeri** *Cazador de lo Paranormal*

Edad: 31 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 2

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

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

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

Méritos: Aliados (iglesia) 2, Mentor 3, Recursos 1

Voluntad: 5

Humanidad: 4

Salud: 8

Virtud: Prudencia

Vicio: Ira

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 12



Carlo casi fue asesinado por los vampiros después de ser utilizado como recipiente en una salvaje fiesta Sabbat. Lawrence Edwards le salvó la vida al asesinar a sus cautivos. Desde entonces le sigue e idolatra, quiere ser algún día como él y odia a la estirpe con toda su alma, aunque en el fondo les teme con toda su alma. Desconoce que su mentor bebe sangre de Vampiro para continuar su existencia.

Carlo es un hombre simple que utiliza la ira para vencer su miedo. Cuando está nervioso tartamudea.

Nombre: **Winston Lockbert** *Tratante de arte*

Edad: 52 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 4

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

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

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

Méritos: Aliados (arte) 2, Aliados (abogados) 2, Contactos 1, Fama 2, Recursos 4, Refugio 4

Voluntad: 7

Humanidad: 4

Salud: 7

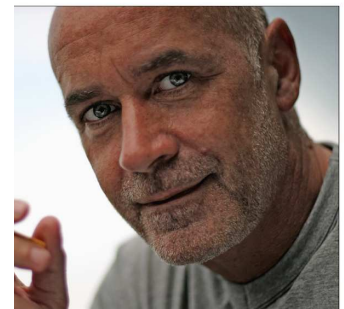
Virtud: Justicia

Vicio: Lujuria

Iniciativa: 4

Defensa: 2

Velocidad: 9



Winston es un miembro de la aristocracia, siempre ha sido repugnantemente rico y utiliza su poder para aplastar a los demás y seguir manteniéndose en la cúspide. Cuando un joven autor le puede interesar se convierte en alguien adulator y profundamente amable.

Tiene un secreto oscuro y es que le gustan las menores de edad, y ha acudido al mercado negro algunas veces para satisfacer sus ansias con jóvenes esclavas inmigrantes.

Nombre: **Marie Sonvienu** *Bruja gitana*

Edad: 42 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 2

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Aliados (gitanos) 4, Contactos 2, Fama 1, Sentido Invisible 3, Rituales Cruac 2

Voluntad: 5

Humanidad: 6

Salud: 7

Virtud: Esperanza

Vicio: Gula

Iniciativa: 6

Defensa: 2

Velocidad: 8



Marie ha viajado por Europa del norte con su marido y 8 hijos. Aprendió las artes místicas de su madre igual que ella lo aprendió de la suya. Suele leer el tarot y el futuro a la gente por un módico precio.

Sabe mucho de las criaturas de la noche, pero evita hablar del tema por que los gitanos piensan que hablar sobre esas criaturas atrae su atención. Es una mujer optimista que vive rodeada de su familia. Si alguna vez tiene problemas será protegida por toda la comunidad gitana.

Nombre: **Isabel Shane** *Cantante*

Edad: 21 años

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 2

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

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

Habilidades Sociales: Callejeo -, Empatía 2, Expresión 5, Intimidación -, Persuasión 3, Sociedad 1, Subterfugio -, Trato con animales 1

Méritos: Aliados (músicos) 2, Beldad 2, Contactos 1, Recursos 1

Voluntad: 5

Humanidad: 8

Salud: 7

Virtud: Caridad

Vicio: Pereza

Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 8



Isabel vivía con su familia en su pueblo de Inverness. Allí estudiaba danza y canto. Una noche llegaron dos parientes lejanos malheridos que necesitaban cobijo. Ayudarlos fue la desgracia, ya que sus perseguidores mataron a toda su familia y a uno de los dos extraños.

Desde entonces Jano la protege y la cuida. Viajaron a la seguridad de Glasgow y parece que han creado una nueva familia. Isabel sabe lo que es Jano, pero también sabe que es buena persona, que ha sufrido mucho y que confía en ella.

Nombre: **Jaime Colpark** *Guitarrista drogadicto*

Edad: 28 años

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 2

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

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

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

Méritos: Aliados (bajos fondos) 2, Contactos 2, Recursos 2

Voluntad: 5

Humanidad: 5

Salud: 7

Virtud: Prudencia

Vicio: Gula

Iniciativa: 6

Defensa: 2

Velocidad: 12



Jaimie entró en el grupo de Slippy Hallows seguido por la lujuria que le producía la belleza de Constance. Es el más impetuoso e irrespetuoso del grupo, pero es muy bueno y tiene numerosos contactos en la ciudad. Ninguno de sus compañeros excepto Carl saben que es adicto a diversas drogas, y Jaimie le tiene amenazado para que no lo cuente. Jano no se fía del todo de él.

Jaimie es una persona de pocos escrúpulos. Suele fumar continuamente y reír a carcajadas continuamente.

Nombre: **Carl Steven** *Batería filósofo*

Edad: 26 años

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 2, Aplomo 2

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3

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

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

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

Méritos: Mente meditativa 1, Recursos 1, Sentido de la dirección 1

Voluntad: 5

Humanidad: 8

Salud: 7

Virtud: Esperanza

Vicio: Pereza

Iniciativa: 4

Defensa: 2

Velocidad: 9



Carl fue una adquisición durante su viaje a Glasgow. Se escapó de casa y compartieron carretera. Entonces dominaba poco la batería, pero ante la idea de formar un grupo, se esforzó por ser aceptado. Carl dejó atrás unos brillantes estudios, pero ha encontrado unas personas que lo aceptan y protegen. Carl es una persona tímida que suele debatir con Jano sobre notas históricas y temas filosóficos del alma.

Poco a poco se ha ido enamorando de Isabel, pero es demasiado tímido para confesárselo. No le gusta nada Jaimie, pero reconoce que es bueno y tiene más contactos en la ciudad que nadie.

Carl es pelirrojo y delgado, viste con jerseys de cuello largo y tiene una foto de su hermana pequeña que guarda con celo.