

Contactos y Víctimas

Este suplemento te ofrece 23 personajes listos para su uso con **Vampiro**. Los personajes han sido diseñados para cubrir casi cualquier necesidad que se le presente al Narrador. Serán contactos humanos, criados, víctimas, extras, aliados, enemigos... cualquier cosa que el Narrador necesite. Pueden incluso llegar a ser Vástagos, que necesiten únicamente el preludeo y el Abrazo: una manera rápida de crear vampiros de una clase determinada, dar cabida a un jugador inesperado o sustituir en un momento a un personaje caído.

Sin embargo, como sucede con cualquier clase de plantilla para personajes, la rapidez y comodidad se ganan a costa de una pérdida de detalle y riqueza, que se obtienen con el sistema completo de generación de personajes. En última instancia, se trata de una elección de cada Narrador, teniendo en cuenta las circunstancias y sus preferencias personales.

A la vez que los rasgos habituales y otras informaciones, cada personaje tiene una historia concienzudamente preparada. El Narrador puede utilizarla si así lo desea, pero no está obligado a hacerlo; el propósito de la historia es proporcionar algunas ideas o tramas para que cada personaje sea una persona individual, con un pasado y un abanico de posibles historias o elementos. Cambiar o descartar la historia convierte a cada personaje en un típico ejemplo de una profesión o clase concreta, que puede utilizarse una y otra vez.

Estos personajes "genéricos" pueden individualizarse más cambiando un par de puntos aquí o allá, y usando diferentes arquetipos para naturaleza y conducta. Para profundizar en la individualización, utiliza la opción de los Méritos y Defectos que se encuentra en **La Guía del Jugador**, y alguna de las nuevas habilidades de ese mismo suplemento. Para convertir a alguno de los tipos presentados aquí en Vástagos, elige un clan y distribuye los puntos gratuitos.

Por último, estos personajes podrían utilizarse simplemente para avivar la imaginación del Narrador. Tal y como están, o con ligeros cambios, pueden dar lugar a una gran variedad de argumentos, escenas y situaciones, para adornar una historia en curso, o incluso combinarse para dar lugar a una nueva historia.

Policía de a pie

Sean Molloy es la clase de policía que uno piensa que sólo existen en las películas antiguas. Un hombre corpulento y canoso, que se ha pateado las calles de la ciudad desde antes de que la gente recuerde. Conoce cada callejón y edificio, y puede nombrar a los que han vivido allí en los últimos 30 años.

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



| Vampiro: La Mascarada | | | | | | | | | |
|-----------------------|-------------|-------------------|------------------|--------------------|------|-------------|------|------|---|
| Nombre | Naturaleza | | Concepto | Generación | | | | | |
| Crónica | Conformista | Rebelde | Policía de a pie | Clan | | | | | |
| Fuerza | 2 | Carisma | 3 | Percepción | 3 | Conciencia | 4 | | |
| Destreza | 2 | Manipulación | 2 | Inteligencia | 2 | Autocontrol | 3 | | |
| Resistencia | 3 | Apariencia | 2 | Astucia | 2 | Coraje | 2 | | |
| Otros Rasgos | | | | | | | | | |
| Alerta | 2 | Liderazgo | 2 | Sigilo | 1 | Recursos | 2 | | |
| Atletismo | 1 | Callejeo | 2 | Burocracia | 1 | | | | |
| Pelea | 2 | Conducir | 2 | Investigación | 1 | | | | |
| Esquivar | 2 | Armas de F. | 2 | Leyes | 1 | | | | |
| Empatía | 3 | Armas C.C. | 3 | Alados | 3 | | | | |
| Intimidación | 2 | Seguridad | 2 | Contactos | 4 | | | | |
| Humanidad | 2 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□*□□□□□ | | | | | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) | (-2) | (-2) | (-5) | |
| Arma | | | | | | Dificultad | | Daño | |
| Reserva de Arma | 4 | Reserva de C.C. | 4 | Reserva de Esquiva | 4 | Reserva | P.F. | 5 | 5 |

Molloy, siempre dispuesto a echar un traguito de whisky, bebe más de lo que le convendría. Le han avisado, pero le falta poco para jubilarse y nadie quiere poner en peligro su pensión. No le ha hablado a nadie de Ellos, el nombre que le ha puesto a los extraños visitantes que aparecen tras unos cuantos tragos. Piensa que son alucinaciones alcohólicas, pero de hecho se trata de un pequeño grupo de anarquistas que le usan como peón y recipiente.

Detective de homicidios

Haz una broma acerca de *Cagney* y *Lacey* cerca de Margie Ramos, y deseas no haber nacido. Asigna una misión contra asesinos pandilleros y acabarás sintiendo pena por ellos. Es una mujer que vive con su odio: odio contra las bandas que mataron a su hermano y llevaron a la quiebra a la pequeña tienda de su padre; odio contra los gobernantes de la ciudad que pensaron que podían poner un muro alrededor del barrio hispano; odio contra un sistema policial que favorece a los *anglos*, a los hombres y a los que transigen. Margarita María Guadalupe Ramos no es ninguna de esas cosas.

Hace unos meses, estaba en una vigilancia cuando un grupo de Sabbat asaltó el Refugio de un antiguo de la ciudad. Sin cadáveres, no había caso de asesinato, y una sutil presión desde arriba



| Vampiro: La Mascarada | | | | | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------------|----------------|--------------------|------|-------------|-----------|------|---|
| Nombre | Naturaleza | | Concepto | Generación | | | | | |
| Crónica | Rebelde | Detec. Homicid. | | Clan | | | | | |
| Fuerza | 2 | Carisma | 2 | Percepción | 3 | Conciencia | 2 | | |
| Destreza | 3 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 2 | Autocontrol | 1 | | |
| Resistencia | 2 | Apariencia | 2 | Astucia | 3 | Coraje | 4 | | |
| Otros Rasgos | | | | | | | | | |
| Alerta | 3 | Callejeo | 3 | Burocracia | 2 | Contactos | 4 | | |
| Pelea | 1 | Subterfugio | 1 | Investigación | 3 | Recursos | 2 | | |
| Esquivar | 2 | Conducir | 1 | Leyes | 2 | | | | |
| Empatía | 1 | Armas de F. | 2 | Lingüísticas | 1 | | | | |
| Intimidación | 3 | Seguridad | 1 | Política | 1 | | | | |
| Liderazgo | 3 | Sigilo | 1 | Aliados | 3 | | | | |
| Humanidad | 6 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□*□□□□□ | | | | | | |
| Fuerza de Voluntad | 4 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) | (-2) | (-2) | (-5) | |
| Arma | | | | | | Dificultad | | Daño | |
| Reserva de Arma | 5 | Reserva de C.C. | 4 | Reserva de Esquiva | 5 | Reserva | Interrog. | 6 | 6 |

acabó por enterrar su informe. El caso fue archivado como incendio accidental. No está segura de qué es lo que vio, pero van listos si creen que lo dejará estar porque alguien rico quiere una vida tranquila.

Vagabundo loco

Todo el mundo en la calle conoce a Winston. Es un tipo muy raro, pero muchos vagabundos lo son ¿no?, al menos por algún tiempo. Puede ser difícil entender lo que dice de cuando en cuando, a no ser que seas un verdadero fan del reggae o un nativo de las Indias Occidentales. Un consejo personal: no le hables sobre Jamáica; él es de Trinidad, y está harto de que la gente crea que él es jamaicano.

Winston —incluso él mismo desconoce el resto de su nombre— proviene de un linaje orgulloso: puede nombrarte once generaciones de sus antepasados, lo que le lleva a la misma África. Desciende de una larga línea de sacerdotes-magos, cuya habilidad ha pasado de generación en generación. No está seguro de qué



busca en esta ciudad, pero ve y sabe cosas que otros mortales no pueden ni imaginar. Si la gente cree que es raro, es su privilegio. No lo entenderían de todas maneras.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------------|----------------|--------------------|--------------------|
| Nombre | Naturaleza | | Perversido | | Generación |
| Crónica | Concepto | | Vagabundo loco | | Clan |
| Fuerza | 2 | Carisma | 2 | Percepción | 4 |
| Destreza | 3 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 3 |
| Resistencia | 1 | Apariencia | 1 | Astucia | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 3 | Trato Animal | 2 | Ocultismo | |
| Falsa | | Sigilo | 1 | Animalismo | |
| Esquivar | | Supervivencia | 2 | Auspez | 1 |
| Intimidación | 2 | Investigación | 2 | Dominación | 1 |
| Callejero | 2 | Lingüística | 2 | Aliados | 2 |
| Subterfugio | | Medicina | 4 | Contactos | 3 |
| Humanidad | 5 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 7 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) |
| Arma | | | | | (-2) |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 4 | Reserva de Esquiva | 5 |
| | | | | | Reserva Dominag. 5 |

Sacerdote

El padre Montoya está luchando una batalla perdida, y lo sabe. El barrio hispano era duro, incluso años atrás, pero en aquellos días no tenía que administrar la extremaunción a chiquillos con heridas de bala. Nadie hería a chiquillos en aquellos días. Hoy, las drogas y el dinero que éstas mueven ha vuelto loca a la gente; nada importa hoy en día. ¿Acaso la policía espera que la Iglesia solucione el problema? Un sacerdote sólo puede enterrar a los muertos y consolar a los afligidos; lo que necesitan es un santo acorazado o algo por el estilo.

La niña Ramos, por ejemplo... Viene hablándole de los demonios a prueba de balas que quemaron el viejo almacén, y espera que él sepa qué hacer. Ella es policía y debería saber qué hacer.



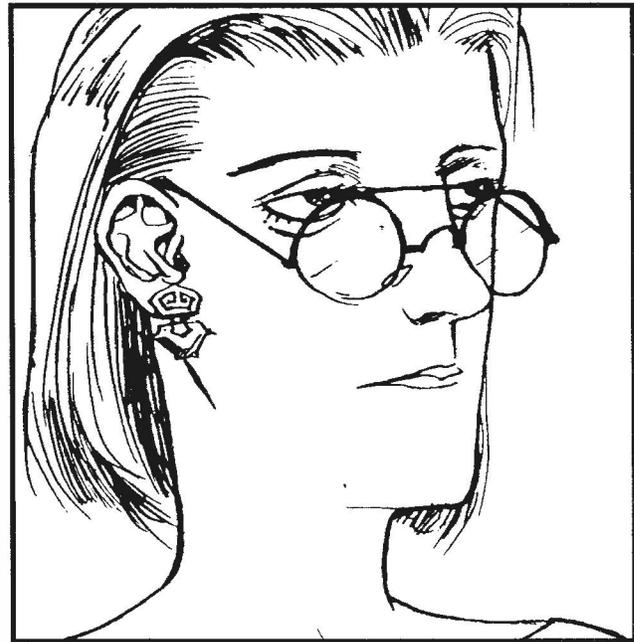
Pero ni siquiera él puede convencerla de que eran simplemente gánsteres con chalecos antibalas. Todo el mundo quiere milagros hoy en día.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------------|----------------|--------------------|------------|
| Nombre | Naturaleza | | Caballeroso | | Generación |
| Crónica | Concepto | | Sacerdote | | Clan |
| Fuerza | | Carisma | 3 | Percepción | 2 |
| Destreza | 2 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 3 |
| Resistencia | 3 | Apariencia | 2 | Astucia | 2 |
| | | | | | Coraje 1 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Actuar | | Música | 1 | Bofética | 3 |
| Empatía | | Burocracia | 3 | Aliados | 3 |
| Liderazgo | 2 | Finanzas | | Contactos | 1 |
| Callejero | 1 | Leyes | 1 | Influencia | 1 |
| Conducir | | Lingüísticas | 2 | Secuestradas | 3 |
| Etiqueta | | Ocultismo | 2 | | |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) |
| | | | | | (-2) |
| | | | | | (-2) |
| | | | | | (-5) |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 2 |
| | | | | | Reserva |

Directora de revista paranormal

Leticia Morgan, hija única de un rico corredor de bolsa, siempre se ha podido permitir sus caprichos. Fue un capricho lo que la llevó a la sesión de espiritismo, donde Chamozel entró en su vida. O mejor dicho, volvió a su vida, porque habían sido hermanas en Egipto, hace 3.000 años. Siguiendo los consejos de Chamozel, ella usó el dinero de su padre para fundar la revista *Sphinx*, una publicación dedicada a lo sobrenatural y místico, que ha dirigido desde entonces.

Chamozel es una Ventrue egipcia, que ha embaucado a Leticia por completo y está dando información falsa a *Sphinx* para reforzar la Mascarada. Casi nada de lo que se publica es preciso, pero todo es tremendamente convincente.



| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------|------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza Visionaria | | Generación | | |
| Crónica | Concepto | Directora | Revis. | Clan | |
| Fuerza | 1 | Carisma | 4 | Percepción | 2 |
| Destreza | 2 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 4 |
| Resistencia | 2 | Apariencia | 3 | Astucia | 1 |
| | | | | Conciencia | 3 |
| | | | | Autocontrol | 1 |
| | | | | Coraje | 2 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Actuar | 2 | Música | 1 | Medicina | 1 |
| Alerta | 2 | Informática | 1 | Ocultismo | 4 |
| Empatía | 3 | Finanzas | 1 | Fama | 1 |
| Liderazgo | 1 | Investigación | 1 | Recursos | 4 |
| Conducir | 1 | Leyes | 1 | | |
| Etiqueta | 3 | Lingüística | 4 | | |
| Humanidad | 5 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 3 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) |
| Arma | | | (-2) | (-2) | (-5) |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 2 |
| | | | | Reserva | |

Periodista

Gente y Sociedad, siempre la misma historia: Gente y Sociedad. Si Woodward y Bernstein hubiesen sido mujeres, Nixon todavía estaría en el cargo. Bueno, dejemos ese tema y volvamos a lo nuestro, Janet Winters no pasó seis años en Periodismo para poder escribir sobre el color del traje de la novia o sobre el precio del trigo. Su artículo acerca de la corrupción estaba preparado, y el editor le dijo que no necesitaba a una novata ambiciosa que intentara que le cerrasen el periódico.

Un artículo sobre el crimen organizado, con apenas unas ligeras modificaciones, apareció con la firma de un compañero justo después de que le dijeran que no era bueno. ¡Adiós a la ética periodística! Pero algún día, algún día...



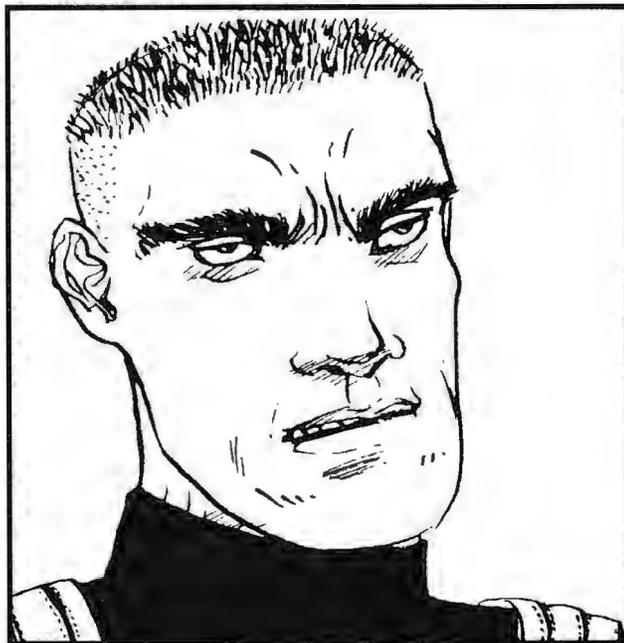
Quizás se pueda sacar algo de la versión de esa detective sobre el incendio del almacén. Parece descabellado, pero no hay duda de que vio algo... y de que alguien quiere enterrar el asunto.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|--------------------|-------------------|------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza Rebelde | | Generación | | |
| Crónica | Concepto | Periodista | Clan | | |
| Fuerza | 2 | Carisma | 3 | Percepción | 4 |
| Destreza | 2 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 3 |
| Resistencia | 2 | Apariencia | 2 | Astucia | 3 |
| | | | | Conciencia | 3 |
| | | | | Autocontrol | 1 |
| | | | | Coraje | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Actuar | 1 | Callejero | 1 | Informática | 1 |
| Alerta | 4 | Subterfugio | 2 | Finanzas | 1 |
| Esquivar | 1 | Conducir | 1 | Investigación | 3 |
| Empatía | 2 | Etiqueta | 2 | Leyes | 1 |
| Intimidación | 1 | Sigilo | 2 | Política | 2 |
| Liderazgo | 1 | Burocracia | 2 | Contactos | 3 |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 4 | Salud | (-0) | (-1) | (-1) |
| Arma | | | (-2) | (-2) | (-5) |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 3 |
| | | | | Reserva Investigar | 6 |

Oficial de SWAT

Cuando Jake Matherson acabó su tercer período en Vietnam, el SWAT (equipos de armas especiales) parecía la opción más suave entre todas la que existían. Ahora a veces se pregunta por qué no meten a las bandas, los asesinos, los traficantes y los locos en una gran jaula de metal, y les dejan jugar con Victor Charlie mientras los marines hacen algo más constructivo. Al menos el Vietcong no estaban tan bien equipado como la mayoría de los criminales urbanos de hoy en día.

Nunca pensaba que tendría fatiga de combate en casa. ¿De qué otra manera se puede explicar lo que vio? La gente no continúa andando con medio cargador de M-16 en su cuerpo, y no vuelcan furgonetas blindadas con una mano. E incluso un tarado quemado



por el crack muestra más dolor cuando les pega el fósforo. ¿Qué es lo que le llamó... peón Ventrué? Eso se ha grabado en su mente por alguna razón. Como si quisiera decir algo ...

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|-------------------------------------|----------------------|---------------------|--|--|
| Nombre | Naturaleza Caballeroso | | Generación | | |
| Crónica | Concepto Oficial de SWAT | | Clan | | |
| Fuerza | Carisma 1 | Percepción 3 | Conciencia 3 | | |
| Destreza 3 | Manipulación 3 | Inteligencia 2 | Autocontrol 3 | | |
| Resistencia 4 | Apariencia 2 | Astucia 3 | Coraje 3 | | |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta 3 | Conducir 3 | Medicina 1 | | | |
| Atletismo 2 | Armas de F. 3 | Política 1 | | | |
| | Armas C.C. 2 | Ciencia | | | |
| Equivar | Sigilo 1 | | 3 | | |
| Intimidación 2 | Burocracia 1 | Recursos 2 | | | |
| Liderazgo | Leves | | | | |
| Humanidad 4 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | |
| Fuerza de Voluntad 4 | Salud (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | | |
| Armas | | Eficiencia 1 | | | |
| Reserva de Arma 6 | Reserva de C.C. 5 | Reserva de Esquiva 5 | Reserva Arm. C.C. 5 | | |

Abogado

Emerson, Martlew, Cutley y Smythe, abogados, se han encargado de los asuntos de los grandes e importantes durante cuatro generaciones. Marcus Cutley, sobrino de uno de los fundadores, es el único nombre original que queda en la empresa, y a pesar de los rumores y las oraciones de los socios más jóvenes, parece que va a continuar durante mucho tiempo. Aun aproximándose a los 90 años, todavía está en forma y tiene un cerebro judicial capaz de conseguir que se absolviese al mismo Diablo y se le pagase las costas del juicio. Los ricos y poderosos de la ciudad no confían sus negocios a nadie más.

A pesar de los consejos de los médicos de que debe tomarse las cosas con tranquilidad a su edad, Marcus suele trabajar por la noche en clientes especiales, y algunos de esos clientes son espe-



ciales de verdad. Estos clientes especiales no pagan en metálico, sino en sangre... porque Marcus es un ghoul en la nómina del clan Ventrué.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|-------------------------------------|----------------------|-------------------|--|--|
| Nombre | Naturaleza Director | | Generación | | |
| Crónica | Concepto Juez | | Clan | | |
| Fuerza 2 | Carisma 3 | Percepción 3 | Conciencia 1 | | |
| Destreza 2 | Manipulación 4 | Inteligencia 4 | Autocontrol | | |
| Resistencia 2 | Apariencia 1 | Astucia 3 | Coraje | | |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Atletismo 2 | Conducir | Política | | | |
| Armas 2 | Etiqueta | Potencia | | | |
| Empatía | Burocracia 3 | Contactos 2 | | | |
| Intimidación | Finanzas 1 | Influencia | | | |
| Liderazgo 2 | Investigación 1 | Recursos | | | |
| Subterfugio 4 | Leves 5 | | | | |
| Humanidad 3 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | |
| Fuerza de Voluntad 5 | Salud (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | | |
| Armas | | Eficiencia 1 | | | |
| Reserva de Arma 0 | Reserva de C.C. 2 | Reserva de Esquiva 2 | Reserva Examin. 7 | | |

Guardaespaldas

La misión original de Max Nilsen era proteger a Rikky Foxx. Contratado por la compañía de discos, las cosas cambiaron cuando unas canciones sinceras y directas amenazaron algunos intereses personales. Esos mismos intereses personales obligaron a la compañía a rescindir el contrato con Rikky. Max se fue con él, y fue el tercer empleado de Corday Records, un nombre escogido por Celeste, por razones personales.

Max se encarga de todos los preparativos de seguridad de Rikky, y tiene fama de poner a prueba al personal de seguridad retándolos a que le reduzcan. Sólo lo lograron una vez, y necesitaron a seis hombres, porque Celeste ha convertido a Max en un Ghoul para que sirva mejor a sus intereses. Cuando no está satisfecho con la



seguridad de un hotel o un concierto, Max no tiene reparos en visitar a unos motoristas conocidos para que le ayuden; sabe que respetan la integridad de Rikky y que cumplen sus tratos, y no le importa lo que digan los directores de hotel o salas de conciertos.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | | | |
|-----------------------|-------------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|-------------|------------------|---|
| Nombre | Naturaleza Bravo | | Generación | | | | |
| Crónica | Concepto Guardaespaldas | | Clan | | | | |
| Fuerza | Carisma | 2 | Percepción | 3 | Conciencia | 2 | |
| Destreza | Manipulación | 1 | Inteligencia | 2 | Autocontrol | 2 | |
| Resistencia | Apariencia | 2 | Astucia | 3 | Coraje | 3 | |
| Otros Rasgos | | | | | | | |
| Alerta | Armas de F. | 1 | Leyes | | Fama | 1 | |
| Felicia | Armas C.C. | 3 | Ocultismo | | Recursos | 2 | |
| Esquivar | Reparaciones | 1 | Política | 1 | | | |
| Intimidación | Seguridad | 3 | Potencia | 1 | | | |
| Caalljeo | Burocracia | 1 | Aliados | | | | |
| Conducir | Finanzas | 2 | Contactos | 2 | | | |
| Humanidad | 4 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | | |
| Fuerza de Voluntad | 3 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | | |
| Arma | | | | Dificultad | | Daño | |
| Reserva de Arma | 5 | Reserva de C.C. | 6 | Reserva de Esquiva | 4 | Reserva Arm C.C. | 7 |

Ejecutivo

En el mundo de los negocios, hay muchas sociedades, gremios, logias y órdenes secretas, arropadas en distintos grados de misticismo. Algunas son simplemente organizaciones sociales, que proporcionan un foro para tratos de negocios y un camino rápido para ansiosos jóvenes ejecutivos. Otras, como la Logia del Séptimo Arco, son mucho más. Sus miembros son individuos cuya sed de poder les hace destacar incluso en el mundo de la empresa.

Victor Kemp probó y descartó varias organizaciones antes de ser invitado a unirse al Séptimo Arco. Le ofrecían todo lo que esperaba, y más; su misticismo no era una farsa, sino que descendía de los alquimistas de la Europa medieval. Kemp —o Hermano Hieronymus, como le llaman en la Logia— destacó pronto, absor-



biendo las enseñanzas de los antiguos con facilidad y fomentando los intereses de la Logia a la vez que los suyos propios. Confía en convertirse en Maestre de la Logia en poco tiempo, y descubrir sus secretos. Desconoce que los verdaderos maestros se encuentran en Viena, los antiguos del Clan Tremere.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | | | |
|-----------------------|---------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|-------------|------------------|---|
| Nombre | Naturaleza Director | | Generación | | | | |
| Crónica | Concepto Ejecutivo | | Clan | | | | |
| Fuerza | Carisma | 3 | Percepción | 3 | Conciencia | 1 | |
| Destreza | Manipulación | 3 | Inteligencia | 3 | Autocontrol | 3 | |
| Resistencia | Apariencia | 2 | Astucia | 4 | Coraje | 3 | |
| Otros Rasgos | | | | | | | |
| Alerta | Armas de F. | | Ocultismo | 2 | | | |
| Intimidación | Seguridad | 1 | Política | 3 | | | |
| Liderazgo | Sigilo | 2 | Auspos | 1 | | | |
| Subterfugio | Burocracia | 1 | Dominación | 1 | | | |
| Conducir | Finanzas | 1 | Influencia | | | | |
| Etiiqueta | | 3 | Recursos | | | | |
| Humanidad | 4 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | | |
| Fuerza de Voluntad | 8 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | | |
| Arma | | | | Dificultad | | Daño | |
| Reserva de Arma | 3 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 2 | Reserva Dominac. | 4 |

Fuerzas especiales

Bart Seager es soldado de nacimiento. Tras su segundo período de servicio, le reclutaron en una unidad de las fuerzas especiales y se pasó el resto de la guerra de Vietnam tras las líneas enemigas. Cuando cayó Saigon, Seager fue destinado a Centroamérica como asesor, y acabó desplazándose al Sur debido a la guerra de la droga. Como todo lo que hizo, no fue agradable, pero las órdenes son las órdenes.

Los informes de Inteligencia empezaban a indicar la existencia de una fuerza tras los jefes del cartel de Medellín. Un nombre clave apareció: Tezcatlipoca, como el dios Azteca del mal, bastante apropiado. Aún temiendo por sus vidas, los informadores comunicaron el lugar clave, y se envió un equipo de asalto. Como el resto, Seager



está clasificado como desaparecido en combate. No volverá a casa porque sabe que no le creerían. Es el único superviviente; el equipo de asalto estaba preparado para bandidos, pero nada podía haberlos preparado para encontrarse con el verdadero Tezcatlipoca: un anciano Malkavian, que usa el cartel para sus propios fines indescifrables.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza | | Superviviente | Generación | |
| Cérbica | Concepto | | Fuerzas espec. | Clan | |
| Fuerza | 3 | Carisma | 1 | Percepción | 3 |
| Destreza | 3 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 2 |
| Resistencia | 4 | Apariencia | 2 | Astucia | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 2 | Armas de F. | 4 | Lingüística | 2 |
| Pelea | 3 | Armas C.C. | 4 | Medicina | 1 |
| Esquivar | 1 | Seguridad | 1 | Alliados | 2 |
| Intimidación | 2 | Sigilo | 2 | Contactos | 2 |
| Liderazgo | 1 | Supervivencia | 1 | Recursos | |
| Conducir | 1 | Investigación | 1 | | |
| Humanidad | 4 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | Dificultad | | Daño |
| Reserva de Arma | 7 | Reserva de C.C. | 6 | Reserva de Esquiva | 4 |
| | | | Reserva Arm. C.C. | 7 | |

Agente del FBI

Empezó como la investigación rutinaria de un grupo terrorista... si puede considerarse rutinaria. El agente Dan Morton es dedicado la mayor parte de su carrera a recoger, grabar, verificar y correlacionar información acerca de grupos terroristas y sus interrelaciones. A mediados de los 80, empezó a detectar vínculos entre grupos tan dispares como el Ejército Rojo Japonés, los grupos sucesores de Baader-Meinhof, la Fracción del Ejército Rojo, el grupo Abu Nidal y Sendero Luminoso.

Revisando concienzudamente una serie de nombres, sucesos y nombres clave, el agente Morton ha localizado un grupo en los EE UU que parece ser una pieza clave en el terrorismo internacional, con contactos a todo lo ancho del globo. Unas cuantas piezas más



del rompecabezas y tendrá suficiente para empezar a solicitar órdenes judiciales... y poner en funcionamiento la operación más grande que la Agencia haya montado jamás. Lo que le falta por descubrir al agente Morton es que su investigación le ha conducido a una célula del Sabbath, y a los nombres de algunos de sus miembros más importantes.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza | | Confabulador | Generación | |
| Cérbica | Concepto | | Agente del F.B.I. | Clan | |
| Fuerza | 3 | Carisma | 2 | Percepción | 4 |
| Destreza | 3 | Manipulación | 2 | Inteligencia | 3 |
| Resistencia | 2 | Apariencia | 2 | Astucia | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 3 | Armas C.C. | 1 | Investigación | 4 |
| Atletismo | 1 | Seguridad | 3 | Leyes | 2 |
| Pelea | | Sigilo | 1 | Política | 1 |
| Esquivar | | Burocracia | 3 | Alliados | 3 |
| Conducir | 1 | Informática | 2 | Contactos | |
| Armas de F. | 3 | Finanzas | 1 | Recursos | 2 |
| Humanidad | 5 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | Dificultad | | Daño |
| Reserva de Arma | 6 | Reserva de C.C. | 4 | Reserva de Esquiva | 4 |
| | | | Reserva Buscar | 6 | |

Motorista

Jabalí siempre ha estado enamorado de la libertad. Ser capaz de pirarte cuando quieras, ir a dondequiera que te lleve la carretera y no tener que rendirle cuentas a nadie... ésa era su idea de ser libre. Descubrió de joven que vivir en un país libre tiene poco que ver con la libertad real, y ha estado metiéndose en problemas desde entonces. La sociedad alternativa de motoristas forajidos parecía hecha para él, y la recibió con los brazos abiertos. Ya no usa su antiguo nombre; eso pertenece al mundo que ha dejado atrás.

Los límites de la sociedad convencional atraen a todo tipo de rebeldes, amantes de la libertad, inadaptados y otras clases de bichos raros. Existe una tolerancia que no se puede encontrar en ningún otro sitio, y prácticamente cualquiera es aceptado excep-



tuando a pijos y gilipollas. Jabalí no es el único motorista que cuenta con vampiros entre sus amigos, dado que este mundo es tan atractivo para los anarquistas como para los rebeldes mortales.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|--------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza Rebelde | | Generación | | |
| Crónica | Concepto | Motorista | Clan | | |
| Fuerza | Carisma | Percepción | 3 | Conciencia | 2 |
| Destreza | Manipulación | Inteligencia | 2 | Autocontrol | 2 |
| Resistencia | Apariencia | Astucia | 3 | Coraje | 5 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 1 | Armas de F. | 2 | Allados | 3 |
| | 3 | Armas C.C. | 3 | Contactos | 2 |
| Equivar | 3 | Reparaciones | 3 | Investigación | |
| Intimidación | 2 | Medicina | 2 | | |
| Callejeo | 1 | Ocultismo | 1 | | |
| Conducir | 4 | Política | 2 | | |
| Humanidad | 5 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma | 4 | Reserva de C.C. | 5 | Reserva de Esquiva | 4 |
| | | | | Reserva Conducir | 6 |

Jet-set

Sophie, descendiente de uno de los fundadores de la ciudad, nació con todas las ventajas de la vida, y su matrimonio con Miles Rillington (de los Rillington de Boston) fue algo decidido, si no desde el cielo, al menos sí desde Wall Street. Su sucesión sin fin de obras benéficas, fiestas nocturnas y recogidas de fondos para la campaña electoral la mantenían ocupada constantemente, incluso aunque Miles se pasase más tiempo cada vez en Europa y Asia por negocios. Sophie no necesita el apoyo de un marido; ella sola puede decidir si se inaugura una exposición, o si un teatro vive o muere.

Incluso sus amigos no tienen más remedio que admitir que últimamente su elección de causas y acontecimientos sociales se ha vuelto un poco extraña. Algunos culpan a la presión de un matri-



monio sin amor y demasiados cócteles, mientras que otros sospechan ligeramente de Jonathan, un actor y director misterioso que ha sido su acompañante durante los últimos meses. Pero incluso sus amigos más cercanos no intuyen la verdad: que Jonathan es un Malkavian antiguo, y que Sophie es su peón voluntario en el Elíseo de la ciudad.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|---------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|------|
| Nombre | Naturaleza Vividora | | Generación | | |
| Crónica | Concepto | Jet-set | Clan | | |
| Fuerza | 1 | Carisma | 4 | Percepción | 2 |
| Destreza | 2 | Manipulación | 3 | Inteligencia | 3 |
| Resistencia | 3 | Apariencia | 3 | Astucia | 3 |
| Conciencia | | | | Autocontrol | 3 |
| Coraje | | | | | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 1 | Música (Piano) | 2 | Influencia | 2 |
| | 3 | Arte | 3 | | |
| Empatía | 3 | Cultura Ciudad | 3 | | |
| Liderazgo | 2 | Lingüística | 2 | | |
| Conducir | 2 | Política | 3 | | |
| Etiqueta | 3 | Recursos | 3 | | |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 3 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 2 |
| | | | | Reserva | |

Artista

Elaine McGough tenía seis años cuando vio una foto de la Venus de Milo en un libro. Desde entonces, la escultura ha sido su vida, en especial los maestros clásicos y del Renacimiento. Menos de moda que otros estilos y materiales, su trabajo ha tenido que desarrollarse cuando podía permitirse la piedra y el tiempo para trabajarla, sin ninguna ayuda de museos o ricos mecenas. Principalmente, se mantiene haciendo copias en yeso y fibra de vidrio para teatros y agencias de publicidad.

Recientemente, ha trabajado en la dirección artística de *Julio César*. Copió algunas estatuas de libros, y algún capricho le hizo poner la cara del emperador Tiberio a una de ellas. La noche después del estreno, recibió una llamada de una persona que no dejó



nombre, pero que le encargó una copia en mármol de la pieza por 10 000 dólares. Su voz sonaba triste y cansada, y mencionó algo acerca de lo incomprendido que estaba Tiberio. Al día siguiente, su banco la llamó para decir que 2 000 dólares habían sido ingresados en su cuenta, con una nota prometiendo el "resto al finalizar el trabajo; y ¿sabe de qué trata todo esto?"

| Vampiro: La Mascarada | | | |
|-----------------------|-------------------|----------------------|--------------------|
| Nombre | | Naturaleza Solitaria | Generación |
| Crónica | | Concepto Artista | Clan |
| Fuerza | Carisma | Percepción | Conciencia |
| Destreza | Manipulación | Inteligencia | Autocontrol |
| Resistencia | Apariencia | Astucia | Coraje |
| Otros Rasgos | | | |
| Empatía | Hist. del Arte | | |
| Trat. Animales | Genética | | |
| Conducir | Voluntad | | |
| Reparaciones | Contactos | | |
| Facultades | Esfera | | |
| Humanidad | Reserva de Sangre | Reserva de C.C. | Reserva de Esquiva |
| Fuerza de Voluntad | Salud | Dificultad | Daño |
| Arma | | | |
| Reserva de Arma | Reserva de C.C. | Reserva de Esquiva | Reserva |

Antivicio

Trabajar de incógnito no es una excursión por el campo, pero Earl Rogers es perro viejo. Se necesita ser especial para actuar 24 horas al día durante semanas o meses, y no cometer el más mínimo fallo. Por no mencionar el ser policía y tener que ayudar, secundar, o incluso cometer los mismos crímenes que intentas evitar, simplemente para hacer tu tapadera más convincente. Es bien conocido que las operaciones encubiertas son las que más porcentaje de "quemados" tienen.

El resto de los chicos sólo esperan que Earl lo aguante algunas semanas más. Esta cerca —muy cerca— de la cima de una organización multibillonaria que parece que traiga todas las clases de droga que existen en el planeta. Incluso ha visto a los jefes una o dos



veces, y ahí es cuando la presión empezó a notarse. Esta historia sobre antiguos Egipcios y beber sangre no causaría buena impresión en un juicio. La gente quiere narcotraficantes, no Seguidores de Set.

| Vampiro: La Mascarada | | | |
|-----------------------|-------------------|----------------------|--------------------|
| Nombre | | Naturaleza Solitario | Generación |
| Crónica | | Concepto Antivicio | Clan |
| Fuerza | Carisma | Percepción | Conciencia |
| Destreza | Manipulación | Inteligencia | Autocontrol |
| Resistencia | Apariencia | Astucia | Coraje |
| Otros Rasgos | | | |
| Alegría | Armas de F. | Política | |
| Alegría | | Allados | |
| Disciplina | Burocracia | Contactos | |
| Empatía | Finanzas | | |
| Callejeo | Investigación | | |
| Conducir | Leyes | | |
| Humanidad | Reserva de Sangre | Reserva de C.C. | Reserva de Esquiva |
| Fuerza de Voluntad | Salud | Dificultad | Daño |
| Arma | | | |
| Reserva de Arma | Reserva de C.C. | Reserva de Esquiva | Reserva |

Mafioso

Danny Mascarpone creció en las calles, y aprendió rápidamente que una buena protección valía lo que fuera. Era corredor de apuestas a los 11 años, y camello de heroína a los 15. La Familia cuidaba bien de él, y él era un buen sirviente a cambio. Ha leído algunos libros sobre el viejo continente, y no se encuentra muy distinto de los que sirvieron a los Medicis, Borgias o cualquier otra gran familia del Renacimiento.

De hecho, su interés por el pasado le ha sido muy favorable. Uno de los dirigentes de la Familia se enteró y le prestó un libro sobre la historia de la Familia. No lo ha leído aún —es viejo y su italiano está algo desentrenado— pero quiere dedicarle toda su



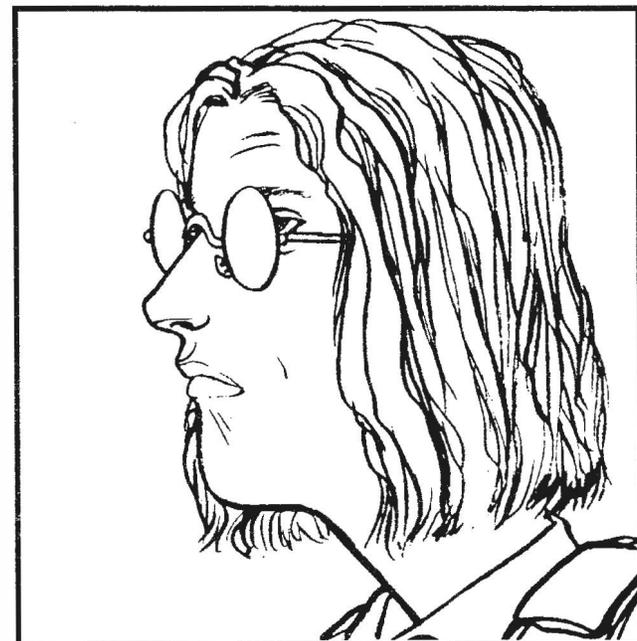
atención; sabe que es un honor que le hayan prestado el libro. Lo que todavía tiene que descubrir es que la Familia a la que sirve es un sirviente de una Familia aún mayor: el antiguo y confabulador clan de los Giovanni.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|------------------|-------------------|-------------------------------|----------------------|-----------------|
| Nombre Crónica | Naturaleza Bravo | | Concepto Mafioso | | Generación Clan |
| Fuerza | 3 | Carisma | 2 | Percepción | 2 |
| Destreza | 3 | Manipulación | 4 | Inteligencia | 1 |
| Resistencia | 4 | Apariencia | 2 | Astucia | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 3 | Armas de F. | 2 | Lingüística | 1 |
| Pelea | 2 | Armas C.C. | 2 | Política | 2 |
| Esquivar | 2 | Seguridad | 2 | Aliados | 3 |
| Intimidación | 3 | Silabo | 2 | Recursos | 2 |
| Callejero | 3 | Finanzas | 1 | | |
| Conducir | 3 | Investigación | 1 | | |
| Humanidad | 5 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma | 5 | Reserva de C.C. | 5 | Reserva de Esquiva | 5 |
| | | | | Reserva Intimidación | 7 |

Profesora

Cualquier libro que leas sobre escritura cuneiforme sumeria tendrá el nombre de Penélope Artwood por algún sitio. Cuando aún no se había licenciado en Vassar, publicó nuevas traducciones de libros religiosos que revolucionaron el conocimiento acerca del sacerdocio sumerio y su estructura. En el pequeño mundo académico en el que vive, la profesora Artwood es una gran celebridad, y sus artículos, comentarios y libros son esperados con impaciencia.

La profesora Artwood trabaja actualmente en un proyecto que puede ser la culminación de su carrera: la traducción de un gran número de tablillas cuneiformes descubiertas por la guerra en el norte de Kuwait. Sus colegas más cercanos comentan que el trabajo



progresará adecuadamente, si bien algo más despacio de lo que se esperaba en un principio; se han encontrado rasgos de vocabulario y expresiones desconocidas en esas tablillas, que parecen contar la creación de un mito muy diferente de los encontrados normalmente en las culturas de Oriente Medio. Nadie se ha dado cuenta de que está traduciendo, y tiene intención de publicar, un extenso fragmento del Libro de Nod.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | |
|-----------------------|---------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|-----------------|
| Nombre Crónica | Naturaleza Director | | Concepto Profesora | | Generación Clan |
| Fuerza | 1 | Carisma | 3 | Percepción | 4 |
| Destreza | 2 | Manipulación | 2 | Inteligencia | 4 |
| Resistencia | 2 | Apariencia | 2 | Astucia | 2 |
| Otros Rasgos | | | | | |
| Alerta | 2 | Conducir | 1 | Contactos | 2 |
| Empatía | 1 | Etiqueta | 4 | Fama | 1 |
| Instruir | 3 | Burocracia | 4 | Recursos | 3 |
| Intimidación | 1 | Investigación | 4 | | |
| Liderazgo | 3 | Lingüística | 5 | | |
| Subterfugio | 2 | Aliados | 2 | | |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | |
| Fuerza de Voluntad | 3 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | |
| Arma | | | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma | 2 | Reserva de C.C. | 2 | Reserva de Esquiva | 2 |
| | | | | Reserva Instruir | 5 |

Cajera de banco

Era otro día más para Janet Grover. Un montón de órdenes de pago de clientes para procesar; gente pagando facturas, dando regalos y esas cosas. Es la clase de trabajo que los empleados de banca quieren acabar lo antes posible.

Fue en ese momento cuando algo llamó su atención. Una transacción rutinaria en la cuenta Cawthorne, algo que ha estado sucediendo mes tras mes, desde siempre. Y eso era; la misma transacción mes tras mes, desde antes de que el banco tenga informes. Durante más de un siglo, una orden idéntica ha llegado cada mes, con el mismo contenido, la misma firma. La misma firma, el mismo nombre, la misma letra. ¿Puede ser cierto que la misma persona haya escrito la orden durante más de 132 años?



| Vampiro: La Mascarada | | | |
|-----------------------------|--------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Nombre | Naturaleza | Concepto | Generación |
| Crónica | Conformista | Cajera de Banco | Clan |
| Fuerza <u>2</u> | Carisma | Percepción <u>4</u> | Conciencia <u>1</u> |
| Destreza <u>2</u> | Manipulación <u>2</u> | Inteligencia <u>3</u> | Autocontrol <u>3</u> |
| Resistencia <u>2</u> | Apariencia <u>3</u> | Astucia <u>3</u> | Coraje <u>3</u> |
| Otros Rasgos | | | |
| Alerta <u>4</u> | Informática <u>2</u> | | |
| Empatía <u>1</u> | Finanzas <u>3</u> | | |
| Conducir <u>1</u> | Investigación <u>2</u> | | |
| Empatía <u>2</u> | | | |
| Seguridad <u>2</u> | Contactos <u>3</u> | | |
| Burocracia <u>3</u> | Recursos <u>2</u> | | |
| Humanidad <u>7</u> | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | |
| Fuerza de Voluntad <u>3</u> | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | |
| Arma | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma <u>0</u> | Reserva de C.C. <u>2</u> | Reserva de Esquiva <u>2</u> | Reserva |

Pirata informático

Urraca recibió su apodo cuando era pequeño, mucho antes de tocar su primer ordenador. Su padre le llamaba urraca porque le gustaba acaparar todo tipo de basura —piedrecillas de colores, conchas, restos de coches— cualquier cosa a la que pudiera echarle el guante, cualquier cosa que pareciera interesante. Ahora acapara información, información interesante, para ser exactos. Incluso puede venderla para conseguir algún ingreso libre de impuestos.

Principalmente lo que le guía es su curiosidad. Le encanta asaltar las fortalezas electrónicas de la vida de la gente y echar un vistazo. Puede ser realmente interesante. También tiene algo de Robin Hood, y participa en la redistribución de la riqueza de cuando en cuando. Fueron estos impulsos los que le metieron en el



problema más gordo con el que se ha encontrado. Una cosa que no debes hacer, nunca, es destruir una cuenta bancaria que pertenezca a un antiguo.

| Vampiro: La Mascarada | | | |
|-----------------------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Nombre | Naturaleza | Concepto | Generación |
| Crónica | Bufón | Pirata Informát. | Clan |
| Fuerza <u>2</u> | Carisma <u>1</u> | Percepción <u>3</u> | Conciencia <u>2</u> |
| Destreza <u>3</u> | Manipulación <u>4</u> | Inteligencia <u>4</u> | Autocontrol <u>5</u> |
| Resistencia <u>2</u> | Apariencia <u>1</u> | Astucia <u>3</u> | Coraje <u>3</u> |
| Otros Rasgos | | | |
| Alerta <u>3</u> | Burocracia <u>2</u> | Recursos <u>3</u> | |
| Callejero <u>1</u> | Informática <u>5</u> | | |
| Subterfugio <u>2</u> | Finanzas <u>2</u> | | |
| Conducir <u>2</u> | Investigación <u>4</u> | | |
| Reparaciones <u>2</u> | Fama | | |
| Seguridad <u>4</u> | Influencia | | |
| Humanidad <u>7</u> | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | |
| Fuerza de Voluntad <u>2</u> | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | |
| Arma | | Dificultad | Daño |
| Reserva de Arma <u>0</u> | Reserva de C.C. <u>3</u> | Reserva de Esquiva <u>3</u> | Reserva Hacking <u>2</u> |

Madame

Madame Dubarry no ha estado nunca en Europa, como te podría decir cualquier francés que oyera su falso acento. Rosa Krazny copió el nombre de una película porque le gustaba cómo sonaba. Ella y sus chicas trabajan con los sueños al mismo tiempo que con otro tipo de mercancías más mundanas, y un ligero toque francés facilita las cosas.

Es prácticamente un cliché que en su profesión se satisfacen todo tipo de deseos, y cuanto más extravagante sea el deseo, mayor es el beneficio. En el *demi-monde*, madame Dubarry tiene fama de nunca rechazar a un cliente, siempre que pueda pagar el precio. Existen una serie de rumores tremendos y algunos se preguntan cómo puede continuar en el negocio; se nota que tiene protección



desde las altas esferas. Ninguna clase de rumor puede equipararse a las escenas que ocurren en su "habitación roja" secreta, dado que es el lugar de alimentación escogido por una cuadrilla poderosa, a la que le gusta desfogarse de maneras extrañas, extrañas incluso para los vampiros.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | | |
|-----------------------|--------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|-------------|---------|
| Nombre | Naturaleza Galante | | Generación | | | |
| Crónica | Concepto Madame | | Clan | | | |
| Fuerza | Carisma | 3 | Percepción | 3 | Conciencia | 2 |
| Destreza | Manipulación | 5 | Inteligencia | 1 | Autocontrol | 5 |
| Resistencia | Apariencia | 2 | Astucia | 2 | Coraje | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | | |
| Actuar | Etiqueta | 3 | Política | | | |
| | Armas de F. | 1 | Aliados | | | |
| | | | Contactos | 3 | | |
| | Seguridad | 3 | | | | |
| Callejero | Finanzas | 1 | | | | |
| Conducir | Medicina | 2 | | | | |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | |
| Fuerza de Voluntad | 3 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | |
| Arma | | | | Dificultad | Daño | |
| Reserva de Arma | 4 | Reserva de C.C. | 3 | Reserva de Esquiva | 5 | Reserva |

Médico de urgencias

De noche es cuando los locos salen a la calle, como te puede decir cualquier policía, taxista o médico de urgencias. Maxine Webber está acostumbrada más o menos a la rutina nocturna de navajazos y heridas de bala causadas por atracos, peleas entre bandas o persecuciones a tiros, pero todos los noctámbulos saben que hay cosas mucho peores moviéndose entre las sombras.

Siempre había esperado que algún día tendría que encargarse del trabajo de un psicópata asesino, pero eso no le ayudó a soportar el shock. La víctima tenía un trozo de madera del tamaño de un bate de béisbol atravesado en el tronco. No tenía pulso, y parecía que el rigor mortis había actuado ya... pero algo le hizo a Maxine intentarlo de todas formas. Quizás fuera los ojos de la víctima, que



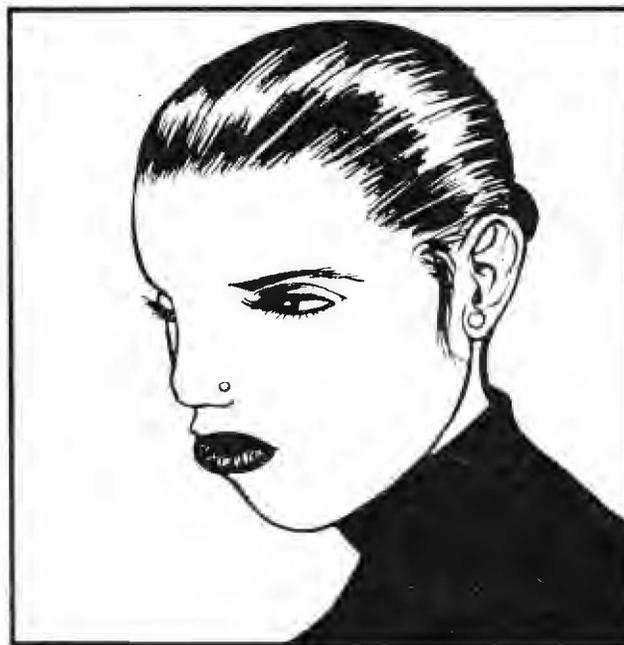
parecían mirarla con una plegaria silenciosa. Maxine no está segura de lo que pasó cuando le quitó el trozo de madera. Cuando llegaron, la encontraron inconsciente con la puerta trasera de la ambulancia abierta. Nadie informó de haber encontrado un cadáver en la calle y el incidente ha sido silenciosamente acallado. Cosas raras suceden por la noche.

| Vampiro: La Mascarada | | | | | | |
|-----------------------|-------------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------|-------------|----------------------|
| Nombre | Naturaleza Juez | | Generación | | | |
| Crónica | Concepto Médico urgenc. | | Clan | | | |
| Fuerza | Carisma | 2 | Percepción | 3 | Conciencia | 4 |
| Destreza | Manipulación | 2 | Inteligencia | 1 | Autocontrol | 3 |
| Resistencia | Apariencia | 2 | Astucia | 2 | Coraje | 3 |
| Otros Rasgos | | | | | | |
| Alerta | Reparaciones | 3 | Ciencia | 3 | | |
| Esquivar | Sigilo | 2 | Aliados | 2 | | |
| Empatía | Burocracia | 2 | Contactos | | | |
| Liderazgo | Leyes | 1 | Recursos | 2 | | |
| Callejero | Medicina | | | | | |
| Conducir | Lingüística | | | | | |
| Humanidad | 7 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□*□□□□□ | | | |
| Fuerza de Voluntad | 5 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) | | | |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 3 | Reserva de Esquiva | 4 | Reserva Crim. Aux. 7 |

Ladrón de guante blanco

Bubastis Jackson ya estaba harta de trabajar en cafeterías cuando sólo tenía 15 años. Observaba a las demás chicas de la calle y se dio cuenta de que nunca tendrían la oportunidad de cambiar. Sólo los chulos consiguen hacerse ricos, y todo lo que las chicas consiguen son abusos. Su madre le contó una vez que su nombre provenía de una diosa de Egipto, y eso sólo contribuyó a confirmar lo que ya sabía: que ella no iba a malgastar el resto de su vida en el fango, y que no iba a jugar según las reglas de nadie. Ella iba a alcanzar la cumbre a su manera.

Aprendió su oficio bien, y disfruta con el amplio abanico de experiencias y conocidos que le ofrece. Ha conseguido demostrar su teoría de que todos somos iguales por dentro, y que los hombres



son fáciles de engañar, sean ricos o pobres. Todos excepto uno, alguien a quien conoció en la fiesta ofrecida por la estrada señora Rillington. Tuvo suerte de salir de allí con vida, pero robar en el refugio de un vampiro no es tarea fácil, incluso para el más hábil de los ladrones.

| Vampiro: La Mascarada | | | |
|-----------------------|---------------|--------------------|-------------------------------|
| Nombre | Natural | Confabulador | Generación |
| Crónica | Concepto | | Clan |
| Fuerza | 2 | Carisma | Percepción |
| Destreza | | Manipulación | Inteligencia |
| Resistencia | | Apariencia | Astucia |
| | | | Conciencia |
| | | | Autocontrol |
| | | | Coraje |
| | | | 5 |
| | | | 5 |
| Otros Rasgos | | | |
| | Conducir | Joyería | |
| Atletismo | Etiqueta | Contactos | 1 |
| | Seguridad | Fama | 1 |
| Equilibrar | 1 | Sigilo | 3 |
| Calajeo | Finanzas | 1 | Recursos |
| Subterfugio | Investigación | | 3 |
| Humanidad | 4 | Reserva de Sangre | □□□□□□□□□□□□□□□□ |
| Fuerza de Voluntad | 6 | Salud | (-0) (-1) (-1) (-2) (-2) (-5) |
| Intimidad | | Disciplina | Barra |
| Reserva de Arma | 0 | Reserva de C.C. | 5 |
| | | Reserva de Esquiva | 5 |
| | | Reserva Sigilo | 7 |

Creditos Edición Americana

Escrito por: Graeme Davis
Desarrollo: Andrew Greenberg
Edición: Alara Rogers
Maquetación: Sam Chupp, Chris, McDonough
Ilustraciones: Josh Timbrook
Portada y Diseño de Hojas de Personaje: Sam Chupp, Andrew Greenberg

Escaneado por **Oscuros Secretos**



Publicado por **La Factoría**, C/Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid.
 © por la versión española.
 Febrero de 1995

Copyright ©1992 White Wolf. Todos los derechos reservados. La reproducción sin permiso escrito del editor está expresamente prohibida, excepto para reportajes. The Hunters Hunted, Vampire: The Masquerade, Werewolf, Chicago by Night, the Storyteller System, y World of Darkness son todas marcas comerciales y con copyright de White Wolf.

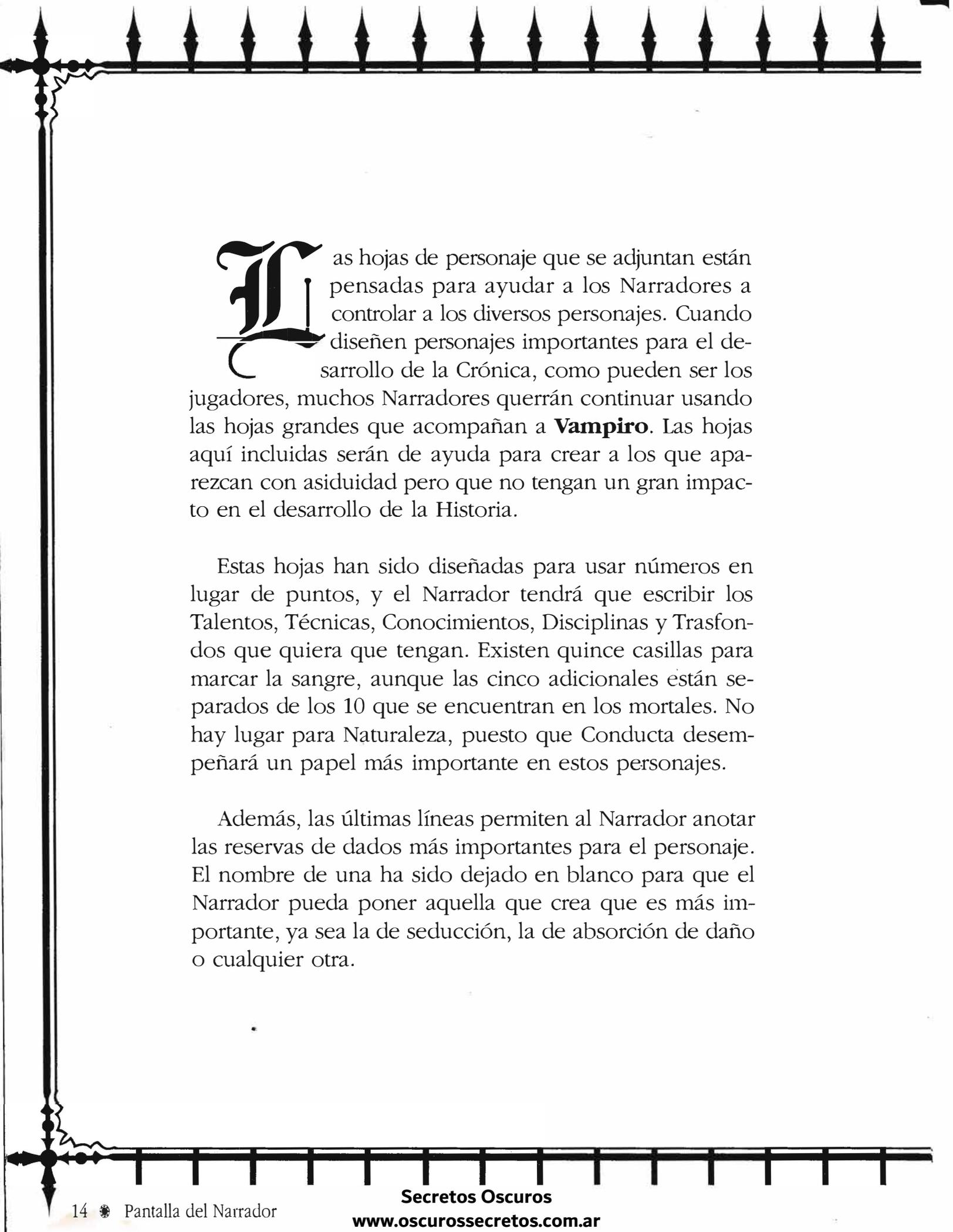
Aviso: Los personajes y eventos descritos en esta pantalla son ficticios; cualquier parecido entre los personajes y cualquier persona, viva o muerta, es puramente accidental.

ISBN- 84-88966-06-7 Dep. Legal: M-8627-1995

Creditos Edición Española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez
Coordinador: Paris Álvarez
Traducción: Antonio Navarro
Coordinador de la traducción (línea Vampiro): Ignacio Sánchez
Rediseño y Maquetación: Javier Pérez Calvo
Filmación: Autopublish
Impresión: Talleres Gráficos Peñalara





Las hojas de personaje que se adjuntan están pensadas para ayudar a los Narradores a controlar a los diversos personajes. Cuando diseñen personajes importantes para el desarrollo de la Crónica, como pueden ser los jugadores, muchos Narradores querrán continuar usando las hojas grandes que acompañan a **Vampiro**. Las hojas aquí incluidas serán de ayuda para crear a los que aparezcan con asiduidad pero que no tengan un gran impacto en el desarrollo de la Historia.

Estas hojas han sido diseñadas para usar números en lugar de puntos, y el Narrador tendrá que escribir los Talentos, Técnicas, Conocimientos, Disciplinas y Trasfondos que quiera que tengan. Existen quince casillas para marcar la sangre, aunque las cinco adicionales están separados de los 10 que se encuentran en los mortales. No hay lugar para Naturaleza, puesto que Conducta desempeñará un papel más importante en estos personajes.

Además, las últimas líneas permiten al Narrador anotar las reservas de dados más importantes para el personaje. El nombre de una ha sido dejado en blanco para que el Narrador pueda poner aquella que crea que es más importante, ya sea la de seducción, la de absorción de daño o cualquier otra.

Vampiro: La Mascarada

| Nombre Crónica | | Naturaleza Concepto | Generación Clan |
|-------------------|-----|------------------------|--------------------|
| Fuerza | ___ | Carisma | ___ |
| Destreza | ___ | Manipulación | ___ |
| Resistencia | ___ | Apariencia | ___ |
| | | Percepción | ___ |
| | | Inteligencia | ___ |
| | | Astucia | ___ |
| | | Conciencia | ___ |
| | | Autocontrol | ___ |
| | | Coraje | ___ |

Otros Rasgos

| | | | |
|--------------------|-----|--------------------|---|
| Humanidad | ___ | Reserva de Sangre | <input type="checkbox"/> |
| Fuerza de Voluntad | ___ | Salud | ___ (-0) ___ (-1) ___ (-1) ___ (-2) ___ (-2) ___ (-5) ___ |
| Arma | ___ | Dificultad | ___ |
| Reserva de Arma | ___ | Reserva de C.C. | ___ |
| | | Reserva de Esquiva | ___ |
| | | Reserva | ___ |

Vampiro: La Mascarada

| Nombre Crónica | | Naturaleza Concepto | Generación Clan |
|-------------------|-----|------------------------|--------------------|
| Fuerza | ___ | Carisma | ___ |
| Destreza | ___ | Manipulación | ___ |
| Resistencia | ___ | Apariencia | ___ |
| | | Percepción | ___ |
| | | Inteligencia | ___ |
| | | Astucia | ___ |
| | | Conciencia | ___ |
| | | Autocontrol | ___ |
| | | Coraje | ___ |

Otros Rasgos

| | | | |
|--------------------|-----|--------------------|--|
| Humanidad | ___ | Reserva de Sangre | <input type="checkbox"/> |
| Fuerza de Voluntad | ___ | Salud | ___ (-0) ___ (-1) ___ (-1) ___ (-2) ___ (-2) ___ (-5) ___ |
| Arma | ___ | Dificultad | ___ |
| Reserva de Arma | ___ | Reserva de C.C. | ___ |
| | | Reserva de Esquiva | ___ |
| | | Reserva | ___ |

La Pantalla del Narrador de Vampiro Segunda Versión

Directamente de las páginas de Vampiro llega la Pantalla del Narrador, mágica, aterradora, revulsiva y angustiosa, utilizable para jugar, enmarcar o flambear ratas. Contiene más tablas de las que nunca has podido imaginar, todo perfectamente diseñado y puesto en su orden preciso.

La Pantalla del Narrador de Vampiro también incluye:

- 23 mortales, dispuestos y ansiosos de ser tus Aliados, Contactos, Criados, recipientes y vampiros.
- Una hoja de personaje modificada para utilizarla con esos seres inferiores y
- más prosa impresionante como la que lees en esta contraportada tan maravillosamente redactada.



4598-B STONEGATE IND. BLVD.
STONE MTN., GA 30083
U.S.A.

ROSA DE SILVA, 14
MADRID, 28020
ESPAÑA



Secretos Oscuros

www.oscurossecretos.com.ar