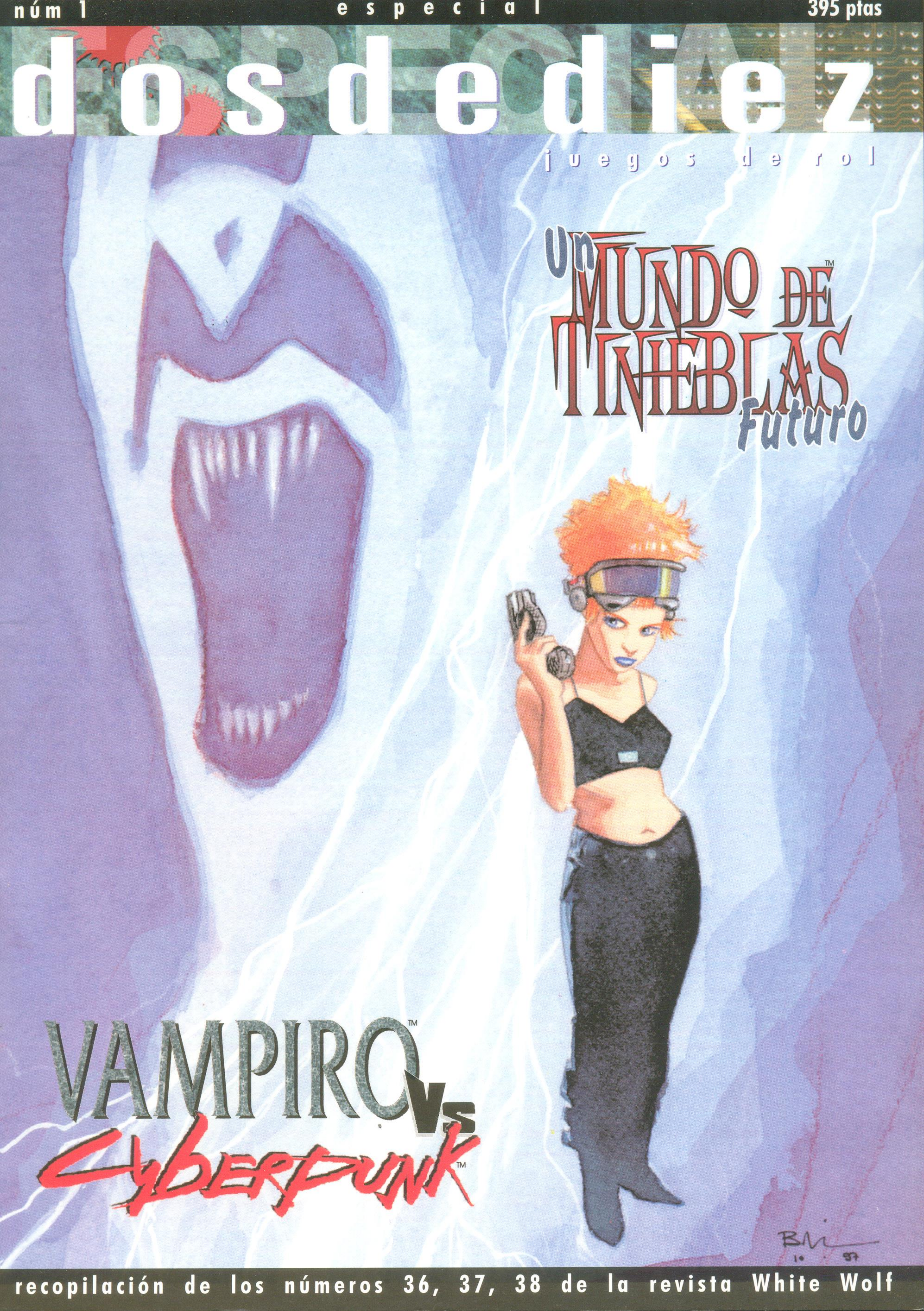




núm 1 e s p e c i a l 395 ptas

dosdediez

j u e g o s d e r o l

Un MUNDO DE TINIÉBLAS Futuro

VAMPIRO vs CYBERTUNK

BM
10 97

recopilación de los números 36, 37, 38 de la revista White Wolf

La Llamada de CTHULHU

"No está muerto..."

... lo que puede yacer
eternamente"



DICIEMBRE DE 1998

La Leyenda de los Cinco Anillos

Bienvenido al
Imperio
Esmeralda

Galardonado como
mejor juego del año
en Origins'98



Vampiro en el mundo Cyberpunk

Cyberpunk y Gótico-Punk son un cruce natural; el vampiro se desliza por las miserables calles del 2020 buscando venganza. Hay muchos temas en común en ambos juegos: la humanidad y la pérdida de ésta, alienación, y un sentimiento de estar luchando contra lo inevitable. ¿Realmente hay mucha diferencia entre un Netrunner, un par de Mercenarios, y un Tecnomédico que ganan dinero y burlan a las corporaciones y un grupo de anarquistas intentando destruir el Sistema?

Los tiempos están cambiando. Antiguamente, sólo tenías que preocuparte por los demás Vástagos y el ocasional cazador de brujas ambicioso. Ahora, no sólo tienes a los antiguos y a los anarquistas persiguiéndote por tu sangre, sino que además tienes que preocuparte por las Megacorporaciones y los Edgerunners. Además, gracias a la cibernética, los humanos ya no son los peleles que habían sido durante siglos. Los avances tecnológicos están instalándose dentro del cuerpo, dando a muchos humanos la habilidad de igualar a los Vástagos en combate físico. El armamento moderno ha llegado a la cumbre; un Vástago con 5 dados en Armas de Fuego y con una Percepción de 5 no puede hacer frente a un Cyberpunk con 5 dados en Armas de Fuego, una Percepción de 5 y una Conexión de Arma Inteligente.

Como si esto no fuera ya suficientemente malo, muchos de los anarquistas más jóvenes fueron Abrazados con ciberequipo. No sólo tienen Disciplinas, sino que también potenciadores cibernéticos. ¿Quién quiere encontrarse con un Mercenario Bruja cabreado con Chip de Reflejos, Implante de Hueso y Músculo, una Conexión de Arma Inteligente, y Potencia y Celeridad, en un oscuro callejón de la Zona de Combate?

Por otro lado, la Cibernética no detiene a la Dominación.

Destripadores. Vampiros. Injertos de piel. A veces creo que tenemos una explosión demográfica de hombres lobo entre manos...

—Teniente Detective Strawberry Morrisey, DPNC

Créditos

Escrito por: Dierdre Brooks
Edición: Stewart Wieck
Diseño: Chris McDonough
Ilustradores: Jeff Rebner, Scott Johnson, Dan Smith

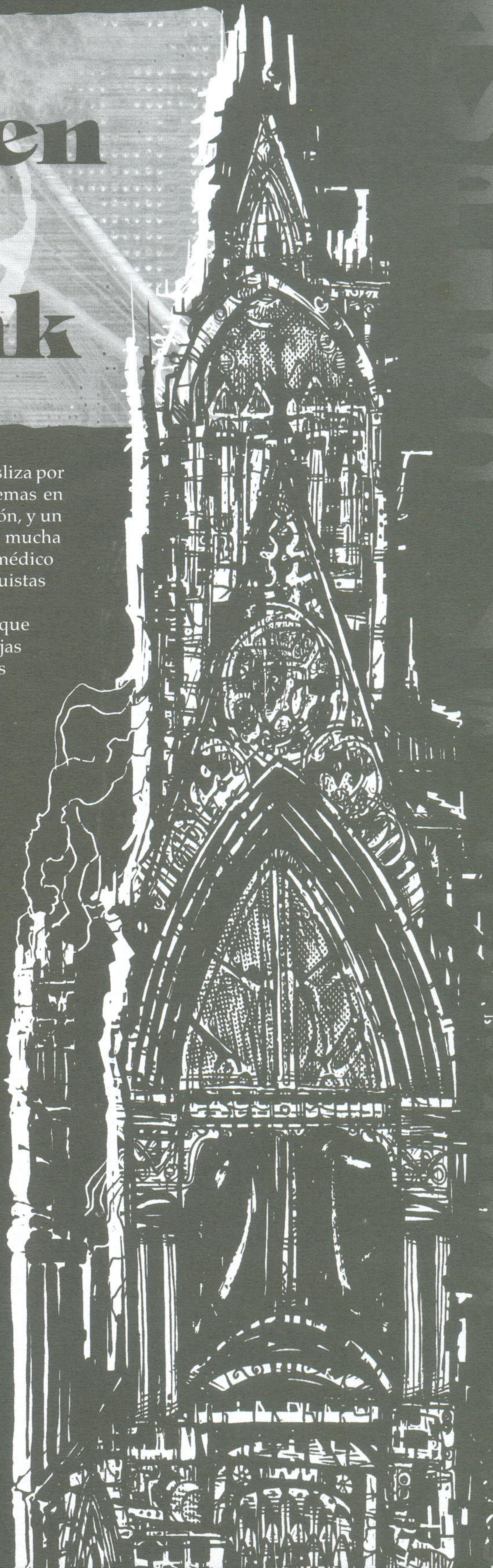
Créditos Edición Española

Dirección: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez
Traducción: Carlos Checa
Corrección de la traducción: David Alabort, Oscar García.
Diseño y Maquetación: Javier Pérez Calvo.
Filmación: Autopublish
Impresión: Graficino

Este módulo apareció seriado en la revista White Wolf números 36, 37 y 38.

La Factoría de Ideas. Plaza 15, Madrid. CP 28043.
Telf. 91 388 72 82

Internet: www.distribimagen.es e-mail: factoria@distribimagen.es







La Mascarada 2020

«No lo comprendéis; la Mascarada estará desfasada antes de treinta años. La tecnología ha avanzado hasta un punto que casi cualquiera que quiera gastarse el dinero puede identificar a los Vástagos. Debemos prepararnos para el inevitable descubrimiento de nuestro estilo de vida.

— «¡La Canalla tiene ahora los medios para destruirnos! ¿Qué tendrá dentro de cinco años? ¿o de diez? ¿o de veinte? Adaptaos, morid, o quitaos de en medio.»

— Margall, Ravnos 4ª Generación, en una carta a la Camarilla, 1994

Con los tiempos cambiantes vienen costumbres nuevas. Cuando alguien que tiene dinero puede permitirse el lujo de comprar Escucha Amplificada, que puede escuchar un latido de corazón o su ausencia, o quizá un conjunto de Termógrafo que le permite leer con la vista la temperatura de la piel, la vida del Vástago se hace mucho más arriesgada. Muchos antiguos simplemente no tratan con mortales. Permanecen en sus Elíseos, como siempre, y dejan que sus criados se ocupen de ellos. Algunos Ancillas tienen la suerte de ser capaces de tomar esta postura ante los mortales. La mayoría de los Ancillas y los Neonatos, no. Un Chiquillo tiene el beneficio de los recursos de su Sire, pero sólo hasta que éste le aparta de su lado.

Esto deja a los Neonatos y a muchos Ancillas en la misma posición que siempre han tenido: en la parte baja del montón y bajando rápidamente. La habilidad para simular el latir normal de corazón, la respiración y la temperatura está mucho más valorada en este nivel.

Desafortunadamente, esto no siempre funciona. ¿Cómo tratas a los Amplificadores Olfativos? La Mascarada no disimula el olor. Añade a esto que ni los que tienen una Humanidad extremadamente alta pueden engañar a una persona que tiene Amplificador de Imagen, Termógrafo o Editor de Sonido tan a menudo como les gustaría.

Esto significa que el Cyberpunk medio (Edgerunners, pandilleros y otros) es, en cierta medida, consciente de que algo que no es normal está ahí. Algunos saben qué es. Muchos de los ejecutivos de las Megacorporaciones son bastante conscientes de que ahí fuera hay algo. Aunque la mayoría de ellos son peones de los Ventrue, Giovanni, Tremere o Magos, no siempre es así. La precisión de lo que esto se conoce es decisión del Narrador. La idea básica en cualquier caso debe ser que, como todo lo demás en el mundo, la Mascarada está cayendo a pedazos rápidamente. Muy rápidamente, como mucho en el 2024 o 2025 (en la Crónica de prueba cae en el 2021). Frente a

este fondo están los antiguos, que intentan mantener las Tradiciones contra todo; los anarquistas, a los que simplemente no les importa; y los Lupinos, cuyas manadas forman algunas de las bandas Nómadas responsables de los ataques terroristas fortuitos a muchas instalaciones Corporativas.

Cuando finalmente caiga la Mascarada, los antiguos arrojarán a las generaciones más jóvenes a los lobos para salvar su propia Vitae. Si los neonatos son cuidadosos, serán capaces de sobrevivir este asalto de religiones paranoicas y celosos millonarios y a la guerra abierta con la Inquisición.

La sociedad vampírica en Cyberpunk 2020

*Sabes que voy a perder
Y que jugar es de locos
Pero es así como me gusta pequeño
No voy a vivir para siempre
...¡Y no olvides el comodín!*

— Motorhead, «Ace of Spades»

La Camarilla

El último Cónclave importante tuvo lugar en Venecia en el 2009. El Círculo Interior decidió entonces hacer restricciones más severas sobre los Neonatos y Anarquistas para mantenerlos bajo control y disminuir el riesgo de romper la Mascarada. También se decidió poner Norteamérica bajo un control más estrecho, especialmente la Costa Oeste. El advenimiento de implantes cibernéticos hace que los Ancianos se preocupen de su propio futuro.

Un efecto importante que tuvo esta reunión, aunque esto sea desconocido para la Camarilla de aquella época, fue la formación de una nueva facción. Ésta está compuesta principalmente por Brujah Individualistas, Gangrel, Malkavians, Nosferatu y Toreador. Se llaman a sí mismos los «Hijos de Cartago». Su meta final es traer un mundo en el que los Vástagos puedan vivir abierta y libremente. Desde entonces han estado introduciéndose en la estructura de poder de la Camarilla y de los Anarquistas.

La Camarilla es consciente de la existencia de este grupo y ejecuta a cualquiera que encuentra por romper la Mascarada. Se han declarado Cazas de Sangre por sospechas de pertenencia a este grupo. Muchos de los Anarquistas ven a los humanos como su ganado y a los Hijos como idealistas incurables.

Assamita

Los Assamitas tienen más negocios ahora de los que han tenido en varios siglos. Muchos tienen contactos en las Megacorporaciones; de hecho, esto es su mayor fuente de ingresos. Por otro lado, con el constante aumento de las tensiones entre los Ancianos y los Anarquistas, hay un rico negocio para obtener Vitae antigua.

Brujah

En el mundo moderno hay todavía más sitio para los rebeldes que el que hubo a finales del siglo XX. Se puede encontrar Iconoclastas liderando bandas callejeras, y unos pocos están a la última en cuanto a la música. Sin embargo no los encontrarás en los sellos importantes. Los Idealistas están perdiendo apoyo debido a su táctica; con un mundo que cambia tan rápido, los Iconoclastas insisten en que ya no hay tiempo para planear para el futuro. Los Individualistas están ganando el mayor terreno; la mayoría de ellos se pueden encontrar en la música o como operativos callejeros, aunque unos pocos pueden estar manipulando las pocas Corporaciones en las que pueden entrar sin llamar la atención de los Ventrue o los Giovanni.

Seguidores de Set

Los Seguidores de Set están aumentando rápidamente. Su mercancía se compra y vende en casi cualquier parte. De hecho, algunos se enorgullecen de ofrecer estos objetos o servicios. Es posible encontrar a muchos comerciando con lo último y más grande en drogas de diseño, dirigiendo las bandas más peligrosas y siendo frustrantemente molestos, pero siempre desde detrás del telón, entre las sombras.

Gangrel

El viaje se ha hecho mucho más difícil en los últimos treinta años. La mayoría de los Gangrel encuentran una familia Nómada con la que ir, ocasionalmente las caravanas de Ravnos. Si van con una manada humana, no lo harán por mucho tiempo. En la ciudad se afianzan en sí mismos, manteniendo su imagen de soledad, convirtiéndose a menudo en Mercenarios o médicos.

Giovanni

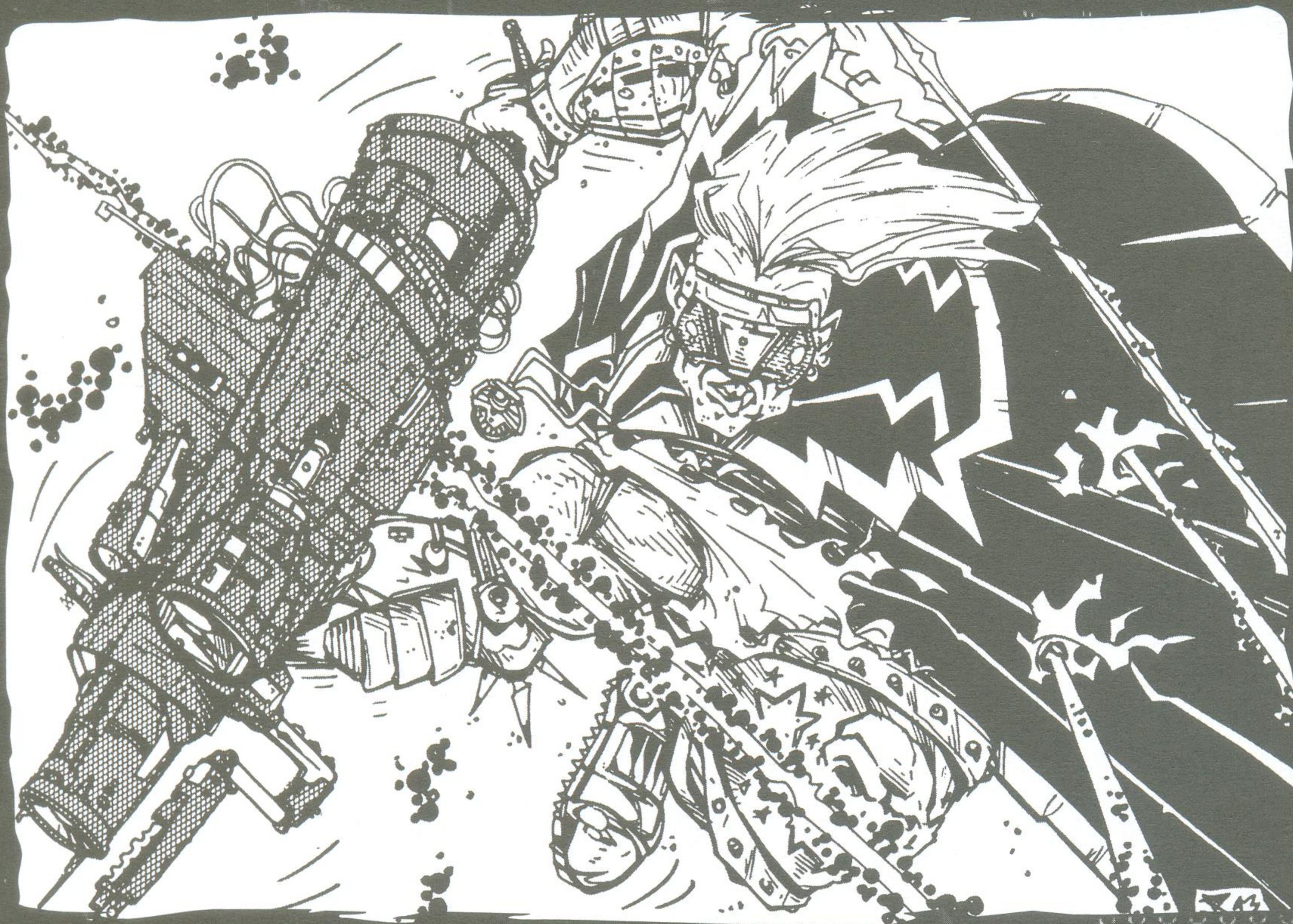
Este Clan todavía continúa operando desde la fortaleza familiar en Venecia, expandiéndose para ganar control de toda la riqueza que puedan conseguir coger. En las últimas décadas, han entrado numerosas veces en conflicto indirecto con el clan Ventrue. La Camarilla está empezando a verlos como un peligro cada vez mayor a medida que sus planes salen a la luz.

Malkavian

Los miembros de este Clan todavía se congregan donde la locura es común. Naturalmente, esto significa que pueden estar en cualquier parte dentro de la mayoría de las ciudades americanas.

Nosferatu

En su mayor parte, los Nosferatu se mantienen separados de las sociedades Mortal y de la Estirpe, aunque su red de información se ha expandido incluso a niveles mayores. Los miembros de este Clan suelen saber cualquier cosa de cualquier persona.



Ravnos

Los miembros americanos de este Clan viajan como Nómadas, vagando de ciudad en ciudad, intentando encontrar todo la diversión que pueden en su particular forma de no-vida.

Toreador

Este Clan continúa siendo una poderosa influencia en la Camarilla. Varios Toreador influyentes poseen diversas Corporaciones del mundo del espectáculo que se especializan en todos los medios de comunicación disponibles en el mundo del 2020.

Tremere

Muchos Tremere tienen marionetas en los niveles medio a superior de las Corporaciones, incluyendo las que están controladas por Ventrue y Giovanni. Los Tremere están todavía interesados en ganar influencia en el mundo mortal, y la balanza de poder está desequilibrándose desde el lado de los gobiernos nacionales hacia el de las Megacorporaciones. Durante la última peregrinación hacia Transilvania para un encuentro con Tremere, se notó que éste se estaba comportando de forma extraña.

Ventrue

Los Ventrue poseen mucha influencia desde que muchos de los más poderosos accionistas de muchas corporaciones están en sus bolsillos. Dinero, favores, Dominación y Lazos de Sangre aseguran su posición en el mundo humano. ¿Te has preguntado por qué la cibernética no es popular en Europa?

Caitiff

En una época en que la individualidad se está convirtiendo en un recurso raro, los Caitiff lo tienen incluso más difícil para mantener la suya. Actualmente se puede encontrar a muchos en bandas o simplemente intentando sobrevivir por si mismos o en grupos pequeños. Más de unos pocos se han unido a las manadas anarquistas y del Sabbat en los últimos años.

Inconnu

Estos Vástagos son ahora incluso más estrictos en la no interferencia que antes. Además la defienden con más fiereza. En los últimos años, han sido aceptados menos Vástagos en el Inconnu. Quizá los miembros de este grupo han perdido por completo el interés en aceptar nuevos componentes, ¿o están enfocando sus esfuerzos en los Tremere?

Sabbat

El Sabbat ha continuado expandiendo operaciones por todo el continente, tomando el control de unas cuantas ciudades al sur y oeste de sus posesiones principales. Varias manadas operan ahora como Nómadas, viajando de ciudad a ciudad. Aquellos que se han envuelto en acciones violentas generalmente son considerados pandilleros y son cazados en ocasiones por Psicoescuadrones.

Otros grupos

Magos

Aquellos que se meten en la política humana son crueles cuando usan sus habilidades para ganar influencia sobre los

que consideran jugadores importantes. Mientras no arriesguen su Mascarada, usarán todo el poder que esté a su disposición.

Aunque sería bonito pensar que las Corporaciones descubrirán y controlarán a los Magos, recuerda que la Orden de Hermes ha estado rondando durante más de mil años. No son principiantes; puede que no comprendan del todo las armas de fuego, pero, realmente, ¿cuál es la diferencia entre una ráfaga de balas y una bola de fuego? La condición de un cadáver, colega. Recuérdalo.

Sin embargo, la mayoría de los magos consideran que están por encima de tales manejos. Al menos los de la Orden de Hermes.

Momias

Estos inmortales han cambiado poco, no más de lo necesario con tal de ajustarse al mundo moderno. Quizá unos pocos han añadido Ciberequipo a sus cuerpos. Sin embargo, es improbable que más de unos pocos lo hagan.

Espíritus

Aunque es infrecuente, por la Red circulan historias de fantasmas que rondan algunos ordenadores centrales.

Hombres lobo

Varias manadas de Garou vagan ahora por el campo con Familias Nómadas, siempre cerca de sus Parientes, haciendo a menudo ataques «terroristas» a instalaciones Corporativas. Generalmente pasan el tiempo suficiente en una ciudad para reabastecerse y nada más.

Cazadores de Vampiros

Actualmente, la Sociedad de Leopoldo tiene la atención del Papa, junto con pruebas suficientes de que los vampiros existen. Los cazadores asociados son ahora más que una organización paramilitar. Espera que posean cualquier implante cibernético que puedan obtener, especialmente los que les pongan en igualdad de condiciones con un furioso Garou o un Vampiro Frenético.

La División de Asuntos Especiales del FBI tiene sus fondos reducidos, y está a punto de quedarse sin ellos. El director actual, William T. Burroughs, sospecha de alguna interferencia vampírica y está trabajando mediante canales más sombríos para localizar la fuente precisa de la misma; está contratando específicamente cyberpunks.

Actualmente, la NSA está dividida en tres facciones y sólo una es consciente de ello. El Sabbat y la Camarilla controlan, cada una, una de estas facciones, y la tercera está intentando localizar a los Vampiros que hay tras las otras dos. Generalmente están enzarzadas en una guerra destructiva a nivel-TSSI.

El Centro de Control de Enfermedades no ha descubierto la causa de la expansión del SIDA. Petrondon, el Justicar Nosferatu, convocó un Cónclave en Atlanta en 1994 con la intención de resolver el problema. Actualmente, un pequeño grupo de Vampiros es responsable de asegurar que la búsqueda del CDC en el problema no llegue a ninguna parte. Desafortunadamente, esta manipulación no durará mucho.

El Arcanum todavía estudia lo sobrenatural en todas las formas en la que lo pueden encontrar. Jonathan Kelvin, el antiguo jefe de la Orden Americana, desapareció de la casa Capitular de Georgetown en 1993. La única pista fue encontrada por los psicométristas de la orden; eran rastros de una presencia antigua y poderosa que había estado en su habitación la noche en que desapareció. El hombre que le reemplazó es Thomas Yardley, que se está aburriendo y frustrando con las restricciones que se le imponen en su campo de trabajo.

Cyberpunks

Esperando la revolución

Nueva visión clara - Genocidio

Dios Ordenador - Es la nueva religión

Programa el cerebro - No el latido de corazón

—Black Sabbath, «Computer God»

En la era moderna, la tecnología tiene un lugar cada vez mayor en la vida tanto de la Estirpe como en la del Ganado. Considerando la velocidad a la que avanza, la habilidad para tratar con tal tecnología es una pericia valorada. Así ocurre con el clan conocido como los Cyberpunks.

Esta línea de sangre fue creada por el Netrunner conocido como Eryn y el Ravnos llamado Margall en 2016. Llevó poco más de dos años perfeccionarla, con unos cuantos malos comienzos al principio.

Actualmente, la línea de sangre está confinada en Night City y todos sus miembros son anarquistas. No son bien conocidos por Carlo ni Helen.

Pueden ser una presencia aterradora, tomando el control de dispositivos tecnológicos, causando averías y fallos. Los que se los encuentran de una manera hostil rara vez desean volver a hacerlo.

Apariencia: Naturalmente, los Cyberpunks pueden parecer cualquier cosa. Sin embargo, hay una tendencia hacia la imagen a la última entre sus miembros.

Refugio: Desde una base fuertemente defendida en un edificio abandonado hasta un refugio de alta tecnología en el que puedes encontrar cualquier aparato que puedas imaginar.

Trasfondo: Los Cyberpunks por lo general proceden del ambiente Edgerunner: Mercenarios, Técnicos y Netrunners son especialmente comunes. La edad previa al Abrazo puede ser cualquiera, pero suele estar entre los 16 y los 30. La línea de sangre es tan nueva que nadie lleva más de 4 años como vampiro. Vanguardista es una Conducta común.

Creación de Personaje: Para Mercenarios, los Atributos Físicos son primarios; para Netrunners y Técnicos, los Atributos Mentales son importantes. En cualquiera de ellos, las Técnicas o los Talentos son primarios.

Debilidad: Los Cyberpunks tienden a usar tecnología en situaciones en las que las Disciplinas funcionarían mejor. Si un Cyberpunk empieza a confiar en las Disciplinas (otras que no sean las especiales de la Línea de Sangre) más que en la tecnología, quítale un punto de Fuerza de Voluntad.

Disciplinas: Celeridad, Potencia, Técnica.

Frase: «¿Carne muerta? Colega, no eres tan rápido como para disparar antes de que te convierta en 'carne muerta'. Grábatelo.»

Técnica

Técnica es la relación especial que tienen los Cyberpunks con la tecnología. Con este poder, pueden comprender mucho mejor a las máquinas, o incluso hablar con ellas, una necesidad absoluta en el mundo moderno.

Nivel 1 (Interfaz)

Esta habilidad permite al Vástago hacer una conexión con cualquier pieza de equipo diseñada para esto que pueda tocar: Armas Inteligentes, DataTerms, Vehículos y Ciberterminales. El contacto con el aparato o en un cable de interfaz es todo lo

que se necesita. Sin embargo, debe mantenerse; si se pierde el contacto, se pierde el control.

Nivel 2 (Toque Técnico)

Con esta habilidad, el Vástago puede tirar su Percepción + Habilidad Apropriada (dificultad 6) para comprender un dispositivo. Mientras mantenga esta habilidad puede usar, reparar o modificar el aparato, tirando un número de dados igual a sus éxitos si no tiene la técnica apropiada para hacer lo que quiere.

Nivel 3 (Energizar Dispositivo)

El Vástago puede ahora obtener energía de los diferenciales del aire para dársela al equipo que esté tocando. Con este nivel, puede encender una linterna sin pilas o una ciberterminal sin una fuente de energía. El uso de esta habilidad requiere el gasto de 1 punto de Fuerza de Voluntad.

Nivel 4 (Toque Remoto)

A este nivel, el Vástago puede usar todas las habilidades ya descritas sobre cualquier objeto tecnológico que esté a 30 metros.

Nivel 5 (Spiritus Ex Machina)

Ahora el Vástago puede hablar directamente con la máquina. Sólo necesita tocarla para ser capaz de conversar con ella. Si la máquina es una IA, el Vástago puede hablarle de forma normal. De otra forma, hablará al «espíritu» del objeto, igual que Lengua de Madera (Vampiro: Guía del Jugador, p. 92), pero usando la siguiente tabla para determinar la cantidad de información que se obtiene. Tira Carisma + Habilidad apropiada. (Estos pueden ser, de forma bastante razonable, Arañas de la Red, que se pueden encontrar en Hombre Lobo.)

Éxitos Efectos

- 1 Pueden surgir ideas generales.
- 2 Frases simples.
- 3 Comunicación básica con respuestas a preguntas directas.
- 4 Es posible una comunicación completa.
- 5 Igual que con 4, pero la máquina no confundirá al PJ.

Nivel 6 (Fantasma en la Máquina)

El Cyberpunk puede enviar su fuerza vital dentro de una máquina, habitándola. Posee control absoluto sobre el aparato. Sin embargo, su cuerpo no se puede mover, como en Letargo, y el personaje no será consciente de lo que ocurra alrededor de su cuerpo a menos que esté cerca de la muerte o la máquina tenga un sensor que pueda monitorizarlo. Sólo puede abandonar la máquina para volver a entrar en el cuerpo o para introducirse en otra máquina.

No existen Cyberpunks por encima de la Séptima Generación

Ciberequipo

Duro como el hierro

Afilado como el acero

No se para por ningún hombre

Mejor arrodillate y suplica

—Judas Priest, «Hard as Iron»



El ciberequipo es lo que hace el estilo diferente. No juegas a Cyberpunk sólo para disparar a la gente; juegas a Cyberpunk para disparar a la gente con tu subfusil Minami 10 con chip inteligente y hacerlo antes con tu Potenciador de Reflejos Kerenzikov. La carne no se corta en las calles, colega. Si tienes un Euro, compra los juguetes. Salvará tu inútil culo algún día. ¡Además, el cromo parece tan criogénico!

Una de las ideas que tienen en común Vampiro: La Mascarada y Cyberpunk 2020 es el concepto de la disminución de la humanidad. En Vampiro, puedes perderla debido a diversos actos horribles. En Cyberpunk, pierdes Humanidad debido al Ciberequipo. El Vástago corriente siempre está en peligro de perder la Humanidad debido a los Frenesís y al Rötschreck. Con la llegada del ciberequipo y su efecto sobre la psique, la llama de la Humanitas arde incluso con menos intensidad, la Bestia está más cerca de la superficie. Sí, un Vampiro se puede volver más poderoso que otros, y no hablemos ya de los Mercenarios con estos aparatos, ¡pero piensa en el precio!

El Coste de Humanidad funciona en gran parte como en Cyberpunk 2020. La diferencia fundamental es que funciona contra la humanidad en CiberColmillo. Tanto Empatía en Cyberpunk como la Humanidad en los sistemas Narrativos se basan en un espectro de 0 a 10. No olvides multiplicar tu Humanidad base por 10 para obtener tu Índice de Humanidad. Si un Garou tiene Ciberequipo (Selene sabrá por qué; podría impedir el cambio), utiliza en su lugar la Gnósis. Si es una Momia, utiliza el Ba.

Para aquellos que no quieran usar dados de seis caras en sus crónicas de Vampiro, puedes determinar cuántos dados de diez caras tirar para la pérdida, suma el número total de dados de 6, multiplícalo por 3 y divídelo entre 5. Mantén el resto como una suma. Ejemplo: Erik tiene una pérdida de 9d6 debido al Ciberequipo. Multiplica 9 por 3, obteniendo 27, entonces lo divide entre 5: 5 4, o 5 con un resto de 2. Tira 5d10 + 2 para determinar el coste. No sumes los Objetos de coste fijo a este total.

Ciberequipo en cuerpos de Vástagos

El Ciberequipo generalmente estará presente en aquellos Cainitas que han sido abrazados en los últimos 15 años. La mayoría de la gente en el mundo moderno tiene, al menos, un par de conectores Interface y un procesador neuronal.

Estas guías se han escrito con la presunción de que los Implantes Cibernéticos funcionarán en un cuerpo Vampírico.

Si quieres que los Vástagos Antiguos sean capaces de implantarse Ciberequipo, aquí hay un pequeño Ritual que hemos ideado. Fíjate que esto sólo se puede encontrar en la mejor de las clínicas, como las que están descritas en Eurosource. Un Cainita con un nivel de Contactos a 4 ó 5 podría saber de alguien capaz de llevarle a una de esas clínicas.

Despertar de la Carne (Ritual de Taumaturgia de Nivel 4)

Este ritual de dos horas de duración permite que se puedan realizar modificaciones quirúrgicas sobre el cuerpo del Vástago. Para empezar, el que realiza el ritual debe gastar tres puntos de su propia Sangre en un círculo que se hace alrededor del paciente y debe colocarse un trozo de ámbar bajo la lengua de éste. Cuando acaba la operación, el Vástago cura el daño que se le ha hecho, haciendo una tirada de Astucia + Medicina para evitar curar las zonas modificadas. Si falla, el Ciberequipo es expulsado del cuerpo. Cada fracaso hace que además sufra un nivel de daño Agravado. Una vez que haya terminado de gastar Sangre (todas las marcas de heridas están borradas), el Ciberequipo o Bioescultura será permanente.



Los Magos tienen también una versión de este Ritual, aunque no requiere Puntos de Sangre. Ni los Tremere ni los Magos aceptan dinero como forma de pago para este trabajo; aceptan favores.

Efectos

El Ciberequipo que aumenta la Fuerza y la Resistencia, o sea, cualquier potenciador de TCO de Cyberpunk, añade la mitad de su nivel normal a las características. Esto es debido a que Vampiro tiene un rango de 1 a 5, mientras que Cyberpunk lo tiene de 2 a 10.

Los Chips de Reflejos actúan como la Celeridad a ese nivel. Kerenzikov es como Celeridad 2 sin el gasto de sangre. Resta uno del nivel del Potenciador para determinar lo que sumarle a la Destreza.

Los potenciadores de Capacidad de Movimiento se añaden a la Destreza con tal de obtener la velocidad corriendo y a la Fuerza para la habilidad de saltar.

El Ciberequipo que se conecta con el sistema nervioso continua funcionando de manera normal. Esto incluye cualquier cosa que funcione a través de un Procesador Neuronal tan bien como varios de los Implantes. Sin embargo, cualquier cosa que funcione bajo los principios de la bioquímica humana, no.

Los reemplazos orgánicos no funcionan del todo. Los Hígados T-Maxx, los Corazones Deportivos y cosas por el estilo no tienen utilidad en un cuerpo Vampírico. Un Corazón Descentralizado necesita algo de discusión; podría considerarse que cualquier Vástago con ese implante como imposible de emparlar. Esto no es cierto. Este Cainita podría ser empalado mientras se sepa la localización de las bombas del corazón; sólo se necesita una bomba. Es difícil de localizar, como un corazón desplazado.

Los implantes de Armadura tales como el Blindaje Subcutáneo y el Tejido Dérmico simplemente se añaden a los Dados de Absorción. Un dado por cada CP sería suficiente.

Ciberequipo y Disciplinas

Auspex

El Auspex no aumenta la agudeza de los Ciberópticos y del Ciberaudio. Aumentará el sentido del tacto, del olfato o del gusto, incluso con la presencia de potenciadores, ya que el órgano sensitivo no se reemplaza.

La Percepción del Aura funcionará de forma Normal mientras el Chupón tenga ojos útiles, ya sean de verdad o Ciberópticos.

Celeridad

Con las reglas de antes, un Neonato podría empezar con Sandevistan con un Boostmaster, tres puntos en Celeridad y 14 puntos Gratuitos sobre dos puntos más en Celeridad. Esto le dará una Celeridad efectiva de 9 con una despreciable pérdida de Humanitas.

Esto deja al Vampiro en la misma posición relativa hacia los humanos que tenía antes, más rápido que ellos. ¿Qué hace un Narrador en esta situación? Deja al Chupón que lo tenga y lo malgaste de cualquier forma. Ese es el estilo de Cyberpunk ¿recuerdas?

Dominación

La presencia de Ciberópticos no interfiere con el uso de esta habilidad. Sin embargo, la Dominación no puede interferir con la memoria cibernética de un sujeto. Esto incluye Wetdrives, Chips Eidéticos, Grabador Audio/Vídeo y otros aparatos similares. Un humano que haya sido dominado por

un Chupón y revisa su Chip Eidético podría darse cuenta de que algo inusual vaga por ahí.

Fortaleza y Potencia

La Fortaleza y la Potencia pueden dar algunos resultados interesantes cuando se combinan con miembros cibernéticos y Bioequipo. La Fortaleza funcionará en cualquier parte del cuerpo que todavía sea natural. No aumentará la durabilidad del miembro cibernético. La Potencia funciona de manera similar; funcionará bien con un Injerto Muscular o con un Implante de Hueso y Músculo, pero no se aplica a la fuerza de un ciberbrazo.

Protean

La posesión de Ciberequipo hace que el uso de esta habilidad sea más difícil de lo normal. Si hay Ciberópticos, activar el Brillo de los Ojos Rojos cuesta un Punto de Sangre. Si hay Cibermanos o brazos, el precio de activar las Garras del Lobo es de dos Puntos. Esto se puede gastar a un ritmo de un punto cada turno, durante dos.

La Sombra de la Bestia cuesta dos Puntos de Sangre y tarda tres turnos si se pagan en un mismo turno, o seis turno si se hace en dos. Seis Puntos de Sangre permiten un cambio de un turno. La Forma de Niebla se trata de igual forma.

Vampiros en la Matriz

(O cualquier otro, para el caso)

Viajar por la Red es una nueva forma de conflicto interactivo y usa unas reglas ligeramente diferentes que el combate normal. En casi todas las tiradas está envuelta la habilidad de Informática.

La Iniciativa es Astucia + Informática. Son posibles las acciones múltiples y una Ciberterminal añade su velocidad como acciones adicionales. El combate funciona de forma muy parecida al Combate Cuerpo a Cuerpo, excepto que tiras tu Inteligencia + Informática contra la misma Reserva del oponente, con la Fuerza del Programa añadida como éxitos automáticos a la tirada que realizas. La dificultad es siempre de 6. En Combate, los éxitos obtenidos sobre los del oponente cuentan como dados de daño. Añade la Fuerza del Programa a la Tirada de Absorción.

Un sistema informático tiene tres dados de Inteligencia para cada dos CPU presentes, y siempre tiene 5 puntos en Informática.

Cuando estés peleando contra programas, tira Informática + Fuerza del Programa contra la Inteligencia del Sistema + la Fuerza del Programa. Esto se usa para Evasión/ Sigilo, Detección, Intrusión o Desencriptar.

Ciberequipo Inicial

Recursos

Esta es una revisión del Trasfondo Recursos que se da en Vampiro: La Mascarada. En vez de empezar rico, simplemente empiezas con dinero. Si fuiste Abrazado tras la llegada del Ciberequipo, puedes comprar alguno. Considéralo una elección de supervivencia.

- 2.000 ed
- 5.000 ed
- 10.000 ed
- 20.000 ed
- 50.000 ed

¿Os sentís deprimidos los nuevos Chupones?
 ¿Qué haces cuando...
dos terceras partes de los Mercenarios de la calle tienen visión Termográfica?
 Aprende Mascarada, colega.
fuiste Abrazado antes del Ciberequipo?
 Consigue Celeridad. Mucha. Toda la que puedas encontrar.
las pistolas son más grandes que tú?
 Compra pistolas más grandes.
todo aquél con el que luchas es más fuerte / rápido / duro que tú?

Quema sangre. Si ganas, puedes tomar su Vitae. Si pierdes, ya no importa. Recuerda, la tecnología está ahí para que todos la usen. Que seas un Vástago no quiere decir que seas estúpido.

Lista de Ciberequipo

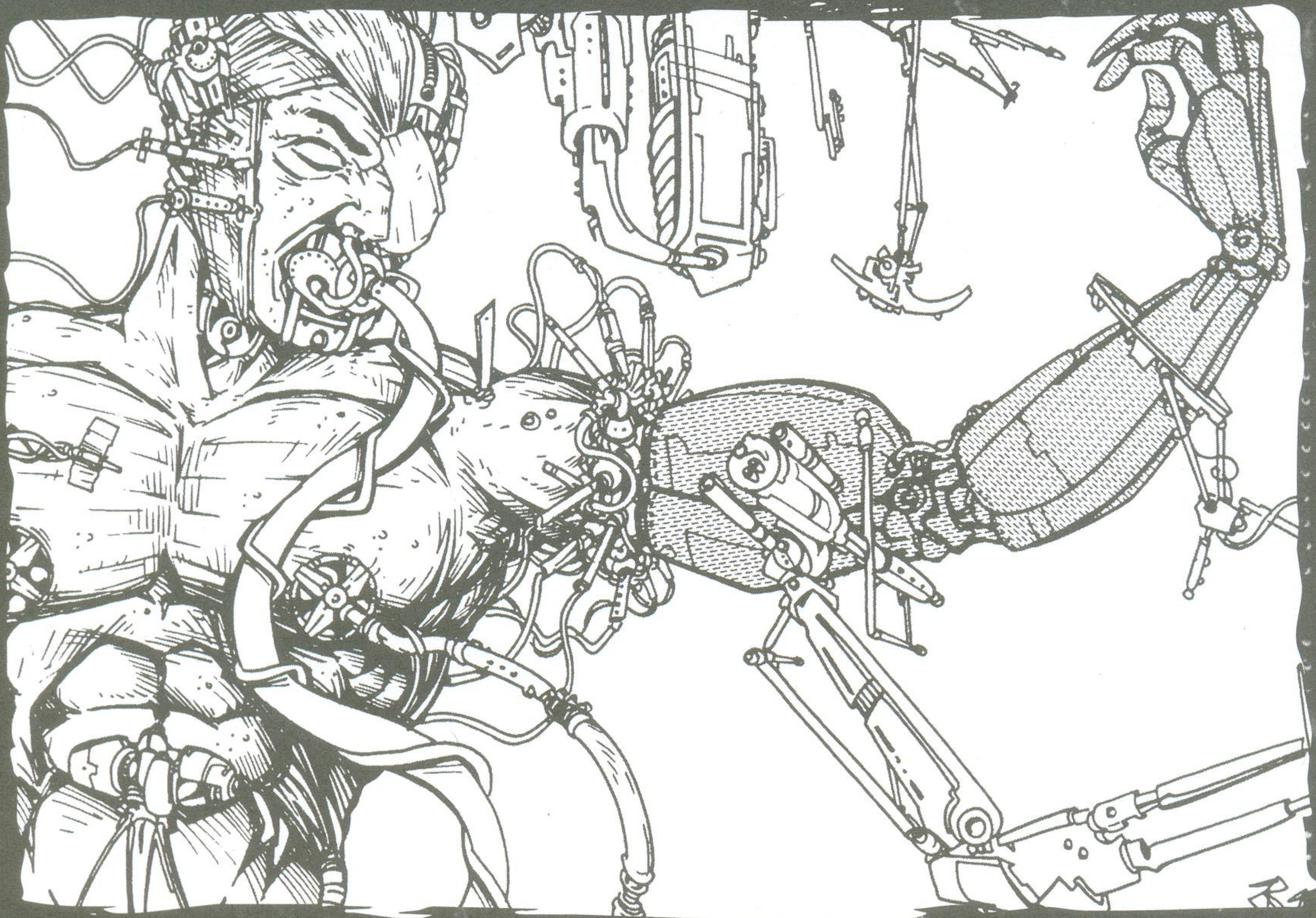
Si no se menciona una pieza de Ciberequipo, asume que no hay cambios. La mayoría del Ciberequipo del Cyberpunk 2020, Interface Magazine, Chromebook 1 y Chromebook 2 está descrito aquí.

Cibermoda

Biomonitor	-2 a TN para resistir drogas, venenos y tortura. No hace mucho por los Vástagos, sólo decirles que realmente están muertos.
Equipo Neuronal Kerenzikov	El Procesador no cambia +1 a Celeridad / Nivel, +1 a Destreza a Nivel 2
Speedware	+3 a Celeridad, +2 a Destreza durante 5 rondas de combate
Amplificador Táctil	-3 a la dificultad en aspectos relacionados con el tacto
Amplificador Olfativo	-3 a la dificultad en aspectos relacionados con el olfato
Editor de Dolor	Ignora las penalizaciones debidas a las heridas
Conex. de Vehículo	-2 a la dificultad en aspectos relacionados con vehículos
Conex. de Arma Inteligente	-2 a la dificultad con armas
Conex. de Maquinaria/ Tec.	-2 a la dificultad con equipo
Chips de Reflejos	Viene en Nivel 1 - Talentos o Técnicas
Chips de Memoria	Como arriba - Conocimientos
Boostmaster	Añade +1 a Celeridad y +1 a Destreza a la eficacia de cualquier potenciador de reflejos.

Implantes

Elevador de Adrenalina*	+1 a Celeridad y Destreza durante 1d10/2 + 2 turnos, 3*/ día
Blindaje Subcutáneo	+4 dados de Absorción
Lengua Bífida	+1 a las tiradas Sociales
Corazón Descentralizado*~	+1 dado de Absorción
Corazón Deportivo *+	+1 a Fuerza, +1 a Resistencia (no para absorber), -1 dado de Absorción, un metro adicional de velocidad máxima corriendo.
Corazón Marcapasos *+	+2 a Fuerza, +2 a Resistencia (no para absorber), -2 dados de Absorción, dos metros adicionales de velocidad máxima corriendo
T-Maxx Ciberhígado*	-2 a las dificultades para resistir drogas, venenos y alcohol



o Giroestabilizador

Friebandas

-2 a la dificultad para resistir Desorientación, +1 dado en Atletismo para propósitos de maniobras en gravedad cero
El objetivo hace una tirada de Resistencia + Fortaleza contra dificultad 8. Si falla, está inmovilizado durante 2 a 11 minutos. Si no se obtuvo nada por encima de 6, está muerto. Los Vástagos simplemente reciben una herida Agravada.

* Si el Vástago tenía esto antes del Abrazo, ya no funciona.

+ Si un Vástago tiene esto, Se considera que tiene un latido normal.

~ Un Vástago con esto sólo necesita ser estacado a través de una bomba.

Bioequipo

Injerto Muscular

Nivel 1: +1 a Fuerza, Nivel 2: +1 a Resistencia

Implante de Hueso y Músculo Tejido Dérmico

+1 a Fuerza, +1 a Resistencia +3 dados de Absorción

Anticuerpos Optimizados

Reduce el tiempo de curación en una línea en la tabla de Vampiro: La Mascarada.

Antitoxinas

-4 a la dificultad para resistir drogas o venenos

Nanocirujanos

Los humanos se curan en la mitad de tiempo.

Tejido Dermal Salvavidas

Al igual que Anticuerpos Optimizados. Si el paciente está por debajo de 7 a 9 niveles de Heridas, no está en peligro de

Nanotecnología Antiplagas

muerte a no ser que sea tratado duramente.

Bioteología Europea

-3 a las dificultades para resistir enfermedades. Los Vástagos no se benefician de tener Nanotecnología en la sangre
De FCO, +1 a Fuerza, +1 a Resistencia.

De Reflejos, +1 a Destreza (no Celeridad)

De MOV, +2 a Destreza para correr, +2 a Fuerza para saltar.

Ciberarmamento

Desgarradores

Daño: Fuerza +1

Colmillos Implantados

Daño: Fuerza +1

Destripadores

Daño: Fuerza +2

Garras

Daño: Fuerza +3

Big Ripps

Daño: Fuerza +4

Nudillos de Acero

Daño: Fuerza +1

Troceadores

Daño: 8 (la armadura solo da un dado de Absorción)

Ciberserpiente

Daño: 4

Ciberópticos

Amplificador de Imagen

-3 a las dificultades basadas en la vista

Sistema de Puntería

-2 a las dificultades para ataques de arma inteligente

Ojo Rápido

Tras la observación añade un dado a la habilidad

Ciberaudio

Sin cambio

Escucha Amplificada

-1 a las basadas en el oído

Analizador de Voz
Editor de Sonido

-2 a las dificultades para Empatía o Interrogación
-2 a las dificultades para oír una conversación

Armazones Lineales
Sigma
Beta
Omega
Nota: A pesar de la Fuerza del Ciborg, el Armazón lo sobrepasa

Exoesqueletos Implantados
Fuerza: 6
Fuerza: 7
Fuerza: 8
ExoBlindaje
+8 dados de Absorción, 5 DP adicionales

Miembros

Ciberbrazo
Ciberpierna
Arietes Hidráulicos
Fibras Densas
Articulaciones Reforzadas
Blindaje
Luz de Flash
Látigo
Pie Patín

4 Niveles de Salud, 4 Dados de Absorción
4 Niveles de Salud, 4 Dados de Absorción
6 Niveles de Salud, 6 Dados de Absorción, Triple Potencia
5 Niveles de Salud, 5 Dados de Absorción, Doble Potencia
+1 Nivel de Salud, +1 dado de Absorción
+4 dados de Absorción
Ciega automáticamente a aquellos que tengan activado Auspex 1, además de los efectos normales.
Si el usuario tiene un nivel de Potencia y/o Fortaleza, puede hacer uso completo de este objeto.
Aumenta la velocidad de movimiento en 5 metros

Un Ciberbrazo se compra con una fuerza específica, que por lo general es la del propietario. SE pueden comprar brazos de menor fuerza sin ninguna dificultad. Los brazos más fuertes que los del usuario pueden causarle daño.
Se considera que un Ciberbrazo tiene un punto de Potencia para golpear y dos para aplastar.

Brazos y Pies
Mano Estándar
Mano de Martillo
Mano Sierra
Mano Claveteada
Pie Con Garra
Pie con Talón Claveteado
Soplete

Sin cambio
Potencia 1 para aplastar
Daño: Fuerza + 4
Daño: Fuerza + 5
Daño: Fuerza + 3
Daño: Fuerza + 3
Daño: Fuerza + 4
Daño: 2 Agravados/turno, dificultad 9 para resistir

Ciberarmas Incorporados en los Cibermiembros
Lanzador de Micromisiles Daño: 8
Condensador Láser de 2 Disparos Daño: 6

Blindaje Corporal
Casco
Blindaje Facial
Blindaje para el Torso

Chips

Compresión de Memoria
Amante Máximo
Chip Antiestrés
Descarga de Adrenalina/Endorfina
Pescado con Patatas
Chips de Reconoc. Visual

Permite colocar tres Habilidades en un chip. Todas a 1
Añade 1 dado a las tiradas de Seducción.
Añade 1 a Fuerza de Voluntad y a Humanidad.
Además de los beneficios descritos en Chromebook, este chip puede usarse para provocar una Descarga de Adrenalina que añada 1 a la Resistencia para tiradas de Absorción y de Atributo.
Si un Vástago dispara la Descarga de Adrenalina, entrará en un Frenesí de Rabia.
Funciona para los Vástagos. Se puede utilizar para limitar la cantidad de sangre que un Vástago beberá antes de sentirse saciado. Sólo para que beba 3 puntos.
Ofrece un dado adicional en tiradas en las que esté envuelta el campo cubierto por el chip.

Los niveles de Tarea se convierten de la siguiente manera:

Tarea en Cyberpunk	Dificultad en Vampiro
Fácil	3
Normal	5
Difícil	7
Muy Difícil	9
Casi Imposible	11



Crónicas en Night City

*A través de una ciudad destrozada
Vigilada por ojos láser
Sobre nuestras cabezas la escuadra nocturna observa
El paraíso podrido*

*El francotirador automático
Con mirillas informatizadas
Escanea el desolado horizonte
Buscando su víctima de la noche*
—Judás Priest, Blood Red Skies

Night City es una localización natural para una crónica. La ciudad lo tiene todo: riqueza, poder, corrupción, pobreza y desesperación. El sistema de Los Que Tienen y Los Que No Tienen es tan exagerado tanto que los que están fuera encuentran, a la vez, en ventaja y en desventaja. Para los que están dentro, todo es fácil. Las corporaciones cuidan de sus empleados desde la cuna hasta la tumba; cuidados médicos, casa y transporte... todo se puede conseguir de mano de las corporaciones.

Para los que están fuera, es mucho más duro. Hay pandilleros por todas partes. Es difícil andar por las calles sin ser testigo o víctima de un crimen. Caminar por la ciudad puede ser una historia por sí sola.

La ventaja viene de la pericia de los que están fuera. El Cyberpunk, o Edgerunner, posee muchas habilidades que las Corporaciones pueden usar. Mejor aún, estos recursos no tienen ninguna conexión oficial con ellas. Contratan a esta gente por una miseria y les mandan a hacer su trabajo. Si no regresan, la negación plausible es la manera habitual de tratar estas cuestiones.

La frontera entre los anarquistas y la Camarilla está extremadamente marcada en esta ciudad; hay una separación física entre el centro de la ciudad y la Zona de Combate. Los jóvenes Anarquistas son candidatos ideales a Cyberpunks.

Tema

El tema global para una crónica debe incluir tres conceptos básicos:

La vida es rápida: El mundo se mueve a velocidades supersónicas. A Estirpe y ganado les resulta difícil mantenerse, o incluso sobrevivir en el Límite. Si piensas que han tenido demasiado tiempo para respirar libremente, lanza algo contra ellos. No les permitas que vayan lo suficientemente lentos como para pensar.

La vida es solitaria: los personajes sólo pueden confiar en sí mismos y en sus amigos. Los Antiguos no se preocupan si

viven o mueren mientras la Mascarada siga en su lugar. A las Corporaciones no les importan. Siempre que no haya ninguna evidencia que pueda conducir hasta ellas. Si alguien se fija en ti, probablemente sea porque ven algún beneficio inmediato, desde órganos y cibermiembros sobrantes hasta la recompensa por tu cabeza.

La vida es barata: Los jugadores deben sentir que el único valor que tienen sus vidas es el que ellos le den.

Ambiente

El caos reina. Suceden cosas constantemente, a veces sin razón aparente. Interpreta la impredecibilidad y los problemas de una gran ciudad en el 2020. Recuerda, este es el futuro, y no es bonito. Siempre que tengas oportunidad, muestra a los jugadores el lado más oscuro de la ciudad: la última matanza de los Chicos Vudú, la última toma de poder hostil o el tiroteo ocasional (que tiene lugar cada 10 minutos si vives en la Zona de Combate).

Son tiempos desesperados. El mundo se acaba y la humanidad está sumergiéndose a la Tierra en un lodazal de polución y destrucción. ¿Qué pueden hacer unas pocas personas, especialmente cuando lo están pasando mal sólo para sobrevivir?

Trasfondo

Hay un excelente suplemento sobre Night City publicado por (naturalmente) R. Talsorian Games (y M+D en su versión en castellano). Este trasfondo te dará una idea de cómo integrar las maniobras de los Vástagos en el juego.

Historia

Cuando el proyecto de Richard Night comenzó a atraer la atención y los fondos corporativos, también llamó la atención de más de un Vástago. Varios de los implicados vieron que si el proyecto salía adelante, tendrían una ciudad libre de problemas anarquistas y otras dificultades similares.

Los Ventrue y los Giovanni fueron los que movilizaron a varias de las Megacorporaciones, aunque los Tremere no se quedaron muy a la zaga. Los Toreador vieron la posibilidad de una nueva comunidad artística, y muchos se desplazaron hasta allí.

En 1995, Night estaba protegido por el Clan Giovanni y rápidamente se convirtió en uno de sus ghouls. Los Ventrue lo



descubrieron pronto, y empezaron a financiar intentos de quitarle de en medio. En 1998, un Assamita consiguió tener éxito donde otros habían fallado.

A lo largo de los siete años siguientes, las disputas por el poder fueron caóticas, ya que varios Cainitas colocaron a sus peones en posición. Algunos murieron, otros se pasaron a otro Clan. Por si fuera poco, varios Anarquistas se introdujeron para tomar ventaja de los nuevos territorios de caza.

Al final de este periodo, la Mafia y su «líder» Vástago, el consigliere Brujah Guido Salvatore, gobernaba Night City a todos los efectos. El crimen aumentó. El Sabbat incluso intentó tomar el control durante este periodo y fracasó miserablemente frente a la organización de la Mafia.

Tras cuatro años de violencia de Vástagos y ganado, Ventrue y Giovanni hicieron su movimiento y destruyeron la base de poder de la Mafia. No te equivoques, los dos Clanes no tenían intención de llegar a una alianza. Estaban simplemente respondiendo a lo que consideraban una situación inestable. Guido Salvatore fue asesinado en su refugio por un escuadrón de ghouls especialmente entrenados, enviados por Carlo Giovanni. Desde ese momento, ningún Cainita se ha movido para tomar el control de la Mafia, aunque Don Caravelli está, probablemente, planeando alguna sorpresa especial para un futuro próximo.

Al final de la guerra, las Corporaciones cooperaron para establecer un gobierno en la ciudad. Los Ventrue pusieron un Alcalde, y los Giovanni, por propia iniciativa, no interfirieron abiertamente. Los anarquistas sobrevivieron en su mayor parte ilesos, gracias fundamentalmente a su retirada a la Zona de Combate de seis años antes.

Situación actual

Los Ventrue y los Giovanni han mantenido su competencia abierta en el frente Corporativo, aunque llevan varios

años librando una guerra secreta. Esto podría evolucionar fácilmente hacia una guerra abierta, que devastaría Night City. Los anarquistas mantienen el control de la Zona de Combate, aunque si liderazgo se lo disputan más con bandas mortales que con los demás Clanes, y es que la mayoría no están interesados en ese infierno. La sociedad mortal es un barril de pólvora. Los sin techo y los marginados sufren continuamente los abusos y el abandono del gobierno y de las Megacorporaciones.

Lugares de Interés

Iglesia del Metal

La Iglesia del Metal es una cadena de discotecas basada en San Francisco, que empezó en 1992 como Zona Gótica. Se convirtió en un lugar popular entre las Marionetas y otros de gustos similares. Los primeros fueron realmente construidos en viejas iglesias católicas, aunque la mayoría de las nuevas se han construido específicamente para ser clubes, y todas tienen cristalerías blindadas.

Cada club sigue un patrón específico:

La planta principal es una zona de baile con un escenario donde está normalmente el púlpito, y un bar a lo largo de ambos lados de la sala. En este nivel han actuado toda clase de bandas, aunque tienden a no estar al extremo del hardcore.

La base está siempre dedicada al hardcore, punk, el rap «de verdad» y otros estilos en esa línea.

En las plantas superiores, siempre hay una habitación con vistas a la zona principal de baile. Esta habitación está fuertemente insonorizada y es lo suficientemente grande como para albergar una gran fiesta. En todos los casos es el dominio privado de los Vástagos, y se llaman «Monte Olimpo». Se considera siempre terreno neutral, y esta regla se hace cumplir.

Entre las otras atracciones del club se encuentran un restaurante de cinco estrellas y bailarines en top-less o desnudos de ambos sexos, además de tranquilos salones de diversas clases. Estos están siempre separados de las zonas de baile. Algunos tienen grandes áreas de juego.

Cualquier edificio adyacente suele convertirse en hotel. Algunos además se usan como burdeles.

Alrededor de una cuarta parte de los matones en cualquier lugar están entrenados en tácticas y armas anti-Vástagos. Todos son ghouls. Además están suficientemente bien entrenados para evitar que se rompa la Mascarada.

Cada Iglesia del Metal tiene un nombre de demonio de la religión católica. Por ejemplo, la Iglesia del Metal de Glasyabolas fue la primera, en Portland, Oregón. La de Ashtoreth en San Francisco sirve como cuartel general.

Nadie está seguro de quién es el propietario de las Iglesias del Metal, pero la mayoría de los Vástagos están convencidos que hay un Cainita detrás de la idea.

Iglesia del Metal de Asmodeus, Night City

La Iglesia del Metal de Asmodeus encaja bastante en la descripción anterior. La gerente, Donna Curtis, es una ghoul alimentada por sangre de 6ª generación. Empezó dirigiendo la Iglesia del Metal de Orlando en 1995, pero se trasladó aquí para evitar sospechas acerca de su naturaleza siempre joven. Cuida mucho de evitar a la mayoría de los Vástagos de la ciudad, aunque conoce a varios en persona y a unos pocos por el nombre.

Esta sucursal se abrió en 2001, después de mucha fanfarria y tan sólo recientemente se ha convertido en una parte de la Zona de Combate. Algunos encuentran esto preocupante, pero es un lugar seguro para la mayoría, incluso en el lado «incorrecto» de la línea. El cambio lo ha hecho más popular entre los anarquistas, aunque muchos de los demás Vástagos todavía lo frecuentan.

Los Vástagos de Night City

*Desear y hacerlo
Sentir que el poder
se hace más fuerte - bendecido por el Oscuro.
Y cuando el candil se apaga,
Puedes decir que era
Una simple broma.
Así que debes dejarme ir... ¡No!
—Too Late, Black Sabbath*

La Sociedad de la Estirpe consta de unos 95 vampiros, casi el doble de lo que prefiere la Camarilla. La mayoría de estos son Anarquistas creados a partir de miembros de bandas, como los Cuchillas de Sangre o Matadero, para luchar como carne de cañón en las interminables guerras de la Zona de Combate. Menos de la mitad del total están declarados por los Clanes de la Camarilla.

Los Tremere tienen aquí una pequeña Capilla. Los Ventrue controlan varias Megacorporaciones, al igual que los Giovanni. Incluso ahora se pelean por unas cuantas. Se pueden encontrar a los Toreador en sitios como el Centro Bodukkan de las Artes, además de mezclarse con los nuevos Rockeros que marcan las últimas tendencias musicales. Pocos Gangrel tienen en la ciudad su hogar permanente, ya que por lo general prefieren viajar con más frecuencia que en el siglo anterior. Si las ciudades ya eran inhabitables para ellos, ahora son un infier-

no. Los Brujah y los Nosferatu son los principales habitantes de la Zona de Combate. Los Malkavian se pueden encontrar en cualquier lugar. De hecho, se rumorea que los Payasos están liderados por un Majara particularmente sádico.

En cuanto a los independientes, la Zona de combate es el hogar de un Matusalén Ravnos, aunque pocos de la ciudad lo saben. Los Setitas están detrás de los Chicos Vudú; esto preocupa a quienes lo saben.

Te presentamos las características de unos pocos Vástagos y los bocetos de personalidad de varios más.

Bradley Wilkins

Bradley nació en Inglaterra a mediados del siglo XIX y llevó una vida inglesa bastante convencional de clase media hasta el final de la década de 1880. Entonces se interesó por el estudio del ocultismo, principalmente la magia. Se unió a una pequeña sociedad de «magos» llamada la Noche de Terciope-lo, donde trabajó durante varios años para ganarse la iniciación en el Círculo Interior, y el favor de su fundador, Sebastian Meredith. Sebastian era un escándalo en el Londres de la época, haciendo afirmaciones improbables y extravagantes acerca de lo sobrenatural al público en general, ya fuera a través de los periódicos o de palabra.

En 1895, Bradley obtuvo lo que buscaba y encontró una sorpresa mayor. La iniciación era bastante normal para lo que eran las sociedades ocultistas de la época, aunque ésta fue memorable para él. Llegó a su casa aquella mañana lleno de júbilo.

A la noche siguiente, Sebastian le invitó a sus propios aposentos y le dio una iniciación que no se esperaba. Cuando acabó, era consciente de en lo que se había convertido. La maravilla no se desgastó, ni siquiera tras el viaje a Viena para ver a los Antiguos. En los siguientes años, interfirió un poco en



las rencillas de los Clanes de las Islas hasta que las circunstancias forzaron su mano. El Príncipe Mithras estaba intentando purgar a todos los Tremere que pudiese encontrar. Aunque sus intentos no solían ser tan exitosos como le hubiese gustado, encontró a la Noche de Terciopelo y destruyó prácticamente a todos sus miembros. Bradley escapó a un refugio secundario que no había sido usado en mucho tiempo, donde encontró una nota. Deberías limitarte a abandonar la Isla y no regresar. Considera esto una promesa. Firmado, Mithras»

Desde Inglaterra, consiguió cruzar el Atlántico hasta Atlanta, donde se encontró con el líder de la Capilla local. Las siguientes décadas fueron bastante aburridas hasta el final de la década de 1990, cuando se le ofreció la oportunidad de abrir una Capilla en una nueva ciudad. Parecía que los Ventrue y los Giovanni se estaban intentando asentar, y necesitaban ser vigilados.

Desde su llegada, ha oído rumores de que un Antiguo Ravnos buscado por los Antiguos de Viena podría estar en la ciudad. Ha dedicado una cantidad considerable de sus recursos a localizarlo. Si alguna vez consigue descubrirlo al Círculo Interior, seguramente Bradley recibirá una gran recompensa por su servicio al Clan.

Sire: Sebastian Meredith

Naturaleza: Planificador

Conducta: Confidente

Generación: Octava

Abrazo: 1895

Edad Aparente: Cuarenta y muchos

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Liderazgo 4, Subterfugio 3



Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 3, Etiqueta 3

Conocimientos: Burocracia 2, Ciencias 2, Informática 3, Investigación 3, Lingüística 4, Ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 1, Dominación 4, Fortaleza 1, Presencia 2, Taumaturgia 5 (Movimiento Mental 3, El Encanto de las Llamas 3, Senda de la Conjuración 4). Posee cualquier ritual que el Narrador desee.

Trasfondos: Contactos 5, Influencia 2, Posición 2, Posición (Tremere) 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Auto-Control 4, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 8

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 15/3

Imagen: Parece ser un hombre de mediana edad de tendencias conservadoras, y parece ser agradable. Suele vestir en estilos antiguos y a menudo se le ve con una pipa.

Sugerencias de Interpretación: Eres el Tremere principal de Night City, así que debes mantenerte al tanto de todos los planes que llevan a cabo las demás facciones. Haz cualquier cosa para mantenerte a la cabeza. Entre los demás, eres cortés. Incluso cuando amenazas o sobornas a otro Vástago, siempre te comportas de manera apropiada.

Refugio: Una casa en Westwood

Influencia: Tiene influencia sobre varios miembros del Consejo de la Ciudad, además de la policía. Además hay muchas bandas orientadas hacia el servicio oculto como informadores de Bradley.

Carlo Giovanni

Carlo Giovanni estaba ascendiendo rápidamente en los negocios de la familia, haciéndose respetar en la comunidad comercial de Nueva York y pasando sus horas libres practicando el arte de la Nigromancia. Cuando nació, fue elegido para unirse en su Inmortalidad al lado vampírico de su familia. Era bastante consciente de este plan, y esperó el cambio con un poco de ansia. Estaba fascinado con la idea de cómo debía sentir la muerte. En 1947, fue Abrazado por su abuelo Mario.

Tras pasar unos cuantos años en Venecia, aprendiendo a tratar con su nueva forma, salió de nuevo al mundo de los negocios, esta vez a cargo de una gran cantidad de recursos. Su agudo sentido comercial le hizo conseguir inmensas fortunas para sí mismo y para su familia. Cuando Richard Night comenzó su proyecto, vio la oportunidad de obtener el control de una ciudad entera antes de que esos idiotas de la Camarilla pudiesen hacerse con ella. Inmediatamente Dominó a Richard para que diese preferencia a los intereses de los Giovanni antes que a los de otros grupos.

Desafortunadamente, los Ventrue también fueron rápidos en tomar ventaja de esta oportunidad, y ya habían llegado antes que los Giovanni. En sus primeros movimientos, los Giovanni sólo pudieron eliminar algunos peones.

El caos de la ciudad, desde escuadrones fuertemente armados de mortales entrenados hasta rabiosos Sabbat y Anarquistas, condujeron a Carlo Giovanni y a su gente fuera de Night City hasta que la polvareda hubiese desaparecido. Cuando la situación se calmó lo suficiente como para regresar, Helen, del Clan Ventrue, le propuso una tregua temporal, ofreciéndole ayuda para eliminar a la Mafia. Carlo estuvo de acuerdo, y sus recursos combinados lograron destruirlos.

Ahora, está planeando romper el estancamiento de poder que existe entre su Clan y los Ventrue. Es sólo cuestión de tiempo.

Clan: Giovanni

Sire: Mario Giovanni

Naturaleza: Planificador

Conducta: Protector

Generación: Séptima

Abrazo: 1947

Edad Aparente: 43

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 6, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Empatía 1, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 6

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 4

Conocimientos: Burocracia 5, Finanzas 5, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 2, Ocultismo 5, Política 4

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 1, Dominación 5, Fortaleza 1, Nigromancia 5, Potencia 1, Presencia 3

Trasfondos: Contactos 5, Fama 3, Influencia 3, Posición (Giovanni) 5, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 1, Auto-Control 5, Coraje 3

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 20/5

Imagen: Un alto y amigable hombre de negocios italiano, de mediana edad. Viste con trajes conservadores negros de tres piezas.

Sugerencias de Interpretación: Muéstrate siempre afable, incluso con los que no te gustan. Es más fácil trabajar con un posible amigo que con un enemigo potencial, incluso si tú no eres el que está considerando la amistad.

Refugio: Edificio EBM en la Plaza Corporativa.

Influencia: Carlo controla efectivamente, a través del Clan, Euro Business Machines, Petrochem y World News Services en Night City. Dos de estos fueron de los primeros que pusieron dinero en las arcas de Richard Night.

Chucko (Charlie Hubbin)

Chucko, como lo llaman sus amigos, era un Payaso en el Límite. Se había unido a una banda porque le gustaba gastar bromas pesadas, algunas incluso más que un poco sádicas. Sin embargo nunca hirió de gravedad a nadie.

Probablemente esto habría continuado hasta que hubiese muerto o abandonado la banda, salvo por el hecho de que una de sus mejores bromas llamó la atención de Danny Covington. Danny era un Malkavian que vio un alma psicótica esperando a florecer, y él era el Majará que regaría esa flor.

Tras varias semanas de atormentar secreta, y a veces abiertamente a Chucko, finalmente lo Abrazó, usando sus poderes de Dominación y Presencia para hacer que el Cambio fuese más aterrador. Entonces le dejó suelto para que rehiciese a los Payasos a su propia imagen.

Su primera acción fue volver loco a un Técnico Corporativo y traerlo como nuevo líder.

Sire: Danny Covington

Naturaleza: Visionario

Conducta: Bufón

Generación: Decimoprimerá

Abrazó: 2019

Edad Aparente: 17

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 1

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Callejeo 4, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Seguridad 3, Sigilo 3

Conocimientos: Investigación 1, Ocultismo 1

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

Trasfondos: Contactos 2, Criado 1, Fama 2, Influencia 1, Rebaño 4, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 1, Auto-Control 1, Coraje 2

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 6



Reserva de Sangre/Máx. por turno: 12/1

Locura: Sadismo

Méritos y Defectos: Ninguno

Imagen: Piel blanca, nariz roja bulbosa, ropa de colores, zapatones.

Sugerencias de Interpretación: Eres un payaso, pero no uno agradable. Piensa en el Pennywise de It. Quieres gastar las bromas pesadas más sádicas y grandiosas que puedas con la ayuda de los Payasos.

Refugio: Apartamento con ventanas pintadas en la colonia Artista

Influencia: Tiene influencia sobre los Payasos, incluyendo al Gran Bozo.

Jeremiah duBois, «Cobra»

Cobra nació en Nueva Orleans a finales del siglo XX. Creció en una familia pobre en la que incluso comer era a veces una posibilidad dudosa. Para ayudar a los ingresos familiares, empezó a traficar con drogas. Con el tiempo, empezó a tomarle un gusto especial a traficar con aquellos que se consideraban superiores. Adoraba especialmente enganchar blancos a la basura que vendía. No fue difícil que los Setitas locales se fijasen en él. Era uno de sus clientes.

Su proveedor habitual se le acercó una noche y le invitó a tomar parte en una ceremonia Vudú. Siendo curioso por naturaleza, y además un poco más que inspirado por la Presencia del Setita, fue.

En la cumbre del ritual, fue Abrazado para ser un Seguidor de Set. A la noche siguiente comenzó su educación. Era un estudiante apto y muy entusiasta. Había conseguido triunfar, o al menos él lo vio así.

Usaba algo del dinero que obtenía en sus operaciones para ayudar a su familia. Todavía les era leal, a pesar de la influen-

cia del templo. Sus superiores no se dieron cuenta; mientras no desvelara su naturaleza, no les importaba lo que hacía. Es más fácil destruir la lealtad que crearla.

Cuando Night City se terminó, él y otros marcharon para tomar ventaja de esta nueva oportunidad. Burlonamente la bautizaron como una «Tierra de Leche y Miel». Inmediatamente comenzaron operaciones habituales entre los Setitas que duraron varios años.

Ahora, Cobra es el Chupón que está detrás de los Chicos Vudú, una situación que considera extremadamente divertida. Un puñado de chicos blancos americanos están jugando con el Vudú.

Sire: Achmed al Sutekh

Naturaleza: Bravucón

Conducta: Confabulador

Generación: Décima

Abrazo: 1987

Edad Aparente: 18

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Seguridad 4, Sigilo 4

Conocimientos: Finanzas 2, Investigación 3, Ocultismo 3

Disciplinas: Celeridad 2, Dominación 3, Ofuscación 3, Presencia 3, Serpentinis 4

Trasfondos: Contactos 5, Criados 2, Influencia 1, Posición (Setitas) 3, Rebaño 5, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 0, Auto-Control 2, Coraje 2

Humanidad: 3

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 13/1



Imagen: Un joven bien vestido a la última moda. Siempre lleva al menos una pistola.

Sugerencias de Interpretación: Prefieres no tratar con ninguna de tus víctimas directamente. Por supuesto, cualquiera podría convertirse en tu víctima en cualquier momento. Cuando apareces, siempre hay al menos dos Chicos Vudú cerca para cubrirte.

Refugio: Pequeño apartamento en el barrio universitario.

Influencia: Principalmente con los Chicos Vudú, aunque también tiene algunos contactos en otras bandas, la más notable los Salvajes.

Cynthia Razor, «Pecado»

Hace varios años, Pecado fue una de las mejores rockeras de Night City. Junto a su banda lo tenía todo: Estaban en el camino hacia el éxito. Su música hablaba elocuentemente acerca de la raza humana que se zambullía en una espiral y de la destrucción que traían las Corporaciones y que nadie quería arreglar. Sus protestas eran tan fuertes que atrajo la atención de un Brujah Individualista, Trevor Miles. Él empezó a acudir a sus espectáculos y pronto empezó a citarse con ella. Los dos pasaban noches enteras hablando de política y de filosofía.

Una noche, Trevor le preguntó si le gustaría vivir eternamente para hacer inmortales tanto al mensaje como al mensajero. La idea no le afectó negativamente y aceptó. Sin embargo, y desafortunadamente, Taliaferro había visto esta iniciación y esperaba resolver una deuda entre él y Trevor demostrándole su incapacidad para seguir las leyes.

Helen no apreció las acciones de Trevor. Había intentado crear Progenie sin su permiso, así que fue sentenciado a ser Vinculado a ella. A Taliaferro se le permitió crear un Neonato.

Eligió a Pecado y la Vinculó con sangre, o al menos piensa eso.

En los últimos tres meses desde su Abrazo, Pecado ha estado intentando escapar. Ya ha sido cogida dos veces, y en cada una recompensada con sangre de Taliaferro.

Sire: Taliaferro

Naturaleza: Arquitecta

Conducta: Vividora

Generación: Novena

Abrazo: 2019

Edad Aparente: 19

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 5

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Callejeo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 2

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Música 4

Conocimientos: Informática 1, Investigación 3

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Fama 2, Rebaño 3 (sus Aliados son compañeros de grupo. sus Contactos son Arregladores y su Rebaño sus fans).

Virtudes: Conciencia 3, Auto-Control 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 6

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 14/2

Méritos y Defectos: Invinculable (3)

Imagen: Una mujer alta de pelo castaño que viste modelos sexy y violentos propios del rock Cromático. Cuando entra en una habitación, se hace con ella. Casi nunca sonríe.

Sugerencias de Interpretación: Eres impulsiva, sólo así puedes hacer que tu mensaje llegue a quien debe oírlo. No te irrites; eres carismática, no agresiva. Si no puedes convencerlos con palabras, hazlo con acciones.

Refugio: Actualmente en la Mansión de Taliaferro en Westwood. Si escapa irá a la Zona de Combate.

Influencia: Su influencia sólo se extiende sobre sus fans, pero si es necesario puede incitarlos al tumulto.



Helen Matthews

Helen era la hija de un magnate americano del ferrocarril de finales del siglo XIX. Pasó mucho tiempo divirtiéndose y buscando un marido. Encontró la clase de hombre que estaba buscando: extremadamente rico, no muy inteligente, fácilmente manipulable y muy atractivo. Un año después de casarse con Henry Matthews, murió su padre. Era la única descendiente con vida, así que ella y su marido heredaron su fortuna. Helen usó su influencia sobre Henry para controlar el dinero.

Jefferson McIntyre la conoció a principios de 1890, quedando impresionado con su seguridad y aplomo. No estaba confundido por la fachada que ella y Henry ponían ante todos. Tras hacerla su ghoul durante varios años, decidió que sería valiosa para el Clan y la abrazó. Después de esto, ella usó las conexiones comerciales de su padre y de Henry para establecer una red de información y un control sobre la comunidad financiera, que consiguió mantener a pesar del fin de los Imperios del Ferrocarril y de la Depresión.

A principios de los 90, con una vida incómoda en su ciudad natal (Nueva York), intentó obtener el control del proyecto «Night City» de Richard Night. Desafortunadamente, los Giovanni se movieron demasiado rápido.

Ahora que las guerras por el control ya casi han acabado, está intentando decidir exactamente cómo expulsar a los Giovanni. Ha tomado la posición de Princesa, rechazando el título de Príncipe.

Clan: Ventrue

Sire: Jefferson McIntyre

Naturaleza: Directora

Conducta: Autócrata

Generación: Séptima

Abrazo: 1895

Edad Aparente: Mitad de los 20

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 5

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Actuar 4, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 5, Subterfugio 3

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 5, Música 2, Sigilo 2

Conocimientos: Burocracia 3, Finanzas 4, Informática 2, Leyes 2, Lingüísticas 1, Política 5

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 5, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 5

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 5, Influencia 3, Posición (Camarilla) 5, Posición (Ventrue) 4, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 2, Auto-Control 3, Coraje 4

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 20/5

Méritos y Defectos: Lazos Empresariales, Intolerancia (Hombres sexistas)

Imagen: Una rubia esbelta y alta con ojos de un verde profundo.

Sugerencias de Interpretación: Mantén la reserva. No permitas que tus verdaderos sentimientos, sean los que sean, nublen tu juicio. Eres la Princesa de Night City y debes ser obedecida en todo. Incluso ese arrogante Giovanni será abatido pronto.

Refugio: Una mansión en Westbrook.

Influencia: Como Princesa de Night City, es la vampira preeminente reconocida por la Camarilla. Además posee el control sobre Arasaka, Microtech y Networks News 54. Tiene un moderado, aunque no completo, control sobre Raven Microcybernetics y Orbital Air.



Margali la Vagabunda, «Cassandra» o «Cassie»

Margali nació hace mucho tiempo. Dependiendo de cuándo le preguntes, te dirá cualquier fecha desde el 6000 A. de C. hasta el 555 D. de C. Nadie que la conozca sabe realmente cuál es su verdadera edad. Hay referencias a ella que datan de 1252 A. de C., pero ella dice que otros habían usado su nombre antes.

Viaja por el mundo, a veces sola, a veces con compañeros. Tiene contactos con toda su progenie, que le son, en su mayor parte, muy leales. Los que han matado a algún Chiquillo suyo han sufrido mucho. Allí donde vaya, lo hace con una aparente impunidad. Sus viajes a través de territorio Lupino son legendarios.

Siempre ha sido músico, solía tocar el arpa, pero ahora siempre se le ve con una guitarra de una u otra clase. Es igual de probable que aparezca con una Les Paul negra como con un hacha moderna con pastillas láser.

Parece incapaz de resistirse a caminar entre la cultura humana. En un mundo donde la mayoría de los Cainitas de su edad y Generación se ocultan tras puertas cerradas y muros de metal, ella permanece en el centro del escenario.

Tiene un amplio historial de robos, incluyendo todo el contenido de dos Capillas Tremere. Habría vaciado sólo una, pero se echó de menos un tomo que necesitaba para su investigación en la Taumaturgia. Los Tremere quieren recuperar sus pertenencias.

Lo que tenga en su Refugio es cosa del Narrador, pero incluye muchas obras de arte únicas, algunas de las cuales se creen perdidas para siempre. Debe haber un pequeño conjunto de efectos personales, objetos raros encantados y cualquier cosa que haya robado a lo largo de los años. A veces dejará caer uno de estos objetos en el mercado.



En años recientes (vale, recientes para ella) ha descubierto que la Mascarada ha caído en varios gobiernos nacionales. Ha intentado avisar a la Camarilla de que están en serio peligro si no limpian pronto su actuación. Desafortunadamente, esas estatuas son demasiado sabias para escuchar a alguna Gitana loca.

En realidad, se lo está diciendo porque sabe que no la escucharán. Después de todo, necesitan un despertar brusco.

Actualmente, se hace llamar Cassie o Cassandra y se hace pasar por una Caitiff neonata.

Clan: Ravnos

Sire: Sharilla

Naturaleza: Bufón

Conducta: Vividora

Generación: Quinta

Abrazo: Desconocido

Edad Aparente: Adolescente

Físicos: Fuerza 4, Destreza 7, Resistencia 6

Sociales: Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 6

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 6, Astucia 7

Talentos: Actuar 5, Alerta 5, Atletismo 4, Callejeo 5, Empatía 5, Esquivar 5, Expresión Artística 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C. C. 5, Armas de Fuego 4, Conducir 4, Etiqueta 5, Música 5, Reparaciones 3, Seguridad 4, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 5

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 3, Conocimiento de la Ciudad 4, Cultura de los Espíritus 2, Cultura de la Estirpe 5, Cultura de las Hadas 3, Cultura de los Lupinos 5, Cultura de los Magos 4, Cultura de las Momias 3, Finanzas 4, Informática 3, Investigación 5, Lectura Rápida 5, Leyes 4, Lingüísticas 5, Medicina 3, Ocultismo 5, Política 3

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 5, Celeridad 5, Dominación 4, Extinción 1, Fortaleza 6, Ofuscación 6, Potencia 3, Presencia 6, Protean 5, Quimerismo 7, Taumaturgia 5 (Movimiento Mental 5, Conjunción 5, Poderío de Neptuno 5, Control Atmosférico 5), Técnica 1 (ver capítulo anterior)

Rituales: Los que el Narrador vea apropiados. Sin embargo, posee un ritual que utiliza regularmente. El Ritual de Nivel Tres, Vitae Vitriólica, se realiza en media hora y requiere que se beba una pequeña cantidad de ácido, recibiendo una herida agravada en el proceso. Esto hace que su sangre se vuelva venenosa para otros Vástagos hasta el siguiente amanecer. Cualquiera que beba su sangre recibe tres puntos de daño normal por punto de sangre bebido y ese punto se destruye en el proceso.

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Fama 3, Influencia 5, Posición (Ravnos) 5, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 2, Auto-Control 2, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 40/8

Méritos y Defectos: Sueño Ligero, Vida Encantada, Enemistad con los Tremere.

Notas: Su alto nivel de Animalismo le permite ser amigable con los animales a un increíble nivel. Sus dos niveles adicionales de Quimerismo le permite usar sus tres primeros niveles sin coste de Fuerza de Voluntad y mantenerlos hasta a un kilómetro y medio de su localización. Además puede crear una ilusión en cualquier lugar que pueda visualizar, la dificultad depende de su familiaridad con el área. Su nivel adicional de Ofuscación le permite ocultar el aura de Ravnos con una tirada de Humanidad (dificultad 8). La Presencia 6 le da la habilidad de hacer que la gente que esté a su alrededor crea que lo que están viendo es perfectamente normal. Tira su Manipulación + Subterfugio contra dificultad 8. El número de éxitos determina lo fuerte que los observadores niegan lo que ven, desde un Éxito (un doble vistazo) hasta cinco (Seguir con sus asuntos, alegremente.)

Su guitarra fue realmente encantada para ella por un Mago. Quería un instrumento que pudiera transformarse en cualquier instrumento de cuerda, y es lo que es ahora. Además es su arpa favorita.

Imagen: Una mujer joven y pálida, con ojos y pelo oscuro, con la luz de la travesura bailando a su alrededor (a veces literalmente). Actualmente su pelo está teñido de castaño claro. Mediante el uso de cosméticos, su piel posee un ligero moreno.

Sugerencias de Interpretación: Actúa como una Chupona más joven de lo que eres realmente. MUCHO más joven. Eres juguetona en el fondo y sientes un poco de culpa por los demás Vástagos. Hay tanto que hacer y ver en el mundo, ¿y qué hacen ellos? ¡Pasan la eternidad librando su Yihad! Tus maneras pueden ser frívolas, pero al menos sigues viva.

Cuando estás rodeada de otros Vástagos, tiendes a usar tus Disciplinas, especialmente Quimerismo, muy libremente. Sin embargo no olvides tu papel. Si estás actuando como si fueras menos poderosa de lo que realmente eres, exhibirás mucho menos poder del que realmente tienes.

Nunca mientas: La mayoría de la gente que te conoce por lo que eres no te creerá de todos modos. Si no quieres que alguien sepa algo, no lo digas, incluso si te preguntan directamente.

Refugio: Un edificio abandonado en la Zona de Combate. Lleno de lo último en tecnología de sistemas de seguridad y defensas Taumatúrgicas para mantener fuera a las visitas no esperadas.

Influencia: Margali tiene sus dedos en toda Corporación y Gobierno presente en el continente de Norteamérica, además de en otras pocas masas de tierra. Generalmente las utiliza para mantener actualizada su información mundial. Además es bastante consciente de quién posee qué en las Corporaciones.

Su pasatiempo favorito es establecer una cadena de desinformación masiva y otros trucos igualmente divertidos y sucios.

«Tiburón»

Melissa creció en las calles. No tiene recuerdos de haber estado en otra parte, sólo del tiempo que ha pasado sobreviviendo en las calles. Piensa que esto la ha hecho extremadamente letal.

Todo lo que recuerda es que las Megacorporaciones son el Enemigo. Todas entran en esta categoría, desde los altos edificios en el centro de la ciudad hasta los tipos trajeados que vagaban por las áreas peligrosas. Le gusta especialmente tratar con ellos: tienen dinero, y si se lo pides de forma correcta (o sea, con una pistola) te lo darán. Cuando tuvo suficiente dinero se compró algunas mejoras cibernéticas.

Siguieron unos cuantos trabajos como arregladora; obtuvo algún dinero y compró más metal. Todavía odiaba a las Megacorporaciones, pero no tenía esperanza de detenerlas.

Una noche, estaba con algunos amigos en un ruinoso bar de la Zona de Combate, hablando de la necesidad de destruir a las Megacorporaciones y de la total incapacidad de hacerlo que ella veía. Esto siguió hasta la madrugada.

Cuando se iba, una voz se filtró por las sombras. «¿Qué harías si tuvieras toda la eternidad para combatirlos?» Se giró con la pistola preparada en su mano, pero no había nadie. «No dispaes, te estoy ofreciendo una forma de contraatacar.»

El que hablaba resultó ser un Brujah impresionado por los deseos y sueños de Tiburón. Por la mañana, ella también era Brujah. Cuervo, su sire, estuvo con ella durante un año antes de marchar a otros lugares. Su manada vagaba como un grupo de Nómadas, Tiburón prefirió permanecer en Night City.

No hay nada que Tiburón desee más que echar a Carlo y a Helen de Night City o matarlos. Actualmente trabaja con los Anarquistas, intentando unirlos para derribar el dominio absoluto que la Camarilla y las Megacorporaciones tienen en la ciudad.

Además le ha comunicado su condición a sus amigos humanos. Ellos no se lo han dicho a nadie más, pero esta



acción podría (¡y lo haría!) hacer que la Princesa declarase una Caza de Sangre sobre ella, aunque tal caza probablemente no se extendería hasta la Zona.

Sire: Cuervo

Naturaleza: Visionaria

Conducta: Rebelde

Generación: Novena

Abrazo: 2015

Edad Aparente: 20

Físicos: Fuerza 3 (4), Destreza 4 (5), Resistencia 3 (4)

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Atletismo 3, Callejeo 5, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 4

Técnicas: Armas C. C. 4, Armas de Fuego 4, Conducir 3, Reparaciones 2, Seguridad 4, Sigilo 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Informática 2, Investigación 3, Lingüísticas 1, Medicina 1

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 3 (5), Potencia 2, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Fama 2, Posición (Anarquista) 5, Rebaño 3, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 2, Auto-Control 4, Coraje 4

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 14/2

Notas: Tiene las siguientes piezas de Ciberequipo: Procesador Neuronal, Kerenzikov 2, Implante de Hueso y Músculo, Conexión de Arma Inteligente, un par de Conectores Interface, Sonrisa del Tiburón y Skinweave.

Imagen: Una mujer alta, delgada y musculosa con una belleza feroz (aunque proceda de una clínica de Bioescultura).

Sugerencias de Interpretación: Trata a los demás Anarquistas como si fueran iguales hasta que se te escapen de



las manos. Si lo hacen, dales una oportunidad para que se calmen, entonces explícales por qué no deberían perder el control. Quieres ver tanto a la Camarilla como a las Megacorporaciones fuera de la ciudad.

Refugio: Un edificio bien defendido en la Zona de Combate.

Influencia: Plena entre los Anarquistas y algunos tipos de la calle. Muy poca en cualquier otro lugar.

David Taliaferro «Tolliver»

David nació en Atlanta, Georgia, aunque creció en Nueva Orleans. A los diez años, recibía lecciones de piano de un conocido pianista de la región, Andrew Stone. Su talento natural era formidable, y, en la opinión de Andrew, no debía ser malgastado. Su tendencia a perder el temperamento era simplemente el clásico «humor mercurial del artista».

A medida que pasaron los años, Andrew y David mantuvieron una fuerte amistad, hasta que Andrew finalmente ofreció el don de la inmortalidad a su estudiante. David aceptó y vivió los siguientes años maravillado de su nueva condición. Habría tocado durante horas simplemente para oír su música. Andrew estaba extremadamente complacido con su estudiante, y estuvo haciendo fiestas simplemente para mostrar su talento.

Entonces Andrew encontró otro estudiante altamente cualificado para cultivarlo y empezó a pasar menos tiempo con Davis. Tras unos años, el mal temperamento de David se llevó lo mejor de él y atacó a su Sire, haciéndole entrar en Sopor y bebiendo su sangre. Con el polvo del que una vez fue Andrew en sus manos, el poder de su sangre fluía a través de sus venas y el repentino conocimiento de que los demás Vástagos de Nueva Orleans no estarían contentos con este giro en los asuntos, David se fue al Oeste.

Viajó a Night City, ya que parecía un lugar bastante seguro para alguien como él. Desde su llegada, ha conseguido ofen-

der al menos a la mitad de la Primogenitura. La otra mitad anima su comportamiento.

Sire: Andrew Stone

Naturaleza: Director

Conducta: Vividor

Generación: Octava

Abrazo: 1968

Edad Aparente: 25

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 5

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Empatía 2, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 4

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 3, Etiqueta 3, Música 6

Conocimientos: Informática 2, Lingüísticas 2, Ocultismo 3, Política 3

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

Trasfondos: Criados 5, Influencia 2, Posición 2, Posición (Clan Toreador) 3, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 3, Auto-Control 2, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 15/3

Imagen: Un joven vestido a la última moda, que a menudo juega con un collar de cuentas. Se mueve como si todo lo que ve le perteneciese.

Sugerencias de Interpretación: Tienes al tigre cogido por la cola, y no te puede morder. Mientras no muestres tus sentimientos hacia los demás, serán obviamente inferiores. Separas el mundo en dos clases: artistas y no artistas. Raza, color, edad, nada es diferente si pueden crear.

Refugio: Una mansión en Westwood.

Influencia: David tiene plena Influencia sobre la comunidad artística de Night City, pero poca en cualquier otro ámbito.

Otros Notables

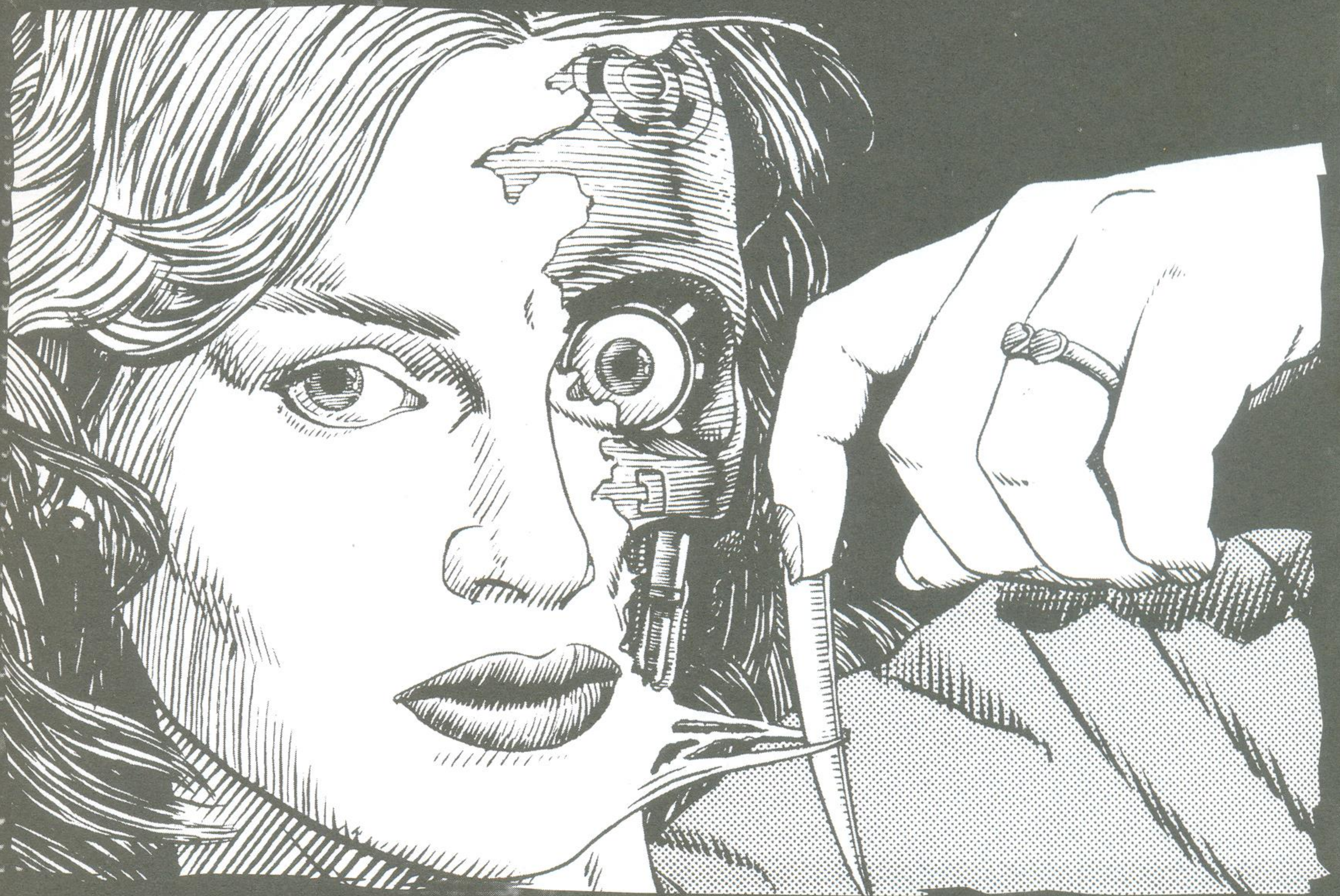
Arnold: El Nosferatu más anciano de la ciudad. Probablemente sabe más de los asuntos de la ciudad que Helen o Carlo. Siempre está deseoso de hablar a los que quieren escuchar, pero sólo de sucesos diarios. Sólo soltará la información que tiene si piensa que hay una razón para hacerlo. Arnold es un Vástago de Novena Generación Abrazado en 1947 y un Veterano de la Segunda Guerra Mundial.

Eryn: El Caitiff Netrunner que, con la ayuda de Margali, desarrolló Técnica. Es un genio certificado. Eryn fue Abrazado en el 2014 y es un Séptima Generación.

Ideas para Historias

- Los Personajes ven a un Payaso beber sangre de un acomodado ciudadano de Night City. Si deciden investigar el asunto, él es humano. Si lo siguen, tomará una retorcida ruta hacia la Colonia Artística y entonces desaparecerá. Chucko le ha estado dando sangre y le ha dicho que era un vampiro. No puede soportar beber sangre, pero lo intenta de todos modos. Esto podría conducir a los personajes a Chucko.

- Algunos de los personajes están paseando por Lake Park cuando oyen un aullido. Cuando miran, ven a un Lupino caer encima de ellos en forma de lobo. ¿Es noche de luna llena? NO. Es el día 23 del mes. Los personajes han tropezado con una reunión de Caminantes del Cristal (generalmente se mantiene es secreto en este área) y no les gusta. (Detalles acerca de la Tribu de los Caminantes del Cristal se pueden encontrar en Hombre Lobo: El Apocalipsis).



- Hay una nueva droga circulando por las calles. Causa euforia y alucinaciones las primeras veces que la tomas, pero a medida que la concentración aumenta, crea un estado psicótico. ¿Qué efecto tendrá esto en los personajes? Su Rebaño está tomando la droga, lo que significa que los personajes la obtendrán pronto. El efecto es una penalización en las tiradas de Frenesí, lo que hace que requieran un chequeo de Frenesí por la más ligera provocación. Se averigua que la droga es una sustancia experimental que se ha sido dada a los proveedores de droga de Night City por Biotechnica.

- Si los personajes son anarquistas, un simpático caballero italiano (Carlo Giovanni) les pide ayuda para hacer algo

respecto a un pequeño problema que tiene desde hace tiempo y que no le deja conciliar el sueño. Parece ser que un valioso objeto de su propiedad ha sido transportado bajo vigilancia fuera de la ciudad por un grupo de Chupones. Le gustaría que los personajes siguiesen el rastro de lo que los Chupones sacaron de la ciudad.

- Si los personajes son de la Camarilla, les aborda un miembro de la progenie de Helen y les pide que lleven un paquete a San Francisco. Se les proporciona el transporte. Si lo llevan, la Princesa les deberá un favor. El contenido del paquete, y el motivo del interés de Helen y Carlo, es decisión del Narrador.





Desvío gitano

Esta es una historia diseñada para Vástagos, preferiblemente Anarquistas, que habitan en la futurista Night City. La historia comienza cuando los personajes se ven envueltos en una disputa entre dos poderosos Vástagos mientras intentan rescatar a una vampira que está siendo manipulado en contra de su voluntad por uno de ellos.

Inicialmente, esta historia podría parecer un simple ataque a un ancilla Toreador. La tensión debería crecer rápidamente, ya que es una historia corta. Como en cualquier otra, no permitas que degenere en un concurso de tiro. En vez de eso, mantén a los jugadores en el filo de la navaja en todo momento. Puede ser difícil, ya que hay muchas posibilidades de entrar en combate, y algunas serían en condiciones desfavorables.

Cómo dirigir esta historia

Esta historia debería tener lugar a lo largo un periodo de una semana, y no tendría por qué durar más de dos sesiones de juego. Convendría que la última parte sucediese después de uno o dos capítulos o historias cortas de la crónica. La primera parte debería durar una sola sesión, y tiene que motivar a los jugadores para que ataquen al Toreador.

Los vampiros enfrentados son el Toreador Taliaferro y el Tremere Bradley Wilkins. El primero Abrazó recientemente a una Rockera llamada Cynthia Razor y actualmente la está reteniendo en contra de su voluntad. Rara vez le permite que se pierda de vista, y ya la ha obligado a beber de su sangre más de tres veces. Bradley ha ordenado la muerte de Taliaferro para ver si los anarquistas que ha elegido pueden operar en una situación delicada. Después, piensa sobornar o coaccionar a los jugadores para que trabajen como su grupo de asalto particular.

No se debería dar a los personajes ninguna pista de que el ataque y el rescate no son normales. Cuando Bradley les notifique su inminente «contrato», deberían darse cuenta de que ya estaba planeado. Lo que hagan con esa información es cosa suya, pero el Tremere posee información que les compromete, así que deberían hacer algo.

Si aceptan trabajar con él, les encomendará la misión de investigar a un Chupón que vive y actúa en la Zona de Combate. Allí, se encontrarán con un par de Vástagos que piensan que Bradley necesita una buena broma.

Al final de la historia, Wilkins decide que los personajes son demasiado peligrosos como para mantenerlos a su servicio, así

que arregla sus muertes. Al menos, lo intentará. Desafortunadamente, es posible que lo consiga.

La Trama

Escena Uno: Una noche típica para los anarquistas. Uno de los personajes recibe un mensaje en uno de sus lugares favoritos. Se asume que los personajes ya se conocen entre sí; si no, se sugiere que sean presentados antes de que comience la historia. Excepto por un breve encuentro con un pequeño grupo de pandilleros, no les ocurrirá nada desafortunado.

Escena Dos: Si los anarquistas son aventureros, tragarán el anzuelo y asaltarán al pobre Taliaferro, que no es precisamente inocente. Si lo planean bien, pueden atacar a Taliaferro y a Cynthia mientras abandonan la Iglesia del Metal. La escena debería acabar con la muerte, lesión o sopor del Toreador, pero puesto fuera de circulación por el momento, y con Cynthia en manos de los anarquistas. Esta debería ser la última escena durante dos o tres partidas. El Narrador debe desarrollar otras tramas antes de continuar con la siguiente escena.

Escena Tres: Los intrépidos Chupones que desafiaron el poder del Toreador se despiertan en sus refugios. Hay una nota clavada en la pared de cada uno. (Esto no les ocurre a los personajes que usan Fusión con la Tierra para encontrar refugios improvisados). La nota explica que el autor está al tanto de los crímenes de éstos y quiere hablar con ellos acerca de unas «tareas necesarias». Si los personajes no hacen nada, la escena termina aquí.

Escena Cuatro: Los anarquistas aceptan o rechazan la tarea que les asigna su desconocido patrón. De cualquier modo, son interceptados por un par de Ravnos que tienen un cuerpo en su maletero. Si no aceptaron la tarea, los dos Ravnos intentarán convencerles de que sigan un conjunto de instrucciones que tienen que ver con su chantajista. Si ya están realizando la tarea, los dos Vástagos les ofrecerán ayuda. Sin embargo, la verdadera presa no se encuentra en ningún lugar. Ella tiene poca paciencia con los jóvenes imprudentes.

Escena Cinco: El primer problema surge cuando un Mercenario decide liberar a los personajes de sus penas. Si evitan este problema, podrían librarse de lo que obtuvieron del Ravnos, o intentar informar a Wilkins del problema. Después de abandonar el lugar de reunión, serán emboscados por un grupo de pandillero y una bomba incendiaria detonará en el edificio.

Los qué está sucediendo realmente

Los personajes están involucrados al principio en una renicilla menor entre Taliaferro y Wilkins. Esto es sólo una prueba para que Wilkins vea lo competentes y eficientes que son. Si lo hacen bien, los usará para determinar si la infame Margali la Vagabunda está en Night City. Si está, y puede probarlo, su posición en el clan aumentará mucho. Los Tremere la han estado buscando durante dos siglos, intentando recuperar lo que robó de las capillas de Alemania.

Sin embargo, Margali está bastante enterada de la pequeña trama de Wilkins: intenta conducirlo a acciones más complejas y absurdas en sus esfuerzos por encontrarla. Después planea robar el contenido de su capilla, dejando a Wilkins tan endeudado con otros por la prestación que su influencia quede anulada. La hija de Margali, 'Tasha, ha llegado a Night City con dos de sus Vástagos para ayudar en esta misión. No tiene la intención de provocar la Muerte Definitiva a los anarquistas que Wilkins está utilizando, pero esto no significa que les vaya a proteger de manera especial. Eso podría descubrir su jugada.

Cynthia consiguió escribir una nota de socorro y se la pasó a un Vástago en una de las fiestas de Taliaferro. Esto ocurrió una semana antes de que comience la historia. La nota llegó hasta Wilkins, y de él a los personajes. De hecho, eso es lo que ha puesto en marcha sus planes.

Tema

La libertad y la esclavitud son los temas de esta aventura. Se les da a los Cainitas la opción de liberar a un Chupón atrapado. Al hacerlo, y sin saberlo, le dan a otro los medios para esclavizarlos. Sin embargo, nunca pierden su libertad para decir no, dependiendo de su valentía.



Taliaferro es un esclavo de sus pasiones. Realmente no ama a Cynthia, pero le gusta tenerla alrededor para poder enseñar su belleza a otros. Su talento musical y su libre voluntad son, por igual, superfluos ante sus ojos.

Bradley Wilkins, al igual que la mayoría de los Tremere, es un esclavo de los deseos de su clan. Cree que estar al mando de una capilla le da más libertad, pero simplemente aprieta sus cadenas. Quiere esclavizar a los personajes, pero sólo se esclaviza a sí mismo.

Los Ravnos son libres. No tienen ninguna obligación real salvo hacia su madre o «abuela», quienes se comportan como si fueran la libertad personificada. Mientras otros vampiros de su edad están encadenados a sus necesidades, ellas se han quitado esas cadenas. ¿No será que esta libertad es simplemente otra forma de esclavitud?

Ambiente

El ambiente debe ayudar a revelar el tema de esta historia. Empieza con un estilo despreocupado: los anarquistas salen y destrozan a uno de los que Mandan, y rescatan a la adorable dama. Esto debería convertirse en paranoia y, posiblemente, en frustración o angustia al darse cuenta de que alguien ha obtenido un cierto poder sobre sus no vidas. Desde ahí, el ambiente de la historia puede cambiar a resignación mientras aceptan los términos de Wilkins, o a exultación mientras desprecian sus amenazas en su cara y siguen con sus no vidas.

La historia debería acabar con una nota paranoica, tras ser atacados por pandilleros y casi bombardeados.

Escena Uno:

Diversión y juegos en Night City

El grupo está reunido, vagando por las calles de Night City en busca de algo de acción, un poco de vitae, o quizá una cita. Envía uno o dos encuentros en la dirección de los personajes, utilizando, si es necesario, las tablas de encuentros de Cyberpunk 2.0.2.0. o el suplemento de Night City como inspiración.

Al menos una vez, deben encontrarse un grupo de pandilleros, preferiblemente cuando alguno de los personajes esté alimentándose. Debería haber un pandillero por cada Chupón del grupo. Este encuentro no tiene por qué terminar en una pelea o en un tiroteo; simplemente úsalo para ver cómo reaccionan los personajes ante situaciones potencialmente peligrosas.

El Mensajero en lo Oscuro de la Noche

Algo más tarde, mientras estén en una discoteca que frecuenten, un humano con un sobre se acercará a uno de ellos. El humano es varón y aparentemente normal en casi todo. Es de pelo castaño, tiene ojos marrones, ligeramente moreno de piel, y viste un discreto traje corporativo. No da ninguna pista de si sabe o no quiénes o qué son los personajes. Simplemente da el sobre a la víctima elegida e intenta irse.

Si el personaje utiliza Percepción del Aura sobre el hombre, el poder revelará un aura lavanda mezclada con azul claro. Utilizar Dominación para hacer que revele quién le envió es inútil; no lo recuerda. Beber su sangre hará que el personaje esté un paso más cerca de un Lazo de Sangre con Wilkins.

El sobre contiene una hoja de papel. Hay una nota escrita y unas pocas manchas de sangre están esparcidas sobre él. Dice:

Ayúdame. ¡No puedo seguir aquí más tiempo! Tolliver no me pierde de vista y no puedo ni coger el teléfono. ¡Por favor, ayúdame!
Cyn Razor (Termina con una dirección en Westwood)

Si se utiliza el Toque del Espíritu sobre el sobre, el personaje obtiene la impresión del mensajero. Sin embargo, si se utiliza sobre el papel, recibe una imagen mental de una mujer morena de ojos oscuros. Está escribiendo furiosamente y mirando sobre su hombro. Hay fuertes impresiones de rabia, terror, aflicción y frustración. Por supuesto, la mujer es Cyn Razor.

Además hay una tarjeta y un chip con dos fotografías en él. La tarjeta es negra con letras rojas, y tiene un número de teléfono portátil. El Auspex no revela nada; es simplemente una tarjeta. Las fotos son de Taliaferro y de Cyn Razor y están etiquetadas como tales. Da a los personajes todo esto por escrito, ya que no hay una guía de pronunciación al nombre de Taliaferro, y esto podría causar confusión ya que Cynthia no pronuncia correctamente el nombre.

Si los personajes llaman al número de teléfono, oirán una grabación. La voz no tiene acento, es masculina, urbana y articula cada palabra perfectamente.

«Gracias por llamar. Es bueno saber que la Bestia no se ha llevado toda la compasión de vuestros inmóviles corazones. Esta joven dama no se merece la mano que el destino le ha dado. Además, debéis estar interesados en saber que Taliaferro es de la Octava Generación y es muy influyente entre los Toreador de la Camarilla de la ciudad. Él, sus guardaespaldas (dos) y Cynthia abandonarán la Iglesia del Metal en dos horas aproximadamente. Si os dais prisa, podéis cogerles a tiempo. Su coche es un Mercedes-Benz azul oscuro. El número de matrícula es 4XLX 334. Tenéis fotografías de ambos. Buena suerte, y tened la seguridad de que esta aventura será provechosa.»

Personajes

Los únicos de los que necesitan preocuparse los personajes son los pandilleros. Cada uno tiene Atributos Físicos (naturales) de 3, Sociales de 1 y Mentales de 2, excepto en Astucia, que es 3. En cuanto a las Habilidades, tienen Alerta, Armas C.C., Armas de Fuego, Callejeo, Intimidación y Pelea a 3 cada una.

Su ciberequipo es simplemente Kerenzikov 2, Injerto Muscular 2, y Garras. Esto añade un punto a cada Atributo Físico, quedándose cada uno en 4, y les da tres acciones por turno.

Los personajes pueden utilizar Ofuscación, Presencia, Dominación o una variedad de Disciplinas para abreviar este encuentro. El uso apropiado de Intimidación u otros Rasgos Sociales puede conseguir el mismo efecto.

Escena Dos:

Vamos a la Iglesia

La Iglesia del Metal es una discoteca de estilo Gótico que está en el exterior de la Zona de Combate, en el lado seguro. Está descrita en el segundo artículo. Los anarquistas pueden llegar en el momento que quieran. El portero les indicará por dónde entrar sin cobrarles la entrada. (Esta es la práctica normal del establecimiento cuando se recibe a Vástagos.) Es inmune a la Dominación y llamará a seguridad si se utiliza cualquier Disciplina notable sobre él. El equipo de seguridad de la Iglesia está muy mejorado, cibernéticamente y bien entrenado en tácticas anti-Vástagos. Sus miembros tienen ametralladoras con balas incendiarias. Primero pedirán a los personajes que se vayan. Si los vampiros se niegan, los intentarán echar a la fuerza. Si los personajes persisten, los matones empezarán a disparar a herir, y finalmente pondrán la munición incendiaria.

Taliaferro y Cynthia están en el salón privado que hay subiendo las escaleras, junto a una joven mujer morena y los guardaespaldas ghoul de Taliaferro. Éste está enfrascado en negocios políticos con otra Toreador mientras Cyn mira a la banda y al salón de baile que hay debajo. La mujer está con Taliaferro. Otros dos Vástagos suelen frecuentar la sala. Uno de ellos es el enlace de Helen en Network News 54; el otro es simplemente un Caitiff que busca un lugar seguro donde pasar

el rato. La sala es un territorio neutral para cualquier Cainita que quiera entrar ahí.

Los dos hombres son los guardaespaldas ghoul de Taliaferro, Dallas y Marco. La mujer es simplemente alguien que Taliaferro ha recogido antes: intenta beber un poco de ella y dejarla tirada en el centro de la ciudad antes de irse a casa.

Si los personajes comienzan una pelea ahí, tienen tres turnos para incapacitar a Taliaferro y a la otra Toreador. El Ventrue simplemente sale, mientras el Caitiff encuentra un bonito mueble tras el cual esperar a que termine la pelea.

Al final de los tres turnos, dos matones llegarán para tratar con el problema. Como antes, están entrenados y equipados con armas anti-Vástago. Intentarán deshacerse los responsables de la lucha. Son completamente conscientes de quién empezó.

Taliaferro tiene que cruzar la planta principal para dejar el edificio, y es posible emboscarlo a él y a Cynthia en algún lugar de ésta. Es menos probable que esta táctica llame la atención de los matones, dependiendo del ruido que armen al despachar a Taliaferro. Si son silenciosos y eficientes, los matones nunca se darán cuenta. Si no lo son, da a los personajes cuatro turnos para cogerle antes de que lleguen los matones. Observa que Cyn no cooperará a no ser que ellos dejen claro que están intentando rescatarla.

La última opción es esperar fuera, cerca del coche de Taliaferro. Su chófer está dentro del club, disfrutando de las atracciones de la sala central, así que no será un problema hasta que lleguen Taliaferro y Cyn. Los personajes podrían forzar la puerta del coche y esperar dentro. Esto exige una tirada de Astucia + Seguridad (dificultad 8; acción extendida; seis éxitos necesarios). Si el intento dura más de tres turnos, las defensas del coche se activan. Cada personaje que esté a menos de dos metros de éste recibe tres ataques de proyectiles flechette que hacen cinco dados de daño. Si llevan armadura, dobla la cantidad de dados de absorción.

Si desactivan con éxito los sistemas de seguridad, pueden entrar en el coche. Es una limosina con todos los lujos típicos. Hay mucho espacio para uno o tres vampiros intrépidos esperan emboscados.

Los Personajes

Taliaferro y Cyn Razor están descritos en el artículo previo. La seguridad de la Iglesia del Metal y de los guardaespaldas de Taliaferro se describen a continuación.

Matones y Guardaespaldas

Todos los matones son ghouls con sangre de sexta generación alimentándoles. La proporción entre hombres y mujeres es aproximadamente la misma. Cada matón lleva una ametralladora media Arasaka, un cargador de balas incendiarias y una porra de madera. El extremo de la porra se descubre para revelar una punta afilada y endurecida a fuego. Los ghouls llevan Trajes de Combate Gibson (pantalones de cuatro dados, camisetas de tres, chaquetas de cuatro, y sin penalizaciones a las Reservas de Dados).

Los guardaespaldas son simplemente ghouls con sangre de octava generación y mucho entrenamiento. Cada uno lleva una pistola media, una ametralladora, una granada aturdidora, una granada cegadora y dos de fragmentación. También llevan Gibson.

Naturaleza: Matón: Caballeroso, Guardaespaldas: Bravucón.

Conducta: Igual que arriba.

Físicos: Fuerza 3(4), Destreza 3(5+1), Resistencia 3(4).

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3.

Conocimientos: Leyes 2.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondos: Influencia 1, Mentor 5.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Humanidad: 4(6).

Fuerza de Voluntad: 6.

Cibernética: Procesador Neuronal con Kerenzikov 2 y Boostmaster, Conexión de Arma Inteligente, Conectores Interface (2 pares), Elevador de Adrenalina, Implante de Hueso y Músculo, Tejido Dérmico, Ciberópticos con Antideslumbrante, Termógrafo, Sistema de Puntería y Amplificador de Imagen.

Imagen: (ambos) Robustos, vestidos a la moda, muy armados, musculosos monstruos de combate.

Sugerencias de Interpretación: Los matones intentan ser amistosos respecto a su trabajo. Sin embargo, si tienen que recurrir a la fuerza letal, lo harán. Siempre intentan someter primero. Si la persona problemática es demasiado difícil de manejar, estarán gustosos de dejar sus restos para el Trauma Team. No lucharán hasta la muerte.

Los guardaespaldas tienen una única misión en su vida; mantener a Taliaferro vivo y fuera del letargo. A diferencia de los matones, estos dos darán sus vidas por su amo.

El agradecimiento de Cyn

Si los personajes le dejan marchar, Cyn contacta con sus compañeros de grupo y les hace saber que todavía sigue con vida. Se alegran de tenerla de vuelta, aunque planea decirles lo que es y hacerlos a todos ghouls.

Cyn está extremadamente agradecida con los personajes que la rescataron. Se asegura con insistencia de que siente que les debe un favor. «No esa mierda de la prestación, ¿vale? Sólo un favor.» No comprende demasiado la política de la Estirpe, pero captó algunas cosas mientras estuvo cerca de Taliaferro.

Compartirá todo lo que sepa de la política de los Vástagos de Night City, lo cual no es mucho. Básicamente, Cyn hará cualquier cosa que el Narrador crea apropiado.

Escena Tres

Rudos despertares

La siguiente escena ocurre una semana después de los acontecimientos en la Iglesia del Metal. Cada uno de los personajes que duerme por encima del suelo encuentra una nota clavada en la pared cuando recupera toda la consciencia.

«Buenos días, mis queridos amigos. Confío en que hayáis dormido bien los últimos siete días. Después de todo, los poderosos anarquistas como vosotros tienen poco que temer de la Camarilla.»

«O al menos es lo que uno se imagina. Conozco bastante bien lo que pasó la semana pasada. Por el momento, la Princesa Helen siente curiosidad por la pérdida de Taliaferro, y los demás Toreador están investigando. Yo tengo lo que están buscando, a saber, vuestras localizaciones en horas diurnas.»

«¿Sabéis lo qué es la Lextalionis? Quizá entendáis mejor la referencia en su forma vulgar: Caza de Sangre. Ése es el precio de matar a un Cainita sin el permiso de la Princesa. No es probable que declare una Caza en la Zona de Combate. Después de todo, ese no es su terreno. Sin embargo, sus ghouls, y los de los Toreador, pueden moverse por allí de día. Nosotros, por otro lado, parecemos tener una dificultad muy desafortunada cuando el sol está en cielo.»

«Tengo una propuesta. Necesito que se haga cierto trabajo, y probablemente lo podríais hacer por mí. Por supuesto, tendréis ciertos beneficios aparte de mi silencio, pero eso se puede negociar más tarde.»

«Todo lo que necesito es información acerca de los movimientos de una neonata que parece vivir en la Zona de Combate, vuestro territorio. Hay un boceto de su cara detrás de esta nota. Creo que es músico. Tan pronto como recopiléis la información, por favor llamad al número que hay al pie de esta hoja. Cuando lo hagáis, mi representante puede ofrecer un pago apropiado por la información.»

Sinceramente,

(Número de teléfono)

Clavado bajo la primera hoja está el dibujo de la mujer. Cualquier personaje que ronde por las discotecas podría haber visto su banda, El Camino Sin Fin. El (o los) personaje(s) debe(n) tirar Inteligencia + (Callejeo o Música) a dificultad 6 para recordar haberla visto. Su nombre es Cassandra, es de estatura media, y tiene piel pálida y el pelo castaño claro. También es conocida por rechazar contratos de giras y grabaciones. Esto es peculiar, pues tiene el suficiente talento para ir donde quiera. Cassandra es una de las guitarristas más famosas de la calle, y El Camino Sin Fin es una famosa banda Cromática. Se sabe que es bastante joven, y no lleva más de diez años siendo una vampira. Por supuesto, una neonata así es muy fácil de tratar, ¿no?

Cassandra es en realidad la Ravnos Matusalén conocida como Margali. Además tiene una doble; la cirugía estética de estos días hace verdaderos milagros.

Si los personajes no la reconocen, ciertamente pueden encontrar a alguien que sí lo haga.

Un personaje que utilice el Toque del Espíritu sobre el dibujo o sobre la carta recibe la impresión de un peligroso mortal varón con ojos brillantes y compuestos que coloca el clavo en la pared.

Encontrar a la vagabunda gitana

Se sabe que El Camino Sin Fin suele rondar cerca de la Tormenta de Metal con bastante frecuencia, y está bajo la protección de los Roadies, una banda Cromática que adoptó a El Camino como «suya». Si ven a alguien peleando con la banda, interferirán duramente.

Por desgracia, la banda está fuera de la ciudad esa noche. Posiblemente, incluso esa semana. El Camino tenía un contrato y se han dejado caer por Los Angeles, en Whiskey-a-Go-Go. Bueno para los malos; malo para los personajes. Nadie en la Tormenta de Metal sabe dónde está la banda; no dijeron nada antes de irse.

Notas

Ésta es una escena muy directa. Las complicaciones surgen sólo si los personajes intentan seguir la pista a su «contratante», o quizá si intentan buscar a la banda. Entonces deben tratar con furiosos Roadies, la seguridad del Whiskey y una Matusalén Ravnos. La mayoría de los Vástagos preferirían enfrentarse a una horda de Sabbat frenéticos.

Si deciden ir tras Bradley, podrían empezar describiendo al hombre que se vio con Auspex, o quizá contratando a un netrunner para rastrear el número de teléfono. Esto llevará a alguien: otro netrunner. Como los representantes de Bradley (er... subordinados) contactan a menudo con él, vigilar al netrunner podrían conducir finalmente a los personajes ante Bradley. Tampoco les hagáis la no-vida fácil en este caso. Bradley es un enemigo formidable.

Escena Cuatro:

Truco o trato

Presumiblemente los personajes recorrerán los clubes de la ciudad buscando el paradero de Cassandra. Cuando la escena comienza, se encuentran en la tercera discoteca, y nadie sabe dónde está la banda. Las sombras son profundas, proyectadas en agudo relieve por las brillantes farolas. De repente, los personajes se dan cuenta de un movimiento y de un destello de ojos rojos a una corta distancia. Su objetivo sale a la calle desde una puerta algo alejada.

Tras abrirse paso a través de la multitud, no encuentran nada. Entonces una voz gráznata «¡Nunca más!» y escuchan el



sonido del aleteo de unas alas. Si miran hacia arriba, verán un gran cuervo negro que se aleja volando de ellos.

Una manzana más allá, un pañuelo de seda cae frente a uno de los personajes. Si lo recoge, simplemente es un pañuelo rojo de seda. Cualquier intento de rasgarlo o dañarlo de otra forma hará que desaparezca.

«Buenas noches, amigos míos,» una voz serena sale del callejón opuesto. Un joven moreno y atractivo surge de entre las sombras. «Parece que buscáis algo.» La Percepción del Aura no indica nada. Aparentemente, el recién llegado carece de ella.

Si los personajes atacan a la figura, desaparece con un revuelo de su capa. (No importa que la figura no tenga ninguna; de todas formas parece que sea así.)

Si en vez de eso, deciden hablar, el hombre desaparece de la misma forma, y un gemelo suyo baila por la calle hacia ellos, esquivando milagrosamente el tráfico. «Buen día, soy Carlos. Estáis buscando a Cassandra, ¿sí?» Besa la mano de cualquier mujer que esté presente y estrecha la de los hombres. Sus movimientos tienen una gracia-burlona.

Si los personajes admiten que están buscando a Cassandra, Carlos responde. «Ah, por supuesto. Venid conmigo.» Se niega a hablar más del asunto, simplemente ignorando cualquier referencia al respecto y, en su lugar, elogiando la variedad de habitantes de Night City. Tras un breve paseo, se para ante una limosina aparcada y abre sus puertas para todos. «Bonito ¿no? Eso pienso yo. Como el antiguo propietario. Pobre hombre; al menos, el ejercicio debería hacerle algún bien.»

En el asiento del conductor hay una encantadora mujer morena que pone en marcha el coche cuando todos ya han subido. Se dirige a una autopista. Uno de los personajes, mirando el lujoso tapizado, encuentra un pañuelo blanco con las iniciales «C.G.» escritas en una esquina. (Como por «Carlo Giovanni», pero no le digas a los personajes. Aunque en realidad no es su pañuelo.) Carlos todavía se niega a hablar de negocios, monologando acerca de los coches que circulan a su alrededor.

Lo siento, estás equivocado

Una vez la limosina llega a la autopista, la mujer activa el piloto automático y se pone en el asiento de atrás. Ella también es una Chupona, pero tiene un par de cables que van hasta un conector al coche.

Carlos presenta a la mujer. «Ésta es Elena, la visión de la belleza que desea vuestra atención durante este corto paseo.»

La mujer les sonríe, mostrando unos dientes lisos y perfectos. «Estáis siendo utilizados. Naturalmente, ya lo sabíais. Habéis sido enviados a buscar a una rockera cromática de nombre Cassandra, ¿verdad?» Tras esperar el reconocimiento o la negación de los personajes, continúa. «Eso pensaba. Queremos ayudaros a volverlo todo en contra del responsable de vuestros problemas.»

Entonces Elena explica, utilizando una pequeña dosis de Fascinación (Presencia 1), que tiene a Cassandra en su poder y que los personajes la tendrán que llevar ante quien los contrató. Si alguno sospecha, escríbele una nota en la que expliques que la mujer parece totalmente digna de confianza.

Elena se detiene; Carlos les conduce al maletero y lo abre, revelando a la mujer del dibujo. Hay una estaca atravesando su corazón. Carlos levanta a la mujer, les desea suerte a los personajes, y los dos Ravnos se van en el coche, dejando a los personajes allí en compañía de una vampira con una estaca clavada.

Si preguntan a los Ravnos por qué están haciendo eso, explicarán parte de su trama.

«Queremos encontrar a esta persona que busca a Cassandra, así que estamos enviando un señuelo. Todo lo que tenéis que hacer es avisar a vuestro contratante y decirle que tenéis a la chica. Naturalmente querrá que la llevéis a su presencia. Así que, también haréis eso. No os preocupéis por ella, estará bien.»

Si, en cualquier momento, los personajes se ofenden por los Ravnos o por su comportamiento, usarán todos los recursos a su disposición para intentar calmarles. Después de todo, están en el mismo bando, por el momento.

Notas

'Tasha es progeñe de Margali, y parece casi idéntica a su sire. Hace muchos años, Margali utilizó a 'Tasha como un doble diurno y finalmente le dio el Abrazo. La estaca que atraviesa su corazón es realmente una imitación de madera alta calidad y no tiene ningún efecto sobre su movilidad. 'Tasha se ha tragado una Piedra de Sangre que ha sido bañada en la sangre de Elena. Esto permite a ésta última saber dónde está.

'Tasha también conoce el ritual «Vitae Vitriólica». Cualquiera que intente beber de su sangre recibirá tres niveles de heridas normales por cada Punto de Sangre ingerido.

El plan es simple; Carlos, Elena y 'Tasha quieren encontrar la capilla de Bradley y con ello lograr el acceso a cualquier cosa rara, importante o simplemente interesante. Los personajes son una parte simple en el plan de los Ravnos para entrar.

A continuación te damos más datos sobre Elena, Carlos y 'Tasha:

Natasha «'Tasha»

Hace dos siglos y medio, una joven mujer estaba trabajando en las calles de Roma, ganando dinero deshonesto de cualquier manera que se pueda imaginar. Vio a una mujer que puso de relieve todos sus instintos, diciéndole que estaba mirando a una verdadera artista. Siguió a esta mujer durante media hora antes de darse cuenta de que la mujer era virtualmente su gemela.

Esto la detuvo un instante, momento en que la mujer desapareció. 'Tasha siguió caminando un poco más lejos, deseando que cuando girase una esquina, se encontrase a la mujer cara a cara. «Eres exactamente lo que necesito, querida 'Tasha. Ven.» De esta forma comenzó la época más excitante de la vida de Natasha, y todavía no ha terminado.

Sire: Margali

Naturaleza: Competidora

Conducta: Planificadora

Generación: 5ª

Abrazo: 1765

Edad Aparente: Final de la adolescencia

Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 6

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Callejeo 5, Esquivar 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 3, Conducir 3, Música 2, Seguridad 4, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Burocracia 2, Finanzas 4, Investigación 4, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 1, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 3, Protean 5, Quimerismo 5, Taumaturgia 3 (Movimiento Mental 3)

Trasfondos: Contactos 5, Influencia 3, Mentor 5, Prestigio Ravnos 4, Rebaño 3, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 40/8

Imagen: Una joven morena pálida con los ojos negros llena de vida. Su comportamiento es prácticamente idéntico al de Margali.

Sugerencias de Interpretación: Eres la gemela de Margali, y te comportas como si fueras ella. Si alguien no te cree, utiliza Quimerismo para simular alguna de sus habilidades. Te gusta hacer grandes robos, pero prefieres planearlos primero, cosa que es la principal diferencia entre tú y Margali; ella prefiere la improvisación.

Refugio: Viaja por la Costa Oeste.

Influencia: Su influencia se extiende por la comunidad de los medios de información en los Estados Libres de California. Generalmente la usa para obtener información.

Elena

Elena nunca conoció a sus padres; fue de orfanato en orfanato hasta que cumplió los 16 años, cuando dejó Greyhound, en el estado de Washington, para ir a Los Angeles. Por aquel entonces había estado en 35 hogares y había pasado cuatro períodos en Detención Juvenil. Por supuesto, esto fue suficiente para ella.

En L.A., bajó del autobús y fue recogida por un tratante de blancas casi de inmediato. Durante el siguiente mes trabajó las calles mientras planeaba una forma de salir de su difícil situación. Una vez intentó huir del chulo, pero sus matones la atraparon y le causaron varias magulladuras.

Elena todavía se estaba recuperando de la paliza cuando apareció 'Tasha. Esta mujer la atrajo, y quería seguirla hasta los confines de la tierra, incluso sabiendo que el chulo la mataría como desapareciese otra vez. Su muerte a manos de la mujer fue un placer sensual, su despertar y su hambre aterradores, pero a pesar de todo eso, la siguió.

La mujer la llevó ante el chulo, y éste fue su primera víctima.

Entonces, Natasha le sonrió cálidamente. «Eres de mi sangre. Ese maltrato es un crimen que debe ser castigado.» Ahora, nada puede convencerla de que abandone a 'Tasha.

Sire: Natasha

Naturaleza: Niña

Conducta: Perversa

Generación: 6ª

Abrazo: 1976

Edad Aparente: Final de la adolescencia

Físicos: Fuerza 2, Destreza 5, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5

Talentos: Actuar 1, Alerta 5, Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 3, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 3, Seguridad 3, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Investigación 3, Lingüística 1, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 1, Quimerismo 4

Trasfondos: Mentor 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 8

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 30/6

Imagen: Una joven belleza morena con los ojos inquietos. Viste como la mayoría de los jóvenes modernos de Night City.

Sugerencias de Interpretación: Estás segura de ti misma y eres confiada mientras 'Tasha esté cerca, de otra forma, empiezas a preocuparte e inquietarte. Intentas encubrir esto con la típica bravata Ravnos, pero no siempre tienes éxito.

Refugio: Viaja por la Costa Oeste.

Influencia: Ninguna.

Carlos

Carlos vivía con un grupo de gitanos modernos. Su banda viajaba por Norteamérica en coches, en remolques y en furgonetas. Paraban en las ciudades para ganar dinero, hacer contactos y cosas por el estilo, pero siempre se movían otra vez.

Cada periodo de unos cuantos años, las Gemelas aparecían. Eran dos de las más viejas de la Sangre en este continente, y siempre tenían historias de lugares y cosas que habían visto o robado. Aunque nunca permanecían mucho tiempo, los gitanos las adoraban. Cuando Carlos cumplió los 20, una de las Gemelas llegó a su campamento. Esta vampiro, 'Tasha, se le acercó y le ofreció tomar con ella el camino sin fin.

Él aceptó, y se fueron casi una semana después. Desde aquella noche, Carlos ha visitado a su familia sólo de manera ocasional. No le importa: ¡Nunca se divirtió tanto cuando estaba vivo!

Sire: Natasha

Naturaleza: Bizarro

Conducta: Bufón

Generación: 6ª

Abrazo: 1969

Edad Aparente: 20

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Callejeo 4, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Música 2, Seguridad 3, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 3

Conocimientos: Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 1, Ocultismo 3

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 4, Dominación 1, Fortaleza 4, Ofuscación 4, Potencia 2, Presencia 3, Protean 2, Quimerismo 5

Trasfondos: Mentor 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Sangre/Máx. por turno: 30/6

Imagen: Un joven alto y llamativamente atractivo. Carlos viste con los estilos más deslumbrantes disponibles, a no ser que esté actuando de forma furtiva, caso en el que viste un atuendo más discreto. Siempre parece que haya rodeándole una sutil fragancia a pétalos de rosa.

Sugerencias de Interpretación: Sé en todo momento un caballero, besa la mano a las damas, estréchase a los hombres, habla siempre con elocuencia y a veces de forma pomposa. Siempre haces que todo parezca un gran teatro. El único propósito en tu vida es divertirte.

Refugio: Viaja por la Costa Oeste.

Influencia: Ninguna.

Escena Cinco:

Bienvenidos a la trampa para osos

Si los personajes recuerdan sus instrucciones, llamarán a Bradley y le informarán de que tienen a Cassandra. Si son verdaderos anarquistas, seguirán con el juego de los Ravnos. Si no, podrían optar por pasar la información acerca de los miembros del Clan Ravnos.

Sin embargo, antes de que vayan a la reunión en el almacén, una solitaria humana topará con ellos, lanzando una mirada al cuerpo con la estaca clavada. «Disculpad colegas, creo que tenéis mi paquete.» Les dedica una desconcertante sonrisa para enseñarles una Sonrisa de Tiburón especial. Es baja pero musculosa, y lleva una ametralladora.

Barracuda

Barracuda, la Mercenaria, ha estado siguiendo la pista de los Vástagos mediante un rastreador. Siente curiosidad acerca de su trabajo, y ve la oportunidad de hacer algo de dinero rápido. No cree en lo sobrenatural, y por supuesto tampoco en los vampiros. Sin embargo, cree en las ametralladoras inteligentes Minami-10.

Empezará a usar la intimidación para hacer que los personajes suelten el cuerpo. Si no lo hacen, lanzará una única granada de fragmentación en medio de ellos y comenzará a disparar con la ametralladora. Si puede desorientar el tiempo suficiente a los Vástagos, cogerá el cuerpo y se irá.

Por otro lado, con ocho años de experiencia como Mercenaria, no es ni suicida ni estúpida. Si las cosas se vuelven en su contra, intentará un E&E (Eludir y Escapar). Entonces esperará y vigilará mientras decide cuándo volver a intentarlo.

Los personajes pueden seguirla si quieren. Sin embargo, ella lo espera. Tiene una moto cerca esperando para llevarla a ella y al cuerpo.

Tasha no se preocupa demasiado, salvo por la granada: podría haberla dañado gravemente. Si es capturada por esta humana, simplemente esperará un buen momento. Entonces usará Ofuscación para hacerse invisible, para irse flotando con Forma de Niebla, asegurándose de que los personajes encuentren pronto su cuerpo. Si Tasha no es capaz de escapar de Barracuda por sí misma, recuerda que Elena es consciente en todo momento de su localización. De cualquier forma, los Ravnos harán que el cuerpo regrese a las manos de los personajes.

Barracuda sentirá una extrema curiosidad acerca de dónde ha ido el cuerpo. Por otro lado, por unos 10000 Euros estaría gustosa de olvidar todo el asunto. (Intenta que los personajes se crean eso). Realmente, Barracuda se figurará que todo el asunto fue un plan con una actriz haciendo el papel de vampira con una estaca clavada. No tendrá el tiempo suficiente de averiguar que el «cuerpo» está frío (después de todo, no tiene termógrafo) antes de que éste se vaya. Aún así, ganará 10000 Euros de los personajes si puede.

Naturaleza: Caballerosa

Conducta: Superviviente

Motivo: Mercenaria

Método: Manipulación/Potencia de Fuego

Edad: 24

Físicos: Fuerza 3(5), Destreza 5(7), Resistencia 3(5)

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Pelea 4

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 5, Conducir 2, Etiqueta 2, Seguridad 3, Sigilo 3

Conocimientos: Informática 3, Leyes 1, Medicina 1

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 9

Ciberequipo: Procesador Neuronal, Kerenzikov 2, Boostmaster, Implante de Hueso y Músculo, Injerto Muscular, Conexión con Arma Inteligente, 2 pares de Conectores Interface, Nanocirujanos, Zócalo para Chips, Editor de Dolor, Conexión de Vehículo, Sonrisa de Tiburón especial, Big Ripps (mano izquierda), Ciberópticos con Luz Tenue, Antideslumbrante, Pantalla Times Square Plus Marquee y Sistema de Puntería, Ciberaudio con Atenuador de Nivel, 2 Memoria Mojada 2 UM, Tejido Dérmico (tres dados de absorción), Blindaje Corporal (tres dados adicionales para resistir en la zona del pecho y la espalda), Blindaje de Cráneo (tres dados adicionales para absorber en la zona de la cabeza), Ciberbrazo, derecho, con Big Ripps, Fibras Densas, Articulaciones Reforzadas y un Lanza-granadas doble. La mano es un modelo especial para ladrón (dispone, enumerados por orden, de: micro-linterna, ganzúa, sondas electrónicas, micro-soldador, spray de gas lacrimógeno).

Imagen: Una mujer baja y musculosa que lleva una cazadora de cuero y unos pantalones de algodón. Lleva una Minami-10 con Chip Inteligente.

Sugerencias de Interpretación: Eres mala. Eres sucia, y eres más dura y despreciable que ningún otro en la calle. Cuando quieres algo que el propietario actual no te lo quiere dar, lo intimidas. Si eso no funciona, dispárale y luego quítaselo.

Influencia: Ninguna fuera de la Zona de Combate.

Si siguen el juego

El hombre que contesta el teléfono tiene un acento culto y preciso. Se reunirá con los personajes en una hora, en un viejo almacén en los límites de la Zona de Combate. No debería ser difícil llevar el cuerpo allí. Cualquier grupo de pandilleros y otros que les intenten asaltar huirán entre gritos.

El almacén es un edificio grande y, en su mayor parte, vacío, donde viven bastantes vagabundos. Hay una pequeña furgoneta blindada aparcada justo detrás de las puertas corredizas. Tres ciberghouls holgazanean a su alrededor. Mientras los personajes se acercan a la furgoneta, un hombre bajo y fuerte sale de ella. Su aura es pálida, y es una mezcla de violeta y negro. Todos los guardas tienen un aura azul claro.

«¿Tenéis el paquete?» Su acento es americano de finales del siglo XX, y su voz no es la del teléfono. Si los jugadores entregan a «Cassandra», se lo agradecerá, les dará una cantidad sorprendente de dinero, ordenará a los tres ghouls que entren en la furgoneta y se irá. Si los personajes le preguntan, simplemente sonreirá fríamente y abrirá la puerta. «Presentad vuestras quejas al jefe.»

Sentado en un asiento más atrás hay un distinguido caballero que viste de una forma muy alejada a la actual. El olor a tabaco es fuerte, pero no desagradable, a su alrededor. Les sonríe «Hola, confío en que reconozcáis mi voz». Parece el hombre con el que hablaron por teléfono. Si los personajes dejan a «Cassandra» con él, tanto él como su séquito se irán y ya no ocurrirá nada más. Tratará el pago; un favor que les deberá, además de 50000 Euros. (Nota: Este hombre es un Tremere, pero no es Wilkins.)

El Narrador debería hacer una tirada de Auspex (dificultad 6) por cada personaje que permanezca en el almacén después de que la furgoneta se haya marchado. Cualquier número de éxitos indica que el personaje siente un peligro inminente. Más de dos indicará que el peligro está en la oficina del almacén, y que otro peligro viene de fuera. Si cualquiera de los personajes mira en la oficina, encontrará una bomba de napalm con un detonador a distancia. Simplemente el apagar el receptor evitará que haga explosión.

Poco después de la marcha de «Wilkins», una docena de pandilleros armados con porras, desgarradores, garras y dos ciberlanzallamas montados en el brazo atacarán el almacén. Estos pandilleros fueron enviados por Wilkins para destruir a los personajes antes de que pudieran llevarle a la Ravnos. Utiliza las puntuaciones de la Escena Uno. Son, por casualidad, miembros de la banda Vistas de Hierro. Tres turnos después de que comience a luchar, el almacén explota en llamas ya que estalla la bomba de napalm de la oficina.

Si Revelan la Historia

Si los personajes informan a su contratante del plan de los Ravnos, la voz del Tremere se vuelve interesada. «Ya veo. Esto

es muy interesante. ¿Por qué no nos encontramos en persona y discutimos esta situación? Traed a Cassandra, o quien quiera que sea, con vosotros.» Parece un tanto fastidiado y preocupado. Tiene buenas razones para estarlo; muy pocos quieren disgustar a los Ravnos.

Arreglará una reunión en el mismo almacén, pero hay un problema. Tasha consigue escabullirse en la excitación (incluso si no la hay).

Furgoneta, ghouls y vampiros esperan igual que en la escena previa. Cuando los personajes se acercan a la furgoneta, un distinguido caballero, atractivo y de mediana edad, sale de la misma para recibirles. Naturalmente estará decepcionado ante la falta de un cuerpo, pero no estará tan enfadado con ellos por perderla. Obtendrá toda la historia de los personajes y entonces se irá.

Después de su marcha, los eventos tal y como están descritos arriba suceden en el mismo orden:

Epílogo

Cualquiera de los diversos acontecimientos pueden dar una continuación lógica a esta historia. Si los personajes intentaron traicionar a los Ravnos, ahora tienen algunos enemigos todavía más extraños. Los Ravnos no les intentarán matar a menos que reaccionen fuertemente, pero harán de sus no vidas un infierno.

Si los personajes ayudaron a traicionar a Wilkins, éste querrá vengarse, lo que podría conducir a futuras historias. No intentará arreglar una Caza de Sangre; es estúpido invocar una sobre los habitantes de la Zona de Combate. Sin embargo, intentará conseguir sus muertes. Esto podría no ser muy difícil, considerando que sabe dónde están sus refugios. Si son listos, se trasladarán.

Si los personajes comenzaron una pelea dentro de la Iglesia del Metal, todavía serán bien recibidos en el club, pero serán cuidadosamente vigilados por algún tiempo.

Helen sentirá curiosidad por lo ocurrido con Taliaferro. Ella es consciente de la antipatía que Wilkins sentía hacia el Toreador, y lo vigilará de cerca, pero no encontrará nada. Sin embargo, si la pelea comenzó dentro de la Iglesia del Metal, sabrá lo que le ocurrió y quién lo hizo. No invocará una Caza de Sangre sobre los personajes, pero dará órdenes a sus peones para capturarlos y clavarles si los encuentran.

A pesar del resultado, Barracuda no va a creer que se encontró con lo sobrenatural. Creerá que lo de «cadáver andante» es un truco publicitario o sólo una broma.

Después de todo, sólo ha sido otra semana en Night City.

HOMBRE LOBO

SALVAJE OESTE

**PRONTO, LA PLATA VALDRÁ
MÁS QUE EL ORO**

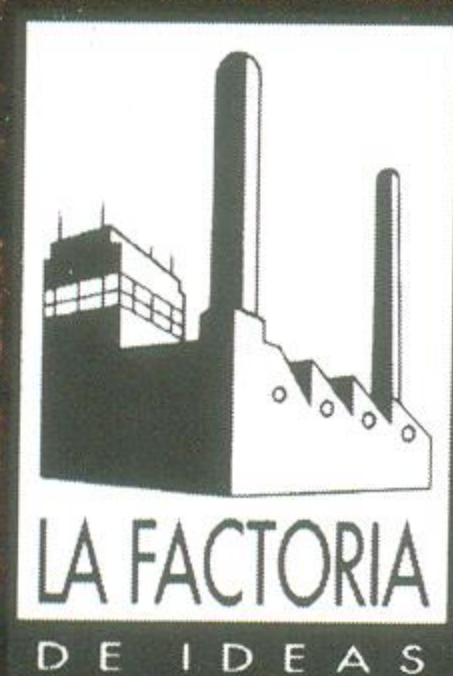
YA A LA VENTA EN TU TIENDA DE JUEGOS

**HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE ES EL SEGUNDO JUEGO
DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN TIEMPOS PASADOS.
ESTA VEZ TRASLADARÁS TU GAROU A LA ÉPOCA DE
LOS COWBOYS.**

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es

tinieblas@distrimagen.es



Recuerda: No es más que un sueño ...



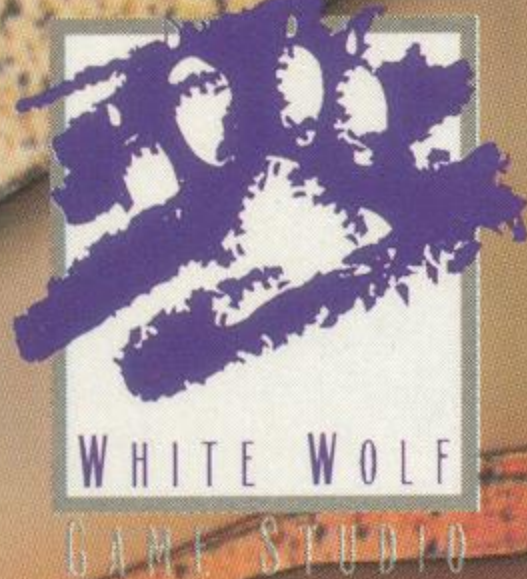
CHANGELING

El Ensueño

2d10 • esp 1 • 395 ptas



¿... O no?



Completa tu colección.
El quinto juego del Sistema Narrativo,
que empezó con Vampiro: La Mascarada, es el más seguido
de la serie en todo el mundo. Averigua por qué.

