

El Purgatorio

Un escenario en un club nocturno para **Vampiro: La Mascarada** (White Wolf Magazine n.º 28).

Por Graeme Davis

*Mascarada, mascarada,
agarra tu máscara y no llegues tarde,
sal y sal bien disfrazado
el calor y la fiebre en el aire de la noche.
-Halloween, Halloween*

Introducción

Cazar en mitad de la noche es la táctica de un lobo solitario. La Bestia ha convertido al Vampiro en un cazador solitario. Aunque dentro del alma de cada Vástago la Bestia mantiene su fuerza, muchos todavía se aferran a lo que les queda de naturaleza humana. Se arrojan a los pozos de la humanidad para sumergirse en el latido de la vida, en un intento desesperado de volver a descubrir el calor y el éxtasis de la vida que han abandonado. Buscan la sangre vibrante de vida en la ciudad y despertar lo que queda en su aprecio por la misma. Buscan a otros de los suyos para romper la barrera levantada por su propio corazón salvaje para preservar y avivar los últimos rescoldos de su Humanidad. Los Vástagos buscan los antros llenos de música, calor, danza, bebida y sexo -porque desean recrearse como criaturas de gracia y dignidad social.

Vampiro, más que otros juegos, crea un entorno social tan dinámico como un escenario de violencia. Requiere personajes que participen en la sociedad de los Vampiros, que tomen consciencia de sus secretos y planes, y que participen en sus constantes intrigas. Es precisamente lo que describe este artículo, un escenario donde puedes involucrar a los personajes en la política de la sociedad de los no muertos en la que han sido arrojados.

El Purgatorio es un club nocturno punk, que puede estar situado en cualquier ciudad de Norteamérica o de Europa. También es un lugar de encuentro para los Vampiros, y un personaje que se adentre entre sus muros puede descubrir que de repente su existencia ha dado un giro diferente. El Purgatorio cambiará toda la percepción que tengan sobre la ciudad y los Vástagos que la controlan. Puede situarse fácilmente en el escenario de Chicago o en la Crónica "Forjado en Acero."

Si pretendes participar en una Crónica de Vampiro como jugador, por favor, no leas más. La información de este artículo está destinada sólo para los ojos del Narrador, y leerla reduciría el desafío y la diversión que tú y tus compañeros podéis extraer de Purgatorio.

Refugio de Anarquistas

En la ciudad hay quienes no son bienvenidos en el Elíseo de los Antiguos. Estos Anarquistas son arrojados al Purgatorio sin esperanza de redención o cambio. A estos jóvenes Vampiros se les advierte que no causen problemas, pero sólo reciben amenazas -no conocen recompensa. El Purgatorio es el lugar en el que permanecerán hasta que la decisión de los Antiguos sea revocada. A la sombra de la gran ciudad, quienes visitan el Purgatorio se dan cuenta de que nunca serán libres de sus cadenas adamantinas.

El Purgatorio es el lugar donde los Anarquistas se pueden reunir con seguridad, porque a todos se les prohíbe recurrir a la violencia mientras se encuentren dentro de sus límites. Es aquí donde quienes se encuentran en la periferia de la sociedad de la Estirpe buscan a otros, para descubrir la verdad de su condición. Aquí los jóvenes Vampiros pueden conocer lo que ocurre en la ciudad y quién controla qué. En el Purgatorio, no puedes aplastar a tu oponente con fuerza bruta. Las armas vienen del ingenio, y quienes pierden sufren un destino peor que la muerte, condenados al infierno de la vergüenza eterna.

Utilizar este escenario

Muchos Vástagos acuden a alimentarse al Barrio, y a lo largo de los años se ha convertido en un lugar donde reunirse, conspirar, intrigar, y también cazar. Aunque los Antiguos pueden reclamar los Elíseos (la ópera y los museos) como sus "clubes nocturnos," los Anarquistas consideran el Barrio como su territorio. El propietario del Purgatorio estableció el club nocturno como un lugar para que los Anarquistas se reunieran pacíficamente, pero ahora se ha convertido en un sitio tan establecido que a veces los Antiguos se dignan visitarlo. Aventurarse en los barrios bajos no sólo es un pasatiempo limitado a los mortales.

Los Anarquistas de toda la ciudad acuden a reunirse aquí, buscando una oportunidad de hacer contactos y escuchar cotilleos. Por lo tanto será un lugar excelente para que introduzcas a tus personajes en telarañas de intrigas, porque muchas de las cosas que se discuten en la trastienda del club pueden estar relacionadas con conspiraciones contra el Príncipe, o alguna otra de las facciones de su Dominio. Varios Vástagos se presentan en este artículo, y cada uno presenta posibilidades a partir de las que elaborar historias.

Pero el Purgatorio también es un club para mortales, similar a cualquier otro club de baile en cientos de ciudades.

Aunque los mortales que visitan el local se encuentran protegidos por la convención, es posible que un personaje recién creado pueda pasar su Preludio aquí, y que uno de los habituales del club se convierta en su “sire.”

En tu Crónica, puedes usar el Purgatorio como la localización más básica -el punto en que se conectan y encuentran tus personajes. Es un lugar donde puedes asumir que se encontrarán al principio de cada historia, y donde siempre vuelven al final. El Purgatorio puede ser la constante en una Crónica llena de traiciones y cambios, el foco que lo une todo. Se pretende que sea un “lugar de descanso” para tus personajes, y que terminen conociéndolo mejor que sus propios refugios. (A riesgo de sonar estereotípico, piensa en él como el “Cheers de los Condenados”).

Sin embargo, para utilizar mejor esta localización, necesitas involucrar a tus personajes tanto como puedas en su funcionamiento noche tras noche. En el Purgatorio encontrarán un refugio excelente, pero también deben devolverle algo -deben ayudar a mantenerlo limpio de jaleos, y ayudar a Jean Marie a mantener la paz – existe cierta responsabilidad inherente a ser un habitual. Las relaciones entre los personajes y el club deberían ser tan profundas como puedas conseguir, así te resultará fácil introducirlos en las tramas de las historias.

Los neonatos pueden haber sido presentados en el Purgatorio por su sire, como parte de su instrucción. Quienes han sido abandonados por sus sires después del Abrazo, pueden ser guiados por otros Vástagos que conozcan. Para los neonatos confundidos, el Purgatorio ofrece lo siguiente:

-Un lugar seguro, al menos por un tiempo. Los personajes pueden refugiarse aquí -resultará especialmente útil si han sido creados sin el permiso del Príncipe de la ciudad, y se tendrán que tomar decisiones sobre la continuidad de su existencia. Aunque Jean Marie no se puede enfrentar a una Caza de Sangre si alguien la convoca, el Purgatorio es un refugio contra quienes pretendan tomarse la justicia por su mano.

-Una oportunidad de aprender sobre los Vástagos, su etiqueta y la política local. Si los sires de los personajes los abandonaron o no se sienten inclinados a educarlos, pueden aprender mucho en el Purgatorio simplemente manteniendo sus ojos y oídos abiertos. También pueden usar a los contactos que hagan aquí -especialmente a Giuliana y a Jean Marie (consulta la sección de personajes) – para conseguir una presentación ante el Príncipe y realizar una solicitud de permiso para permanecer en la ciudad. Cualquiera de estos Vástagos puede resultar un Mentor valioso.

-Un lugar para reunirse con los Vástagos de la ciudad, escuchar cotilleos y rumores, y en general cruzarse con distintas historias. Aunque puede convertirse en un cliché si se usa demasiado, un lugar de encuentro como un bar o un club es un punto excelente de partida para una historia. El resto de esta sección presenta elementos específicos de tramas, mostrándote unas pocas posibilidades.

Localización

El Purgatorio no está lejos del centro del barrio de ocio de la ciudad, pero se encuentra situado en una calle secundaria y no en una avenida principal. La naturaleza de los edificios que lo rodean no es importante; pueden ser tiendas, pequeños almacenes, o edificios de oficinas baratas. Cualquiera que sea su naturaleza posiblemente se trate de edificios reconvertidos (de finales del siglo XIX o principios del XX), y casi con seguridad estarán cerrados durante el horario de apertura del club.

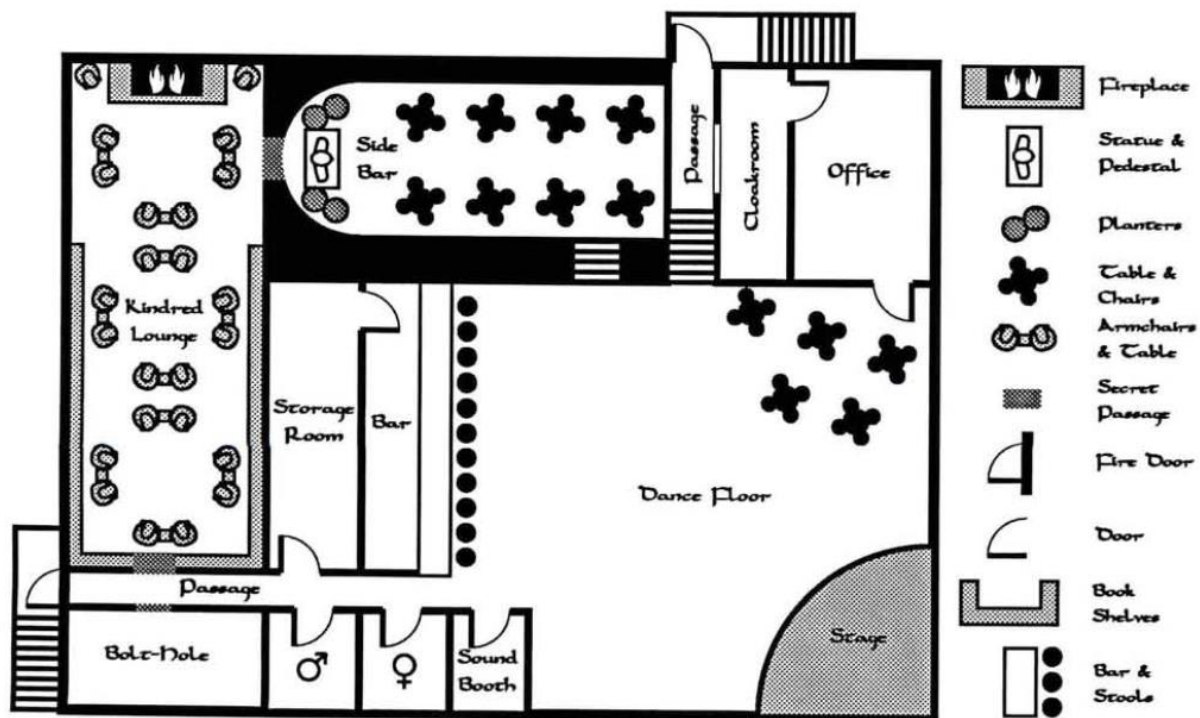
El edificio donde se encuentra hoy el Purgatorio originalmente era una pequeña fábrica de ropa, un taller clandestino construido hacia finales del siglo XIX. El club en sí se encuentra en el sótano del edificio (algo que preocupa a los inspectores de seguridad, pero que son sobornados para que miren a otro lado) y como sólo tiene un letrero pequeño, pocos en la ciudad saben algo de él. Sin embargo, para los punks de la ciudad, es uno de los sitios más frecuentados, habiéndose labrado toda una reputación entre músicos y punks de todo el mundo. Jean Marie compró el local en la década de 1960, y lo reformó para convertirlo en un club. Su clientela ha cambiado mucho con el paso de los años -pasando de beat a psicodelia a punk a gótico-punk e incluso algo de rap- pero siempre ha mantenido su nombre de Purgatorio y su decoración básica. Así es la naturaleza de un club en manos de los no muertos eternos.

Clientela

El Purgatorio es un lugar muy extraño -sólo las personas más raras lo frecuentan (y por eso los Vampiros no destacan). Siempre ha atraído a los marginados de la sociedad, así como a los elementos más duros y menos “civilizados” de la juventud moderna. Aunque algunos estudiantes de arte lo siguen frecuentando (testigos de la nueva era), la mayor parte de la clientela está formada por punks y skinheads. Los peinados mohawk y los piercings son frecuentes. La mayoría de los clientes son lo más destacado de los movimientos punk y gótico. Suelen vestir con un estilo exagerado y barroco con cuero.

Sin embargo, también es un club de contradicciones, porque a pesar del predominio de los punks, también recibe clientes entre otros muchos tipos de individuos. Raperos y muñecos de sangre acuden con frecuencia, así como algunas drags. Por encima de todo, el Purgatorio es un lugar de aceptación -cualquiera puede entrar. Todo tipo de jóvenes desilusionados se puede encontrar en su interior -todos tienen su refugio aquí.

Purgatory



Música

El Purgatorio a menudo dispone de bandas que tocan en vivo y siempre hay un concierto las noches de los viernes y los sábados. Estas bandas casi siempre son grupos de punk o trash, aunque el speed metal se está volviendo cada vez más frecuente. Aunque las bandas locales tocan en algunas noches, los viernes y los sábados Jean Marie contrata a bandas de fuera de la ciudad y realiza presentación de nuevos talentos. Entre las bandas que han tocado en el club se encuentran los Plasmatics, Dead Kennedys, New York Dolls, los Sex Pistols, The Calsh, Angry Samoans, Black Flag, Minute Men, She Males, Th'Inbread, Throbbing Gristle y Jesus Crysler. Viejos pósters gastados de estas bandas todavía se pueden ver en el exterior del edificio, así como en la entrada.

En los últimos años, el Purgatorio ha tenido bastante público, y de hecho Jean Marie se las ha ingeniado para traer a algunos grandes grupos a su club. Los Ramones, los Slammin'Watusis, los Butthole Surfers, los Buzzcocks, Iggy Pop, Jello Biafra, Firehose, Dead Milkmen, Fugazi, Red cross y Tragic Mulatto han tocado recientemente en el Purgatorio. Unas pocas bandas de rap también han tocado en los últimos meses -NWA, Ice T y Public Enemy. Cuando las bandas no tocan en directo, un Dj hace sonar su música.

Reglas

Como cualquier otro club, el Purgatorio tiene sus reglas. De hecho, tiene dos tipos de reglas, uno para sus clientes mortales, y otro para los Vástagos que se reúnen aquí.

Las reglas para los clientes mortales son similares a las de cualquier otro club nocturno -se reserva el derecho de admisión, se puede requerir identificación y certificación de edad para poder entrar o beber, y las conductas violentas o molestas no son permitidas. El horario del club es el habitual en su ciudad -puede variar, aunque lo frecuente es entre las 21.00 y las 3.00 a.m.

Se espera que los Vástagos que visiten el club dejen sus rencillas fuera; se considera el Purgatorio un territorio neutral y cualquiera que no respete su neutralidad se tendrá que ir. En segundo lugar, y lo más importante, el Purgatorio, *nunca* debe considerarse un terreno de caza. Es obligatorio dejar en paz a los mortales en su interior, aunque seguirlos y matarlos en otro lugar es algo distinto, pero incluso hacer eso se considera una falta de educación. Nadie quiere que las autoridades mortales establezcan conexiones entre el club y una serie de asesinatos misteriosos.

Localizaciones en el club

El diseño del club es más o menos autoexplicativo. Quienes quieran entrar deben atravesar la puerta principal bajo los ojos vigilantes de Carl y Peter. Una vez admitidos, los clientes pasarán por un largo pasillo que lleva más allá de un guardarropa (con una oficina detrás) hasta una serie de escaleras que bajan y llevan hasta el club en sí.

La sala principal

La sala principal consiste en una pista de baile con un bar lateral y un pequeño escenario en la esquina opuesta.

En la parte de atrás se encuentra una cabina de sonido para los Djs, en función de la noche. Hay mesas en ambos lados de la sala apartadas del escenario, pero la mayor parte del espacio se encuentra despejado. Cuando tocan algunas bandas especialmente polémicas, se coloca una barrera especial de madera a lo largo del escenario para proteger a los músicos y a veces se cierra la zona para formar una “jaula” protectora. Un anillo proyector de luces especialmente caro se encuentra situado sobre el escenario, pero el resto de la zona se encuentra en una penumbra permanente (no hay “bolas de luces” en el Purgatorio). Las paredes están pintadas con colores oscuros, con murales vívidos basados en pinturas de de William Blake y El Bosco.

Cuando el club está abierto, la intensidad de la música hace necesaria una tirada de Percepción + Callejeo para escuchar algo de lo que se diga, incluso aunque alguien se encuentre justo detrás del personaje al alcance de su oído. El número de la dificultad varía en función de la distancia y otros factores relevantes, pero es una media de 4 (asegúrate de utilizar las reglas de éxitos automáticos, para no tener que tirar todo el tiempo).

El bar lateral

En el lado opuesto del escenario se encuentra un espacio más pequeño en el que los clientes pueden sentarse, beber y charlar en un ambiente más tranquilo. La música de la sala principal todavía se escucha a través de las puertas abiertas, pero no es tan intensa ni hacen falta tiradas para escuchar a los demás. Esta parte del club suele atraer a los clientes mayores y menos intensos. De hecho, es aquí a donde vienen a charlar los universitarios locales.

Esta habitación está decorada con colores más luminosos, y los murales muestran obras de William Blake y Gustavo Doré, así como imitaciones de arte funerario egipcio. Está lleno permanentemente con el humo de todo tipo de cigarrillos, cuyo humo exhala casi todo el mundo.

En el espacio semicircular que remata el bar se encuentra una estatua rodeada de varias plantas artificiales. Tanto la estatua como las plantas son resina acrílica imitando mármol, imitando el arte renacentista. La estatua es un retrato a tamaño real del poeta Dante, vestido con túnica y un manto encapuchado. Una inscripción en el plinto identifica al poeta. Un personaje que tire Inteligencia + Arte (o Literatura) mientras mire la estatua, sentirá algo inusual en ella. La impresión depende del número de éxitos.

1 éxito: Posiblemente nada -después de todo, claramente es moderna. Parece el intento de alguien de coipiar uno de los grabados de la Divina Comedia, donde el poeta romano Virgilio guía a Dante a través del Cielo, el Infierno, y el Purgatorio.

2 éxitos: Parece diferente a la mayoría de los retratos publicados de Dante, pero muchos de ellos fueron pintados después de la muerte del poeta por gente que nunca lo conoció. También es diferente de los grabados de Doré.

3 éxitos: Es muy similar a un oscuro retrato contemporáneo de Dante.

4 éxitos: El retrato se encuentra en una colección privada en Siena y aparece en unos pocos libros sobre el poeta. O bien es una reproducción contemporánea desconocida o quien la esculpió hizo sus deberes.

5 éxitos: Definitivamente no es una copia de una estatua conocida de Dante. Es similar a un par de retratos prácticamente desconocidos por el gran público, pero tiene diferencias importantes. Mirando más de cerca, esas diferencias parecen deliberadas, y no producto del descuido. Debe estar basada en un retrato desconocido; si se descubriera sería un retrato muy valioso y todo un descubrimiento artístico. Ni siquiera es del estilo de ningún escultor conocido del período. ¿Cómo llegó al club una estatua como ésta? Si estuviera hecha en mármol en lugar de resina...

La verdad es que la estatua fue creada por Giuliana (consulta la sección de personajes), trabajada a partir de unos estudios que hizo de Dante durante el breve período de amor entre los dos (Nota: Giuliana fue Abrazada en el siglo XVI y Dante murió en el XIV, así que no es posible, salvo que Dante recibiera el Abrazo o prolongara su vida. Se podría solucionar la errata considerándola una dulce mentira de Giuliana para darse importancia). En el siglo XX está experimentando con los nuevos materiales y métodos de escultura, como la resina y la fibra de vidrio, pero todavía no los ha dominado. No está especialmente satisfecha con esta obra, y por eso tampoco le importa que se encuentre expuesta en el club nocturno.

La barra

La barra es de estilo clásico, con 1.20 m de altura y medio metro de ancho, con una puerta colgante en un extremo. La superficie de madera está muy desgastada en algunos lugares, y todavía se pueden leer los nombres de muchos clientes y bandas. El espacio detrás de la barra está lleno de neveras con cervezas locales e importadas, botelleros de vino y otros licores, y el equipo necesario para bombear cerveza desde el almacén de al lado. Bajo la barra también hay una escopeta de dos cañones cargada. La pared trasera de la barra es un enorme espejo, con estanterías llenas de botellas y otros accesorios contra la pared.

El almacén

Detrás de la barra, accediendo por el pasillo de servicio, se encuentra el almacén, una gran habitación desnuda iluminada por una única bombilla desprotegida. Está llena de estanterías, barriles y botellas, vacías y llenas, que surten el bar. Una serie de cañerías de plástico atraviesan la pared permitiendo bombear cerveza a los grifos del bar.

El pasillo de servicio

El pasillo de servicio conecta los reservados (cada uno para una persona, aunque a veces hay quienes descansan

en otro lugar) y el almacén del bar antes de llegar a unas escaleras ascendentes que comunican con el exterior. Las puertas son la principal salida de emergencia del club, y disponen de una alarma antiincendios y barras de seguridad, aunque la alarma se desconecta durante el horario de apertura (algo ilegal), por lo que esta ruta a menudo se utiliza para deshacerse de clientes problemáticos. Las puertas no pueden abrirse desde el exterior. La paredes del pasillo están recubiertas con un vívido papel de pared dorado, que se puede encontrar en restaurantes baratos. El pasillo sólo está iluminado por la luz del letrero de “Salida” que cuelga sobre las puertas exteriores, y sólo se enciende cuando el club está abierto. Si se examina de cerca la puerta se puede descubrir sangre seca en el suelo, incluyendo la silueta de una mano (en la que se pueden apreciar las huellas).

Una señal sutil

Las luces ultravioletas comunes en algunos clubes se encuentran ausentes, pero han sido sustituidas por neones fluorescentes cubiertos de celofán violenta. La mayoría de los clientes no sabrían distinguir la diferencia -pero para los personajes que lo comprueben deliberadamente se necesita una tirada de Inteligencia + Teatro (o Ciencia) para descubrirlo. La luz ultravioleta casi hace que las superficies blancas brillen a media luz, y como por lo general no se encienden hasta bien avanzada la noche, la mayoría de los clientes mortales no lo saben. Por supuesto, los clientes Cainitas aprecian la cortesía; aunque la luz artificial ultravioleta no es tan mortífera como la luz del sol natural, resulta algo incómoda para los no muertos.

Compañía selecta

Además de las zonas “oficiales” del club presentadas antes, existen dos habitaciones que los ojos mortales nunca llegan a ver. Unas puertas ocultas en el pasillo del servicio se abren a un espacio de almacenamiento más pequeño y apretado. Otra puerta oculta conecta el espacio de los Vástagos con el bar lateral.

Puertas ocultas

Las puertas ocultas en el pasillo y el bar se pueden encontrar con una tirada con éxito de Percepción + Investigación (o Arquitectura, o quizás Ciencia). Todas las tiradas tienen una dificultad de 7. La manera de abrir las puertas sólo se descubre si el personaje obtiene 3 éxitos o más.

Las puertas ocultas del pasillo de servicio se encuentran ocultas en el patrón de la pared, pero dependen de la mala iluminación para permanecer disimuladas. Si alguien trae una luz lo bastante intensa al pasillo y busca puertas ocultas, la dificultad se reduce a 4. La puerta al refugio dispone de un cerrojo que se empuja hacia atrás y se desliza hacia un lado; se puede cerrar devolviendo el cerrojo a su lugar y tirando de la puerta hacia adelante, utilizando una falsa lámpara. Esta puerta no se puede abrir desde dentro.

La puerta al Salón de los Vástagos simplemente se abre empujando hacia dentro (las bisagras están a la izquierda) y se cierra sola con un muelle. El lado interior de la puerta dispone de un pomo de bronce al estilo de Luis XIV de Francia.

La puerta del Salón de los Vástagos al bar lateral se abre de manera similar. Está escondida detrás de la estatua y las plantas, y parece una sencilla pared blanca desde el exterior. De nuevo, tiene un pomo de bronce de estilo Luis XIV en el interior.

El Salón de los Vástagos

Esta gran habitación está decorada como si fuese un club de caballeros londinense del siglo XIX. Dos paredes están recubiertas de estanterías de maderas llenas de libros, y dispone de sillones acolchados con cuero rojo dispuestos por toda la estancia, cada uno con una mesita de palo de rosa. La mayoría son antiguos, aunque también hay reproducciones modernas. En un extremo hay una falsa chimenea dispuesta en la pared, con una estructura de madera de estilo inglés del siglo XVII.

La habitación está dispuesta para las reuniones de los Vástagos, para que socialicen y negocien. En varios momentos se han celebrado reuniones que han cambiado la historia de la Estirpe de la ciudad. En una noche normal, muchos de los clientes habituales se encuentran aquí, y otros muchos Vástagos pueden acudir si se negocian asuntos importantes. Sin embargo, no todos los Vástagos que visitan el Purgatorio son bienvenidos aquí. Sólo puedes entrar si eres invitado por Jean Marie (aunque después de ser invitado, eres libre de volver cuando quieras). A veces se pueden encontrar mortales en esta habitación, a menudo se trata de músicos o amigos especiales de Jean Marie -en esas ocasiones, no se tratan asuntos de los Vástagos.

El refugio

Esta pequeña habitación secreta se utiliza de vez en cuando para almacenaje y prisión. Esta habitación se encuentra por completo desnuda e iluminada sólo por una bombilla encima de la puerta. La pared larga dispone de tres pares de grilletes. En ocasiones, hay Vástagos que han pasado el día en este lugar. Aunque Jean Marie es reacio a utilizar su club como refugio para quienes huyen del Príncipe, a veces les ha hecho un favor a sus amigos especiales.

Personajes



Jean Marie Delacroix, propietario del Purgatorio

Abrazo: 1850

Edad aparente: Principios de los treinta (Nacido en 1826)

Generación: 7ª

Descripción: Estatura media, cuerpo delgado, prendas oscuras e imaculadas

Clan: Caitiff

Conducta: Caballeroso

Naturaleza: Arquitecto

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Callejeo 2, Empatía 5, Esquivar 1, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 1,

Subterfugio 3

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 5, Sigilo 2

Conocimientos: Burocracia 1, Finanzas 1, Ocultismo 1

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 2, Potencia 2, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 2, Fama 1, Posición 1, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 1

Fuerza de Voluntad: 9

Humanidad: 6

Jean Marie es un hombre joven, enérgico, y algo enjuto, un dandi confeso y un miembro de la alta sociedad. Aunque su Abrazo (que tuvo lugar en Montreal alrededor de 1850) fue brutal y lo dejó Sin Clan, la mayoría de los Vástagos parecen estar de acuerdo en que hay una sangre fuerte de Toreador en algún lugar de su linaje. Desde luego comparte la obsesión del clan con la moda y pasarlo bien.

Los pocos que lo conocen bien -y los pocos que ven más allá de su fachada- se dan cuenta de que su actitud es una simple conveniencia, y su interés por la moda y la vida social es una simple obsesión que cultiva para mantenerse conectado con su humanidad y rechazar a su Bestia. Son todavía menos los que saben que Jean Marie se siente desesperadamente solo debido a que es un Caitiff y el abandono de su sire. Tiene una auténtica necesidad de pertenecer a algo, y el club le ha proporcionado el reconocimiento del Príncipe y un lugar en su dominio.

Jean Marie disfruta rodeado de los vivos, y no tiene deseos de participar en las intrigas y luchas entre facciones que tienen lugar entre la Estirpe. Hasta el momento ha conseguido asegurarse de que el Purgatorio sea territorio neutral y abierto a todos. Aunque su exterior inspira el desprecio de algunos, nadie lo considera una amenaza, y confía en mantenerse así para estar seguro.

Le encanta la música y fue por esta razón por la que abrió el Purgatorio -quería ser capaz de oír a las bandas que le gustaban. Aunque pocos lo entienden, disfruta de la música punk, que se ha convertido en su principal pasión en los últimos años. Aunque desde luego no viste como un punk, lleva el mensaje nihilista del movimiento oculto en su corazón. Desde luego sus arrebatos periódicos de desesperación lo unen a esa subcultura.

El Purgatorio es un recurso valioso para los Vástagos de la ciudad -es un lugar seguro donde los conflictos se dejan fuera y los problemas se pueden solucionar bajo la bandera de la tregua. En más de una ocasión, las discusiones han evitado enfrentamientos más serios. Este hecho también es del agrado de Jean Marie, aunque no lo reconoce -siente que es necesario mantener la paz y evitar el conflicto, construyendo algo por el bien de todos, no sólo formando parte de algo, sino también construyendo.

Consejos de interpretación: Habla con gran intensidad y fuerza, pero elige palabras que transmitan

comprensión y sensibilidad.

Influencia: Jean Marie controla muy poco en la ciudad más allá del Purgatorio. Tiene influencia sobre los propietarios de otros clubes, y también tiene conexiones entre los músicos punk. Su riqueza le ha permitido mantener e Purgatorio abierto durante muchos años, a pesar de que nunca ha tenido beneficios considerables, y le ha permitido traer a algunas bandas realmente famosas a su pequeño escenario.



Carl Winter, Ghoul y portero

Nacido: 1925

Edad aparente: Principios de los cuarenta

Descripción: estatura media, robusto, amenazador, silencioso

Conducta: Bravo

Naturaleza: Conformista

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Callejeo 4, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 1, Conducir 3, Seguridad 1, Sigilo 1

Disciplinas: Potencia 1

Equipo: Nudilleras de bronce, navaja, tubería de plomo, revólver de cañón corto de 38mm

Carl ha sido un seguidor toda su vida. Comenzó siendo un matón de poca monta, trabajando para el jefe de una banda, que lo envió a recaudar un “impuesto de protección” a Jean Marie a mediados de la década de 1960. Ahora trabaja para Jean Marie, asegurándose de que nadie vuelva a intentar hacerlo. Ha estado en el Purgatorio casi desde sus inicios, y está convencido de que algún día Jean Marie lo convertirá en un Vástago. Se equivoca, pero Jean Marie no ha hecho nada para desengañarlo. Después de todo, la esperanza de una “promoción” hace que Carl se mantenga leal y diligente a su servicio. Además, su habilidad para moverse de día es demasiado útil como para renunciar a ella, y (todo el mundo está de acuerdo), Carl simplemente es demasiado feo para que Jean Marie lo abraze.

Carl tiene un prejuicio interesante -detesta la música punk y a los punks. Los tolera lo mejor que puede, pero algunos días, cuando se encuentra de mal humor, está a punto de perder los nervios. Durante años, Carl ha intentado convencer a Jean Marie de que convierta el club nocturno en un “lugar más tranquilo, con muchas chicas guapas.”

Consejos de interpretación: Pretende ser el estereotípico matón callado y no irás muy desencaminado. Cuadrate tus hombros, mira a todo el mundo y nunca permites que te falten al respeto. Te encanta tirar gente a la calle.



Peter Eckhart, Ghoul y Manager

Nacido: 1946

Edad aparente: Unos veinte

Descripción: Por encima de la altura media, cuerpo esbelto, cabello marrón largo, bigote

Conducta: Solitario

Naturaleza: Superviviente

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 1

Talentos: Actuar 1, Alerta 1, Callejeo 1, Empatía 2, Esquivar 1, Liderazgo 1, Pelea 1, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Música 4, Reparaciones 2, Sigilo 1

Conocimientos: Lingüística 1, Ocultismo 1, Política 1

Disciplinas: Potencia 1

Equipo: Ninguno destacado

Peter era uno de los músicos que comenzaron a tocar en el Purgatorio cuando el club abrió en la década de 1960, y pronto se hizo amigo de Jean Marie a partir de su pasado similar, por extraño que parezca. Peter era un huérfano, abandonado a las puertas de una iglesia por una madre a la que nunca conoció. Pasó por varias instituciones durante los primeros años de su vida, sin nadie a quien llamar familia y ningún lugar al que considerar un hogar. La música fue su refugio y una forma de hacer realidad algunos de sus sueños -tener un lugar al que pertenecer y gente que lo quisiera. Aunque Peter ya no toca tan a menudo (la música psicodélica es su estilo, no el punk), se ha convertido en una especie de hijo adoptivo de Jean Marie, y en el Purgatorio ha encontrado su hogar. Se rumorea que puede que pronto Jean Marie solicite el derecho de Abrazar a Peter como su progenie. Ahora es el manager del Purgatorio y se encarga de la mayoría de los asuntos sin necesidad de que su domitor intervenga.

Consejos de interpretación: Siempre actúa como si estuvieras ocupado haciendo algo, como limpiar una mesa o servir una birra. Sé brusco con todos los desconocidos (tienes mucho trabajo que hacer), pero sé amable con los clientes habituales. Nunca mires directamente a nadie a menos que vayas a decir o te hayan dicho algo especialmente relevante o importante.



Giuliana Scoruzzo de Cima; Antigua, cliente habitual, y amiga

Abrazo: 1598

Edad aparente: Mediados los treinta (Nacida en 1564)

Generación: 6ª

Descripción: esbelta, morena, grácil

Clan: Ventrue

Conducta: Vividora

Naturaleza: Protectora

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Callejeo 1, Empatía 3, Liderazgo 1, Subterfugio 1

Técnicas: Etiqueta 2, Música 1

Conocimiento: Burocracia 1, Escultura 5, Filosofía 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Pintura 4, Política 2,

Teología 2

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Dominación 2, Fortaleza 2, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Criados 1, influencia 2, Posición 2, Rebaño 1, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 1

Fuerza de Voluntad: 9

Humanidad: 7

Giuliana nació en una familia importante en una ciudad italiana pequeña y tranquila, y se mostró prometedora desde que era una niña. Algunos de sus parientes más ambiciosos comenzaron a hablar de casarla con un príncipe para mejorar la posición de su familia, y después de muchas negociaciones, con dieciséis años fue enviada a la corte de Génova, donde atrajo la atención y se puso bajo la protección de un cortesano (un consejero de confianza) que afirmaba ser un pariente lejano suyo, pero que en realidad era un Vástago del Clan Ventrue. Después de varios años juntos, celebraron una especie de matrimonio que la apartó del mundo mortal para siempre.

Su “marido” murió a manos de la Inquisición unas pocas décadas después, pero Giuliana consiguió escapar. Impulsada por su curiosidad intelectual, viajó lejos y consiguió una educación que le habría resultado imposible si su familia la hubiera casado con un príncipe como pretendían.

Giuliana es toda una dama del renacimiento en porte y educación. Tiene una naturaleza tranquila y cortés, y una voz suave, pero puede conversar sobre una amplia variedad de temas con sorprendente habilidad. También tiene un dominio instintivo de la política, además de ser una pintora y escultora de talento. Le gustan los vestidos discretos y amplios, con colores vívidos pero elegantes -un contraste distintivo de los estilos de los clientes mortales del club. La mayoría asumen que se ha quedado en algún lugar a finales de la década de 1960.

Giuliana llegó a la ciudad hace un siglo, se presentó ante el Príncipe y recibió permiso para quedarse. Ahora se encuentra bien situada en la jerarquía local de la Estirpe, y tiene una influencia considerable. Tiene un mayordomo Ghoul y una pareja de doncellas a las que ha Dominado lo suficiente para que sean un Rebaño de confianza. Para los Vástagos, ella es un parangón de buen gusto y compostura. Aunque disfruta de la aceptación de los antiguos, también tiene otro lado menos conocido.

Jean Marie y Giuliana se hicieron amigos desde que se conocieron. Su interés mutuo por el arte se convirtió en

un respeto mutuo, con la profunda admiración de Jean Marie por la sabiduría y experiencia de Giuliana, aunque Giuliana siente el dolor de Jean Marie y desearía consolarlo. Admira su intención de convertir el Purgatorio en una especie de refugio para los desposeídos. Son casi inseparables, y algunos rumores aseguran que han compartido un Vínculo de Sangre entre ellos. Se niegan a hacer comentarios, y de hecho podrían volverse muy hostiles hacia cualquier cretino que hable del tema.

Consejos de interpretación: Practica una pose aristocrática -ponte firme, eleva las cejas y pon las manos a los lados, asegurándote de que todos tus movimientos sean elegantes y gráciles. Habla con tranquilidad y educación, pero imprime algo de calidez en tu voz cuando la persona con la que hables resulte ser interesante y profunda.



Feo, cliente habitual

Abrazo: 1920 (Nacido en 1901)

Edad aparente: Pasada la adolescencia

Generación: 11ª

Descripción: Alto, delgado, ojos hundidos, cara huesuda, con un peinado punk salvaje y siempre cambiado (de todas maneras se tiene que afeitarse cada noche, así que nunca se lo corta igual). Se viste con botas pesadas, pantalones militares (muy desgastados), camisetas de tirantes y una gabardina vieja.

Clan: Malkavian

Conducta: Pervertido

Naturaleza: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 1

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Callejeo 3, Empatía 1, Esquivar 1, Subterfugio 2

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

Conocimiento: Medicina 1, Ocultismo 2

Disciplinas: Auspex 1, Dominación 1, Ofuscación 2

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Mentor 2, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 1

Fuerza de Voluntad: 7

Humanidad: 7

Trastorno: Obsesión por la paz y la libertad

Richard Benton regresó de los horribles campos de batalla de la Primera Guerra Mundial con cicatrices que nunca se curarían. Su familia era lo bastante rica como para "retirarlo" como era costumbre con los soldados que regresaban traumatizados, en un psiquiátrico en las afueras de la ciudad, donde fue Abrazado -porque el psiquiátrico era el refugio de su sire.

Para el resto del mundo, Feo siempre ha estado en las calles, hablando de paz y amor mucho antes que los Hijos de las Flores de la década de 1960, y ha sido un miembro activo y vocal -aunque a veces indeseado- de todas las campañas locales contra la guerra, por la justicia social y la libertad. Por lo general se pasa por el Purgatorio y forma parte del creciente número de Anarquistas que se reúnen allí. Ve el poder del Príncipe y el orden establecido de la Camarilla como una jerarquía paralela que ha enviado a jóvenes incontables a lo largo de los siglos a morir en las guerras, por lo que habla continuamente en contra de los Antiguos. No sabe que su sire lo está vigilando en secreto y que tiene algo de influencia

en este dominio. Intenta habitualmente convertir a los punks a sus ideales de paz y justicia, pero sin mucho éxito.

Consejos de interpretación: No permitas ni media sonrisa en tu cara, intentas ser serio y parecer duro, aunque seas un tipo agradable y quizás un poco ingenuo, alguien que debería gustar a todo el mundo.



Zak, cliente habitual

Abrazo: 1980 (Nacido en 1963)

Edad aparente: Pasada la adolescencia

Generación: 13ª

Descripción: Estatura mediana, delgado, muchos tatuajes, largo cabello oscuro recogido en una coleta. Viste con pantalones de cuero y un abrigo guardapolvo, camiseta negra, guantes recortados y gafas de espejo, canana, y una cadena con candado al cuello, y un pendiente de calavera.

Clan: Brujah

Conducta: Rebelde

Naturaleza: Vividor

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 1

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

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Música 2, Sigilo 3

Conocimientos: Ciencia 1, Ocultismo 1, Política 1

Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 1, Presencia 1

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Fama 1, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Fuerza de Voluntad: 7

Humanidad: 5

Si sólo fuera un poco más musculoso, Zak parecería el protagonista de una película de acción. Es el líder actual de una pequeña coterie de Brujah que frecuentan el Purgatorio. Los demás miembros tienen Rasgos similares. Por lo general se ocupan de sus propios asuntos y causan molestias en lugar de problemas. Hace cinco años, uno de ellos mató a un mortal en uno de los reservados del club. Fue la única ocasión en la que alguien vio a Jean Marie perder la compostura y desde entonces la regla de caza ha sido cuidadosamente respetada por todos.

Zak disfruta siendo un Vampiro, y de vez en cuando se encuentra peligrosamente cerca de romper la Mascarada. Sin embargo, la mayor parte del tiempo se comporta como una estrella del rock and roll, mezclándose con Vástagos y ganado por igual y queriendo ser siempre el centro de atención. Es uno de los primeros en presentarse ante los neonatos que entran en el club, y se anuncia con entusiasmo, haciendo creer que conoce a todos los Vástagos de la ciudad y todo sobre ellos, y por lo general buscando que los demás le admiren.

Consejos de interpretación: Muestra lo que vales ante los demás y nunca pares de poner a prueba lo lejos que puedes llegar. Respetas a Jean Marie a regañadientes, pero sólo porque consiguió impresionarte -todos los demás tienen que demostrar lo que valen. Si la gente comienza a ignorarte, levanta la voz y comienza a amenazarlos. Desde tu punto de vista, los cobardes siempre se van. Si alguien no lo hace, de repente te paras, le ofreces la mano y sonríes -han pasado la prueba.

Ideas de historias

Esta sección contiene varias ideas que puedes utilizar para crear historias utilizando el Purgatorio y los Vástagos que lo frecuentan. No son historias completas, sólo esbozos que puedes desarrollar de formas distintas y llegar a cualquier conclusión que quieras.

1. El puño de la autoridad

Después de varios incidentes embarazosos y potencialmente peligrosos, el Príncipe de la ciudad ha decidido tener mano firme con los Anarquistas. Comienza a circular la noticia de que todos los Vástagos que no se hayan presentado tienen seis días para hacerlo y “declarar su obediencia.” Aunque no se menciona de manera específica, se entiende que declarar obediencia consiste en aceptar un Vínculo de Sangre. Después de esos seis días de plazo, el Príncipe declarará una Caza de Sangre sobre todos los Vástagos extraños que queden en la ciudad.

No hace falta decir que esta noticia genera gran consternación. Zak y sus amigos Brujah refunfunan entre sí y hacen sonidos amenazantes, Feo alterna entre una oratoria suave y sin pasión y un silencio desesperado y oscuro, y Jean Marie y Giuliana se esfuerzan frenéticamente por negociar algún tipo de solución entre el Príncipe y los Anarquistas. Por el momento, el compromiso parece muy improbable, pero la alternativa parece una guerra civil.

Los personajes tienen tres decisiones básicas: pueden dejar la ciudad, elegir un bando, o trata de ayudar a suavizar las cosas. Las historias que se desarrollen en esta situación pueden dirigirse en varias direcciones:

-Huida. Esta decisión consiste en huir del Príncipe y esforzarse por llegar a una ciudad donde ser aceptados. Consulta el concepto de Crónica de Refugiados en el manual básico de Vampiro para más ideas de cómo continuar.

-Investigación. Los personajes tienen que descubrir quién se encuentra tras la decisión del Príncipe y quién ha provocado su estallido y llevar a los responsables ante la justicia para salvar a todos los demás. Por otra parte, pueden tratar de descubrir por qué el Príncipe actúa con un fervor tan reaccionario. ¿Está siendo controlado, chantajeado, manipulado, o se ha vuelto loco?

-Actividad encubierta. Los personajes se unen a una conspiración para derrocar al Príncipe, que claramente ha perdido el juicio al emitir semejante decreto. Deben aprender a sobrevivir en los límites de la sociedad de la Estirpe y poco a poco planear cómo derrocarlo. Deben encontrar aliados entre la Primogenitura y convencer a los Anarquistas de que se les unan. Por supuesto, si son descubiertos ser convocará una Caza de Sangre contra ellos.

-Diplomacia. Los personajes negocian entre ambos bandos (algo complicado porque los Anarquistas de la ciudad no tienen líderes ni estructura formal, y se les debe convencer por separado), e intentar establecer una especie de conversaciones de paz antes de que todo estalle. Pueden solicitar a un Justicar que convoque un Cónclave para discutir la situación y por lo menos contactar con sus Arcontes.

-Guerra. Los Anarquistas declaran la guerra abierta y durante varios días la ciudad queda en un estado de caos total. Los personajes tienen que sobrevivir como puedan, y posiblemente participar en un bando o en otro.

2. El Gran Baile

Todo el club está cerrado durante horas para una gran celebración -el aniversario de la llegada del Príncipe de la ciudad al poder, la fundación del club, o alguna otra ocasión especial. Casi todos los Vástagos de la ciudad acudirán, dándoles a los personajes la oportunidad de conocer a varios y si la celebración forma parte de una Crónica, presentar a los protagonistas y conseguir información.

Con o sin otra historia a su alrededor, este evento puede producir varias situaciones y desafíos interesantes:

-Uno de los Vástagos más jóvenes y estúpidos (quizás Zak) intenta introducir un recipiente mortal en el baile. Eso rompe las reglas (es el equivalente un estudiante de instituto introduciendo alcohol en el baile de promoción), pero se considerará una broma infantil e inofensiva. Para más complicaciones, el recipiente podría no estar sometido del todo y podría comprometer la Mascarada después -especialmente si se trata de un periodista o investigador, y quizás lleve una cámara...

-El ambiente se caldea cuando las diferencias de clanes y generaciones provocan palabras duras. En circunstancias normales, sería otra pelea de bar, pero cuando hay Vástagos Antiguos de por medio, existe la posibilidad de que una patrulla de policía se entere de los disturbios, y la gravedad de los problemas degenera rápidamente.

-Un grupo pequeño pero ingenioso de cazadores de vampiros se entera del evento, y prepara una incursión terrorista contra el club. Aunque posiblemente no resulte difícil enfrentarse a ellos de manera directa, el club podría arder en llamas, varios Vástagos importantes podrían resultar heridos o destruidos (dejando vacíos políticos que pueden generar nuevas historias), y las autoridades podrían involucrarse, dejando a uno o más personajes bajo la luz del sol en una celda. Incluso si la situación se soluciona de manera rápida y discreta, todavía queda la cuestión del fallo de la seguridad, que debe investigarse.

-Una facción de Anarquistas y otros descontentos podrían utilizar el baile como una oportunidad para tratar de asesinar al Príncipe. Si tiene éxito, podría provocar una guerra civil por la sucesión, y si falla, podría provocar una serie de purgas y cacerías entre los Vástagos de la ciudad, que podrían durar meses o incluso años.

3. El extraño

Un extraño (posiblemente un Anarquista), recién llegado a la ciudad, decide elegir el club como terreno de caza antes de darse cuenta de que es un lugar de reunión para los Vástagos, y causar una víctima en los reservados. Esto provoca varios problemas.

-Es necesario deshacerse del cadáver de una forma que no provoque sospechas sobre el club. Esto podría requerir la captura de cualquier mortal que presenciara el asesinato y borrar sus recuerdos, transportar el cadáver por la ciudad a otro lugar y no ser vistos.

-Es necesario abordar al extraño, hablarle de la ruptura de etiqueta e invitarle a presentarse al Príncipe. Como el extraño no se ha presentado ya, puede que quiera evitar participar en la sociedad de la Estirpe. Puede que sea necesario recurrir a la fuerza, y puede ser sabio no revelar la naturaleza verdadera del club hasta que se haya decidido que se puede confiar en el extraño. Todo esto debe hacerse en un club nocturno lleno de mortales, sin levantar sospechas ni provocar el pánico.

4. Mentes curiosas

La ciudad tiene una universidad, y muchos clientes mortales del club son estudiantes. Un estudiante de arte especialmente brillante reconoce parte de la verdad que rodea la estatua de Dante en el bar, y realiza insistentes preguntas sobre la identidad del escultor y sus fuentes. Por ahora el erudito (o eruditos) simplemente cree que la estatua forma parte de una colección desconocida o se basa en un retrato desconocido de Dante. Aunque esta situación no parece preocupar demasiado, puede causar varios inconvenientes:

-Un investigador persistente podría terminar descubriendo que Giuliana es la autora de la estatua, y acosarla continuamente con preguntas. Al principio, posiblemente será tan educada y amable como pueda, pero su experiencia y conocimiento fascinarán al estudiante y lo llevarán a redoblar su investigación. Puede que la presione para que la ayude a escribir un artículo sobre Dante, atrayendo la atención indeseada del mundo artístico. Puede que sin darse cuenta Giuliana deje vislumbrar algo que amenace la Mascarada y necesite ayuda para afrontar las consecuencias.

-Un erudito, coleccionista, o comerciante de arte sin escrúpulos puede obsesionarse con el retrato original a partir del que se hizo la estatua. Esos retratos (si existieran) valdrían una fortuna, más allá de su importancia histórica. Las investigaciones podrían provocar más presión sobre Giuliana, incluso hasta el punto de que alguien entre en su refugio; los personajes podrían ser reclutados para ayudar a recuperar obras de arte robadas u ocultar cualquier cosa que los ladrones hayan descubierto y que pudiera amenazar la Mascarada.

-Uno de los amigos más jóvenes de Giuliana decide ocuparse del erudito mortal que la acosa constantemente en el club y se encuentra con él en un callejón, hiriéndolo gravemente. Para una historia sencilla, el erudito muere y el club fue el último lugar donde lo vieron vivo; Jean Marie y los demás Vástagos tendrán que desviar la investigación policial sobre el asesinato de un ciudadano respetable y también afrontar la ira del Príncipe (que odia ese tipo de atención). Para complicar la historia, el erudito consigue sobrevivir al ataque, y ahora sabe que los vampiros existen y se reúnen en el club. Esto podría crear una amenaza seria para el Purgatorio y la Mascarada.

5. Sustancias ilegales

Las redadas ocasionales de la policía en busca de drogas es algo que casi todos los clubes nocturnos tienen que sufrir de vez en cuando. Jean Marie se asegura de untar las manos adecuadas para que ocurran lo menos posible y al mismo tiempo desanima las actividades ilegales que las provocan; sin embargo, en esta ocasión la policía necesita recuperar su prestigio y envía nuevos policías profesionales e incorruptibles en una redada aprobada y respaldada por media docena de oficiales. Por supuesto, los mortales pueden cuidarse solos, pero esta situación presenta problemas únicos para los Vástagos:

-Cualquier Vástago joven que se encuentre en el salón principal cuando llegue la redada será puesto contra la pared y registrado. Zak y sus amigos Brujah pueden tener problemas para controlarse, lo que podría llevar a más problemas. Feo puede que no resulte violento, pero podría comenzar un discurso delirante contra el sistema corrupto y sus lacayos que le haga pasar una noche en la cárcel con una acusación menor de resistirse al arresto o atacar a un oficial. Los Vástagos podrían tratar de liberarlo, pero no hasta la mañana siguiente cuando las oficinas abran, momento en que la celda será iluminada por la luz del sol. Por supuesto, Feo podría resistirse a que se lo lleven y tratar de escapar, rompiendo más de las reglas de Jean Marie en el proceso.

-Una búsqueda exhaustiva podría descubrir las puertas ocultas que llevan a las habitaciones secretas. El descubrimiento de una puerta secreta alertará a la policía, y el club será evacuado y clausurado. El servicio (incluyendo a Jean Marie) será arrestado para su interrogatorio, que podría durar hasta la mañana siguiente. Aunque la policía no encontrará evidencias de que el club haya sido utilizado para fabricar, almacenar o distribuir drogas, podrían encontrar otras cosas que hubieran estado mejor ocultas. Los principales problemas son detener el registro, sacar a Jean Marie de la cárcel antes del amanecer, y hacer saber a los Antiguos de la ciudad (posiblemente a través de Giuliana) de que ejerzan su influencia para detener la investigación. Si Jean Marie termina en la cárcel, no se resistirá ni permitirá que otros usen ningún tipo de violencia para liberarlo.

6. Sonríe cuando me digas eso

En la sala principal o en el bar, Feo y Zak tienen algún tipo de altercado por algo trivial que los hace terminar gritando, y con Zak agarrando a Feo por las solapas de forma amenazante, y Feo llamando a Zak “puerco violento estúpido Brujah que no puede arreglar nada sin usar los puños.”

Habitualmente, Zak ignoraría ese insulto o se reiría en la cara de Feo, pero la discusión ha llegado a tal nivel que el insulto lo lleva al Frenesí -en medio del club y ante varios mortales.

El problema de los personajes es separar al enfurecido Zak del ruidoso pero pacífico Feo, tranquilizarlo y

restaurar la paz sin que los mortales vean que es algo más que un altercado en un bar. Nadie debe saber que existen los vampiros. Para más complicaciones, los colegas de Zak acuden a ayudarle tan pronto los personajes se entrometen.

7. La última llama

El club está abierto y Zak y sus colegas se sientan en su lugar habitual. Junto a Zak se encuentra una chica joven, atractiva y ligeramente borracha, a quien los personajes reconocen como la hija de alguien importante -el comisario local de la policía, el alcalde, o alguien similar.

Conociendo la personalidad de Zak y su *modus operandi*, los personajes saben lo que le espera a la chica -Zak se alimentará de ella esta noche y después la abandonará, o intentará convertirla en un recipiente a largo plazo. De cualquier manera, la situación está cerca del desastre; si la chica desaparece o aparece muerta, su padre tiene suficiente poder para poner la ciudad patas arriba o investigar su muerte. La chica llegó con un grupo de amigos que se han marchado -quizás asqueados por la actitud de uno de los colegas de Zak-, así que cualquier investigación sobre su desaparición o muerte comenzará en el club.

De alguna manera, Zak debe ser persuadido u obligado para que deje a la chica en paz. No será tan fácil, teniendo en cuenta su vanidad natural y su personalidad tozuda. Para más complicaciones, alguno de los amigos de la chica podría haberse quedado en una mesa cercana, no queriendo tener nada que ver con los Brujah pero vigilándola y dispuesto a intervenir si está en peligro. Quizás Zak haya utilizado su Presencia para impresionar a la joven y apartarla de su acompañante; ahora ignorado, ese individuo de la mesa cercana podría sentirse celoso y listo para saltar si percibe cualquier problema.

8. Diente por diente

Una banda de skinheads entra en el club, tiene una discusión breve pero informal con Zak y sus amigos y se dedica a pasárselo bien a su manera (gritando, bailando bruscamente, y divirtiéndose a costa de los demás clientes). Son una docena, y parece imposible librarse de ellos de manera pacífica. Además, todavía no han hecho nada.

En algún momento de la noche, los skinheads se encuentran con Feo. Tomándolo por otro hippy drogado, lo acosan y provocan sin compasión, y finalmente (con la participación de los personajes o sin ella), se ven obligados a marcharse. Sin embargo, se quedan esperando fuera del local armados con porras, y golpean a Feo hasta dejarlo inconsciente. Uno de los personajes puede encontrarlo sangrando mientras regresa a su refugio antes de que amanezca.

Jean Marie se encargará de Feo y cuidará de él durante el día hasta que se recupere. Sin embargo, a la noche siguiente, los skinheads son encontrados en un callejón cercano, apalizados hasta la muerte. Un poco después, cuatro o cinco de los colegas Brujah de Zak son encontrados inconscientes, o caminando confusos y heridos hablando de un atacante invisible que les dio una paliza y los dejó después. Los personajes pueden hacer conexiones sabiendo que los Brujah se reían mientras los skinheads acosaban a Feo.

El sire de Feo es el responsable de las palizas -ha estado vigilando a su chiquillo, y está dispuesto a herir a cualquiera que haga daño al extraño pero pacífico joven Malkavian. Nadie sabe quién es el sire de Feo -ni siquiera él, pero está claro que es un individuo viejo y poderoso y que se enfada con facilidad. Él (o ella) claramente tiene un autocontrol considerable, pues no mordió a los skinheads ni a los Brujah mientras los atacaba.

A partir de aquí, los personajes podrían tratar de descubrir la identidad del sire de Feo. Si es necesario, le podrían preguntar a Giuliana o al Príncipe de la ciudad -como la identidad de este Vástago es desconocida, podría haber un extraño poderoso oculto en la ciudad, que ni siquiera es conocido por el Príncipe. La idea de la presencia de un Malkavian viejo y poderoso podría causar intranquilidad en cualquiera.

9. Tentación irresistible

Esto no es tanto una historia como un gancho directo para los personajes en momentos de debilidad. Si se encuentran en la zona pública del club, estalla una pelea en la pista de baile. La multitud se reúne alrededor de dos skinheads, que han sacado sus navajas y dan vueltas amenazantes en círculos. Uno se abalanza sobre el otro, causándole una profunda herida y recibiendo otra a su vez.

Cuando la sangre comienza a derramarse, todos los personajes deben tirar para controlar su Frenesí, o quizás Zak o alguno de sus colegas podría fallar su tirada de Frenesí (después de todo, son Brujah). Ahora los personajes que han mantenido la serenidad deben tratar de controlar a los demás y apartarlos de la sangre tan rápido como puedan, antes de que hagan algo de lo que se puedan arrepentir.