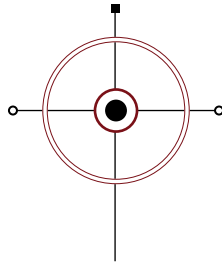




Let's Dance



Ha pasado algún tiempo desde mi propio Abrazo, pero aún recuerdo esas primeras noches. El horror, darme cuenta de que ya no podría ver a mi familia a la luz del sol. Ser consciente del pulso bajo la delicada piel de sus cuellos.

Podría haber cometido tantos errores, haber echado a perder mi herencia por una mala elección debida al Ansia. Pero no lo hice.

¿Por qué?

Fui Abrazada en la Camarilla. Mi Sire me dio esta oportunidad y me guio por el proceso paso a paso, enseñándome las Tradiciones y obligándome a apartarme de mis parientes mortales hasta que supe cómo lidiar con ellos.

He trabajado duro por la Camarilla. Los negocios que mi familia levantó a lo largo de décadas ahora son míos; crecen y se desarrollan gracias al apoyo de mis compañeros Vástagos. En estas noches, puedo decir que cualquier cosa que haga la Camarilla de esta ciudad está a mi cargo.

Estoy orgullosa de ello.

¿Qué obtienes cuando eres Abrazado por los Anarquistas o por un Autarca? Entrás en la noche con ignorancia, dirigido por el miedo y el Ansia, matando porque no conoces nada más. Tu existencia mortal desaparece mientras destruyes la máscara con la que naciste sin más razón que una ignorante falta de autocontrol.

Siempre pensamos en esto como en una tragedia, el Retoño que grita de terror y soledad. Aun así, algunos de ellos lo disfrutaban desde el principio. Se imaginan como reyes y reinas de la cloaca carmesí, peligrosos depredadores que gobiernan una oscura ciudad mientras beben la sangre de la vida de desdichados vagabundos.

Ésa no es forma de existir. Sirve a tus superiores. Ten buen aspecto mientras lo haces. Guarda tu momento. Serás recompensado igual que yo lo fui y lo seré.

— CLEO DRUMMOND,
MIEMBRO ASPIRANTE DE LA CAMARILLA

.....

¡Pensad de nuevo en esas primeras noches mientras Caín vagaba por la Tierra de Nod! Hubo un tiempo en el que nuestro Padre Oscuro era mortal, como el resto de nosotros. Era un granjero que atendía la tierra y las frutas y vegetales que en ella crecían. Entendía el ciclo de la vida, el día convirtiéndose en noche, el verano en invierno. Estaba firmemente implicado en el mundo de los vivos.

Cuando Dios lo transformó en el primero y más grande de sus Ángeles Oscuros, ¿creéis que dio explicaciones? ¿Que se sentó con Caín para debatir lo que se necesitaba y esperaba?

¡No!

Caín fue abandonado para que vagase, y súbitamente la Tierra de Nod había cambiado ante sus ojos. Ya no era una tierra de cambio, vida y crecimiento. No, era una tierra de oscuridad, muerte y podredumbre. Aun así, en esas primeras noches de su bendito estado, el Padre Oscuro no sucumbió a la desesperación. Alcanzó el significado de su recién descubierta existencia. ¡Supo lo que se pedía de él!

¡Hemos de ser como el Padre Oscuro en la Tierra de Nod! Aunque las respuestas se ocultan de nosotros, aunque debamos encontrar nuestro propio propósito, ¡aún estamos aquí por una razón! ¡Y esa razón nos dará fuerza para resistir el Ansia en nuestro interior!

— BYRON ROCHA,
SACERDOTE DE LA IGLESIA DE CAÍN

.....

Has ojeado *Vampiro: La Mascarada*. Quizás hayas experimentado creando algunos personajes o dirigiendo un par de sesiones como Narrador. El siguiente paso es dirigir una crónica. Ahí es donde entra este libro. *La Cloaca Carmesí* es una crónica introductoria diseñada para sacar a tus personajes a la calle.

Los eventos de esta crónica muestran a una joven coterie que alcanza todo su potencial en una ciudad dividida. Al comienzo, son inútiles donnadies que apenas pueden sobrevivir cada noche. Al final, se han labrado una reputación en al menos una de las facciones que luchan por los territorios de Caza de la ciudad.

Tu historia

Esta crónica, tal y como está escrita en este libro, no pretende contar una única historia coherente. En cambio, es una caja de herramientas que contiene personajes secundarios, lugares y escenas que puedes mezclar en una crónica propia. ¡Todo toma forma durante la acción del juego!

Por esta razón, el objetivo aquí ha sido presentar opciones fácilmente personalizables y alternativas, de forma que la crónica pueda reaccionar a lo que los personajes jugadores hacen. Después de todo, son los personajes principales de esta historia. Todo lo que hacen debería importar.

La crónica está compuesta de historias, cada una de las cuales busca suponer aproximadamente una única sesión de juego, aunque la duración puede variar enormemente dependiendo de tu estilo de narración y cómo tus jugadores aborden la acción. Conforme los personajes toman elecciones, algunas opciones de la historia se abren ante ellos, mientras que otras quedan descartadas.

Hay cuatro capítulos de historias. El punto inicial es Primeros Pasos (pág. 51), que detalla las experiencias iniciales de los personajes conforme tratan de adaptarse a su nueva existencia en la ciudad y encontrar a algunos de los Vástagos por primera vez. Las depredaciones de una criatura, un vampiro que se ha perdido ante la Bestia, conceden a la coterie una oportunidad de distinguirse.

Conforme se hacen una mejor idea de quién es quién entre los Vástagos locales, los personajes aprenden sobre las dos grandes Sectas, los Anarquistas y la Camarilla. No fueron Abrazados en ninguna de ellas, pero ambas ofrecen la oportunidad de unirse. Cada Secta tiene su propio capítulo y línea argumental, mostrando el compromiso de los Anarquistas con la libertad y la confianza de la Camarilla en la tradición y la autoridad.

Mientras los personajes consideran sus opciones, surge una tercera posibilidad: la Iglesia de Caín, la protagonista del cuarto y último capítulo de la historia. La Iglesia no es una Secta y cuenta con Vástagos de los Anarquistas y de la Camarilla entre sus miembros, pero tiene un poco de poder en el dominio y es posible que pueda proteger a los personajes frente a enemigos más poderosos. También puede ofrecer verdades, o al menos relatos, que ayuden a dar sentido a la existencia de un Vástago.

En la práctica, las historias intersectarán durante el juego, combinadas con escenas de la existencia cotidiana de los personajes. En una única sesión, podrías interpretar una escena de alimentación, una donde los personajes interactúen con una Piedra de Toque, el inicio de una historia y la conclusión de otra. Los intereses y objetivos de los jugadores y sus personajes guiarán la acción.

Esto significa que sobre todo los Narradores más experimentados pueden simplemente saquear este libro en busca de partes sueltas. Presentamos una serie de historias de aproximadamente una sesión que puedes usar de forma secuencial o de manera independiente unas de otras, encajándolas en tu propia crónica con los ajustes que creas necesarios. El material de este libro

está diseñado para ser modular, listo para ser desmenuzado y remezclado.

De forma similar, los personajes y lugares secundarios presentados aquí pueden renombrarse y adaptarse para encajar con las particularidades de la historia que estás narrando.

AVISO DE CONTENIDO

Vampiro: La Mascarada es un juego de horror personal y político en el que interpretas a un monstruo chupasangre en un mundo que se asemeja al mundo real. Deberías ajustar esta crónica a las preferencias de tu grupo para sacar a relucir esa buena incomodidad que la gente disfruta en un juego de horror. Además de los temas inherente de **Vampiro** como sangre, fluidos corporales y engaños, puedes tener que considerar elementos como: menciones al consumo de alcohol y drogas, consentimiento cuestionable, secuestro, autolesiones, violencia con armas, tráfico humano y tortura, por no mencionar muertes violentas y claro asesinato.

Por favor, tómate tu tiempo para discutir estos temas con tu grupo y adaptar la historia según sea apropiado usando los *Consejos para el juego considerado en Vampiro: La Mascarada*, pág. 421.

He oído eso antes, sobre los Anarquistas que acechan en las alcantarillas.

Lo que esos bobos codiciosos no te dicen es que no eres un señor de la noche cuando te unes a la Camarilla.

No, serás el sirviente personal de algún mierdecilla privilegiado y arrogante toda la eternidad.

Al menos con nosotros tienes dignidad. Y la oportunidad de joder a quienes creen que pueden joderte.

— BO CUNNINGHAM,
BUSCALÍOS ANARQUISTA

Dominios

En esta ciudad, ni la Camarilla ni los Anarquistas han logrado hacerse con el control. Ambas Sectas tienen sus propios dominios repartidos por la ciudad. La Camarilla ostenta los centros de poder, el distrito financiero y las áreas residenciales más adineradas. Los Anarquistas, el distrito de la vida nocturna, así como las áreas residenciales más pobres.

Nadie ha reclamado un tercio de la ciudad, lo que hace posible que los personajes jugadores reclamen un dominio incluso pronto. Múltiples historias de este libro implican reclamar más dominio, y tras cierto punto, la cuestión puede ser más bien mantenerlo. Después de todo, como muchos Vástagos descubren, administrar tus posesiones puede ser un trabajo duro.

La cultura local entre los Vástagos es tal que para mantener un dominio has de estar activamente interesado en controlar y patrullar lo que has reclamado. Si reclamas algo por encima de tus habilidades, serás desafiado y, probablemente, ridiculizado. Eso es por lo que ninguno de los Vástagos de la ciudad, ni siquiera el Príncipe de la Camarilla, ha decidido realizar reclamaciones de gran envergadura.

El objetivo principal de un dominio es alimentarse. Si conoces tu terreno de alimentación y cuidas de no sobreexponerlo a las depredaciones no-muertas, es mucho más fácil sustentarte como vampiro. Por el contrario, si no tienes un dominio en el que puedas alimentarte de forma fiable, tienes problemas. Las rupturas de la Mascarada y otros problemas aparecen con mayor frecuencia y estás más cerca de sucumbir a la Bestia porque estás muy hambriento todo el tiempo. Si cazas furtivamente en un dominio ajeno, puede que te veas sujeto a una Caza de Sangre de la Camarilla o que simplemente te linchen los Anarquistas.

La forma obvia de controlar un dominio es amenazar a cualquier Vástago que pilles cazando furtivamente. Aun así, puedes echar raíces más profundas al ser dueño de propiedades, crear relaciones con dueños de negocios locales y convertir en Ghouls a policías y figuras del crimen organizado. De esta forma, sabes qué pasa en el dominio, te resulta mucho más fácil esconderte cuando lo necesitas y puedes resistir de forma más efectiva los intentos de adquisición.

Hay una diferencia distintiva de estilo entre Sectas en lo que se refiere a influencia local. Los miembros de la Camarilla prefieren el dinero, la propiedad y los sobornos, mientras que los Anarquistas están más cómodos con conexiones y relaciones personales.

¿DÓNDE?

Este libro está ambientado en un dominio en el aire que no se sitúa en ninguna ciudad concreta. Puedes adaptarlo fácilmente para que funcione en cualquier parte de EE. UU. o Canadá y, con un poco de esfuerzo, también en otros países. Una elección popular es situar la crónica en tu propia ciudad. ¡Después de todo, es la que probablemente mejor conoces! Alternativamente, puedes escoger una gran área urbana cercana.

Si el juego se ambienta en tu propia ciudad, puedes reemplazar los lugares en este libro por otros similares con los que estés familiarizado. Después de todo, un lugar que tú y tus jugadores hayáis visitado en la vida real puede parecer mucho más tangible al encontrarlo en la crónica. Cuando consideres rebautizar a alguno o a todos los personajes secundarios, piensa en qué clase de gente vive en la ciudad que has escogido. Por ejemplo, si hay mucha gente de una minoría específica, tiene sentido que ésta esté también representada entre los personajes secundarios.

Una posibilidad es establecer la crónica en una ciudad bien conocida como Nueva York, y adaptar los lugares dados aquí al nuevo entorno. Esto funciona en especial si tus jugadores son de distintos lugares. Un entorno famoso es más fácil de abordar para todos tus jugadores.

Puedes incluso crear una ciudad ficticia y situar el juego ahí y usar el material proporcionado tal y como se presenta.

Ésta es una gran ciudad si te gusta tu libertad, pero si estás trabajando para esos bastardos, has de saber algunas cosas. Primero, sé independiente; no te arrodilles ante nadie. Es una no-vida dura porque nadie te guarda las espaldas, pero estarás mejor. Sólo asegúrate de ser útil. Si no, acabarán contigo. Yo, yo soy útil. La Camarilla es genial si puedes soportar su condescendencia. Tienden a pagar sus deudas. Los Anarquistas son lo contrario: tienen un pico de oro, pero no son de fiar. Si puedes, que te paguen por adelantado. Y la Iglesia de Caín... A veces te pagarán, pero no puedes confiar en alguien a quien el Padre Oscuro le está diciendo que te joda.

—SIDNEY ABEL,
CORREO INDEPENDIENTE

Razones para unirse

Esta crónica funciona mejor si los personajes sienten que tienen una elección real entre distintas Sectas. ¿Quieren unirse a la Camarilla o a los Anarquistas? ¿O quieren desdeñar ambas y buscar una tercera vía en la Iglesia de Caín?

Para que esta elección funcione, las tres facciones deben tener obvias ventajas a pesar de sus problemas. Si los personajes sienten que la mejor opción es ignorar a todas ellas, la crónica se estanca. Puedes desear discutir la forma general de la crónica durante la sesión cero. Al comienzo, la coterie determina lo que significa ser un vampiro, tras lo cual puede decidir unir su suerte a la de un grupo u otro. Esto puede anticiparse durante la creación de personaje (ver la sección Creación de personajes, más adelante) al crear personajes que pudieran estar interesados en la Camarilla, los Anarquistas o la Iglesia de Caín.

Con esto en mente, aquí hay algunas ideas sobre cómo vender las facciones. Ten en cuenta que todas ellas son subjetivas, la clase de cosas que un vampiro de una facción concreta podría decirte si le preguntases

por qué debería unirse. No son una verdad objetiva sobre el mundo en el que existen los Vástagos. Más importante aún, las Sectas y la Iglesia son mucho menos agradables que lo que implican estos puntos. Están compuestas por egoístas monstruos chupasangre totalmente dispuestos a valerse de lo que puedan para promover sus propios objetivos.

Esos mismos monstruos suelen ser mentirosos hábiles. Éstas son las mentiras que cuentan para tentar a los inexpertos e incautos.





Camarilla

Únete a la Camarilla si quieres seguridad y poder.

- Acceso al Elíseo donde se reúnen los hermosos, los poderosos y los influyentes. Incluso si tus circunstancias son malas, en el Elíseo puedes pretender durante un tiempo ser todo un éxito, igual que el resto de los Vástagos que te rodean.
- Conexiones. Los Vástagos de la Camarilla hacen cuanto pueden por influir y explotar todas las instituciones mortales, en especial las que tienen poder y riqueza. Quizás si desarrollas las conexiones correctas en la Secta, puedas sacar tajada.
- Apoyo. Tienes miedo de que los cazadores de la Segunda Inquisición estén tras de ti o te preocupa que ese Ghoul contrariado te destruya mientras duermes. En la Camarilla, puedes pedir consejo a Vástagos que llevan existiendo un siglo, quizás más. En algunos dominios, el rol de la Sombra existe específicamente para guiar a los Vástagos más jóvenes y nuevos en sus primeros pasos en la Secta.
- ¡Eres un vampiro, pero eso no te convierte en un monstruo! O eso dicen los Vástagos de la Camarilla, con la suficiente convicción puedes mentirte a ti mismo para hacerte sentir mejor.



Anarquistas

Únete a los Anarquistas si quieres libertad y comunidad.

- Pasa el rato en bares Anarquistas y recibe invitaciones a fiestas Anarquistas, donde otros Vástagos jóvenes te ofrecerán el muy necesario apoyo de iguales. Diviértete y suéltate la melena.
- Determina cómo existir como vampiro: dónde Cazar, cómo acumular un rebaño. Es más fácil cuando otros que lo hacen cada noche te muestran cómo.
- Mentalidad de manada. Una vez que encuentras una banda propia o formas una con tus amigos, eres un miembro de los Anarquistas. Si la Camarilla o algún otro te jode, puedes pedir ayuda a tus compatriotas. Sois un grupo de individuos de mentalidad similar que se apoyan unos a otros en circunstancias difíciles.
- Mantén el contacto con el mundo mortal. Los Anarquistas están conectados con el mundo que les rodea, y esto te ayuda a aprender cómo pretender estar aún vivo. No tienes que renunciar a todo cuando te conviertes en vampiro.



Iglesia de Caín

Únete a la Iglesia de Caín si quieres respuestas y mejorarte a ti mismo.

- Acceso privilegiado a la Iglesia: Sus espacios físicos, bibliotecas, ceremonias privadas y recursos financieros.
- Comunidad. A veces es genial ser un vampiro, y sienta bien saber que hay otros como tú. Discute tu condición con ellos y siéntete menos solo.
- ¿Por qué existen los vampiros? ¿De dónde vienen? ¿Estás eternamente condenado? La Camarilla y los Anarquistas flaquean al responder las grandes cuestiones, pero la Iglesia siempre tiene una explicación a mano.
- Ayuda frente a la Bestia. La lucha por retener tu Humanidad no tiene por qué ser solitaria. Los Vástagos han combatido en la misma guerra contra la Bestia durante milenios y la Iglesia es la única entidad que conoces que de hecho trata de hacer uso de esa experiencia.

Chivos expiatorios

La crónica asume que los personajes jugadores están interesados en unirse a un grupo de Vástagos, También pueden hacerlo siguiendo la trama de cada grupo hasta que se vuelvan mutuamente excluyentes. Pero, ¿y si los personajes no están interesados en unirse a ningún grupo?

Una forma de motivarlos sin ser excesivamente coercitivo es introducir a otro grupo de jóvenes Retoños en circunstancias similares a las de los personajes jugadores. Pueden ser rivales por los mismos dominios, incluso enemigos, o aliados y compatriotas, según exija la historia. Sin embargo, su función en la crónica es demostrar lo que ocurre a quienes no tienen protección.

Un vampiro que no está protegido por ninguna facción no tiene nadie que le ayude si alguien decide hacer de él una presa. Eso es lo que le pasa a la coterie que aspira a ser independiente. Un Sheriff de la Camarilla o un jefe de banda Anarquista decide que ocupan un dominio valioso y los mata por «poner en peligro la Mascarada».

Los chivos expiatorios son también útiles una vez que los personajes se han unido a una Secta o facción. En esa situación, puedes mostrar la diferencia entre propaganda y realidad al dejar que la facción haga algo terrible a una coterie de personajes secundarios. Si lo peor ocurre a los personajes jugadores nada más unirse, existe el peligro de que abandonen el barco sin explorar el potencial argumental de la facción. Esto es por lo que suele funcionar mejor que la facción sea terrible con algún otro, quizás incluso con garantías de que nunca le hará eso a la coterie de los jugadores.

Algunos ejemplos de tales acciones son:

- *Los Anarquistas*: Un Sangre Débil acusado de Cazar en su dominio. El Sangre Débil protesta que no lo sabía y creía que compartían dominio. Las bandas lo ejecutan como advertencia.
- *La Camarilla*: Un aspirante a miembro llega al Elíseo sin saber que el Príncipe o algún otro miembro lo ha rechazado ya. A los miembros de la Camarilla se les dice una vez que abandona el Elíseo que no está bajo la protección de nadie.
- *La Iglesia de Caín*: A veces, los miembros individuales de la Iglesia acuden con sus propias ideas teológicas, y a veces esto lleva a sacrificar a un Retoño miembro de la congregación. En interés de la unidad de la Iglesia, todos pretenden que no ha pasado ■