

KERRY ALDANO, 41

Inquisidora Sénior

Ataque: 7 (Subfusil: +4 de daño)
Una tirada: 3

Kerry es la jugadora de equipo definitiva y una líder natural. Ha estado entrenando toda su vida y es la mejor en lo que hace. Su principal meta es que el equipo vuelva a casa hoy, al tiempo que acaba con todos los cuerpos neutros posibles.

«¡No pueden pasar!».

Flemática

JULES WALKER, 33

Inquisidora Sénior

Ataque: 8* (Estaca: +0 de daño + efecto estacante)
Una tirada: 4

Antes de que comenzase siquiera la Segunda Inquisición, la familia de Jules ya cazaba vampiros. Nadie sabe mucho de ella, sólo que encabeza las cargas con orgullo y maestría, asestando golpes letales a cualquier monstruo en su camino..

«...».

Flemática

LEAH NGUYEN, 32

Inquisidora

Ataque: 6 (Rifle de asalto: +4 de daño)
Una tirada: 3

Ni siquiera dos servicios militares y ser licenciada con honores prepararon a Leah para la oscuridad que encontraría al volver a casa. Que la inquisidora Kerry Aldano la reclutase la salvó de perder la cabeza.

«¡Mantened la formación!».

Sanguínea

PAT GORRITI, 24

Inquisidor

Ataque: 5 (Pistola: +2 de daño)
Una tirada: 3

Pat siempre quiso ser agente de policía y tenía un registro impecable. Su capitana le preguntó si quería unirse a ella para una misión especial. Ahora está horrorizado y preferiría no estar aquí, pero su lealtad y su vergüenza lo fuerzan a quedarse.

«Te estoy cubriendo».

Melancólica

MONROE DAVIDSON, 29

Inquisidora

Ataque: 6 (Pistola: +2 de daño)
Una tirada: 3

La agente de FBI Monroe Davidson ha sido miembro de Asuntos Especiales durante años, y muchos de sus compañeros consideran que está loca. Su deseo de demostrar que los vampiros existen es contrario a sus órdenes. Quizás ésta sea la noche.

«He visto esto antes.
¡Tened cuidado, equipo!».

Sanguínea

ARI FLEISZMAN, 51

Inquisidora

Ataque: 6 (Revólver: +2 de daño)
Una tirada: 3

A Ari, una detective de policía veterana, sus superiores le han pedido encubrir asesinatos misteriosos durante demasiados años. Ahora, le están permitiendo hacer lo correcto. No decepcionará a todas esas víctimas.

«¡Veo a uno de ellos allí!».

Colérica

RUDY CABALLERO, 37

Inquisidor

Ataque: 6 (Escopeta: +3 de daño)
Una tirada: 3

Rudy es un agente del SWAT. La muerte de su marido a manos de vampiros ha hecho de él un cazador acérrimo. Está haciendo lo imposible por dejar a sus dos hijos un mundo mejor.

«¡No dejéis que ninguno de ellos salga con vida!».

Colérica

TOBY NICHOLSON, 21

Inquisidor Júnior

Ataque: 5 (Pistola: +2 de daño)
Una tirada: 2

Toby, nuevo en la fuerza policial pero no con los vampiros, vio a sus padres morir a manos de un monstruo. Su sed de venganza es pareja a su voluntad de ayudar a niños necesitados.

«¡No creáis sus mentiras!
¡Disparadles a todos!».

Colérica

FATHER AVERY, 65

Inquisidor Júnior

Ataque: 4 (Escopeta: +3 de daño)
Una tirada: 2

Sacar a jóvenes de la calle solía ser la misión de Avery, hasta que vio la crueldad de los vampiros de primera mano. Se ha convertido rápidamente en uno de los principales reclutadores de la Segunda Inquisición en la ciudad. Le preocupa la seguridad de sus colegas.

«¡Vuelve al Infierno, abominación!».

Melancólica

ENEMIGOS ENEMIGOS ENEMIGOS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



ENEMIGOS ENEMIGOS ENEMIGOS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



ENEMIGOS ENEMIGOS ENEMIGOS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



GABRIELLA OSORIO, 27

Inquisidor Júnior

Ataque: 5 (Cuchillo: +1 de daño)
Una tirada: 2

Tras toda una vida entrando y saliendo de prisión, Gabriella ha encontrado su vocación gracias a la sabiduría del padre Avery: destruir el mal que acecha en la noche. Hoy es su prueba de fuego, pero no puede dejar de pensar en su madre enferma en casa.

«No fallaré. Lo prometo».

Sanguínea

DEE, 37

El Cicero

Es una habitación limpia y anodina, casi como si nadie viviera en ella, pero una maleta abierta llena de armas llama de inmediato tu atención. Una figura sale del baño con una escopeta. Vestida con una colorida bata de baño, Dee parece determinada a que lamentos ir a su habitación.

Dee no seguirá a los personajes si huyen, pero se defenderá. Asume que los personajes son ladrones.

Ataque 6. Escopeta: +4 de daño.

«Os habéis colado en el apartamento equivocado, capullos».

Colérica

RICKY, 22

El Cicero

La habitación huele a sexo y a lubricante viejo. Hay un hombre tirado en el colchón. No va a ir a ninguna parte. Hay media botella de *bourbon* y analgésicos junto a él.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

Botellas vacías y cajas de pastillas. Una foto enmarcada: cuatro niños y sus padres frente a unos acantilados rojos. Las caras de los padres han sido tachadas con rotulador negro.

Beber la sangre de Ricky provoca un subidón de alcohol y drogas. Las tiradas basadas en Destreza e Inteligencia pierden 1 dado esa noche.

Sanguínea

NATALIE, 45

El Cicero

Duerme a ratos. Dos bolsas de basura junto a la puerta contienen lo que parecen bienes robados, incluyendo una docena de carteras.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

Lleva un anillo de boda que es una reliquia familiar. Hay más joyas y 5000 \$ en su bolso. Si se despierta, Natalie asume que los personajes están aquí para recuperar su botín y luchará. Reserva de dados: 4.

Melancólica

CHARLIE, 25

El Cicero

Está totalmente despierto y escribe enfervorecido en su pequeño libro negro. Eso es por lo que no os ha oído forzar la puerta. Os mira desde su suéter negro de cuello alto. Está sorprendido, pero no asustado.

Alimentarse: Persuadir o Intimidar, dificultad 3.

Charlie os dejará beber de él siempre que escuchéis su obra maestra de la poesía (pista: está lejos de ser una obra maestra).

Sanguínea

ANGELIQUE, 19

El Cicero

Es una mujer extremadamente delgada, que se ha quedado dormida sobre su colada con un guion subrayado en el regazo. Hay libros de técnica actoral y revistas de chismorreos de famosos por toda la habitación.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

Una botella de vino de plástico y media cajetilla de cigarrillos. No hay comida por ninguna parte ni dinero en su bolso. Angélique no ha comido desde hace varios días y tiene anemia. Los personajes sólo pueden saciar 1 punto de Ansia de ella sin poner en riesgo su vida.

Melancólica

HARRY, 56

El Cicero

Los muros están cubiertos con pósters de viejos taquillazos. Su joyería y su pijama caros parecen fuera de lugar. En el suelo hay un licor caro junto con una caja de la *pizza* más barata.

¿Quién es él?: Investigación dificultad 2.

Has visto su cara en las noticias. Producía películas *slasher* baratas hasta que su malversación puso fin a su carrera.

Harry está inconsciente por pastillas para dormir. Su sangre tiene un efecto marcante. Pierde 1 dado en las tiradas basadas en Destreza esa noche.

Melancólica

ANNIE, 31

El Cicero

La habitación está llena de imágenes, recorte de noticias y diagramas. Chinchetas con hilos de colores conectan todo. No hay cama, está durmiendo en un saco de dormir y tiene malos sueños.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 3.

Bajo su saco de dormir, hay una carpeta fina con documentación que podría demostrar que los Vástagos existen. Está bien encaminada pero, ¿quién iba a creerla?

Flemática

DENNIS, 26

El Cicero

Una pequeña mesa con una bola de cristal y un colorido disfraz. Está de pie, mirándoos, pero sin veros realmente. Sus desvaríos parecen señalar que está lidiando con algo que no está ahí.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

Restos de drogas indican que está teniendo un viaje, estimulado por sus inclinaciones espiritualistas. Dicho esto, quizás sí pueda ver fantasmas.

La sangre de Dennis está llena de alucinógenos. Pierde 1 dado en las tiradas de Destreza y Astucia esa noche.

Sanguínea

VÍCTIMAS

VÍCTIMAS

ENEMIGOS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VÍCTIMAS

VÍCTIMAS

VÍCTIMAS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VÍCTIMAS

VÍCTIMAS

VÍCTIMAS

VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



VAMPIRO

LA MASCARADA



GRETA, 36

El Cicero

La habitación está sin tocar, como si nadie hubiera estado ahí desde hace algún tiempo. En la cama, una mujer duerme con los brazos cruzados sobre el pecho. Está totalmente vestida y lleva una máscara de carnaval.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

La bañera está llena de hielo y agua. Hay un dibujo de un personaje de dibujos animados, y una pistola de tatuaje. Si se la despierta, Greta sólo hablará en noruego y gritará hasta que alguien acuda a ayudarla.

Colérica

JAMES, 86

El Cicero

Los bordes afilados de los muebles están cubiertos de espuma y cinta. El anciano se ha quedado dormido en su silla, de cara a una pared. Su piel es como pergamino y sus músculos cuelgan flácidos de sus huesos.

Comprobar la habitación: Investigación, dificultad 2.

La maleta junto a su cama está llena de trofeos y viejas fotografías. En su juventud, James solía ser un lanzador de jabalina de categoría mundial. El bastón blanco en su regazo os revela que está ciego.

Melancólica

ANDRÉS, 21

El Club Violet

Su línea del ojo no está bien, su ropa no encaja del todo y sus botas parecen demasiado nuevas. Se mueve de forma extraña, mirando a todo el mundo, pero sin socializar.

Si los personajes se le aproximan, les contará diversas mentiras. Andrés está buscando vampiros, aunque ni él tiene claro si quiere cazarlos... o unirlos.

Lidiar con Andrés puede tomar distintas direcciones. Usa dificultad 3 para la mayoría de tiradas. En caso de conflicto, tira 4 dados por él.

Sanguínea

MARION, 28

El Club Violet

Andrógine y orgulloso. Club Violet es su feudo personal. Conoce a todo el que vale la pena conocer y tiene profundas conexiones con las diversas subculturas de Los Ángeles.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Marion tiene mucho interés por los personajes, ya que parecen nuevos en esta escena. Tratará activamente de trabajarse a la coterie y recurrirá a dudosas conexiones *underground* para parecer impresionante.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 3.

Flemática

THOMAS LAW, 24

El Club Violet

Un hombre alto y esbelto que lleva una perilla cuidadosamente arreglada y largo pelo negro que le cae hasta media espalda. Es un excelente bailarín. Cada hora se toma cortos descansos para vapear y beber sifón con lima.

¡Pelea de baile!: Destreza + Atletismo, dificultad 2.

Thomas Law ha vivido toda su vida en Los Ángeles. Tiene mucha información local. Está totalmente sobrio, pero eufórico de bailar y ansioso de nuevas experiencias.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Flemática

MONICA, 23

El Club Violet

Top rosa, falda blanca y zapatillas doradas. Definitivamente, está en el club equivocado. Mira a su alrededor desconcertada y confundida. Se alegra de hablar con cualquier que no vista de negro.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Su compañera de piso le dijo que iba a haber una fiesta aquí. Es nueva en la ciudad y pensó que podría pasárselo bien hoy. Se siente perdida y decepcionada. Sólo quiere hacer amigos.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Sanguínea

MARCUS, 25

El Club Violet

«Tengo blancas, marrones y verdes. Lo que necesites». Habla deprisa, piensa deprisa y se convierte deprisa en tu mejor amigo, siempre que quieras comprar su mercancía.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Te lleva a un cubículo del baño, donde te muestra su mercancía. Pastillas, hierba, coca... el *pack* completo. Todo lo que puedas imaginar y barato.

Alimentarse: Intimidar o Persuadir, dificultad 2.

Colérica

LILY, 24

El Club Violet

Se mueve con la gracia de una pluma y la fuerza de un león. Hay una multitud mirándola embobada.

¡Pelea de baile!: Destreza + Atletismo, dificultad 3.

Está encantada. Al fin alguien cercano a su nivel. Se detiene y te ofrece una bebida. Lily es bailarina de *ballet*, actualmente de gira con una importante compañía, pero le encanta bailar cualquier estilo.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Flemática

CHAD, 20

El Club Violet

Su chaqueta de la universidad le hace destacar. El hecho de que esté grabando todo con su teléfono es aún peor. Está claro que no le cae bien a nadie.

Decirle que deje de grabar: Intimidar, dificultad 2.

Chad baja la cámara y confiesa. Está siguiendo a una chica que conoce y grabándola como parte de una broma de mal gusto. Promete parar, pero sospecháis que es un acosador mentiroso.

Alimentarse: Intimidar, dificultad 2.

Colérica

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

MAGENTA, 41

El Club Violet

El sofá es su trono. La reina del Club Violet recibe a aquéllos dispuestos a presentarle sus respetos antes de entrar en la pista de baile.

Solicitar una audiencia con la reina: Persuadir, dificultad 3.

Magenta habla de los viejos días con nostalgia y dignidad. No estáis particularmente interesados en ella, pero ella quiere que entendáis su forma de vida. Cree que conoce la noche, y sugiere que se ha encontrado y amado a monstruos en el pasado.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Flemática

BARRY, 47

El Club Violet

Sus zapatos, reloj y teléfono señalan cuánto ése no es su sitio en realidad. Aunque sabe moverse, tiene que recobrar el aliento cada cinco minutos.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 1.

Recién divorciado, Barry está tratando de reconectar con la escena de su juventud. Solía ser una de las caras más reconocibles de la comunidad gótica, dice. Veis a un padre en camiseta negra desesperado por encajar.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Melancólica

FRANKIE, 36

El Club Violet

Está mirando su *bourbon*, le tiembla el cuerpo. No encaja en este sitio, pero no le importa. Está claramente conmocionada.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 3.

Frankie conduce un taxi. Esta noche, una bici se ha cruzado frente a ella y no pudo parar a tiempo. Alguien está en el hospital y cree que es culpa suya. No puede dejar de ver la cara de su víctima, deslizándose despacio por el parabrisas.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Melancólica

RED, 19

La calle

Viste los colores de una banda local, empieza haciéndose pasar por un buen samaritano, pero sus palabras se convierten rápidamente en amenazas. Quiere vuestras carteras y teléfonos y tiene una pistola.

Se le puede intimidar (dificultad 4), pero fallar en el proceso o no someterse hará que pierda los nervios y termine por disparar. Puede pedir refuerzos (más pandilleros, usa estos Rasgos para ellos).

Ataque 6. Pistola: +2 de daño.

«Éste no es vuestro barrio».

Colérica

HELEN, 22

La calle

Aún con todo su maquillaje, esta mimo arrastra los pies por las calles, contando tristemente sus exiguas ganancias.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Helen sueña con escaparse con el circo, unirse a una feria o simplemente tomar la carretera y nunca volver. Pero está demasiado asustada para dar el primer paso. Sus ancianos padres cuentan con ella y no puede abandonarlos sin más.

Alimentarse: Intimidar, dificultad 2.

Melancólica

MATT, 29

La calle

Un hombre con un enorme disfraz de pollo gritando a su teléfono en alemán capta vuestra atención. Está claramente furioso y decepcionado, y no podría estar más fuera de lugar.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Le han gastado una broma sus nuevos «amigos» durante una despedida de soltero. Ahora está perdido en la ciudad, a millas de su hotel sin su cartera, y el único número de teléfono ha resultado ser falso. Matt necesita desesperadamente ayuda.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Colérica

JASON, 36

La calle

La primera cosa que os atrae a él es el fuerte olor a detergente en sus manos. Se ha lavado concienzudamente y sólo puedes imaginar qué aroma trata de ocultar.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Jason ha terminado su turno tras un día duro en el hospital. Han sido catorce horas seguidas de cirugía, y está dando un paseo para despejarse. Al menos, hoy ha ayudado a salvar una vida.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Sanguínea

MARA, 59

La calle

Está gritando con todas sus fuerzas a cualquiera que la oiga. Sacude su libro sagrado como una espada de la justicia. En medio de la calle, se dirige a una multitud imaginaria.

Escucharla: Gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad.

«¡El fin está próximo! Las corporaciones poseen nuestras almas! ¡Los bosques arden porque nadie piensa en nuestros bebés! ¡Destruid vuestros teléfonos! ¡Quemad vuestro dinero! ¡Yo conozco la verdad oculta sobre todas las cosas del mundo!».

Alimentarse: Intimidar, dificultad 2.

Colérica

JUAN, 43

La calle

Gira la señal de la gasolinera con clase y distinción. La señal sube, baja y da vueltas alrededor de su cuerpo... hasta que se le cae. La decepción y la frustración se dibujan en su cara. Está derrotado.

¡Malabares con señales!: Destreza + Atletismo, dificultad 2.

Tomas la señal de Juan y la giras durante varios minutos mientras él descansa agradecido. Él era un científico respetado en su país, pero tuvo que emigrar... para esto.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Flemática

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

VAMPIRO
LA MASCARADA
♀

KEITH, 19

La calle

Sentado en una parada de autobús, temblando de frío, el joven parece triste y amargado.

Comenzar una conversación: Persuadir, dificultad 2.

Keith se marchó de casa en una rabieta y lleva viviendo en la calle tiempo suficiente para haber aprendido mucho. Estaba enfadado con sus padres por comprarle la consola equivocada. Ahora se da cuenta de que le quieren y no les importa que dejase el instituto.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2.

Melancólica

EVE, 31

La calle

Parece ansiosa por empezar una conversación contigo, quizás demasiado ansiosa. Te ofrece drogas, pistolas y toda clase de mercancía ilegal, pero parece muy nerviosa.

Llegar al fondo de esto: Intimidar, dificultad 2.

Eve se derrumba. La aspirante a justiciera no tiene drogas, armas ni nada remotamente ilegal; quiere identificar criminales y entregarlos. No tiene un plan claro y sus únicos refuerzos son un bote de Mace.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2

Colérica

CHUCK, 28

La calle

Borracho y bailando en la calle, parece la persona más feliz de la Tierra. Te abraza y baila a tu alrededor conteniendo apenas su alegría.

Alimentarse: Persuadir, dificultad 2

Te aprovechas de la situación y comienzas a alimentarte. Justo tras él ves un enorme anuncio de un nuevo programa de televisión. Su cara en el póster te hace percartarte de que estás bebiendo de alguien destinado a ser una auténtica estrella.

Sanguínea

ALGUIEN DE TU PASADO

La calle

Reconoce a uno de vosotros. Comienza a hacer referencia a algo que ambos hicisteis hace mucho. Ahora le reconoces; lo que cuenta es cierto, aunque lo ha embellecido un poco.

¿Quién es esta persona? ¿Qué hicisteis juntos?
¿Por qué decidiste no verla más?

Librarte de él: Intimidar, dificultad 3.

Alimentarte: Persuadir, dificultad 1 (conocido del personaje) o Intimidar, dificultad 2.

Sanguínea

VÍCTIMAS VÍCTIMAS VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA

VAMPIRO
LA MASCARADA

VAMPIRO
LA MASCARADA

VÍCTIMAS

VAMPIRO
LA MASCARADA