



Gobb 1991



Introducción

Nada a su lado queda. Alrededor de la decadencia de aquellas colosales ruinas, infinitas y desnudas, las solitarias y lisas arenas se extienden en la lejanía.

— Percy Bysshe Shelly, *Ozymandias*

Gary, Indiana, es una ciudad moribunda. Su población se ha reducido a la mitad en 40 años, muchos de sus edificios son cáscaras quemadas, sus ciudadanos carecen de derechos y trabajo, e incluso sus depredadores han huido. De los muchos Vástagos que una vez Cazaron en esta pequeña ciudad del Medio Oeste, sólo un puñado permanece. Modius, el Príncipe de Gary, continúa su larga rivalidad con el Anarquista conocido como Juggler (el Malabarista). Pero sus batallas se han vuelto cada vez más irrelevantes. Si esto continúa así, Gary no tendrá suficientes mortales ni para sustentar a una cantidad aún menor de vampiros.

Sin embargo, los Vástagos no están dispuestos a dejar que la ciudad se derrumbe todavía. Juggler y Modius han orquestado un plan para revitalizar la importancia de la ciudad para los Vástagos, aunque ambos desean reclamar el crédito (y las recompensas) por esta renovación. Mientras se disparan y golpean uno al otro como dos lobos hambrientos luchando por las últimas sobras de carne de un cadáver, la Giovanni Maria DiMatto aprovecha su oportunidad.

Introducción

Polvo al Polvo es una historia para **Vampiro: La Mascarada – 20° Aniversario (V20)** en la cual los personajes tienen la opción de involucrarse en los tejemanejes polí-

ticos y sobrenaturales de Gary, Indiana. En algunos sentidos, esta historia es una secuela de **Cenizas a las Cenizas**, una de las primeras historias publicadas para **Vampiro: La Mascarada**. Sin embargo, dado que en el momento que se escribe esto esa aventura tiene ya 20 años (y se escribió para la primera edición del juego, la cual difiere un poco de la actual), no es necesaria ninguna familiaridad con **Cenizas a las Cenizas** para jugar y disfrutar de **Polvo al Polvo**. Todo lo que necesitan tanto el Narrador como los jugadores es una copia del **V20**.

Ten en cuenta también que los personajes de esta historia tienen la *elección* de verse envueltos en los sucesos de **Polvo al Polvo**. Esta historia se presenta como un evento abierto y en marcha, lo cual significa que difiere en cierta forma de la presentación tradicional de ese tipo de productos. Más adelante, podrás encontrar más sobre lo que esto implica tanto para ti como para tus jugadores.

Polvo al Polvo está escrito bajo la suposición de que los personajes son Neonatos, pero tienen cierto grado de autonomía de sus Sires y son capaces de tomar sus propias decisiones. Por supuesto, esto no quiere decir que no puedan ser agentes de vampiros más poderosos. Las lealtades enfrentadas generan gran cantidad de conflictos y drama, lo cual debe alentarse. No obstante, esta historia *requiere* que sigan las órdenes de nadie.



Acerca del Sistema Narrativo de Aventuras

Si éste es tu primer producto del Sistema Narrativo de Aventuras (SNA), has escogido un buen lugar por donde empezar. Sin embargo, para mantener este kit de historia centrado y sin aderezos innecesarios, no hemos incluido muchas de las premisas centrales y sugerencias para el Narrador que conforman el núcleo del SNA. Ya seas un Narrador nuevo o un perro viejo, asegúrate de leer la *Guía del SNA gratuita*, que puedes encontrar en la web del SNA:

www.nosolorol.com/sna.

He aquí algunas de las características disponibles en **Polvo al Polvo**:

- **Enlaces interactivos.** Hacer clic en la mayoría de las cosas en rojo oscuro te llevará directamente a la sección referenciada, o a la hoja de personaje o accesorio adecuados. También puede llevarte a una web externa que pudiera resultarte útil.
- **Escenas.** Hacer clic en el nombre de una escena en el diagrama de escenas o en una tarjeta de escena te llevará al desarrollo completo de la misma.
- **Marcadores.** Este PDF está lleno de marcadores, así que puedes saltar a las secciones principales desde cualquier punto en que tengas abierto el archivo.



Antecedentes

Polvo al Polvo es una historia sobre política, pero no las largas e interminables políticas cargadas de las intrigas del comercio de favores y de la sutileza a la que normalmente se dedican los Vástagos. Gary está *muriendo*. Se ha estado desangrando, perdiendo población y recursos durante décadas, y su muerte parece un destino irremediable. Parte de la culpa de esta caída recae sobre la Estirpe. Lodin, el difunto Príncipe de Chicago, había utilizado su influencia para arruinar los intereses industriales de Gary. Tras su muerte, la ciudad nunca llegó a recuperarse y, gran parte del motivo, tiene que ver con la forma en que la ciudad maneja sus finanzas.

La economía tras la caída de Gary no es relevante para **Polvo al Polvo**. Aún así, el Vástago responsable de

esta caída sí lo es. Gary nunca tuvo una gran población de vampiros, pero el Príncipe Modius dejó claro que los Neonatos eran bienvenidos. Hizo esto en respuesta a la vieja política de Lodin que no permitía que ningún vampiro de Chicago crease Progenie alguna. Los Vástagos de la Ciudad del Viento que deseaban Abrazar generalmente elegían a sus Chiquillos, los llevaban a Gary, los Abrazaban y los entrenaban allí. Gary sirvió como “campo de entrenamiento” para nuevos vampiros y Modius logró burlarse de Lodin.

Pero, entonces, Lodin sufrió la Muerte Definitiva. No está claro cómo ocurrió esto exactamente (algunos vampiros aseguran que fue bajo las garras de los hombres lobo, otros que un cazador de vampiros particularmente fanático logró abatirlo). En cualquier caso, sin su política en vigencia, los vampiros de Chicago podían Abrazar sin tener que abandonar su hogar, y Gary comenzó a volverse tan irrelevante para los no-muertos como era ya para los vivos. Modius trató de encontrar una razón para mantener su dominio o conservar alguna clase de *importancia*, pero los ojos de la Estirpe se habían vuelto hacia otra parte. En el plazo de unos pocos años, ya nadie iba a Gary para conceder el Abrazo. Muchos de los vampiros nativos también la abandonaron, dejando sólo a Modius y a un pequeño grupo de vampiros que, si bien no le eran leales, al menos estaban cómodos en su hogar.

Uno de tales vampiros era Juggler, el Anarquista. En un principio, Juggler deseaba convertir Chicago en un Estado Libre, pero nunca logró movilizar la clase de apoyo que necesitaba. A lo largo de los años, rebajó sus expectativas y realizó algunas malas concesiones a la Camarilla y al Sabbath, y al final terminó por perder a la mayor parte de sus seguidores. Los Anarquistas más jóvenes lo ven como a un vendido, mientras que las facciones establecidas lo ven como una antigua amenaza, una de la que ya no hay que preocuparse. Avergonzado y abatido, Juggler volvió a Gary sin saber qué hacer.

Modius y Juggler siempre habían tenido una extraña e incómoda relación. Como dos de los únicos vampiros que quedaban en Gary, comenzaron a interactuar más. Al principio, sus conversaciones eran insultos mutuos, cada uno señalando lo que el otro había perdido. Entonces, una noche, Modius presionó demasiado a Juggler y el Brujah cayó en el Frenesí.

Ambos lucharon, corrieron, se emboscaron y se mordieron el uno al otro, pero ninguno logró dar un golpe mortal (o particularmente hiriente siquiera). Según luchaban, Modius, que se había mantenido en sus cabales, se percató de que no habían visto un solo mortal en toda la zona. Se escondió lo suficiente para que Juggler se calmase y, entonces, le señaló este hecho. Gary se había convertido en una ciudad fantasma y había demasiado pocos mortales que Cazar.

Juggler discrepó, estaban junto al desvío de una autopista. Podían simplemente esperar en una gasolinera, parada de camiones o restaurante de comida rápida, alimentarse de un viajero y dejar que la pobre alma siguiera su camino. Por otro lado, Juggler señaló que Gary tenía tantos edificios abandonados y quemados que esconder un cuerpo no sería difícil. Juggler admitió que la ciudad no tenía demasiada vida nocturna, pero eso no era algo malo para un vampiro dispuesto a Cazar de forma un poco distinta.

Y ahí fue cuando les llegó la inspiración a ambos. Gary *podía* ser una ciudad próspera de nuevo, pero no para los mortales. Para viajar al Este desde Chicago era necesario pasar por Gary. Nadie tenía por qué quedarse; sólo tenía que hacer un alto. Con esta meta en mente, se podía decir que la decadencia urbana de la ciudad era algo bueno. Gary podía volverse relevante de nuevo para los Vástagos: todo lo que los vampiros debían hacer era pararse a pensar en la ciudad en términos de población mortal permanente.

A pesar de su consenso, Modius y Juggler tenían dos metas muy diferentes en mente. Juggler aún deseaba establecer un Estado Libre a una distancia mínima de Chicago, mientras que Modius deseaba como meta última reclamar Chicago como dominio propio. Pero ahora que cada uno tiene un plan: se ha convertido en una carrera para ver cuál de ellos lo pondrá primero en marcha. Sus estrategias y estilos (y lo que éstos significan para los personajes de los jugadores de **Polvo al Polvo**) se discuten más adelante.

Sin embargo, antes de que estrategia *alguna* pudiera ponerse en marcha, una nueva vampira llegó a Gary con un plan muy distinto.

Maria DiMatto

Maria DiMatto comenzó su andadura en Los Ángeles, y, por tanto, es una experta a la hora de sortear facciones de Vástagos enfrentados. Sabiendo que nunca sería una productora de películas de éxito, decidió seguir una moda en alza: grabar películas de terror de bajo presupuesto en ciudades pobres y venidas a menos por una fracción del coste que supondría rodarlas en California. Este planteamiento funcionó bien y permitió a Maria viajar a diversas ciudades a lo largo de todo el país. Hizo mucho dinero y se labró una reputación entre los mortales (como una extraña y aplicada productora de películas de terror) y entre los Vástagos (como un amuleto de la suerte para ciudades empobrecidas, sus películas tendían a generar ingresos y, por tanto, a atraer mortales). Una de las ciudades que había llamado su atención era Gary.

Maria viajó a Gary y encontró exactamente lo que había estado buscando: una ciudad a punto de morir. Como Necromante, Maria estaba acostumbrada a lidiar con la muerte y lo moribundo, pero nunca a tan gran escala. Con el alma de la ciudad desvaneciéndose,

Maria decidió que Gary sería el lugar donde realizar su experimento en “necromancia sociológica”: si permitiría morir a la ciudad, incluso simbólicamente, ¿sería capaz de hacer funcionar un ritual de magia mortuoria suficientemente grande como para “resucitarla”? Y, si era capaz, ¿qué significaría eso? No estaba segura, pero no vio ningún mal en intentarlo. En el peor de los casos, la ciudad permanecería muerta y ella se marcharía.

Mientras tanto, Maria está alentando el tráfico desde Chicago y otras ciudades cercanas. Ya ha establecido un calendario de grabación para una película de zombis llamada *Rust*, y está comenzando el proceso de organizar una marcha zombi, siguiendo un recorrido por el centro de Gary con todos los participantes completamente maquillados como si fueran zombis. Está planeando usar esto como una oportunidad para controlar ligeramente a los Vástagos locales, así como para conseguir extras gratis para su película. No es consciente, sin embargo, de que la marcha zombi es un objetivo irresistible para otra criatura no-muerta.

Lazlo Varga

Lazlo Varga murió hace años en Detroit, pero eso no lo detuvo. Siendo un necromante mortal de cierta habilidad antes de su muerte, la bala en su corazón no hizo nada salvo forzarlo a actuar. Activó un anillo que había robado en Kiev años atrás, un anillo que supuestamente había pertenecido al propio Rasputín. De acuerdo a sus informes, el anillo permitía a su portador sobrevivir a cualquier herida.

Sin embargo, ése no fue el efecto que tuvo. Varga no sobrevivió a la herida, sino que la trascendió. Su cuerpo murió, pero su alma rechazó marcharse. Destrozó a su asaltante con sus manos desnudas y huyó de la ciudad, consciente de que, sin un cuerpo vivo que lo frenase, era capaz de realizar una magia mortuoria como jamás había imaginado ser capaz de llevar a cabo.

Durante los años siguientes, Varga pulió sus habilidades mágicas y creó un culto de seguidores con ideas afines. Estuvo en Gary durante el Gran Incendio (una enorme conflagración que arrasó docenas de edificios y dañó cientos más, todo con el único propósito de destruir a un vampiro llamado Jean Lisle). Se topó con el lugar donde Sullivan Dane luchó contra Jean Lisle (ver más adelante), y sus sentidos mágicos le indicaron que la pila de espesas y ligeramente pegajosas cenizas en el centro de la habitación era más que simples desechos. Recogió las cenizas en una urna y se marchó de la ciudad con ellas.

Desde entonces, Varga se ha concentrado en aumentar los miembros de su culto. Éste adora la muerte como una condición fortalecedora: en la muerte, uno puede ser conmemorado, purificado, recordado sin mácula alguna. Y, por supuesto, un difunto no sufre dolor. El propio Varga demuestra la “insensible naturaleza de la

muerte viviente” al apuñalarse a sí mismo y quemar su piel con metales candentes, y sus devotos aprenden a hacer lo mismo.

La naturaleza de la magia de Varga

Obviamente, Varga tiene acceso a alguna clase de poder místico, pero no a Disciplinas vampíricas. No obstante, hemos representado sus Poderes con Disciplinas porque es la forma más sencilla de hacerlo. Si los personajes desean estudiar su necromancia, descubren que tiene raíces en las prácticas mágicas de Europa del Este. Aunque sus fundamentos y teorías son distintos de la mayoría de clases de Necromancia que practican los vampiros, todas ellas funcionan de la misma forma en cuanto a mecánica de juego.

Los vampiros no pueden aprender la magia de Varga, ya que se sustenta en la muerte de un cuerpo vivo como un ritual fortalecedor. Los Vástagos, habiendo muerto y recibido la Sangre de sus Sires como parte de su Abrazo, no son aptos para ella.

Sullivan Dane y Jean Lisle

Sullivan Dane es un cazador de vampiros, y su nombre es una maldición susurrada entre los Ancillae. Dane ha estado cazando Vástagos durante al menos treinta años y ha sido consciente de su existencia durante mucho más tiempo. Antaño, los cazó como un agente de la Iglesia Católica, aunque lleva años siendo independiente. Dane siente que la Iglesia, aunque contiene muchos buenos y piadosos soldados de Dios, es también demasiado grande y está demasiado comprometida como para resultar fiable. Por tanto, aunque puede pedir ayuda a la Inquisición, preferiría no hacerlo. Dane cazó en Gary antes, cuando la disputa entre Modius y Lodin aún estaba viva. Permaneció allí el tiempo suficiente para hacer muy difícil la no-vida de los Vástagos locales, pero desapareció de su radar varios meses antes del Gran Incendio de Gary. Eso fue porque estaba lidiando con una amenaza mucho mayor que Modius y su ralea: Jean Lisle.

Como mortal, Jean Lisle fue un revolucionario en Haití. Abrazado por los Samedi justo después del comienzo de la Rebelión de Esclavos de Santo Domingo, ayudó a los antiguos esclavos a ganar la guerra y formar la nación independiente de Haití. Su “ayuda”, no obstante, consintió principalmente en asesinar opresores y esclavistas franceses, y esta violencia se cobró el precio de su mente y su alma. Para cuando llegó a Luisiana en 1900, Jean Lisle estaba completamente loco.

Sin embargo, la demencia no embotó su mente ni sus instintos predatorios. Lisle era un vampiro con gran

apetito, demasiado fuerte como para ser destruido o expulsado de una ciudad. Aunque no estaba alineado con el Sabbat, disfrutaba de su apoyo: Lisle es un huracán andante de matanzas y caos, y a la Espada de Caín no le importa que las ciudades controladas por la Camarilla tengan que sufrirlo.

Lisle es una rareza entre los Vástagos Antiguos. No tiene planes a largo plazo y no extiende sus pútridos dedos tratando de abarcar todo lo posible. Sencillamente, quiere alimentarse y matar. Tiene destellos de memoria de forma ocasional, lo cual causa que dirija lo peor de su violencia contra los blancos (especialmente los bien vestidos o claramente ricos), pero también es lo suficientemente inteligente como para saber que dicha gente no desaparece sin más. Es su propensión por la violencia más cruel lo que llamó la atención de Sullivan Dane. Dane se percató de que este vampiro era una rareza, pues los Vástagos más viejos no suelen permanecer tanto tiempo a la vista. Aunque Dane hizo de Lisle su prioridad, éste estaba acostumbrado a ser cazado.

El juego del gato y el ratón duró meses, y finalmente Dane pidió la ayuda de la Iglesia. Ésta envió a un equipo de Inquisidores y rodearon a Lisle en una casa de Gary (a cuyos ocupantes ya había asesinado). Antes de que Dane pudiese evitarlo, uno de los cazadores provocó un incendio con la esperanza de que el humo hiciera salir a Lisle. El fuego se extendió por la ciudad y los demás cazadores se dispersaron. Sin embargo, Dane quiso asegurarse de que Lisle estuviera realmente muerto. Observó la casa y, entre el humo y las llamas, vio a Lisle derrumbarse en polvo. Satisfecho de que el vampiro hubiera muerto, Dane dejó la ciudad.

Por desgracia para Dane, Lisle no había encontrado la Muerte Definitiva. En su lugar, había invocado el Poder Cenizas a las Cenizas (ver pág. 467 del V20). Permaneció allí, herido pero sobreviviendo, esperando a que el fuego se extinguiera y cayera la noche. Pero apareció Lazlo Varga y lo guardó en una urna antes de que tuviera ninguna oportunidad.

Normalmente, esto no habría sido un problema: Lisle simplemente habría salido de la urna y asesinado a Varga (y a cualquiera más en las cercanías) esa noche. Pero para cuando el Sol se hubo puesto, Varga ya había mezclado diversos compuestos necrománticos con las cenizas y sellado el recipiente con un ungüento de su propia cosecha. Esta combinación de magia dejó la mente de Lisle en un estado confuso y onírico: no del todo como el Letargo, pero no lo suficientemente despierto como para recuperar su forma. Hasta que se rompa la urna y se liberen sus cenizas (y con suerte se manchen con sangre), Lisle no podrá volver a su verdadera forma.