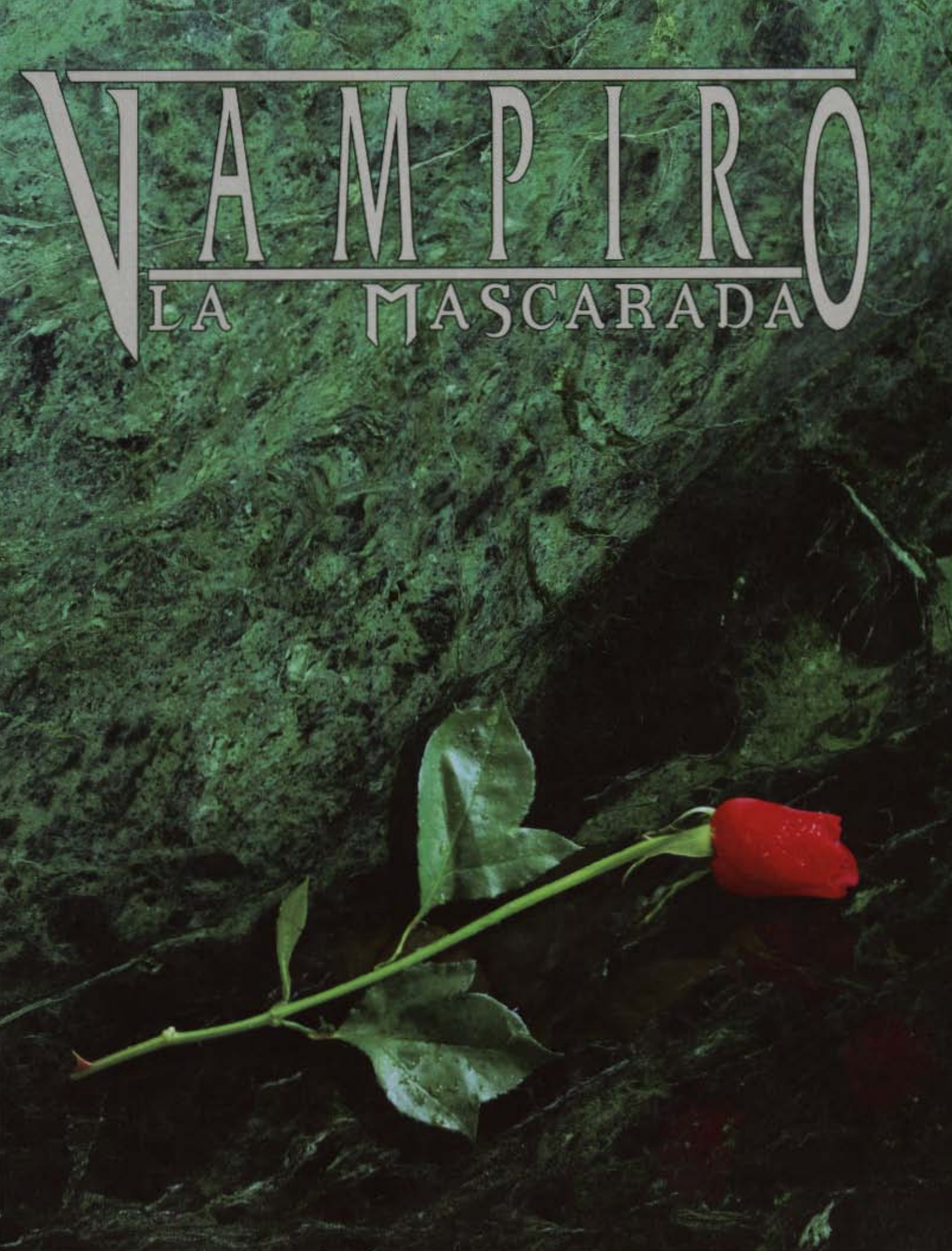
VAMPIRO

LA MASCARADA





Prólogo:

Una asamblea de bestias

Bela Lugosi está muerto, y yo también. Pero los restos de Bela están pudriéndose en un ataúd de pino en alguna parte, mientras que yo puedo sentarme aquí en el balcón, disfrutar de mi bebida y contemplarte. Lo siento si suena presuntuoso, pero creo que yo salgo ganando.

Adivino al mirarte que no comprendes. Por supuesto que no... son tiempos cínicos y racionales, y no vas a creerte que sea un muerto sólo porque yo lo diga. Hace un siglo hubiese sido otra cosa (bueno, fue bastante distinto la última vez que tuve esta pequeña charla con alguien) pero estamos en una época de hechos. *Y el hecho es que los cadáveres no se mueven, no caminan, no hablan. Y lo siento mucho, querida, pero tengo una sorpresa para ti: este cadáver sí lo hace.*

Así que siéntate. Por favor, insisto en que te pongas cómoda. Sírvete algo de beber, preferiblemente de la botella de la izquierda... la de la derecha es un gusto adquirido. Va a ser una noche muy larga, y creo que necesitarás un buen trago o dos. Después de todo, en las próximas horas voy a explicarte con todo lujo de detalles por qué todo lo que crees saber sobre la vida y la muerte está equivocado. En otras palabras, no sabes una bendita cosa de cómo funciona el mundo, y voy a abrirte los ojos.

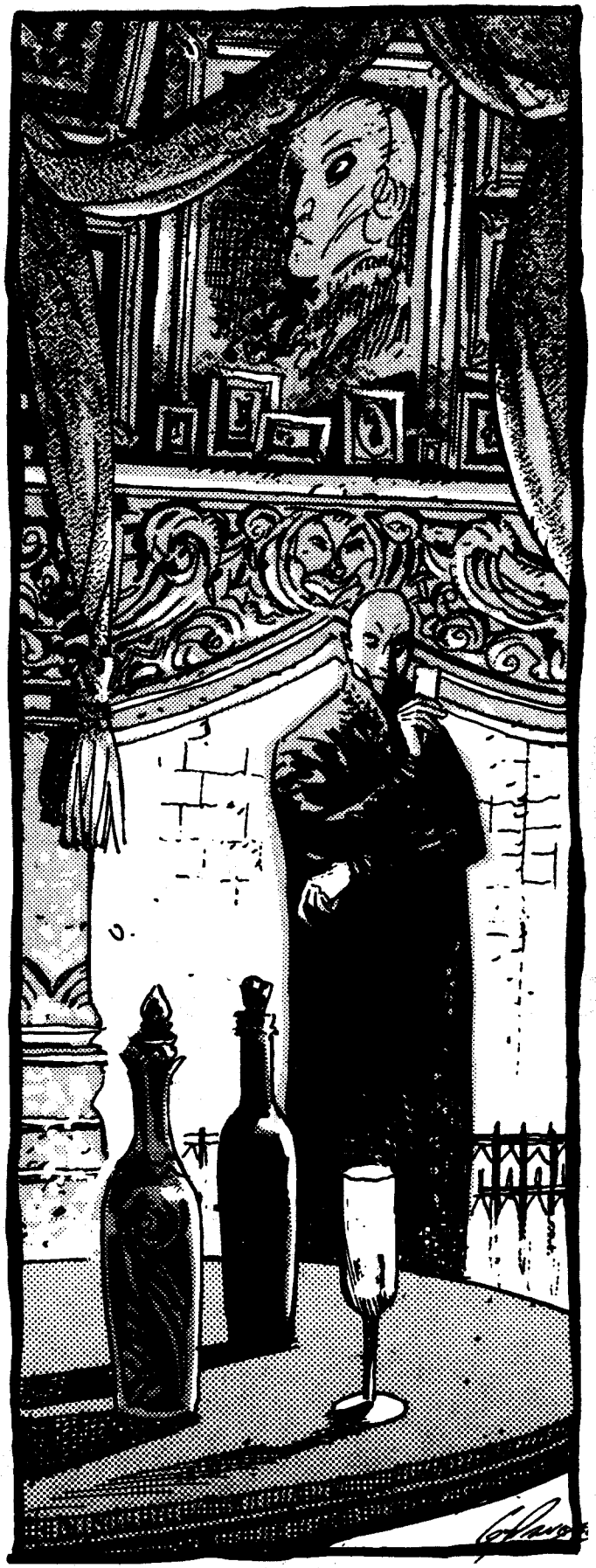
Pero me temo, querida, que no va a gustarte lo que verás.

Qué soy

Antes de que sigamos adelante, permíteme decirte que tienes una oportunidad sin precedentes. Mi especie no habla de sí misma con la tuya... ahora no, y por lo general nunca. Hemos pasado cinco siglos tejiendo un telón que llamamos la Mascarada para ocultaros el verdadero espectáculo, pero a fin de cuentas es bastante sencillo: los vampiros no queremos que los mortales sepáis de nuestra existencia. Es por el mismo motivo por el que el lobo no quiere que las ovejas sepan que está cerca. Facilita mucho nuestro trabajo. Y así, por ejemplo, aunque tenemos los colmillos afilados con los que nos han marcado las noveluchas y las películas, los mortales no los veis si no los mostramos. Como ahora.

Te has puesto pálida, querida. Deja que yo me ponga pálido por los dos. Debo admitir que estoy decepcionado por tu sorpresa. Tómate un momento para tranquilizarte, si puedes. Para ser sincero, me temo que es la menor de las sorpresas que te esperan esta noche. Por favor, no pierdas el tiempo intentando dar con una explicación racional y científica, porque no hay ninguna. Soy lo que soy. Lo que muchos, muchos somos... demasiados, para algunos.

Condenación, ¿de verdad eres tan tonta? Vuelve a sentarte. He dicho que



te sientes. *Ahora mírame. Ssshhh, basta de gritos. Nadie va a venir a rescatarte y nadie va a llamar a la policía... no en este edificio. Los vecinos discretos son un regalo para alguien en mi situación. Es algo realmente victoriano, esa forma que tienen de ignorar todo lo que no ocurre directamente ante ellos.*

Bueno, así que al fin tienes tu prueba. ¿Me crees ahora? Sí, lo que hay en la otra ampolla es sangre; por supuesto, si se sirve fría pierde mucho sabor, Puedes probarla si quieres, pero no te lo recomiendo. No estás preparada para disfrutar de estas cosas, al menos ahora.

No empieces a anticipar mis intenciones, querida. Si pensase actuar de acuerdo con tus amados clichés, ya estarías muerta. Después de todo soy un depredador, y tú y tu especie sois mi presa.

Comienzos

Supongo que deberíamos empezar por lo básico. En efecto, soy un vampiro, llevado a tal estado de la existencia en el Año de Nuestro Señor de 1796 por una mujer que me fue presentada como una, comillas, "dama de la noche". El caballero que nos presentó (uno de sus sirvientes, según descubrí más tarde) tenía un extraño sentido del humor.

Pero me estoy desviando. Sí, bebo sangre humana. Sin el sustento que me proporciona, me marchitaría; con ella, viviré para siempre. Exacto, para siempre. A menos que sea destruido (y destruir a uno de los Condenados no es cosa fácil, te lo puedo asegurar) los vampiros somos tan inmortales como dice la leyenda. Sólo el sol, y las emociones que engendra, nos está vedado; los vampiros podemos beber en las noches de eras incontables, podemos seguir incólumes mientras todo lo que conocemos se convierte en polvo a nuestro alrededor y es reemplazado por algo que a su vez se desmorona, y así sucesivamente...

Ah, vuelvo a salirme de la cuestión. Sangre, sí, sangre. Puedo sobrevivir con sangre de animales (casi todos podemos, menos los más viejos), pero esta dieta no es agradable. No, todos queremos beber de las mejores cosechas, pues de lo contrario pasamos todo el tiempo con un embotamiento en las tripas que nunca desaparece. Además, diría que se pone peor cuanto más hambre tienes; es probable que un vampiro que haya pasado demasiado tiempo sin alimentarse demuestre una lamentable falta de autocontrol.

Hay otros indicios fisiológicos que revelan mi condición. Mi corazón no late; basta con la fuerza de mi voluntad para impulsar la sangre por el cuerpo. Mis órganos internos, por lo que sé, llevan mucho tiempo atrofiados y convertidos es simples vestigios. Pero ningún forense llegará a verlo, pues si fuese destruido me descompondría rápidamente en polvo. Mientras tanto, no me afectan molestias como la respiración, las temperaturas extremas y demás. Mi piel está siempre fría, a menos que desee calentarla. Pero eso cuesta un cierto esfuerzo de voluntad y gastar sangre valiosa. La comida corriente me es repulsiva y no aguantaría más de unos segundos en lo que queda de mi estómago. Incluso con la eternidad extendiéndose ante mí, querida, tengo cosas mejores que hacer con mi tiempo que inclinarme sobre la taza del inodoro para vomitar cenizas y bocados sin digerir.

En términos legos, ya no soy humano. A todos los efectos soy simplemente un cadáver andante que se alimenta de sangre, idéntico a cualquier ocupante de una morgue salvo por el hecho de que me muevo. Reservo las delicadezas como calentar mi piel y parpadear para cuando estoy en compañía, como la tuya.

Dame las gracias, querida. Mantenerme con este fresco aspecto de rosa para ti me está costando más de lo que imaginas.

Ah, volvemos a la ingestión de sangre, el acto definitorio, si lo hubiese, de mi existencia. Sí, me temo que es una necesidad, aunque puedes dejar viva a la presa. Todo lo que hace falta es un poco de autocontrol y un pequeño esfuerzo para cerrar la herida... y no, no todos bebemos del cuello. Otro cliché que puedes borrar de tu lista. Pero el problema de dejar viva a tu presa es que, a menos que tengas ciertas... protecciones, recuerda lo ocurrido. Estas violaciones de la Mascarada no están bien vistas por los poderes fácticos entre los vampiros. Con frecuencia, limitarse a matar es lo más sencillo.

Mi problema con la bebida

En realidad, lo esencial del asunto es que beber sangre no sólo me permite perpetuar mi existencia, sino que me procura una sensación distinta a cualquier cosa que pueda ofrecer este mundo. ¿Cómo es? Querida, las palabras no pueden describirlo. Imagina beber el más exquisito champán y la sensación del coito más sensual que hayas tenido, súmale el éxtasis del fumador de opio al darle la primera calada a la pipa, y puede que empieces a hacerte una mínima, infinitesimal idea de lo que se siente al beber la sangre del ganado... disculpa, de un ser humano vivo. Los dro-



gadictos modernos mentirán, robarán y matarán por sus pequeños viajes al Cielo: el mío es mejor, y además me hace inmortal. ¿Puedes imaginar lo que haría para saciar es hambre? No te molestes en hablar de posibilidades; la verdad es peor de lo que puedas pensar. Y se me considera un caballero entre los de mi especie. Ahora hazte una idea, si puedes, de algunos de mis parientes, los que no son tan educados como yo.

Son capaces de cometer (y cometen) actos en los que prefiero no pensar.

Y aquí estás, pobre mortal, descubriendo lo frágil que es tu existencia.

¿Empiezas a asustarte? Deberías.

El primer trago fatal

En muchos casos, uno recibe el primer trago de sangre la noche en que se convierte en vampiro... uno de la "Estirpe", como nos gusta llamarnos. El proceso recibe el nombre de "Abrazo" y tiene dos fases distintas y bastante difíciles. En la primera, el vampiro que quiere crear progenie bebe hasta la última gota de sangre de su futuro "chiquillo". No es diferente de la alimentación normal, salvo por el hecho de que no hace falta preocuparse de borrar los recuerdos o disponer del cadáver. Además, acabas realmente lleno. La diferencia llega después.

Cuando la última gota de sangre ha abandonado el cuerpo, el vampiro "padre" (el término técnico es "sire", si te interesa) devuelve parte de la sangre robada. Se muerde el labio, o la muñeca, o lo que sea, y deja que algo de su vitae pase a la boca de la víctima. Suponiendo que el mortal no se resista al proceso (pocos lo hacen, créeme) y que el sire no se haya retrasado demasiado al dar su regalo, la sangre desciende por la garganta del moribundo y hace que resucite como vampiro.

Suena sencillo, ¿no? La verdad es, como siempre ocurre, más complicada. Mi propio Abrazo podría parecer el epítome del lujurioso esplendor romántico que tu época ha atribuido a mi especie, e incluso así me estremezco aterrado al recordarlo. Todos los ingredientes del romance estaban presentes (el boudoir *iluminado por las velas, las copas de vino a medio beber, el palpitante pecho de mi dama); parecíamos estar en las páginas de una novela. Caímos sobre la cama y, en el culmen de la pasión, hundió los colmillos en mi cuello. Entre el placer del momento y el de su alimentación (sí, es bastante placentero para los mortales, hasta el punto de que algunos se vuelven adictos) estuve encantado de dejarme llevar. Recuerdo haber pensado que, después de todo, mi madre había tenido razón: las malas mujeres serían mi muerte. Incluso recuerdo cómo reí mientras mi sire me bebía la vida.*

Y entonces, mientras estaba allí sentado observando aquella puerta oscilante abierta ante mí, mientras mi alma deba sus primeros y vacilantes pasos hacia el Cielo, ella se abrió la muñeca tranquilamente y derramó el vitriolo de la vida eterna por mi garganta. Puedes burlarte de mí por no rechazar lo que se me ofrecía, pero la vida es dulce incluso frente al rostro de la Gracia. Su sangre me quemó al pasar por mis labios y mi garganta, y me encontré queriendo vivir. *El dolor causado por la sangre era la prueba de que estaba vivo y, cuando fue obvio que no la cruzaría, la puerta resplandeciente se desvaneció con un sentimiento de inefable tristeza, dejándome con mi sire y un ansia asesina. Por fortuna, mi maestra fue tan gentil como para atenderme durante el cambio: había seducido a mi mejor amigo antes de hacerse conmigo, dejándole en una habitación contigua como un alcaudón alimentando a su cría. Mientras sentía morir mi cuerpo célula a célula, él yacía sin sentido esperando mi hambre.*

Ah, sí, el hambre de la creación. Esa pequeña cantidad de sangre que el sire usa para otorgar el Abrazo no es mucha... unas pocas gotas con más sentido místico que nutricio. No proporcionan alimento suficiente para satisfacer el hambre de un vampi-

ro recién creado, así que al nuevo chiquillo le conviene rezar por que su sire haya preparado una pocas botellas o, mejor, unos pocos cuerpos para el momento. He contemplado el horror de los Vástagos recién Abrazados entregándose a esa hambre incontrolable y haciendo pedazos a quien estuviese cerca. Cuando la sed te embarga haces lo que sea por saciarla. Matarás a tu amante, a tu hijo, a tu padre o a tu sacerdote para ello, y te sentirás feliz... al menos mientras dure el frenesí.

Éste es el punto, querida. Porque no importa el tiempo que hayas pasado en frenesí ni lo que lo provocó (miedo o hambre o dolor o rabia); no importa cuánto tiempo hayas cedido al animal dentro de ti: no puedes controlar lo que haces y siempre acaba saliendo. Y es entonces cuando debes enfrentarte a las consecuencias de lo que hiciste cuando el animal estaba al mando. Y el primer frenesí no es nunca el último. Uno podría pensar que con la experiencia se va haciendo más fácil superar esa pérdida de control, pero no se podría estar más equivocado.

La Bestia

El lado animal de un vampiro recibe el nombre de la Bestia (en lo que es, sospecho, un intento de satanizarlo mediante la disociación). Por desgracia, darle a esa hambre monstruosa un nombre distinto no basta para calmarla. Al final la Bestia siempre vence, me han dicho. Si alguien sobrevive el tiempo suficiente como vampiro se ve forzado por su misma naturaleza a hacer cosas obscenas. Y acaba acostumbrándose a esas atrocidades y pasando a otras mayores, y lo que fuese humano en el vampiro acaba por morir. Cuando desaparece el último resto de humanidad de un Vástago (y te aseguro que muere después de ver desaparecer a tantos amigos, seres queridos y descendientes) la Bestia se impone para siempre. El vampiro se convierte en un animal. Si llegas a ese punto lo más probable es que ni siquiera te des cuenta cuando te maten como a un perro rabioso.

Si tienes fuerza de voluntad y una decente consciencia del yo puedes aguantar décadas... siglos, incluso. He oído hablar de un vampiro que tiene más de dos mil años. Pero nunca, nunca estarás libre del miedo al triunfo de la Bestia, y ese miedo es lo que la Bestia usará para controlarte.

Por supuesto, la mejor forma de combatir a ese demonio es mantenerse en forma, lo que incluye una alimentación regular. De nuevo, eso quiere decir que tarde o temprano empezarás a matar ganado (mortales, perdona de nuevo) y que cuanto más ganado mates, más fácil te resultará hacerlo. La Bestia también gana

de esta forma. Aunque no quieras hacerlo, aunque el proceso comience por accidente, tarde o temprano te acostumbrarás a la visión de un cadáver a tus pies. Tras el décimo, el centésimo, el milésimo o lo que sea, deja de ser una persona y se convierte en un objeto, un recipiente. Una nota a pie de página en tu historia. Y tú, en ese momento, dejas de ser remotamente humano.

De vuelta a la sangre

Pero hay más en la sangre que simple alimento, mucho más. Hay poder, hasta tal punto que algunos vampiros lo llaman vitae: "de vida". Aparte de sobrevivir, la sangre sirve también para otros. ¿La legendaria fuerza y velocidad de los vampiros? Un producto de la adecuada aplicación de la sangre. ¿La invulnerabilidad a las lesiones mortales? Otro trago del mismo pozo. Me han vaciado cargadores enteros en la barriga sin frenarme en absoluto. La sangre alimenta muchos de los talentos "mágicos" que nos atribuyen; ya has visto uno. Y, por supuesto, puedo enviar sangre a mi piel para parecer bueno, casi humano.

Evidentemente, hay un precio que debemos pagar. Cuanta más sangre gasto en esos trucos de salón más rápido se agotan mis reservas. Cuanto más rápido vacío mi estómago antes tengo que alimentarme (y cazar) de nuevo.

¿Prefieres que acabe con el truco del calor?. Estoy en deuda contigo. Es muy refrescante encontrarse con alguien joven y dispuesto a ver más allá de las apariencias, ¿no crees? ¿Hmmm? Querida, si tuvieses seis veces tu edad seguirías siendo una niña para mí. "Joven" es un término muy relativo.

Tsk. Tengo hambre ¿Te importaría acompañarme a dar una vuelta? La otra opción es dejarte aquí como una prisionera, y preferiría no hacerlo. No dudo que intentarías inventar algo y escapar, y yo perdería las antigüedades que rompieses en el proceso. Tú, querida, eres reemplazable, pero mis posesiones no. Así de sencillo.

Las mentiras

Me alegra mucho que decidieses venir después de todo. Es una suerte que tuviese algo apropiado para ti en el armario de la habitación de invitados. No, no es de una antigua víctima, si es eso lo que te preocupa, pero cuando las mismas situaciones aparecen una y otra vez a lo largo de las décadas aprendes a estar preparado. ¿No pensarías que eras la primera mujer con la paseaba desde mi Abrazo? Eres encantadora, querida, pero no dejes que se te suba a la cabeza.



Hace frío, ¿verdad? Veo que miras mi aliento... sí, forma vapor. Es otro uso de la sangre, uno que me resulta bastante útil para ocultarme en presencia de cazadores de vampiros y otra gente desagradable. Te sorprendería saber cuántos de los míos han encontrado su fin con el paso de los años sólo porque olvidaron un pequeño detalle. De hecho, el diablo está en los detalles, y le encanta cebarse tanto en sus sirvientes putativos como en quienes se creen divinamente inspirados.

Por cierto, a este lobo le gusta mezclarse con el rebaño, sí.

Hmm. Cazadores. Una gente muy antipática, llena de fuego y fanatismo en la misión que han asumido. Muchos de ellos ni siquiera se acercan a la posibilidad de destruir a alguno de mi especie; del resto, la amplia mayoría hace más mal que bien a su causa. Acaban con los débiles y estúpidos, dejando a los mejores vampiros, los más listos y fuertes. Muchos cazadores son autónomos y van por libre: chusma caótica que empuña estacas y escopetas mientras tropieza ciegamente por los jardines de la noche. Otros trabajan para agencias de tu gobierno, convencidos de que somos parte de alguna conspiración enemiga para acabar con el Modo de Vida Americano. Cretinos.

Los cazadores peligrosos están vinculados a la Iglesia Católica y a algo lla-

mado la Sociedad de Leopoldo. No te dejes engañar: es la Inquisición bajo un disfraz moderno. Ellos, y otros como ellos, han descubierto de nosotros lo suficiente como para sacar las conclusiones equivocadas. De acuerdo con el cazavampiros típico somos malignos siervos de Satán, enviados a la Tierra para provocar la destrucción y servir a nuestro Amo Infernal.

Todo esto, a pesar de lo que pueda parecer, es pura merde. *Ningún hombre, vampiro o demonio es mi amo; no sirvo a nadie más que a mí mismo. Los vampiros simplemente tenemos... apetitos y objetivos distintos a los que el Inquisidor medio considera normales. Bueno, me han dicho que ellos usan cilicios y se flagelan, lo que tampoco es precisamente muy normal.*

Hay muchas otras medias verdades e ideas equivocadas, muchas de las cuales sirven a nuestros propósitos. ¿Ves esa iglesia? Te darás cuenta de que estoy in media crucis, *justo en el lugar donde cae la sombra de la cruz, y no me hace nada. Ni ningún otro crucifijo, estrella de David o símbolo religioso, a menos que quien lo sujete tenga algo de fe por sí mismo. Esa clase de fe es bastante rara estos días, te lo aseguro. Nueve veces de cada diez puedes acercarte a un sacerdote (si te apetece), arrancarle la cruz de las manos y matarle mientras sigue preguntándole a Dios qué ha ido mal.*

No digo que yo haya hecho algo así, por supuesto.

En cuanto a las otras paparruchas de las películas, lo mismo. ¿Ajo? Inútil. ¿Estacas? Sólo si te atraviesa el corazón. ¿Agua corriente? Me baño, gracias. ¿Luz solar? Eso duele, pero hace falta algo más que un rayo de luz para convertirte en ceniza. Con el fuego ocurre lo mismo: te quema, pero hace falta más de un segundo para ello.

¿Estoy usando el "tú" en todos estos ejemplos? Lo siento. Hablaba sin pensar.

En cuanto al lugar al que nos dirigimos... bueno, vamos a un club nocturno. Más exactamente, a un bebedero donde se reúne el ganado, sin darse cuenta de que hay depredadores cerca. También verás a algunos de mi especie, miembros de distintas familias. No te asustes, no tienes nada que temer de ellos mientras permanezcas en mi compañía. No tengo intención de dejar que nadie te haga daño esta noche.

Sabores de la Sangre

Aquí estamos: Xero, *el último grito de lo que pasa por vida nocturna en esta pila de estiércol que llamáis ciudad. Los locales de moda van y vienen. Las salas de baile se convierten en bares clandestinos y después en clubes y en hamburgueserías,*

en cafeterías, discotecas y en... esto. Los detalles no importan: siempre hay lugares donde los jóvenes pueden acudir para demostrar lo rebeldes que son, al menos hasta que se les acabe el dinero para esa noche. Quieren saborear el peligro, ya ves, cuando nosotros sólo buscamos el sabor de la sangre. Es natural que nuestros intereses se crucen, pero la ironía de la situación se les escapa.

No, no hará falta que hagamos cola. El gorila de la puerta es uno de los nuestros, lo que llamamos un ghoul. De vez en cuando bebe la sangre de algún vampiro y consigue unos pocos de sus poderes. Sólo unos pocos, entiéndeme. Los ghoul siguen siendo mortales. Los beneficios de este acuerdo son limitados: los ghouls no consiguen todos nuestros poderes, pero a cambio siguen pudiendo engendrar hijos, sentir el sol en sus hombros y ahogarse por accidente.

Sí, la creación de ghouls es otra propiedad de la Sangre. Hay muchas cosas de la Sangre que no te he contado; después de todo, no me pagan por darte clases. ¿Todavía quieres saber más? Bien, atiende: bebe la sangre de un vampiro tres veces y quedarás desesperadamente esclavizada por él. Este sentimiento se llama Vínculo de Sangre, y si el vampiro responsable lo refuerza puede durar para siempre. *Ni siquiera puedes morir para librarte de él.*

¿Puedes imaginártelo? ¿Verte obligada a amar a alguien para siempre sabiendo que el amor que sientes (tan grande que matarías o morirías por tu amado) es una mentira? ¿Odiarle y amarle al mismo tiempo, y no ser capaz de hacer absolutamente nada al respecto?

Sí, ya sé que suena como si hablase por propia experiencia. Es divertido cómo funciona. Mira dónde pisas: la dirección sigue olvidando que no todos los clientes pueden ver en la oscuridad.

Una raza aparte

Ahora he de hablarte un poco de la familia antes de poder presentarte. De acuerdo con la leyenda vampírica todos descendemos de Caín, hijo de Adán y Eva. Al parecer, Dios castigó a Adán por la muerte de Abel convirtiéndole en un vampiro; la "marca de Caín" era de hecho la maldición del vampirismo. Caín descubrió que podía pasar su maldición a otros mediante el Abrazo y creó chiquillos para aliviar su soledad. Por desgracia, el proceso no se detuvo ahí. Cada chiquillo de Caín hizo chiquillos a su vez, y ellos hicieron lo mismo,

y así sucesivamente. Al darse cuenta de la situación Caín prohibió que se creasen más vampiros y desapareció.

Por supuesto, cuando no está el gato, los ratones bailan. Los jóvenes vampiros hicieron tanto caso como podría esperarse, que es por lo que estoy aquí. Claro está, cada paso que se aleja de Caín (cada generación de vampiros) el chiquillo es un poco más débil, un poco más cerca de lo mortal. El propio Caín es la Primera Generación, sus chiquillos son la Segunda, y así vamos bajando. La 13ª generación es la última que vale el petróleo que costaría quemarla en el infierno: tengo motivos para pensar que los vampiros de la 14ª son todos estériles.

Nunca le preguntes a nadie cuál es su generación: es una grave falta de etiqueta.

Y eso no es todo... ¿puedes oírme con este jaleo? ¿Por qué insisten los mortales en bailar este ruido, *y encima tan alto? En cualquier caso, no todos somos como Caín. ¡Que Dios ayudase al mundo en tal caso! En lugar de ello, cada miembro de la tercera generación (llamamos Antediluvianos a esos seres míticos, pues se supone que son anteriores al pequeño Diluvio de Noé) tenía dotes y maldiciones particulares, y todos los vampiros descendientes de esos Vástagos concretos comparten las mismas características. Nos especializamos, criados como perros o caballos de carreras, y esos linajes especializados recibieron el nombre de clanes. Hay trece grandes clanes conocidos, cada uno con sus poderes y perspectivas. Llamamos a esos poderes "Disciplinas", y a todos los efectos son mágicos. Me has visto usar uno de ellos. Ruega por no ver algunos otros.*

Oh, y también está la Yihad, claro. La Lucha Eterna, el Gran Juego, o el mote poético que quieras darle. Muchos Vástagos dirían que la Yihad, como los Antediluvianos, no es sino un mito, pero creen en ella en lo más profundo de sus corazones. Por lo que dicen las historias, durante las primeras noches los chiquillos mayores de Caín empezaron a luchar entre ellos, usando a sus propios chiquillos y al ganado como peones contra los esbirros de sus rivales. Naturalmente, dado que los vampiros son inmortales, las disputas nunca terminaban del todo: el juego de finta y estocada, parada y respuesta, continúa (dicen) hasta hoy, y muchos de los participantes ignoran su condición de tales. Vástago contra Vástago, clan contra clan, nación mortal contra nación mortal... todos guiados por los hilos de titiriteros invisibles. Una idea tonta, sí, pero he visto muchas cosas extrañas en la noche y a veces me pregunto si mis actos son realmente míos... Oh, bueno. Tonterías existencialistas.



De todas formas, permíteme que te presente. ¿Ves a esa mujer de allí, con el vestido de encaje negro y el sombrero de copa? No, la otra. Se llama Jillian. Es una de nosotros, pero de un clan distinto al mío. Concretamente, del Toreador, el "Clan de la Rosa" como ellos lo llaman. Arte, chicos guapos, tomarse por personajes de Keats o Shelley... todo eso es alimento para los Toreador. O al menos, es lo que dice la tradición. No me fío mucho de los estereotipos, especialmente de los favorables.

¿El caballero del traje antracita y la camisa sin cuello que intenta pasar desapercibido mientras observa a Jillian y su grey? Es Paolo, un Tremere. Los Tremere son hechiceros, bastante crueles y reservados. Irrita a uno de ellos y tendrás a toda la manada mostrándote su desaprobación. ¿Y allí en la esquina, el macarra con la cazadora de motorista y la pinta de tipo duro e interesante? Devin. Es un Brujah, un agitador, y está en plena caza. Tarde o temprano su aire byroniano atraerá la atención de alguna mujer: él se dejará querer y permitirá que le lleve a su casa, y después... bueno, ya sabes lo que pasa después.

No pienses siquiera en interferir, o te mataré yo mismo. Imagina que estás viendo un documental de la naturaleza. En realidad, de eso se trata. La su-



pervivencia del más apto. El rebaño humano pierde uno o dos animales, pero la mayoría sigue en marcha sin sufrir ningún daño. Es el delicado equilibrio entre el depredador y la presa.

Por cierto, en eso consiste la Camarilla, en mantener el equilibrio. En asegurarnos de que no hacemos una matanza entre el rebaño y de que no descubrís que hay cazadores entre vosotros.

¿Qué es la Camarilla? Poca cosa, según algunos vampiros. En teoría, es una organización paraguas de todos los vampiros dedicada a poner orden y proteger la Mascarada. En realidad, sólo abarca a siete de los grandes clanes, con diversas adhesiones. Unos cuantos clanes se declaran independientes, y los demás han formado un culto bestial llamado el Sabbat. El Sabbat hace que Devin parezca una niñera; sus miembros están mucho más cerca de los demonios que la Inquisición cree estar buscando.

No te confundas: en la Camarilla no somos ningún encanto. Simplemente hemos asumido que es mucho más seguro coexistir con vosotros y utilizaros que intentar combatiros. Ni siquiera pienses que somos "los buenos".

Nos sois más útiles vivos que muertos, eso es todo.



Me temo que no hay buenas perspectivas esta noche. Devin está atrayendo todas las miradas. Parece que te vendría bien algo de aire, y este sitio empieza a aburrirme.

No, no voy a matarte y beberme tu sangre en un callejón. El Abrazo debería otorgarse siempre en un lugar cómodo y lujoso. Además, mis ghouls ya habrán reunido suficiente alimento para tu primer Hambre; soy un sire de los generosos.

Por favor, no te hagas la sorprendida. La ingenuidad no te va. He ido soltando pistas toda la noche y las has recogido todas. Además, no pensarías que iba a decirte todo esto y luego dejarte ir... Oh, casi todo el mundo te tomaría por loca si repitieses lo que te he contado, pero algunos no lo harían. Te creerían, hablarían con otros y todo se vendría abajo como un castillo de naipes.

Así, querida, que no hay forma de que salgas de esto viva.

Pero puedes salir muerta. Sabes lo que te estoy ofreciendo. También sabes que, en el fondo, lo deseas. Si no, hubieses intentado escapar hace horas. Pero estás aquí.

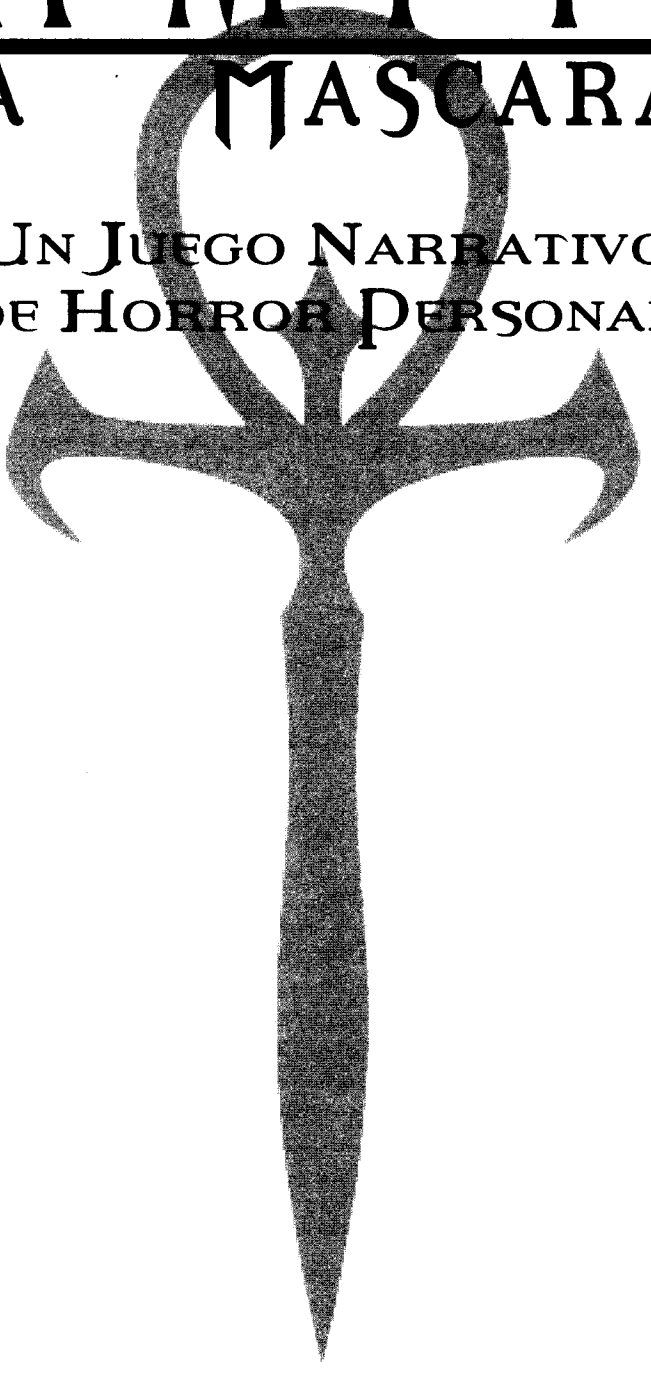
Por tanto, adorable señora, ¿voy a haceros vivir para siempre? ¿Sí? Me alegro.

Toma mi brazo, querida. ¿Estás asustada?

Deberías.

VAMPIRO
LA MASCARADA

UN JUEGO NARRATIVO
DE HORROR PERSONAL



Créditos

Creadores de Vampiro: La Mascarada: Mark Rein•Hagen, con Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewart Wieck

Autores de la Nueva Edición: Justin Achilli, Andrew Bates, Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Robert Hatch, Michael B. Lee, Ian Lemke, Jim Moore, Ethan Skemp, Cynthia Summers

Desarrollo de la Tercera Edición: Robert Hatch

Edición: Cynthia Summers

Dirección artística: Lawrence Snelly y Richard Thomas

Maquetación: Aileen E. Miles

Ilustraciones: John Bolton, Mark Chiarello, Mike Danza, Guy Davis, John Estes, Richard Kane Ferguson, Darren Frydenhall, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Pia Guerra, Fred Harper, Mark Jackson, Leif Jones, Brian LeBlanc, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Jon J. Muth, William O'Connor, George Pratt, Andrew Ritchie, Matt Roach, Christopher Shy, Bill Sienkiewicz, Lawrence Snelly, Ray Snyder, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Karl Waller, Kent Williams, Matthew Wilson

Diseño de portada y contraportada: Aileen E. Miles

Dedicatoria

Para vosotros, nuevos y viejos aficionados, que nos habéis ayudado a llegar hasta aquí. Que el comienzo del nuevo milenio sea tan bueno para vosotros como el final del antiguo lo ha sido para nosotros.

Créditos edición española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Carlos Lacasa y David Alabort

Coordinador de la línea: David Alabort

Maquetación: Carlos Lacasa y Javier Pérez Calvo

Impresión: Graficinco S.A.

Filmación: Autopublish

Agradecimientos especiales

Para el inventor de la @#$%& *Percolator*, que nos ha hecho la vida un poquito más interesante.

Para Javi, que tiene más paciencia que un santo.

A María, que ya son 7 años de brasa editorial.

La Inevitable Advertencia

Vampiro: La Mascarada es un juego. Es un pasatiempo que requiere imaginación, esfuerzo, creatividad y, sobre todo, madurez. Parte de esta madurez es comprender que **Vampiro** no es más que un modo de divertirse, y que muchas de las situaciones aparecidas en estas páginas son estrictamente imaginarias. Si ganas a alguien en el *Monopoly*™ no sales y te quedas con su casa. Si hundes a tu contrincante en *Battleship*™ no vas al astillero y comienzas a tirarle cócteles Molotov a los barcos. Lo mismo se aplica a los juegos de rol y a los narrativos.

En otras palabras: NO eres un vampiro. Cuando la partida termina dejas los libros, metes los dados en su bolsa, disfrutas del resto de tu vida y dejas que los demás disfruten de la suya.

Para el 99.99% de vosotros lo suficientemente equilibrados como para no necesitar advertencias ridículas, divertíos.

Publicado por **La Factoría**, C/Plaza, 15. 28043 Madrid. © por la versión española
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es
Apúntate a la lista de correo sobre el Mundo de Tinieblas: tinieblas@distrimagen.es
La información para subscribirte está en www.distrimagen.es
Julio de 1999

La editorial autoriza a fotocopiar la siguiente página para uso personal: 312

© 1998 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.

I.S.B.N.: 84-8421-087-1 Depósito Legal: M. 29.623-1999

VAMPIRO
LA MASCARADA

Índice

Prólogo: Una Asamblea de Bestias 1

Introducción 20

Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas 26

Capítulo Dos: Clanes y Sectas 62

Capítulo Tres: Personajes y Rasgos 98

Capítulo Cuatro: Disciplinas 144

Capítulo Cinco: Reglas 188

Capítulo Seis: Sistemas y Drama 198

Capítulo Siete: Historia de la Estirpe 236

Capítulo Ocho: Narración 252

Capítulo Nueve: Antagonistas 268

Apéndice 284

Epílogo: Bajo los Cuernos de la Sangre 306





Introducción

Vampiros.

Cadáveres chupasangres vueltos de la tumba para alimentarse con la sangre de los vivos. Monstruos condenados al Infierno que evitan su castigo mediante una vida robada. Eróticos depredadores que toman su sustento de hombres y mujeres inocentes a pesar de su resistencia... o quizá sin ella.

Desde el inicio de los tiempos la humanidad ha hablado del vampiro... del no-muerto, del espíritu demoníaco envuelto en carne humana, del cadáver levantado de su tumba y poseído de un hambre abrasadora de cálida sangre. Desde Hungría hasta Hong Kong, desde Nueva Delhi hasta Nueva York, gente de todo el mundo ha experimentado escalofríos de delicioso terror al contemplar las hazañas del vampiro. El vampiro ha embrujado novelas, películas, series televisivas, videojuegos, ropa... incluso cereales para el desayuno.

Pero esas historias son simples mitos, ¿no?

No.

Los vampiros han caminado entre nosotros desde tiempos prehistóricos, y siguen haciéndolo. Han librado una gran guerra secreta desde las primeras noches de la historia, y el resultado de ese conflicto puede determinar el futuro de la humanidad... o su condena definitiva.

Narración

El libro que tienes en las manos es el manual básico de **Vampiro: La Mascarada**, un juego narrativo de White Wolf Publishing. Con las reglas que contiene tú y tus amigos podéis asumir el papel de vampiros y narrar historias acerca de los triunfos de los personajes, sus fracasos, sus siniestras fechorías y sus destellos de bondad.

En un juego narrativo los jugadores crean personajes de acuerdo con las reglas, y después llevan a esos personajes a través de dramas y aventuras, que se conocen con el (apropiado) nombre de historias. Las historias se cuentan por medio de una combinación de los deseos de los jugadores y las directrices del Narrador (ver más adelante).

En muchos aspectos los juegos narrativos recuerdan a otros relacionados con la interpretación. Cada jugador asume el papel de un personaje (en este caso, un vampiro) y participa en una especie de teatro improvisado, diciendo lo que diría el vampiro y describiendo lo que haría. La mayor parte del proceso es libre: los jugadores pueden hacer que sus personajes digan y hagan lo que quieran, mientras sus diálogos y acciones sean consistentes con el carácter y capacidades de los mismos. No obstante, algunas acciones se representan mejor mediante el uso de dados y con las reglas que te ofrecemos en este libro.

Cuando las reglas y la historia entran en conflicto, la historia tiene prioridad. Usa las reglas lo imprescindible para narrar escalofriantes historias de terror, acción y romance.

Jugadores y Narradores

La mejor forma de jugar a **Vampiro** es con un grupo de entre dos y seis personas. Casi todos van a ser los jugadores. Éstos crean personajes vampiros, protagonistas imaginarios como los de las novelas, el cine y los cómics. Pero, además, en cada grupo debe haber alguien que asuma la función de Narrador. El Narrador no crea un personaje propio, sino que actúa como una mezcla de director, moderador, cuentista y árbitro. El Narrador inventa la historia a través de la que los jugadores mueven a sus personajes, desarrollando tramas y conflictos surgidos de su imaginación. Además, asume los papeles secundarios de la historia: aliados con los que se relacionan los personajes y antagonistas que luchan contra ellos. El Narrador inventa los detalles del escenario: bares, discotecas, negocios y otros lugares que frecuentan los protagonistas. Los jugadores deciden cómo reaccionan sus personajes a las situaciones que surgen en el juego, pero es

el Narrador (con la ayuda de las reglas) quien decide si los personajes han tenido éxito en sus propósitos, y hasta qué punto. En última instancia, el Narrador es la autoridad definitiva en los acontecimientos que tienen lugar en el juego.

Ejemplo: Roberto, Daniel, Clara y Alicia se han reunido para jugar a **Vampiro**. Los tres primeros son los jugadores: Roberto interpreta al Barón d'Havilland, un aristócrata Ventrue, Daniel asume el papel de Palpa, un Nosferatu que vive en las cloacas, y Clara interpreta a Maxine, una *punkie* callejera Brujah. Alicia es la Narradora y ha declarado que los personajes están ante el príncipe de los vampiros de la ciudad para ser juzgados por alimentarse en una zona prohibida.

• Alicia (describiendo la escena): La sala a la que os llevan es grande y lujosa, está llena de recuerdos de todas las épocas, desde el renacimiento italiano al de Harlem. Las velas de un gran candelabro de hierro proyectan una tenue luz sobre alcobas llenas de cuadros y estatuas. Pero no tenéis mucho tiempo para mirar, pues un empujón de Lord Maxwell, el ejecutor del príncipe, os lleva groseramente ante una gran silla de roble... casi un trono. Las sombras parecen congregarse en torno a la imponente figura que se sienta allí, autoritaria, inmóvil y con sus ojos ardientes clavados en vosotros.

• Alicia (esta vez hablando como el príncipe): "Durante más de un siglo he mantenido el orden en mi dominio. Como un cuidadoso jardinero, he visto crecer esta ciudad convertirse en una floreciente metrópoli. He derrotado a los anarquistas y frustrado las conspiraciones de la Mano Negra. ¿Cómo osáis, neonatos, desafiar mi gobierno? ¡Hablad rápido y bien, u os clavaré personalmente una estaca para que esperéis el beso del sol!

Los jugadores pueden decidir lo que hacen:

• Roberto (hablando como el Barón d'Havilland): "Mi señor, obviamente ha habido una confusión, pues mis colegas y yo..."

• Clara (hablando como Maxine): "¡No te he dado permiso para hablar por mí, pelota rastrero! ¡Al infierno tus reglas, capullo fascista! ¡Estamos en el siglo XX, y pienso ir donde me dé la gana!

• Alicia (interpretando la no muy favorable reacción del príncipe): Los dedos del príncipe se crispan ostensiblemente sobre los brazos del trono y un siseo grave sale de su garganta.

• Daniel (describiendo la acción de su personaje): ¡Brillante, Maxine! Evito la mirada del príncipe y miro a mi alrededor. ¿Hay algún tipo de columna, sombra u otro sitio donde pueda escurrirme discretamente? Si es así, voy a usar mi Ofuscación (un poder mágico de invisibilidad) para salir de aquí a la carrera.

Lo que ocurra a continuación dependerá de las acciones de los jugadores y las decisiones del Narrador. Como puedes ver, cada jugador es el árbitro de los actos y palabras de su personaje. Pero al final es Alicia, la Narradora, quien determina la reacción del príncipe a esos actos y palabras; es Alicia, hablando como el príncipe, quien interpreta esa reacción, y es ella la que determina si los personajes tienen éxito en sus acciones.

¿Qué es un vampiro?

Los juegos narrativos y de rol pueden presentar muchos tipos de protagonistas. En algunos juegos los participantes asumen el papel de héroes en un mundo de fantasía, o superhéroes salvando al mundo de las fechorías de un villano. En **Vampiro**, como podéis suponer, los jugadores asumen papeles de vampiros (los chupasangres inmortales del género terrorífico) y dirigen a estos personajes a través de un mundo virtualmente idéntico al nuestro.

Los vampiros modernos (o Vástagos, como suelen llamarse a sí mismos) que recorren la tierra son similares y a la vez distintos de lo que podría esperarse. Quizá sea mejor iniciar la explicación sobre los no-muertos como si fuesen una especie distinta de criatura: consciente, con similitudes superficiales con los humanos que fueron en vida, pero mostrando una miríada de diferencias psicológicas.

En muchos aspectos los vampiros recuerdan a los familiares monstruos del cine y las leyendas (hay bastante de cierto en los viejos cuentos, creados quizá por mortales engañados o confusos). No obstante, como más de un intrépido cazador de vampiros ha descubierto en el peor momento, no todos los cuentos de viejas son ciertos.

• **Los vampiros son inmortales**. Verdadero. Aunque se les puede matar (un proceso muy difícil), no envejecen ni mueren por causas naturales. No necesitan comer como los humanos, ni respirar.

• **Los vampiros son muertos vivientes y deben alimentarse con la sangre de los vivos**. Verdadero. Un vampiro está clínicamente muerto: su corazón no late, su piel está fría, no respira y no envejece. Pero piensa, y camina, y planea, y habla... y caza, y mata. Para alimentar esta inmortalidad artificial el vampiro debe consumir sangre periódicamente, preferiblemente humana. Hay vampiros penitentes que se las arreglan para subsistir con sangre animal, y algunos muy viejos deben cazar y matar a otros de su propia especie para alimentarse, pero la mayoría de los vampiros consume sangre humana.

Los vampiros extraen la sangre de su presa mediante colmillos retráctiles que se desarrollan mágicamente al convertirse en no-muertos. También pueden lamer las heridas para cerrarlas por arte de magia, ocultando así las pruebas de su alimentación.

La sangre es muy importante para los vampiros, siendo la base de su existencia y el núcleo de su poder. Comida mortal, aire mortal, amor mortal... todo esto carece de significado para el vampiro. La sangre es su única pasión, y sin ella se marchita y cae en letargo rápidamente. Es más, todo vampiro puede usar su sangre robada para realizar impresionantes proezas de fuerza, curativas y de otros tipos.

• **Quien muere por la mordedura de un vampiro se convierte a su vez en vampiro**. Falso. De ser así, el mundo estaría atestado de vampiros. Los vampiros se alimentan de sangre humana, sí, y a veces matan a su presa... pero en la mayoría de los casos ésta se limita a morir. Para volver como un no-muerto la víctima debe ser vaciada de sangre y después recibir un poco de la del vampiro. Este proceso, llamado el Abrazo, desencadena la transformación mística en no-muerto.

• **Los vampiros son monstruos, espíritus demoníacos introducidos en cadáveres**. Falso... y verdadero. Los vampiros no son demonios *per se*, pero una combinación de trágicos factores les arrastra inexorablemente a perversas fechorías. Al principio el vampiro recién creado piensa y actúa de forma muy parecida a cuando estaba vivo. No se convierte de inmediato en un monstruo sádico y maligno. No obstante, pronto descubre su abrumadora ansia de sangre, y que su existencia



depende de alimentarse de su especie. En muchos aspectos su mentalidad cambia y adopta un conjunto de actitudes más propias de un depredador solitario que de un omnívoro comunal.

Al principio reacio a matar, el vampiro acaba viéndose forzado al asesinato por las circunstancias o la necesidad... y matar se hace más fácil con el paso de los años. Viendo que él mismo no es digno de confianza, deja de confiar en otros. Viendo que es distinto, se aísla del mundo mortal. Viendo que su existencia depende del secreto y el control, se convierte en un manipulador de primer orden. Y las cosas no hacen sino degenerar con el paso de los años, las décadas y los siglos: el vampiro mata una y otra vez mientras ve envejecer y morir a sus seres queridos. La vida humana, tan corta y barata en comparación con otras, pierde más y más valor, hasta que el "rebaño" mortal en torno al vampiro no tiene más importancia que un enjambre de insectos. Los vampiros antiguos están entre los seres más hastiados, insensibles y paranoicos (en resumen, monstruosos) que el mundo ha conocido. Quizá no sean demonios exactamente... ¿pero quién puede señalar la diferencia?

• **La luz del sol quema a los vampiros**. Verdadero. Los vampiros deben evitar la luz del sol o morir, aunque algunos pueden soportarla durante breves momentos. Los Vástagos son criaturas de la noche y a muchos les resulta extremadamente difícil permanecer despiertos durante el día, incluso en lugares cerrados.

• **Los vampiros son repelidos por el ajo y el agua corriente**. Falso. Esto no es más que un mito.

• **Los vampiros son repelidos por las cruces y otros símbolos sagrados**. Esto es por lo general falso. No obstante, si el portador del símbolo tiene una gran fe en el poder que representa, un vampiro puede sufrir efectos perjudiciales.

• **Los vampiros mueren si se les clava una estaca en el corazón**. Falso. No obstante, una estaca de madera (o una flecha, un dardo de ballesta... etc.) en el corazón paralizará al monstruo hasta que sea extraída.

• **Los vampiros tienen la fuerza de 10 hombres, pueden dar órdenes a lobos y murciélagos, pueden hipnotizar a los vivos y curarse las peores heridas.** Verdadero y falso. El poder de un vampiro aumenta con su edad. Por lo general, los vampiros jóvenes y recién creados son poco más poderosos que los humanos, pero cuando crecen en edad y entendimiento aprenden a usar su sangre para alimentar diversos poderes mágicos (llamados Disciplinas). Los antiguos pueden rivalizar con vampiros de ficción como Lestat y Drácula, y los verdaderos ancianos (los Matusalenes y Antediluvianos que han acechado en la noche durante miles de años) suelen tener poderes literalmente divinos.

El Abrazo

Los vampiros son creados mediante un proceso llamado el Abrazo. Algunos clanes Abrazan de manera más informal que otros, pero casi nunca se toma a la ligera. Después de todo, cualquier nuevo vampiro es un potencial competidor por el alimento y el poder. Un candidato a vampiro puede ser vigilado durante semanas o incluso años por su potencial sire, que evalúa codiciosamente si el mortal sería una buena adición a la sociedad de los Vástagos.

El Abrazo es similar a la alimentación vampírica habitual: el Vástago desangra a su presa, pero una vez le ha vaciado de sangre le da un poco de la suya. Bastan una gota o dos para convertir al mortal en un vampiro. El proceso puede llevarse a cabo incluso con un humano muerto, siempre que el cuerpo esté todavía caliente.

Una vez devuelta la sangre, la criatura "despierta" y empieza a beber por su cuenta. Aunque está animado, el sujeto sigue muerto; no respira, y su corazón no late. A lo largo de una o dos semanas el cuerpo sufre una serie de sutiles transformaciones, aprendiendo a usar la sangre en su interior y los poderes especiales de su clan. Ya es un vampiro.

La caza

La diferencia fundamental entre humanos y vampiros está en su forma de alimentarse. Los vampiros no pueden subsistir con comida mortal, sino que deben consumir sangre... sangre humana fresca.

Los Vástagos adquieren su alimento de muchas formas. Algunos cultivan "rebaños" de mortales dispuestos que gozan del éxtasis del Beso del vampiro. Otros se arrastran por las casas durante la noche, alimentándose de humanos dormidos. Los hay que acechan en los lugares de recreo (discotecas, bares, teatros), seduciendo a los mortales en relaciones ilícitas y disfrazando sus depredaciones como actos de pasión. También hay quienes toman su alimento a la antigua usanza: acechando, atacando e incapacitando (o incluso matando) a los mortales que se aventuran en callejones y descampados solitarios.

El mundo nocturno del vampiro

Los vampiros aprecian el poder, por el poder mismo y por la seguridad que otorga. Les resulta ridículamente fácil adquirir mercancías, riquezas e influencia mundanas. Una mirada hipnótica y unas pocas palabras pueden darle a un vampiro astuto todo el dinero, poder y criados que pueda desear. Algunos especialmente poderosos son capaces de implantar órdenes o sugerencias posthipnóticas en las mentes de los mortales, haciéndoles olvidar su presencia. De esta forma pueden adquirir legiones de esclavos inconscientes de su condición. Bastantes "servidores públicos" y magnates responden en secreto ante amos vampíricos.

Aunque hay excepciones, los Vástagos tienden a permanecer cerca de las ciudades. La urbe ofrece incontables oportunidades para la caza, los romances y el politiqueo... y las regiones salvajes suelen ser peligrosas. Los bosques son el hogar de los Lupinos, los hombres lobo, ancestrales enemigos de los vampiros que sólo buscan su destrucción.

La Yihad

Muchos vampiros buscan apartarse de su especie, prefiriendo existir y cazar en soledad. No obstante, la civilización de los no-muertos es una danza manipuladora y venenosa de la que pocos salen incólumes. Desde las noches de la antigüedad los Vástagos han luchado por la supremacía en una eterna guerra de múltiples niveles conocida como la Yihad. Líderes, culturas, naciones y ejércitos han sido peones en este conflicto secreto, y las conspiraciones vampíricas han influido sobre gran parte de la historia humana (aunque no toda, ni mucho menos). Pocas cosas son lo que parecen en el mundo nocturno de los Vástagos; un golpe político, una depresión económica o una tendencia social pueden no ser más que la manifestación superficial de una guerra centenaria. Los antiguos gobiernan desde las sombras, manipulando a mortales y a otros vampiros... siendo a su vez manipulados. De hecho, muchos no saben por quién o por qué luchan.

Supuestamente iniciada hace milenios, la Yihad sigue en marcha hoy en día. Aunque los rascacielos han ocupado el lugar de los castillos, las ametralladoras y los misiles el de las espadas y las antorchas, y las carpetas de valores sustituyen a las cámaras del tesoro, el juego sigue siendo el mismo. Vástago contra Vástago, clan contra clan, secta contra secta, como desde hace eones. Disputas vampíricas iniciadas en tiempos de Carlomagno siguen vigentes en las calles de Nueva York; un insulto susurrado en la corte del Rey Sol puede tener respuesta en una adquisición corporativa en Sao Paulo. Las ciudades brindan incontables oportunidades para la alimentación, la búsqueda de poder... y la guerra.

Los vampiros hablan cada vez más de la Gehena, la largamente profetizada noche de apocalipsis en que los vampiros más ancianos, los míticos Antediluvianos, se alzarán de sus guaridas ocultas para devorar a todos los vampiros más jóvenes. Esta Gehena, dicen los Vástagos, presagiará el fin del mundo, en que mortales y vampiros serán consumidos por una inexorable marea de sangre. Algunos Vástagos luchan por impedirla, otros la esperan con resignación fatalista y otros la consideran un mito. No obstante, los que creen en ella dicen que el final llegará muy pronto... quizá en cuestión de años.

Cómo usar este libro

El libro está dividido en varios capítulos, cada uno de los cuales explora y explica una parte específica del juego. Ten presente, sin embargo, que en un juego narrativo el "capítulo" más importante es tu imaginación. No dejes que nada de lo que leas aquí sustituya a tu creatividad.

El **Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas** describe a los Vástagos y el mundo en el que cazan.

El **Capítulo Dos: Clanes y Sectas** detalla los trece grandes "clanes" de Vástagos y las organizaciones a las que pertenecen.

El **Capítulo Tres: Personajes** da instrucciones paso a paso para crear personajes vampiros.

El **Capítulo Cuatro: Disciplinas** describe los poderes mágicos de los no-muertos.

El **Capítulo Cinco: Reglas** incluye los métodos básicos para resolver las diversas acciones de los personajes.

En el **Capítulo Seis: Sistemas** hay métodos para simularlo todo, desde una gentil seducción hasta el combate más brutal.

El **Capítulo Siete: Historia de la Estirpe** explica la historia antigua y los sangrientos conflictos entre los Hijos de Caín.

El **Capítulo Ocho: Narración** enseña a los Narradores a elaborar historias entretenidas en las que involucrar a los personajes.

El **Capítulo Nueve: Antagonistas** describe a los (pocos) amigos y (muchos) enemigos de la Estirpe.

Por último, el **Apéndice** incluye material y reglas adicionales para jugadores avanzados.

Rol en vivo

Muchas partidas de **Vampiro** tienen lugar en torno a una mesa mientras los jugadores describen lo que dicen y hacen sus personajes. No obstante, los juegos también pueden desarrollarse en vivo. Este emocionante estilo de juego tiene muchas similitudes con el teatro improvisado: los participantes se caracterizan como sus personajes e interpretan sus escenas como si fuesen actores en un escenario. Así, en vez de decir "mi personaje camina hasta la mesa y coge el antiguo documento", el jugador camina realmente hasta una mesa apropiadamente decorada y coge el "antiguo documento" (probablemente una ayuda creada por el Narrador: por ejemplo, un pedazo de pergamino quemado por los bordes para darle aspecto de viejo con un poco de harina para simular el polvo).

Sigue habiendo un Narrador que dirige la acción y la trama, describe el escenario y supervisa las pruebas a las que se someten los personajes. Puede interrumpir la acción en cualquier momento.

Por lo general el rol en vivo no usa dados, sino métodos alternativos como los descritos en los libros de la serie **Teatro de la Mente**. La mayoría de las situaciones se resuelven sencillamente mediante la interpretación y las decisiones del Narrador.

Salvaguardias

Hacen falta algunas reglas para garantizar que los juegos en vivo sean divertidos y seguros, tanto para los participantes como para los transeúntes ajenos al juego. A diferencia de las demás reglas de este libro, las que siguen son *obligatorias*.

• **No tocar**. Punto. Todo combate o interacción física debe ser resuelto mediante dados u otros sistemas abstractos. Los jugadores no deben golpear, agarrar ni tocar de ninguna otra forma a nadie. El Narrador debe declarar una parada en el juego si se produce alguna infracción.

• **Nada de armas**. Los apoyos como sombreros, ropas de época y demás son estupendos en el rol en vivo. Las armas no. Punto. Nada de cuchillos, nada de espadas y nada que se parezca remotamente a un arma de fuego. Ni siquiera espadas de juguete, pistolas de agua o armas de caucho. Si tu personaje debe llevar un "arma", coge una tarjeta de 8x15 y escribe en ella "Pistola" o "Espada" o lo que sea. En las pruebas de combate muestra la tarjeta al Narrador, que determinará su uso en el juego.

• **Jugad en una zona acotada**. El rol en vivo está pensado para jugar en una casa o en algún otro lugar predeterminado. No mezcléis a los transeúntes en el juego y aseguraos de que todos los que permanezcan en la zona o pasen por ella comprendan lo que estáis haciendo. Un juego puede alarmar, o incluso asustar, a quienes no saben de qué se trata. No intentes asustar o intimidar a la gente: no sólo es inmaduro, sino que además pueda acarrearte un merecido castigo.

• **Sabed cuándo parar**. Si el Narrador ordena un alto u otra interrupción, para de inmediato. Él sigue siendo el árbitro definitivo de todos los acontecimientos del juego. De la misma forma, cuando el juego termine quítate los colmillos y olvídate del asunto.

• **Sólo es un juego**. El rol en vivo es para divertirse. Si un rival gana, si un personaje muere o si un plan sale mal el mundo no se termina. A veces a la gente le gusta reunirse fuera del juego y hablar sobre él (por ejemplo, unos jugadores que forman una cuadrilla de neonatos quedan para quejarse de sus sires en torno a una pizza): eso no tiene nada de malo. Sin embargo, telefonear a las cuatro de la mañana a tu compañero de clan para pedirle ayuda en tu carrera por la primogenitura es llevar las cosas demasiado lejos. Recuerda que todos están aquí para divertirse.

Línea final. El rol en vivo puede ser una experiencia muy enriquecedora y satisfactoria si se maneja de forma madura y responsable. No bromeamos con lo de madurez y responsabilidad. En el rol en vivo vosotros sois todo lo que hay, así que el cuidado, la dignidad y el respeto en el trato son esenciales. Que quede muy claro que el juego *no* consiste en "verdaderas" actividades eróticas, atracones de sangre, cazas o peleas. Tú no eres un vampiro: sólo interpretas a uno en el juego.

Fuentes

Vampiro, por supuesto, rinde homenaje a un género longevo y siempre en auge. La subcultura gótico/vampírica aparece y desaparece a ojos del gran público, pero está siempre viva (o no-muerta) y coleando. Aquí tienes algunas influencias importantes de **Vampiro: La Mascarada** y el Mundo de Tinieblas.

La literatura recomendada incluye *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista con el vampiro*, *Lestat el vampiro* y *La Reina de los Condenados*, de Anne Rice; *La música de los vampiros*, de Poppy Z. Brite; las *Crónicas Necrománticas* de Brian Lumley; *El Ansia*, de Whitley Strieber; y *Soy leyenda*, de Richard Matheson. La figura del vampiro está presente en la poesía romántica de Byron, Shelley y Baudelaire. Además, es aconsejable que hagas una visita a alguna biblioteca pública y leas algunos de los aterradores mitos y leyendas de los vampiros en todo el mundo.

El vampiro también ha tenido un papel importante en el cine. El *Drácula* de Bela Lugosi (dirigido por Tod Browning) y la película muda *Nosferatu*, de Murnau, son los abuelitos del género. Otras buenas (o al menos divertidas) películas son *El Ansia*, *Los viajeros de la noche*, *Vamp*, *Jóvenes ocultos*, *El misterio de Salem's Lot*, las películas de la Hammer protagonizadas por Christopher Lee, y el *anime Vampire Hunter D*. El *Drácula* de Coppola no es la mejor película en términos de trama, pero tiene una suculenta cinematografía. Si buscas una diversión sencilla, *Buffy la cazavampiros* y *Abierto hasta el amanecer* pueden ofrecer buenos momentos.

Por lo que se refiere al ambiente del Mundo de Tinieblas, prueba con *Blade Runner*, el *Batman* de Tim Burton (sólo la primera película), *El silencio de los corderos*, *Trainspotting*, *New Jack City*, y la mayor parte de la obra de Hitchcock.



"¿Estamos de acuerdo entonces en que uno de nosotros asuma los títulos y el nombre de Padre?"

Siete cabezas se inclinaron en señal de asentimiento. Había siete hombres en la sala, todos notablemente similares en complexión y aspecto. Todos tenían una barbilla fuerte y un rostro aristocrático y llevaban ropas elegantes demasiado cálidas para la noche castellana. Fuera sonaban voces en español y portugués: comerciantes anunciando sus mercancías, sus vinos, sus mujeres. Las voces flotaban hasta el interior a través de una ventana, igual que la luz de la luna menguante al oeste.

"Si la destrucción de nuestro sire llegara al dominio público las consecuencias serían... desagradables. Daría esperanzas a los anarquistas y a sus titiriteros. Haría que algunos de nuestros hermanos más jóvenes desertaran de la causa por miedo a nuestra debilidad y provocaría la división en los consejos de los pares de nuestros padres, retrasando la unificación de los clanes. Todos esos resultados me parecen indeseables". El orador podía ser el mayor de los siete hombres reunidos. Se sentaba en una silla alta tapizada de rojo, con las patas doradas en forma de garras de león. Los demás ocupaban asientos más bajos y pequeños; uno de ellos, el que estaba más cerca de la ventana, tomó la palabra.

"¿Pero quién? ¿Y qué medidas se tomarán para asegurar el secreto del asunto? Ser descubiertos en esta charada sería peor que admitir la destrucción de Padre".

El mayor se encogió ligeramente de hombros. "Había pensado que, siendo el más cercano a Padre en edad y poder..." —hubo algunos murmullos— "...podría hacerlo yo, por así decirlo. Y confiaría en los lazos de nuestro linaje común para asegurar vuestro silencio".

Los demás miraron a su alrededor, encontrándose sus ojos a medida que evaluaban su mutua resolución para lanzar un desafío. Después llegó un coro de confirmaciones: "Sí, por supuesto, serían parte del plan..."

"Vuestra demostración de solidaridad es conmovedora, hermanos. ¿Me excusaréis por un momento?" El mayor de los chiquillos de Hardestadt se levantó y caminó hasta la puerta de la biblioteca, que un criado ghoul que antaño había servido a la Orden Templaria mantenía abierta para él. A sus espaldas pudo oír el ruido de las copas de metal sobre la mesa de madera, mientras sus hermanos se servían los refrescos que había preparado horas antes. Cada copa contenía una mezcla de la vitae de varios poderosos y antiguos Cainitas, todos destruidos mucho tiempo atrás por Hardestadt el Joven. Cada una llevaba también algo de la propia vitae de Hardestadt, enmascarada por los sabores de la sangre antigua. No era la primera vez que Hardestadt empleaba tales subterfugios; inclinar la voluntad de un sumiller era fácil para alguien con su poder.

El silencio estaba asegurado, desde luego.



Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas

El mundo de **Vampiro: La Mascarada** no es el nuestro, aunque está lo bastante cerca como para provocar cierta incomodidad. Más bien, el mundo habitado por vampiros es *como* el nuestro, pero mirado a través de un cristal oscuro. En este universo el mal es palpable y ubicuo: las noches finales están sobre nosotros y el planeta entero bulle sobre el filo de la navaja. Es un mundo de tinieblas.

En la superficie, el Mundo de Tinieblas es como el "real" en el que vivimos. Se escucha a los mismos grupos de música, la violencia está presente en la ciudad, el latrocinio y la corrupción infestan los mismos gobiernos y la sociedad sigue teniendo sus referencias culturales en las mismas ciudades. El Mundo de Tinieblas tiene una Estatua de la Libertad, una Torre Eiffel y un montón de emisoras de televisión. Pero hay una subcorriente de horror: las dolencias de nuestro universo están más pronunciadas en el Mundo de Tinieblas. Nuestros temores son más reales. Nuestros gobiernos son más degenerados. Nuestro ecosistema muere un poco más cada noche. Y los vampiros existen.

Muchas de las diferencias entre nuestro mundo y el de Tinieblas surgen de estos vampiros. Antiguos e inescrutables, los Vástagos juegan con la humanidad como un gato con un ratón atrapado. Los vampiros inmortales manipulan a la sociedad para librarse del hastío que les amenaza cada noche, o para guardarse de las maquinaciones de rivales centenarios. La inmortalidad es una maldición para ellos, ya que están encerrados en existencias estancadas y cuerpos muertos.

Este capítulo examina el universo de los vampiros. El Mundo de Tinieblas refleja la pasión y el horror de sus amos secretos, y la esperanza de redención es lo único que permite seguir vivos (o no-vivos) a muchos habitantes de este lugar maldito.

El Mundo de Tinieblas

La mayor diferencia entre nuestro mundo y el de **Vampiro: La Mascarada** es la presencia de monstruos inmortales que tiran de los hilos de la humanidad. La violencia y la desesperación son más comunes, pues los vampiros las necesitan para seguir con sus existencias. El mundo es un páramo, pero la huida es una oportunidad siempre presente... quizá demasiado presente. El ambiente de Vampiro es una mezcla de su población y su desespero.

El Gótico-Punk y los Presagios del Futuro

"Gótico-Punk" es quizá la mejor forma de describir la naturaleza física del Mundo de Tinieblas. El entorno es un choque de estilos e influencias, y la tensión causada por la yuxtaposición de etnias, clases sociales y subculturas lo convierte en un lugar vibrante, aunque peligroso.

El aspecto Gótico describe el ambiente del Mundo de Tinieblas. Grandes edificios apuntados se elevan hacia los cielos, adornados con columnas clásicas y gárgolas con horribles expresiones. Los habitantes quedan convertidos en enanos por la mera escala de la arquitectura, perdidos entre las agujas que parecen dispararse hacia el infinito en un intento de escapar del mundo físico. La Iglesia engrosa sus filas, pues los mortales se congregan bajo cualquier bandera que les ofrezca la esperanza de algo mejor en el más allá. Los cultos florecen en el submundo, prometiendo poder y redención. Las instituciones que controlan a la sociedad son más inmovilistas y conservadoras todavía que las de nuestro mundo, ya que muchos de los que están en el poder prefieren el mal conocido al caos engendrado por el cambio. Es un mundo dividido entre los que tienen y los que no, entre ricos y pobres, entre el exceso y la miseria.

El aspecto Punk es el estilo de vida que han adoptado muchos habitantes del Mundo de Tinieblas. Para dar sentido a sus vidas se rebelan lanzándose contra el poder. Las bandas recorren las calles y el crimen organizado crece en el submundo, en una reacción al sinsentido de vivir "según las reglas". La música es más fuerte, más

rápida, más violenta o hipnóticamente monótona, y está apoyada por las masas que encuentran la salvación en la huida. El habla es más tosca, la moda más atrevida, el arte más chocante y la tecnología lo pone todo a tu alcance con solo apretar un botón. El mundo es más corrupto, la gente está en bancarrota espiritual y el escapismo suele reemplazar a la esperanza.

Por si esto no fuese bastante aterrador, los últimos años han presenciado cómo un miedo discreto pero palpable se ha apoderado de la comunidad vampírica. Muchos Vástagos hablan en susurros de la Yihad, la eterna guerra (o juego) que supuestamente consume a los vampiros más antiguos. Este combate lleva librándose desde el alba de los tiempos, pero muchos temen que, con el cambio de milenio y el debilitamiento de la maldición de la no-muerte, se acerque un apocalíptico final del juego. Señales y portentos anotados en el Libro de Nod asustan a los vampiros de todos los clanes y líneas de sangre, incluso a los que dicen no creer. Los susurros en las cofradías del Sabbat y los salones de la Camarilla hablan de revueltas en Oriente, de ejércitos de chusma sin clan, de vampiros cuya sangre es tan débil que no pueden Abrazar, de encuentros con misteriosos antiguos cuyo vasto poder no muestra ninguna línea discernible, las negras lunas crecientes y lunas llenas rojas como la sangre. Todo, dicen los creyentes, son profecías de que las Noches Finales se acercan, y de que el fin de todas las cosas es inminente.

Algunos Vástagos creen que se aproxima un Ajuste de Cuentas, que los poderes del cielo se están preparando por fin para juzgar a los vampiros por lo que han hecho con el mundo. Otros hablan del Aventamiento o la *Gehena*, la noche en que los vampiros más antiguos se alzarán para devorar a su progenie, tomando la sangre maldita de sus inferiores para saciar su ansia. Pocos admiten esas supersticiones, pero la tensión es palpable. Los vampiros antiguos juegan sus cartas con abandono, negando planes tramados a lo largo de siglos en un loco arranque de actividad. Las manadas de guerra del terrible Sabbat se lanzan contra las fortalezas de sus enemigos, pues temen no tener otra oportunidad. Células de caníbales Assamitas, mantenidos hasta ahora a raya por una vieja maldición, cazan a otros vampiros y beben famélicos su sangre. Los Vástagos de linaje incierto son cazados y exterminados por los paranoicos antiguos, que temen que sean heraldos de la Gehena. Aunque la paciencia es una virtud especial entre los inmortales cada vez se practica menos: todo el mundo de los Vástagos se encuentra al borde de un frenesí colectivo.

El mundo Gótico-Punk es un ambiente y escenario convenido en el curso del juego. La mayor parte del trabajo le corresponde al Narrador, pero los jugadores también deberían considerar la aportación de su personaje. El ambiente es cuestión de gustos. Algunos grupos pueden preferir más Gótico que Punk, otros partes iguales o al revés. A fin de cuentas el juego es tuyo y eres libre para hacer lo que quieras. Simplemente ten en cuenta que experimentar el mundo es una empresa compartida, y que todo cuanto hagan los jugadores y el Narrador ayudará a hacer el mundo más creíble. Acciones, escenarios, personajes y descripciones se conjugan para formar la estética Gótico-Punk.

Ciudades

Los vampiros son, ante todo, criaturas urbanas, aunque algunos dicen que es un asunto de decisión más que de naturaleza. Los paisajes urbanos suelen ofrecer todo lo que podría querer un Vástago: suministros casi inagotables de sangre, contactos suficientes para satisfacer al más sociable de los vampiros (y a la vez suficiente reclusión para el más aislacionista) y un refugio frente a los hombres lobo que acechan en las tierras rurales más allá de las luces de la ciudad.

Por desgracia para los Vástagos, las ciudades son criaderos de los acontecimientos de la *Yihad*, la gran guerra caníbal que libran los no-muertos desde que tienen uso de razón. La noche es tan caprichosa como los mismos Vástagos, y largos períodos de relativa paz pueden desembocar en un derramamiento de sangre sin apenas un aviso. Con los vampiros aferrándose a las ciudades en busca de protección y sustento, el encuentro entre ellos es inevitable.

En las noches de antaño, cuando lo vampiros eran menos y las ciudades no estaban tan congestionadas, los Vástagos acechaban solos en sus cotos de caza sin ver nunca a otro de su especie. Sin embargo, en la época moderna el contacto con otros depredadores es casi inevitable, aunque en las ciudades suele haber un cierto equilibrio de poder. Los vampiros antiguos controlan sus propios territorios, los príncipes de los no-muertos gobiernan con garra de hierro, anarquistas sin ley chocan en los callejones y salvajes *fêtes* vampíricas existen lejos de los ojos mortales. Incluso los peores conflictos de la Estirpe tienen lugar tras el velo de la *Mascarada*, el código de silencio que impide a los Vástagos revelarse como lo que son a los humanos.

Irónicamente, las ciudades son para estos seres a la vez prisiones y paraísos. Si se marchan se arriesgan a morir a causa del hambre o los hombres lobo. Si se quedan pueden entregarse a sus pasiones, pero tarde o temprano acaban chocando con otros de su especie. Es una existencia tensa y a la vez tenue, consagrada a mantener a raya a las maldiciones de la inmortalidad: la depresión, la futilidad y un enloquecedor aburrimiento.

A lo largo del siglo pasado se ha desarrollado una proporción aproximada entre vampiros y humanos. Muchos príncipes imponen un límite de un vampiro por cada 100.000 mortales con la intención de mantener en secreto la existencia de la estirpe. No obstante (sobre todo en los últimos años) algunas ciudades han sobrepasado este límite, y la creciente población vampírica se está convirtiendo en una grave preocupación. En las ciudades no esclavizadas por la Mascarada, como las que quedan bajo el control del Sabbat, el número de vampiros puede aumentar al doble o al triple. La superpoblación no es un problema fácil. Decidir arbitrariamente qué vampiros pueden quedarse y cuáles deben sufrir la Muerte Definitiva es una cuestión de política que ningún príncipe quiere plantearse, salvo en las más críticas circunstancias.

Sin embargo, algunos vampiros consideran que la situación deberá afrontarse tarde o temprano. Jóvenes Vástagos de sangre débil aparecen cada vez con más frecuencia en las ciudades de los antiguos, y muchos susurran que el tiempo de "apacentamiento", en el que los amos ocultos de la Yihad se levanten y devoren al resto, está próximo.

Los Vástagos

Los vampiros han sido temidos durante mucho tiempo como rapaces monstruos de la noche: terribles formas negras que brotan de la oscuridad para robar a los niños de sus cunas y

recrearse con la sangre de los inocentes. Son también criaturas de letal belleza, inmensa pasión y sensualidad depredadora.

Cada vampiro es único y tiene fascinantes historias que contar, pero el rasgo más importante que comparten todos es su condenación. Más importante que cualquier linaje, clan, secta o causa es el hecho de que todos ellos son depredadores no-muertos. La lealtad y el deber quedan en segundo plano ante el ansia. Los vampiros son parásitos, sin excepción, malditos por el destino de tener que alimentarse de su especie originaria.

Vampiro enfatiza este tema sobre todos los demás. Los Vástagos son monstruos. ¿Cómo sienta dejar a un niño muerto y desangrado en un contenedor? ¿Manipular a los mortales como peones en un tablero de ajedrez? ¿Sospechar que los antiguos te usan como arma contra sus enemigos? ¿Sucumbir a los impulsos de la Bestia y hacer trizas a víctimas inocentes?

En respuesta a este entorno los vampiros han evolucionado hasta desarrollar una compleja sociedad que existe fuera del alcance de los mortales que les rodean. Edad, clan, secta, sire, poder, influencia y muchos otros aspectos de la no-vida hacen de los Vástagos lo que son. Parte del ser de cualquier vampiro es su pertenencia a diversas castas que adornan la sociedad vampírica. Al crear y seguir divisiones entre ellos, no importa lo artificiales que sean, los Vástagos intentan escapar de la bestia que se oculta en su interior. **Vampiro: La Mascarada** tiene, de hecho, un doble sentido. Los vampiros no se ocultan solo de los mortales, sino también de sí mismos, pretendiendo no ser los horrores en los que se han convertido.

Una forma que tienen los Vástagos de distinguirse entre sí es mediante la combinación de edad y *generación* (una medida de lo alejados que están de su progenitor vampírico, Caín). Los jóvenes vampiros deben demostrar su valía ante sus mayores para conseguir una cierta posición, y la sociedad de la Estirpe suele ser tan estática y embrutecedora como los mismos Condenados. No obstante, hay un cierto grado de movilidad, pues los vampiros más viejos buscan siempre recursos y aliados contra sus rivales en la Yihad.

La mayor posición es la que ostentan los Antediluvianos, vampiros de la Tercera Generación. Muchos vampiros creen que estos seres son legendarios: desde luego, ninguno ha sido visto de forma verificable en las noches modernas. El nivel más bajo es el de los neonatos y los Caitiff sin clan.

• **Antediluvianos**: Estos ancianos vampiros, si es que existen, son probablemente las criaturas más poderosas del mundo. Miembros de la Tercera Generación, los *Antediluvianos* sólo están a dos pasos del Primer Vampiro, Caín. Cuando deciden salir de su largo sueño afectan a todo el que entra en contacto con ellos; de acuerdo con las referencias de sus actos, tienen un poder casi divino. Según la leyenda había trece Antediluvianos, aunque se supone que algunos han sido destruidos. Su lucha eterna (la Yihad) afecta a todos los Vástagos, e innumerables capas de engaño y manipulación hacen sus planes casi imperceptibles.

• **Matusalenes**: Si los Antediluvianos son los dioses de los vampiros, los terribles Matusalenes son semidioses y avatares. En un punto entre los mil y dos mil años de edad, un profundo cambio tiene lugar en el Vástago. A veces se trata de una mutación física, pero otras es mental o emocional. Sea cual sea la naturaleza del cambio, el resultado final es que el vampiro pierde toda apariencia de humanidad. Habiéndose apartado de lo



terrenal al reino de los sobrenatural, suelen retirarse al seno de la tierra, donde pueden aletargarse lejos de los sedientos colmillos de otros vampiros más jóvenes. No obstante, su poder es tan grande que pueden seguir dirigiendo mentalmente sus inescrutables planes, comunicándose de forma mágica o telepática (y casi siempre invisible) con sus servidores.

Los Vástagos temen mucho a los Matusalenes, a los que atribuyen todo tipo de horribles características. Los rumores hablan de criaturas cuya piel se ha vuelto de piedra, de repulsivas deformidades o una belleza ultraterrena que no puede ser contemplada. Se cree que algunos sólo beben sangre de vampiro, mientras que otros controlan los destinos de naciones enteras desde sus frías tumbas.

• **Antiguos**: Los *antiguos* son vampiros que llevan siglos de existencia, y suelen estar entre la sexta y la octava generación. Con siglos de astucia acumulada y una terrible ansia de poder, son los más activos participantes en la Yihad: no sufren los prolongados letargos de los Matusalenes y Antediluvianos, pero tampoco son tan débiles o fáciles de manipular como los Vástagos más jóvenes. El término "antiguo" es un poco subjetivo: un Vástago considerado "antiguo" en el Nuevo Mundo sería un mero ancilla en Europa u otros viejos confines de la Tierra. Los antiguos tienen un férreo control sobre la estructura de poder de los Vástagos, impidiendo que los jóvenes vampiros alcancen las posiciones de influencia que ellos han mantenido durante décadas, si no siglos.

• **Ancillae**: Los *ancillae* son vampiros relativamente jóvenes (entre cien y doscientos años de no-vida) que han demostrado ser valiosos miembros de la sociedad vampírica. Son los lacayos de Vástagos más poderosos, y están destinados (si son astutos o afortunados) a convertirse en los líderes del mañana. Ocupan un puesto intermedio entre el neonato y el antiguo, considerándose que ya han echado los dientes (por así decirlo), pero que carecen todavía de la edad y experiencia para convertirse en verdaderos amos de la Yihad. Como la población mundial ha crecido tanto en los dos últimos siglos la gran mayoría de los vampiros son ancillae o neonatos.

• **Neonatos**: Los neonatos van desde novatos recién independizados a indolentes vampiros de un siglo o más. Marcados por el estigma de no haber sido todavía probados por los antiguos, los neonatos son vampiros inexpertos que algún día pueden llegar a algo... aunque lo más probable será que caigan como peones de los planes de otros no-muertos.

• **Novatos**: También conocidos como "chiquillos" (aunque todo vampiro menos Caín es chiquillo de otros), los novatos son vampiros recientemente creados, todavía bajo la tutela y protección de sus *sires*, o vampiros que los crearon. No se les considera del todo miembros de la sociedad vampírica, y suelen ser tratados de forma poco respetuosa o como si fuesen propiedad de su sire. Cuando el sire decide que el chiquillo está preparado, éste se convierte en un neonato, contando con la autorización del príncipe.

Otras Distinciones

• **Anarquistas**: Los anarquistas son vampiros que rechazan las Tradiciones de Caín y los dictados de los antiguos. Irónicamente, éstos les reconocen a regañadientes un cierto respeto, a causa de su habilidad para conseguir información pese a la oposición de los sires. También se les respeta por su pasión e impulso, que pocos antiguos pueden igualar, socavados por la





edad y la insatisfacción. Pero en última instancia, muchos Vástagos ven a los anarquistas como a chacales, carroñeros que se alimentan de lo que cae de los dedos del amo.

• **Caitiff**: Los Caitiff son los vampiros sin clan, proscritos por los demás Vástagos y despreciados por quienes se molestan en reparar en ellos. Un vampiro puede hallarse en esta situación de dos formas, ya sea por no tener idea de la identidad de su sire o por pertenecer a una generación tan débil que no hay señales discernibles de ningún clan. Los Caitiff son considerados casi universalmente como hijos bastardos o huérfanos, aunque algunos llegan a ocupar ciertos puestos preeminentes entre los anarquistas. Antaño había pocos Caitiff, pero el período tras la 2ª Guerra Mundial ha presenciado un notable aumento. Algunos antiguos murmuran sobre el "Tiempo de la Sangre Tenue", lo que indica la inminencia de la Gehena.

El Abrazo

No todas las víctimas del Beso de un vampiro se levantan para convertirse a su vez en Vástagos: crear un nuevo vampiro requiere un esfuerzo consciente, y con frecuencia una autorización. El *Abrazo* es el término para el acto de convertir a un mortal en vampiro. Cuando un Vástago quiere crear progenie, sus cacerías toman nuevas características. Ya no se limita a buscar alimento, sino que se vuelve más artero y perceptivo, buscando la combinación perfecta de comportamientos personales propios de la inmortalidad.

Las razones para Abrazar a nuevos vampiros varían de un Vástago a otro. Algunos sires sienten un gran remordimiento por su maldición, y eligen mortales que puedan "devolver algo" a la depravada raza de los Vástagos. Unos pocos vampiros buscan grandes artistas, pensadores, creadores o simplemente almas apasionadas, cuyos talentos deban ser preservados para siempre. Estos Vástagos suelen sufrir mucho cuando ven las consecuencias de su egoísmo, pues el Abrazo suele destruir la chispa de la creatividad. Los vampiros carecen de la facultad de innovar verdaderamente: cabalgan las tendencias humanas en lugar de asentarlas, y hasta sus obras más inspiradas son simplemente pálidas imitaciones de la obra mortal precedente. Es una ironía que los Vástagos que querrían preservar para siempre el don de un chiquillo hagan en realidad más daño al talento de su progenie que el que haría el simple paso del tiempo.

Otros Vástagos son vengativos con el Abrazo, eligiendo mortales a los que desean ver sufrir. Algunos Malkavian particularmente crueles se divierten llevando a los totalmente locos a sus filas, esperando conseguir alguna sabiduría de la demencia del novato mientras éste se hunde en la desesperación. Los repulsivos Nosferatu también se divierten Abrazando a los vanidosos y a los guapos, disfrutando de los angustiados gritos del chiquillo mientras se convierte en un horror deforme. Incluso los Toreador, en su degeneración, eligen a veces chiquillos con el propósito de afirmar su superioridad sobre quienes han sido mimados en vida.

Muchos Vástagos, no obstante, Abrazan movidos por la soledad o por el deseo. Estos vampiros son invariablemente los peor librados, pues tras la culminación de su deseo o su angustia no reciben compañeros, sino monstruos tan despiadados y depredadores como ellos.

Raramente se Abraza por capricho: el derecho a crear progenie se otorga muy de cuando en cuando, y los que observan las

Tradiciones son remisos a desaprovechar una oportunidad que puede tardar mil años en aparecer de nuevo. No obstante, algunos vampiros son veleidosos, negligentes o simplemente inconscientes del derecho del príncipe a destruirles a ellos y a su progenie. Las filas de los Caitiff están llenas de Vástagos que no conocen su linaje, de otros creados accidentalmente por vampiros descuidados y de retoños de sires que no se preocupaban por ellos.

El acto físico de crear un Vástago no es complejo, aunque muchos sires se niegan a explicárselo a sus chiquillos. El vampiro desangra primero a su víctima hasta dejarla al borde de la muerte... lo que no es difícil, pues una vez administrado el Beso la víctima suele estar demasiado embelesada por el deleite para resistirse. Tras extraer toda la sangre mortal del futuro chiquillo, el vampiro le pone algo de la suya en la boca. La cantidad puede variar, pues algunos vampiros amamantan a los chiquillos con sus muñecas mientras otros le dejan caer una gota de vitae en los labios y se quedan mirando cómo la Bestia toma el control. Se dice que los vampiros del Sabbat Abrazan a sus chiquillos y después los entierran, obligando a la progenie a abrirse camino a través de la tierra de su propia tumba.

Sea cual sea el curso de acción, el chiquillo sufre una muerte física y espiritual de la que se alza poco después. En muchas ocasiones, la muerte es un período de gran dolor y angustia; el chiquillo sufre espasmos y se estremece a lo largo del proceso.

El instante del renacer, en comparación, es quizá el mayor placer que puede sentir un Vástago, y probablemente el último éxtasis verdadero que conocerá. A medida que el proceso místico transforma el cuerpo muerto del chiquillo, corrige las imperfecciones y con frecuencia lo embellece, aunque de forma surreal. Es una belleza temible, una gracia depredadora como la de un tiburón o una serpiente venenosa. Los sentidos se afinan también hasta un nivel sobrenatural, revelando sonidos nunca percibidos, estímulos táctiles desconocidos, gamas de colores imperceptibles para el ojo humano y miles de olores reconocibles.

El sentido del gusto también se desarrolla, aunque hacia un solo y terrible sabor. Sólo una sustancia satisface al vampiro: la sangre humana. Desde el momento en que se levanta, el vampiro es un esclavo de la pasión de su Hambre, y cada noche a partir de su Abrazo experimentará un ansia que sólo podrá saciar alimentándose de miembros de su antigua especie.

Tras el Abrazo el chiquillo es conocido como un novato, quedando bajo la guía y protección de su sire hasta que éste lo declare preparado para enfrentarse solo a la noche. Es responsabilidad del sire educar al chiquillo en las costumbres de la Estirpe, aunque tal educación raramente es formal: suele ser incompleta y está siempre condicionada por los prejuicios y celos del maestro. Muchos sires, deseando conspiradores, sicofantes o simplemente primos, envenenan las mentes de sus chiquillos contra sus enemigos u omiten intencionadamente importantes datos para dominarlos mejor.

Primeras Noches

Al entrar en el mundo de los Condenados, el chiquillo aprende acerca de la sociedad de los no-muertos a través de la tutela y la experiencia acumulada de su sire. Si éste le presenta a otros Vástagos, el novato puede conseguir conocimiento de primera mano sobre la pompa y el ritual propios de la sociedad vampírica. Muchos sires, no obstante, alejan a sus chiquillos de los demás Vástagos, temiendo que aprendan algo inconveniente.

Muchas de estas primeras noches se pasan aprendiendo lo que significa ser un no-muerto. El neonato se encuentra inevitablemente con su Bestia, y cae en frenesí o aprende rápidamente a someter su llamada salvaje. El sire puede ofrecer consejo y ayuda para contener al depredador, o contemplar cómo domina a su chiquillo para luego reprenderle por su debilidad. Es ahora cuando el neonato descubre que la no-muerte es en realidad una maldición; a pesar del poder otorgado por el Abrazo ya no es él mismo, y debe estar para siempre en guardia frente al Hambre que arde en su interior.

El chiquillo aprende también (¡demasiado tarde!) a apreciar la capacidad emocional de los mortales. Como vampiro su corazón ha muerto, dejando un frío cadáver incapaz de sentir nada de verdad. Muchos compensan esto *forzándose* a sentir, conjurando recuerdos de emociones muertas mucho tiempo atrás. La desesperación es todo lo que queda en el corazón de muchos Vástagos que se dan cuenta de todo lo que han perdido al morir.

Las primeras noches son tiempo de frías revelaciones. Muchos novatos no pueden aceptar el terrible nuevo mundo nocturno en el que han renacido, optando por encontrar el olvido bajo los rayos del sol en lugar de seguir con su existencia.

Caza

La lección más importante que aprende un Vástago recién creado es cómo cazar presas humanas. El sire asume invariablemente un papel esencial en el proceso, ya sea instruyendo al neonato en el arte de alimentarse o dejando que lo haga por sus propios medios para ofrecerle una crítica después.

La malicia del Vástago tiende a salir a la luz cuando enseña a cazar a su chiquillo. Muchos vampiros niegan un "período de destete" a su progenie, durante el cual puedan subsistir con sangre de animales. De hecho, algunos omiten informar de que la sangre de animal puede sustentar a un Vástagos. Vuelven a sus retoños contra la humanidad de inmediato, obligándoles a cazar aquello que eran hasta hace pocos días.

El neonato aprende pronto que la caza es el eje de la existencia del vampiro. De todas las prácticas en las que el sire instruye a su chiquillo, alimentarse es la única imprescindible para la supervivencia. Así, muchos sires enseñan a su progenie a saborear la caza, alimentando sus pasiones con el terror de la presa o recreándose en la anticipación de un trago de sangre antes incluso de que ésta moje sus labios. La alimentación del vampiro, conocida como el *Beso*, provoca un gran éxtasis en el *recipiente*, la persona de la que se bebe. No hace falta decir que el Vástago siente también un deleite físico al llenar con la vitae el vacío de su alma.

Los vampiros se alimentan de distintas maneras, según su personalidad. Algunos prefieren la brutalidad de cazar a quien deseen, manejando toscamente a sus recipientes y abandonándolos después. Otros se toman grandes cuidados para aumentar la sensualidad del Beso, preparando elaboradas seducciones y reuniendo verdaderos harenes de amantes mortales de los que alimentarse. Otros Vástagos roban la sangre de sus recipientes sin que éstos se den cuenta, alimentándose de los durmientes o de los olvidadizos. Los vampiros también experimentan los efectos de beber la sangre de recipientes con características peculiares: la vitae de una persona enferma sabe mal y puede tener

efectos perjudiciales, mientras que un Vástago que se alimente de alguien borracho o drogado se sentirá como si él mismo estuviese bebido o colocado. Algunos vampiros disfrutan de este libertinaje indirecto y buscan a recipientes intoxicados.

A fin de cuentas, cada vampiro cultiva su propio estilo y preferencias particulares al alimentarse. El aprendizaje da una oportunidad de definir estas preferencias, y el sire suele disfrutar observando los primeros y tambaleantes pasos de su chiquillo hacia la condición de verdadero depredador. Pero el Vástago debe aprender también a observar la Mascarada mientras se alimenta. Con este fin, suele lamer las punciones hechas por sus colmillos, sellándolas por arte de magia para no dejar rastro de su presencia.

Refugios

A medida que un novato va aprendiendo las costumbres de la Estirpe, debe establecer su propio refugio. Aunque probablemente pase sus primeras noches en compañía de su sire y en la seguridad del refugio de éste, inevitablemente llega el momento de abandonar el nido.

Elegir un refugio es un proceso muy personal, tanto como decidirse por una residencia mortal. Sin embargo, un vampiro debe considerar ciertos requisitos a la hora de escoger su morada que los mortales no necesitan tener en cuenta.

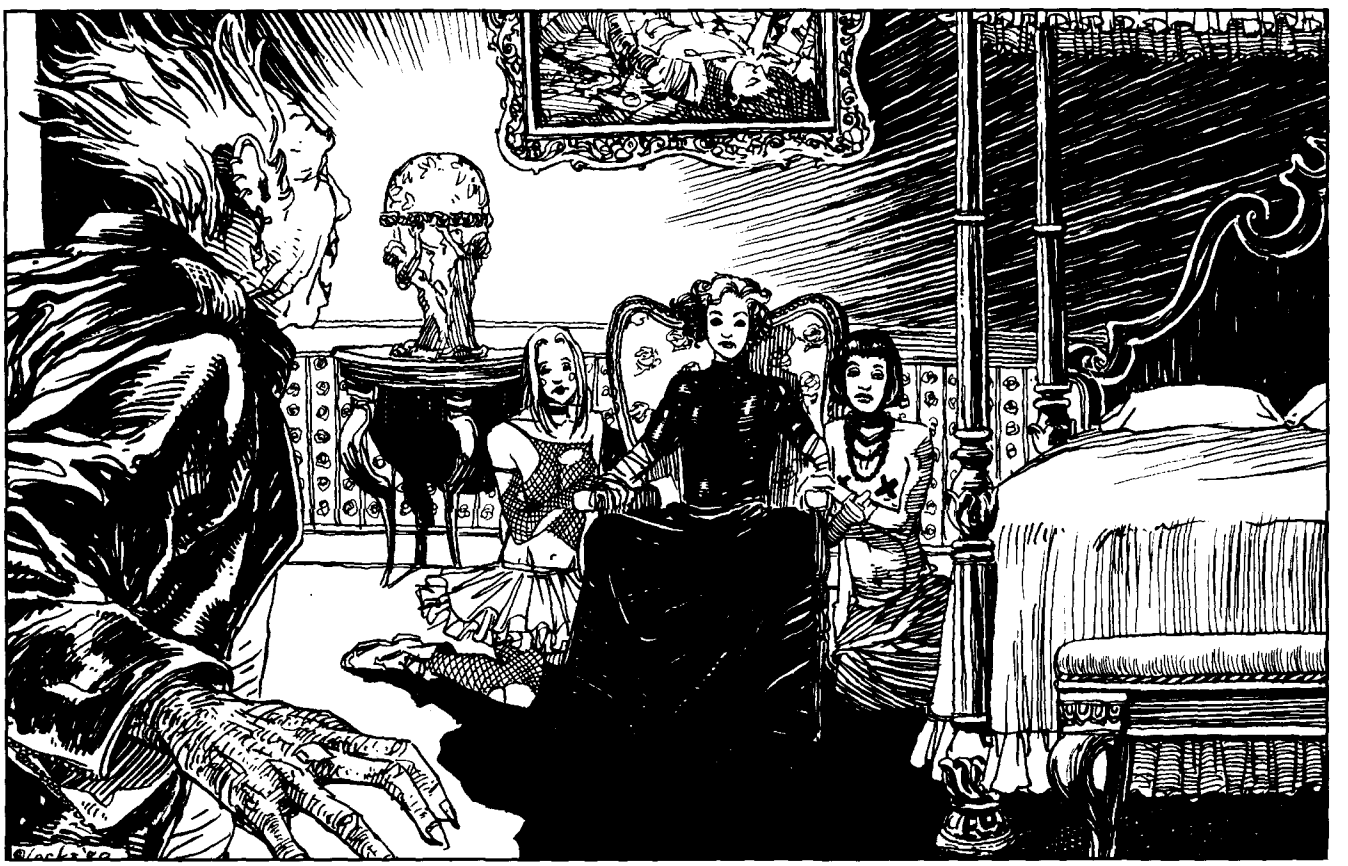
Obviamente, debe ser seguro frente a los rayos del sol. Incluso el más ligero roce de luz solar puede hacer que un Vástago estalle en llamas. El refugio debe ofrecer también un aislamiento razonable: los vecinos curiosos que observen las idas y venidas nocturnas del ocupante del apartamento de al lado pueden ser una molestia. Por último, el refugio debe ofrecer seguridad física. En las horas diurnas los vampiros duermen profundamente, y aunque consigan despertarse actúan de forma torpe y letárgica. Los enemigos que descubren el cubil de un vampiro tienen una gran ventaja sobre ese Vástago, pues se encuentra a su merced. Por estas razones, muchos vampiros prefieren los refugios inaccesibles o muy bien vigilados. Los Nosferatu se decantan por el secreto que les ofrecen las cloacas, y ningún Ventrue que se respetase a sí mismo pensaría en algo que no fuese el apartamento más lujoso. Algunos Vástagos conservan sus moradas mortales como refugios, mientras que otros eligen lugares que nadie miraría dos veces, para desanimar a visitantes inoportunos.

Dominio

Aunque sólo los más poderosos vampiros afirman su dominio sobre regiones, muchos Vástagos reclaman tácitamente áreas de influencia personal. Por supuesto, numerosos príncipes permiten reclamar sólo los refugios y sus alrededores como dominios.

El *dominio* de un vampiro es el área donde éste es la autoridad, el rey del castillo, como si dijéramos. Esto no significa necesariamente que tenga algún "control" o interés sobre la zona, aparte de que es nominalmente su "coto de caza". Los demás vampiros que quieran visitarlo deben pedirle permiso.

Pocos vampiros jóvenes reclaman un dominio más allá de sus refugios; los antiguos han ocupado ya las mejores zonas de la ciudad. Es una buena contención entre los Vástagos de muchas ciudades, pues el creciente número de no-muertos debe sobrevivir con los menguantes recursos ofrecidos por la zona. A veces la revuelta o la sutil usurpación son los únicos medios de adquirir un nuevo dominio.



La Sociedad de los Vástagos

Los vampiros son ante todo depredadores solitarios. Un Vástago puede pasar años o incluso décadas sin ver a otro, prefiriendo cazar solo o caminar entre un grupo selecto de mortales. No obstante, muchos optan (a veces por no tener más remedio) por interactuar con sus pares en algún momento de sus no-vidas; son raros los movimientos de la Yihad que no afectan de alguna forma hasta al vampiro más apartado.

La sociedad de los Condenados está estructurada como cualquier institución mortal, si no más. Numerosos cargos, títulos y responsabilidades circulan por el escalafón superior de la Estirpe de una ciudad, y esas posiciones confieren un gran poder... aunque con un peligro implícito: quienes pretenden sacudir los cimientos de la estructura suelen buscar a los que ostentan un cargo.

El siguiente panorama social se aplica sobre todo a los Vástagos de la secta conocida como la *Camarilla*. Como protectora de la Mascarada y las antiguas tradiciones de poder, la Camarilla sienta las bases de la interacción vampírica. Los Vástagos pueden adherirse a su modelo o desviarse definitivamente del mismo, pero no pueden limitarse a ignorarlo. Los vampiros totalmente ajenos a la protección de esta secta suelen seguir costumbres muy distintas, de las que hablaremos más adelante.

El Príncipe

Desde tiempos inmemoriales, los vampiros han seguido la ley darwiniana de la supervivencia del más fuerte. Los que tenían el arrojo de tomar el poder y la fuerza para conservarlo gobernaban. Los vampiros se establecían como nobles y señores de la guerra, controlando todos los territorios que podían tomar, viviendo en una incómoda tregua con sus vecinos mortales y Cainitas, y buscando siempre expandir sus posesiones y rebaños. En las ciudades del mundo antiguo esto solía ser desastroso, ya que los vampiros luchaban por el comercio y los territorios de caza.

En las noches de la antigüedad, el Vástago más fuerte de cada ciudad o región reclamaba el dominio sobre ella y usaba todos los medios necesarios para mantener su control. Con el paso del tiempo fueron surgiendo las tradiciones en torno a esta práctica, y ciertas responsabilidades fueron asumidas tácitamente o tomadas a la fuerza por quien estuviese en el poder. La Camarilla defendió estos ideales en los siglos siguientes al Renacimiento. En el año 1743 un anarquista de Londres publicó un panfleto criticando la sociedad de los antiguos y violando la Mascarada de forma obvia. La Camarilla respondió rápidamente, primero ocultando el incidente ("¡Una notable obra de ficción fantástica!") y destruyendo al anarquista, y después reconociendo formalmente el cargo de príncipe, todavía mantenido por muchos vampiros en estas noches.

El *príncipe* es, para decirlo sencillamente, el vampiro que tiene bastante poder para ejercer su dominio sobre toda una ciudad, codificar las leyes para la misma y mantener la paz. Esta posición suele ser ocupada por un antiguo; ¿quién si no iba a tener el carisma y el poder necesarios para ello? En algunos pueblos pequeños los vampiros jóvenes pueden reclamar el dominio de la misma forma, pero es raro que las cuadrillas de las ciudades respeten sus decisiones. A veces, circunstancias extrañas han puesto a Vástagos inexpertos al frente del gobierno de una ciudad, pero pocos de esos advenedizos consiguen mantener su cargo cuando aparecen los antiguos.

El título de "príncipe" es simplemente eso: un título dado para formalizar un papel, ya lo ostente un hombre o una mujer. No hay dinastías de vampiros controlando sus ciudades ni ascensiones hereditarias. A veces un príncipe puede ser conocido por un título nativo de la tierra que gobierna, como "barón", "sultán", "conde" o el menos formal "jefe". Los eruditos de la Estirpe que rastrean los orígenes del término creen que tiene sus raíces en la Edad Oscura, en referencia al señor de la mansión, consolidándose a partir de la publicación del *Príncipe* de Maquiavelo.

Un príncipe no "reina" sobre una ciudad. Su papel es más el de supervisor o magistrado que el de monarca. Es el juez que resuelve las disputas entre los Vástagos, la autoridad definitiva en la aplicación de las Tradiciones y el guardián de la paz. Su preocupación principal es la Mascarada y su preservación. Depende de él que eso signifique vigilar la ciudad contra el Sabbat o tener controlados y oprimidos a los elementos más revoltosos. No todos los príncipes consideran que su poder deba ser informal; de hecho, algunos exigen ser tratados como los antiguos reyes, manteniendo "cortes" y exigiendo que los "súbditos" del dominio asistan a sus pronunciamientos reales. Esta arrogancia puede irritar al populacho, tanto a los jóvenes como a los antiguos.

Los moradores vampíricos de una ciudad no deben a su príncipe juramentos de lealtad o vasallaje. Su obediencia depende de su cobardía, y muchos príncipes se aseguran de tener algún medio de reforzarla. Si el gobierno de un príncipe es cuestionado o frustrado puede recurrir a la fuerza para mantener el control. Si no tiene fuerza suficiente para resolver el problema, o si se encuentra sin aliados, su reinado termina.

Aparte de seguir las normas dictadas por las Tradiciones, muchos vampiros ignoran a su príncipe o le prestan una atención parcial en el mejor de los casos para no perderse nada que pueda interesarles. En general, los Vástagos tienen demasiadas cosas de las que ocuparse para escuchar a su "líder". Para algunos antiguos, Inconnu y otros en posiciones seguras (como los Justicar), los anuncios de los príncipes son divertidos y arrogantes, los balbuceos de un jovencito impresionado por los adornos del poder.

No obstante, el príncipe no es alguien a quien no se deba tener en cuenta. Ostenta un gran poder temporal con el que mantiene su posición. No sólo dirige los asuntos de los Vástagos de la ciudad, sino que suele tener bastante peso sobre los temas mortales. La policía, los bomberos, las compañías de construcción, los hospitales, la oficina del alcalde... todos son muy útiles para acabar con los enemigos o para asegurar el dominio sobre una esfera de influencia en particular. Si el príncipe quiere eliminar a una banda de anarquistas problemáticos puede hacer que una compañía de construcción envíe sus excavadoras a su refugio en pleno día. Un cazador al servicio de la Iglesia que tenga su base en la catedral local puede encontrarse con el ayuntamiento investigando las exenciones tributarias del templo. Estas influencias suelen captar la atención de quienes podrían sentirse inclinados a no respetar al príncipe. No es prudente enfurecer a alguien que puede hacer que tu refugio sea condenado por la junta de urbanismo, o que tu teléfono quede "accidentalmente" cortado durante una reparación de los conductos del gas.

Convertirse en Príncipe

Como se ha dicho antes, no hay dinastías ni familias reales entre las que se seleccione a los príncipes (aunque algunos clanes podrían discutirlo). Tradicionalmente gobierna el vampiro más viejo de una ciudad, aunque no siempre es así: cualquier otro puede desafiarle. Un príncipe sólo gobierna libremente cuando nadie cuestiona su mandato. Si se ve frente a uno o más aspirantes, las cosas se complican. Se produce una enloquecida lucha por el trono, y quien sobrevive se convierte en el nuevo príncipe. La "coronación", si es que se le puede llamar así, puede ir desde un golpe incruento respaldado por los antiguos hasta una violenta usurpación a cargo de una cuadrilla sedienta de sangre. Normalmente el régimen es eliminado de forma brutal y despiadada, lo que sirve al doble propósito de acabar con el viejo príncipe y hacer una demostración del poder del nuevo. Pero independientemente de quién sea el nuevo príncipe y cómo tome el trono, necesitará el respaldo de los antiguos si quiere conservar la corona más de una noche. Lo que es más importante, el consejo de antiguos conocido como la primogenitura debe sancionar el reinado del príncipe, que sin su reconocimiento será muy breve.

El combate por el principado no es simplemente cuestión de pistolas en una calle desierta por la noche, o ningún otro tipo de combate directo. Como en todo lo relacionado con los Hijos de Caín la sutileza es importante, así que la guerra por la corona tiene lugar en las sombras. Los vampiros de la ciudad (antiguos, cuadrillas, todos) escogen sus bandos mientras los rivales buscan aliados y descubren a sus enemigos. Muchas cosas pueden mover a un Vástago a alinearse en uno u otro sentido (promesas de recompensa, lealtad al vampiro o a su clan, garantías de concesiones, creencias o amenazas), pero una vez tomada la decisión cambiar de lealtad puede ser muy peligroso, sobre todo si se apuesta por el perdedor. Las instituciones mortales bajo la influencia vampírica (bancos, industria, alta sociedad, educación, policía, bajos fondos) se emplean contra el rival. Todo lo que pueda ser usado para conseguir una ventaja se ha puesto en práctica. Cuando el humo se disipa suele quedar un único contendiente en pie, aferrando el premio. Es raro que el nuevo príncipe sea lo bastante generoso como para dejar vivo a su rival; aunque lo fuese, la primogenitura no lo permitiría. La venganza, particularmente la de los rivales caídos, es un plato que más vale no servir.

Limpieza General

A veces, un grupo de anarquistas o ancillae decide derribar al príncipe de una vez por todas. Los golpes son muy peligrosos a menos que estés seguro de tus aliados. Es raro que los príncipes confíen su trono únicamente al encanto, y muchos tienen progenie para su protección. Acabar con el príncipe también puede requerir eliminar a la primogenitura, que puede aplastar cualquier insurrección en nombre de la estabilidad local.

El golpe suele tener como efecto un vacío político, y en el mundo de los vampiros, los vacíos tienen profundas consecuencias. Una ciudad con problemas significa inestabilidad. Las cuadrillas luchan por un lugar en el nuevo orden, los antiguos combaten para asegurar su supervivencia y a veces los conflictos atraen la inoportuna presencia del Sabbat, los hombres lobo o los cazadores de brujas. La amenaza resultante para la Mascarada puede hacer que un vampiro aceptable ascienda al poder para estabilizar la ciudad, pero estas soluciones raramente son efectivas y suelen provocar más caos.

Muchos antiguos, y de hecho la mayoría de los vampiros de una ciudad, apoyarán al príncipe en nombre de la estabilidad. La guerra nunca es agradable, y para los vampiros preocupados por su supervivencia crea el peligro de la Muerte Definitiva. A menos que un príncipe se haya vuelto completamente intolerable (a causa de la locura, la corrupción sobrenatural o la excesiva tiranía), los Cainitas locales pueden contar con su presencia durante una buena temporada.

De vez en cuando puede producirse alguna abdicación. De hecho, en los últimos tiempos varias renuncias extrañas y repentinas, así como inesperadas desapariciones de figuras gobernantes, han estremecido la estructura de poder de los antiguos. Si uno o más primogénitos deciden complicar la vida a su príncipe por la razón que sea, éste puede ser apartado del cargo. También es posible una retirada de confianza, aunque es algo extremadamente raro debido al caos potencial que puede surgir si el príncipe es apartado del cargo o si lo deja en circunstancias desagradables.

Ventajas del Principado

Algunos vampiros creen que sólo los locos o los vanidosos buscan el cargo de príncipe. Después de todo, como símbolo del poder Cainita en una ciudad, es el blanco más probable para los anarquistas, el Sabbat y otros peligros. Suma a esto los conflictos y conspiraciones en la "corte" y puede que los críticos tengan razón. No obstante, el principado debe tener algunas ventajas para hacer soñar incluso a los de más baja condición.

- Derecho de progenie: sólo el príncipe puede crear progenie libremente. Los demás vampiros deben pedirle permiso o arriesgarse a ser destruidos junto con su chiquillo. El príncipe puede negarle el permiso a un Vástago que le haya ofendido; él, por su parte, puede Abrazar a quien desee para tener más seguidores leales. Esto se debe en parte a la paranoia y en parte a consideraciones de espacio; después de todo, una ciudad superpoblada es un riesgo para la Mascarada.
- Protección de los antiguos: por lo general la primogenitura apoya a su príncipe mientras éste mantenga el orden, preserve la Mascarada y proteja la ciudad en momentos de peligro, como las incursiones Lupinas o los ataques del Sabbat.
- Poder político: un príncipe puede esperar ser escuchado por la mayoría de los antiguos, y goza de más respeto y prestigio que los Vástagos normales en casi cualquier reunión.
- Control sobre el dominio y quienes lo visitan: bajo la Quinta Tradición, el príncipe puede extender su reinado a quienes entran en su dominio, que es toda la ciudad o región. Se espera de los vampiros recién llegados, ya sean viajeros o futuros residentes, que se presenten ante él. El príncipe puede castigar a los Vástagos que no lo hagan.
- Alimentación: el príncipe puede restringir o limitar la alimentación de otros vampiros por todo tipo de razones, siendo la principal la protección de la Mascarada. Esto suele afectar a las zonas de caza (por ejemplo, "No en el distrito de la prostitución" o "Evitad el Hotel Clermont") y a las presas ("Los clérigos y los niños están prohibidos"). Desobedecer estas órdenes

puede ser muy peligroso, ya que el príncipe tiene atribuciones para castigar a los infractores por violar la Mascarada.

• Dominio sobre los enemigos: de acuerdo con la Sexta Tradición, el príncipe puede declarar una Caza de Sangre contra quienes le irriten demasiadas veces. No puede destruir a voluntad a quien quiera (la protección de los antiguos puede desvanecerse si se excede), pero si demuestra que sus enemigos han violado una o más Tradiciones está en su perfecto derecho de castigarles. Naturalmente, qué constituye una violación de las Tradiciones puede forzarse mucho en el nombre del poder.

El Juego de Todas las Noches

Es raro que las intrigas y juegos de poder que bullen en torno al príncipe sean obtusas o aburridas. Cuando varios antiguos compiten por su posición o su atención la no-vida puede volverse muy emocionante. Cada Cainita tiene su propia forma de intentar inclinar al gobernante hacia su lado, ya sea mediante la adulación, la mentira o incluso las amenazas si las apuestas suben lo bastante. Los jugadores fingen un estudiado desinterés, pero sólo un idiota se lo creería. Llevar las cosas hasta el punto de un *coup d'etat* o una abdicación no es buena idea (el vacío de poder puede llevar sangre a las calles), pero los antiguos no dejan de maquinar en los corredores del poder.

La mayoría de los príncipes son "asesorados" por un grupo de antiguos llamado la primogenitura. Colectivamente, se les puede considerar como los vampiros más poderosos de una ciudad, y son capaces de rivalizar con el príncipe por la influencia sobre los Vástagos locales. Sin embargo, individualmente no son tan poderosos como el príncipe o no se preocupan por el deber de mantener una ciudad (aunque si están descontentos, pueden provocar un golpe). Los miembros de la primogenitura suelen equilibrar el poder del príncipe mientras llevan adelante sus propios proyectos o los de su clan. Los conflictos entre ellos pueden retrasar las decisiones más sencillas y provocar tantos o más problemas como los más arrogantes pronunciamientos del príncipe.

La lucha entre éste y la primogenitura no es ni mucho menos el único componente del juego político de la Estirpe. Príncipe contra antiguos, clan contra clan, antiguo contra neonato, tradicionalista contra anarquista... suma las *vendettas* personales, venganzas, codicia, alianzas y juegos de poder, y tendrás una intranquila mezcla que puede cambiar de una noche a otra.

Otros Vástagos Importantes

A lo largo de los siglos han surgido ciertas posiciones en las ciudades. Algunos cargos ayudan al príncipe a mantener el orden; otros nacieron como posiciones de "vanidad", pero han ido consolidándose con el paso del tiempo.

• La Primogenitura: sus miembros son los antiguos de los clanes de la ciudad. Cada clan suele tener un represente en la institución, pero en algunas ciudades el príncipe puede negarse a que determinados clanes pongan a uno de sus miembros en el consejo. En teoría la primogenitura representa a los clanes entre los antiguos, pero en la práctica se ha ido convirtiendo en un "club de viejos vampiros" y un incestuoso nido de traiciones e intercambio de favores. La Primogenitura se reúne a discreción del príncipe. En ciudades con príncipes poderosos o despóticos puede ser una simple figura decorativa, y en otras el verdadero gobierno.





Vale la pena tener en cuenta que el príncipe no suele ser el primogénito de su clan. Aunque algunos Vástagos afirman que el doble peso de un clan en la estructura política favorece a dicho clan, nadie está en posición de cambiarlo.

• El Sheriff: muchos *sheriffs* son designados por el príncipe y aprobados por la primogenitura. Aunque la descripción del trabajo puede variar de una ciudad a otra, su tarea principal es ser el "ejecutor" del príncipe, el vampiro que lleva a los transgresores ante el tribunal, mantiene el orden en las calles y está preparado para hacerse cargo de los aspectos "musculares" del gobierno. Los sheriffs pueden elegir alguaciles, que ocasionalmente necesitan la aprobación del príncipe.

• Las Arpías: estos Vástagos se enorgullecen de ser los administradores sociales del Elíseo. Trafican con chismorreos y maniobras sociales, y la posición es su moneda de cambio. Con la palabra correcta o equivocada a un príncipe pueden hacer subir o caer a un vampiro en la ciudad. Es raro que se señale esta posición de forma activa: con el tiempo, los que tienen las aptitudes para ella acaban alcanzándola. Difíciles de impresionar con alardes de poder, suelen mostrar una notable visión de la naturaleza vampírica. Meterse con una Arpía es una forma asegurarse un puesto en el nivel más bajo de la escala del poder durante los años venideros.

• El Látigo: la Primogenitura suele tener látigos como asistentes. De forma similar a los jefes de disciplina de los partidos políticos mortales, el trabajo del látigo es guiar y animar el proceso de discusión y toma de decisiones durante las reuniones de clan, y mantener al clan puesto al día con respecto a la actuación de su representante en la primogenitura. Los látigos son elegidos por esta institución.

• El Senescal: se trata de un cargo del que a muchos príncipes les gustaría prescindir, pero que resulta necesario de tanto en tanto. Un príncipe describió la elección de senescal como decidir qué cuchillo ponerse en la garganta. Un senescal es un chambelán, segundo al mando y consejero. En cualquier momento se le puede pedir que ocupe el lugar del príncipe si éste abandona la ciudad por sus asuntos, abdica o es asesinado. Naturalmente, el príncipe quiere tener la última palabra acerca de un cargo tan importante, y muchos combaten incesantemente con su primogenitura al respecto. Es una posición peligrosa en más de un sentido: la familiaridad con el tema puede dar ideas...

• El Guardián del Elíseo: el guardián está a cargo de lo que ocurre en el Elíseo. Un Toreador que quiera exhibir su última obra, un Tremere que quiera dar una conferencia o un Brujah organizando un debate abierto sobre la política del príncipe... todos deben aclarar las cosas con el guardián, que puede cancelar o aprobar un acontecimiento teniendo en cuenta la Mascarada. Es el responsable de asegurar que los mortales no entren en la zona en momentos inoportunos y que todo funcione bien. Por lo general son designados por el príncipe, normalmente de forma condicional hasta que demuestren sus cualificaciones.

• El Azote: a medida que las noches se van haciendo más y más violentas y las noches se llenan de Vástagos desconocidos, algunos príncipes han resucitado esta vieja posición. Esencialmente, el azote patrulla las fronteras de un principado buscando (y con frecuencia destruyendo) a los recién llegados que no se han presentado ante el príncipe. Los Caitiff, así como los novatos de la 13ª generación y posteriores, tienen mucho que temer de él. En algunos casos se llega a atacar a vampiros que han respetado el protocolo, ya que los príncipes reaccionan de forma refleja al temor de la superpoblación y el espionaje. Algunos azotes son asesinos Assamitas contratados.

Las Tradiciones

Todo vampiro que resida en una ciudad gobernada por un príncipe debe aceptar ciertas responsabilidades a cambio de los privilegios de la seguridad y la estabilidad. Esta estabilidad sólo se mantiene cuando los Vástagos se comportan de una forma concreta, dictada por unas reglas casi universales. Éstas se conocen por el gentil nombre de las Seis Tradiciones, aunque no son precisamente amables sugerencias. Para los vampiros de la Camarilla y los príncipes que las siguen, son la ley. Un Vástago puede tener la seguridad de que allí donde viaje las Tradiciones tendrán fuerza. Quizá sean interpretadas de otra forma, pero no faltarán. Es mediante la imposición de estas leyes, y a través de las leyes mismas, como los príncipes reciben gran parte de su poder. Obviamente, los príncipes están entre los más celosos guardianes de las Tradiciones.

Las Seis Tradiciones que forman las leyes de la sociedad vampírica han ido pasando supuestamente desde las guerras que acabaron con la Segunda Generación. Es raro que se pongan por escrito, pero nunca han sido olvidadas y todos los vampiros (incluso los que se burlan de ellas) las conocen de un modo u otro. Sus términos específicos pueden variar, pero la intencionalidad es siempre la misma.

Es típico en la Camarilla que un sire recite las Tradiciones a su chiquillo antes de que éste sea reconocido como neonato. Algunos príncipes celebran grandes espectáculos para honrar la transición de novato a neonato, mientras que otros ni siquiera se molestan en presenciar el acto, confiando la ejecución al sire. Casi todos los chiquillos aprenden las Tradiciones mucho antes de este recitado, pero el acto reviste un gran simbolismo y gravedad en los asuntos de esta secta. Los más tenaces partidarios de la Camarilla y las Tradiciones mantienen que un nuevo Vástago no se convierte en un verdadero vampiro hasta que su sire le revela estas leyes. Obviamente son una asunto muy serio, y el sire es el responsable de las acciones de su chiquillo hasta que le repite este código.

Algunos vampiros creen que fue el mismo Caín quien creó las Tradiciones al Abrazar a sus chiquillos, y que lo que siguen los vampiros modernos son las órdenes de su progenitor a sus descendientes. Otros, en cambio, opinan que los Antediluvianos las desarrollaron para mantener controlados a sus chiquillos, o que eran simplemente un conjunto de ideas de sentido común mantenidas a lo largo de los milenios porque funcionaban. La Tradición de la Mascarada, por ejemplo, se cree que existe desde las noches de la Primera Ciudad, aunque cambió en respuesta a la Inquisición.

Varios jóvenes vampiros, hijos del mundo moderno, ven las Tradiciones como una mera y vieja herramienta de los antiguos para mantener su control sobre la sociedad de la Estirpe. Los tiempos que provocaron la necesidad de la Mascarada han pasado hace mucho. Caín, la Gehena, los Antediluvianos... todo son mitos con tanta sustancia como el Diluvio o la Torre de Babel, con la intención de controlar a las jóvenes generaciones. Es el momento de olvidar las Tradiciones y vivir en la época moderna. Los vampiros del Sabbat se adhieren rabiosamente a este razonamiento, y su burla de las Tradiciones es una de las principales motivaciones tras sus constantes ataques contra las viejas estructuras de poder.

Muchos antiguos ven a los jóvenes como adolescentes temperamentales que creen saberlo todo pero que carecen de la experiencia de la edad. Como muchos rebeldes son anarquistas y neonatos, en su mayor parte sin poder y sin voz en la sociedad vampírica, no sorprende que sean tan salvajes. No obstante, no todos los antiguos son tan indulgentes. Muchos creen que los temerarios novatos que piden la anulación de las Tradiciones pueden conseguir lo que quieren si alteran la sociedad mortal. La selección natural se hace cargo de algunos de ellos, pero esa selección ha sido "asistida" ocasionalmente por algún príncipe exasperado con un joven vampiro particularmente recalcitrante.

Aquí tienes el enunciado más común de las Tradiciones. Ten en cuenta que es la versión usada por los antiguos y en las ocasiones más formales. Las palabras pueden cambiar de acuerdo con el clan, la edad del vampiro o las circunstancias. Durante la presentación del chiquillo ante el príncipe se le puede pedir que recite las Tradiciones como prueba de que su sire se las ha enseñado.

La Primera Tradición: La Mascarada

No revelarás tu verdadera naturaleza a los que no sean de la Sangre. De hacerlo así renunciarías a tus derechos de Sangre.

La Segunda Tradición: El Dominio

Tu dominio es tu propia responsabilidad. Todos los demás te deben respeto mientras se encuentren en él. Nadie puede desafiar tu palabra en tu dominio.

La Tercera Tradición: La Progenie

Sólo Abrazarás a otro con el permiso de tu antiguo. Si creas a otro sin permiso, tanto tú como tu Progenie seréis ejecutados.

La Cuarta Tradición: La Responsabilidad

Aquéllos a los que creas son tus propios chiquillos. Hasta que liberes a tu progenie, estarán a tus órdenes en todo y sus pecados serán tu carga.

La Quinta Tradición: La Hospitalidad

Honra el dominio ajeno. Cuando llegues a una ciudad extraña deberás presentarte ante quien la gobierne. Sin su aceptación, no eres nada.

La Sexta Tradición: La Eliminación

Tienes prohibido destruir a otro de tu especie. El derecho de inmolación corresponde sólo a tu antiguo. Sólo los más antiguos podrán declarar la Caza de Sangre.

La Tradición de la Mascarada

Esta Tradición se ha convertido en la base de la moderna sociedad vampírica y la ley que oculta a los vampiros de los ojos mortales. Revelar la existencia de los Vástagos a los humanos sería desastroso para ambas especies. Aunque la mayoría de la gente no cree en los vampiros, quedan los suficientes como para poner en peligro a toda la Estirpe. En las noches de antaño, durante la Edad Oscura y otras épocas más supersticiosas, esta Tradición no se imponía tan estrictamente y los vampiros vagaban sin preocuparse tanto de no ser vistos. Sin embargo la Inquisición lo cambió todo, pues los vampiros descubiertos fueron ejecutados y torturados para que revelasen sus secretos. Aunque los jóvenes pueden considerar la Inquisición historia pasada, está todavía muy fresca en las mentes de los antiguos que sobrevivieron a ella. Es uno de los mayores puntos de desacuerdo entre la Camarilla y el Sabbat: el Sabbat no ve necesidad de ocultarse del débil ganado, mientras que la Camarilla está convencida de lo contrario.

Una violación de la Mascarada es el peor crimen que puede cometer un vampiro, además de uno de los más fáciles de simular para un príncipe que quiera actuar contra un enemigo. Según lo estricto que sea el príncipe con el mantenimiento de esta Tradición, cualquier cosa puede consistir una infracción, desde usar poderes vampíricos en público hasta tener amigos humanos.

Para quitarse de encima su inmortal aburrimiento, varios vampiros fuerzan la Mascarada cuanto pueden, divirtiéndose con el placer prohibido que pone sus no-vidas en peligro. El mundo ha reconocido los méritos de muchos artistas, escritores, músicos, modelos, actores y diseñadores de moda que, ignorándolo el populacho, eran vampiros. Por supuesto, muchos de ellos tuvieron abruptos finales al decidir otros Vástagos que su existencia amenazaba a los Hijos de Caín.

La Mascarada es un peligroso equilibrio; irónicamente, los antiguos que más la respaldan son a veces su única amenaza (aunque indirectamente y sin saberlo). Una historia apócrifa habla de una pareja de cazadores de vampiros (un nuevo recluta y su patrón) de vigilancia en un club nocturno. El patrón dijo a su subalterno: "Hay un vampiro en el local. Encuéntralo", y éste señaló de inmediato al pálido y delgado caballero vestido con terciopelo y brocados a la moda del siglo XVIII. Seguro que era el vampiro, un enviado Ventrue de una ciudad vecina.

La Tradición del Dominio

Antaño, los vampiros hacían valer sus derechos sobre áreas específicas para usarlas como cotos de caza o bases de poder, o porque querían cuidar de ellas. Esta Tradición se usó entonces para imponer la idea del "dominio": un vampiro podía matar a otro que lo hubiese violado. A lo largo de los siglos los cambios sociales lo hicieron inaceptable. Durante los últimos 200 años (más o menos) una región o ciudad gobernada por un príncipe pasaba a convertirse en su dominio, al menos en teoría. La verdad es que un grupo de vampiros mantiene el dominio, muchas veces por el peso de la costumbre ("Las cloacas han sido *siempre* el dominio de los Nosferatu" o "El banco ha sido gobernado por un Ventrue desde su fundación"). Por supuesto, en las noches modernas, con ciudades que albergan poblaciones vampíricas de 30, 50, incluso 100 y quizá más vampiros, hay que hacer concesiones. Por tanto, muchos cazan donde quieren en los cotos comunales de los bares, teatros y discotecas, conocidos colectivamente como "la Zona" en el argot vampírico.

Los Vástagos más jóvenes (y algunos de los viejos) intentan con frecuencia conservar pequeños territorios, protegiéndolos y usándolos como sus comederos privados. Algunos anarquistas afirman que estos minifeudos son recompensas del príncipe a sus perros fieles. Es incorrecto: los Vástagos que mantienen sus pequeños cotos están violando la Segunda Tradición, y el príncipe no tiene por qué tolerarlo. No obstante, suele hacer caso omiso de estas infracciones en pro de la utilidad; hay preocupaciones más importantes que perseguir a todos los modestos aprendices de anarquista que reclaman su propio feudo. Se puede asignar la custodia de ciertas áreas a aliados de confianza y otorgarles algunos privilegios por su tarea, pero a fin de cuentas el príncipe tiene el dominio sobre toda la ciudad. Esto le permite mantener el orden, pues puede, de acuerdo con la Segunda Tradición, castigar a los intrusos con impunidad.

Para los vampiros solitarios o los grupos pequeños en busca de territorio, el dominio tiene un inmenso valor, aunque se trate de un yermo urbano. Pocos príncipes otorgan territorio, pero a veces toleran a los "okupas", siempre que éstos le respalden y cumplan la ley. El inconveniente de esta práctica es la posibilidad de conflictos territoriales entre bandas de anarquistas y cuadrillas, que pueden extenderse al mundo mortal y amenazar la Mascarada. Algunos príncipes han llegado hasta el extremo de fomentar el conflicto, sin preocuparse por los peligros, para lanzar a los elementos más revoltosos unos contra otros y desviar su atención.

Cada Vástago puede, como mínimo, reclamar el dominio sobre su refugio, responsabilizándose de la actividad en la zona y sus alrededores. Algunos asumen un papel activo en su entorno para asegurar su protección, mientras que otros se conforman con una habitación donde puedan resguardarse del sol, olvidándose de todo lo demás.

La cuestión de qué es exactamente el dominio se debate todas las noches. ¿Se refiere al territorio físico y sus consideraciones (como cazar y refugiarse), u otorga acceso e influencia sobre las esferas mortales que abarca? La mayoría de los príncipes argumenta que el dominio es estrictamente físico, pero se percatan sagazmente de que la influencia sobre los asuntos mortales viene dada por el territorio. Un vampiro que tenga su dominio en los muelles no podrá evitar verse envuelto en los asuntos mortales de embarques y sindicatos, aunque sólo sea para mantener seguro su refugio (después de todo, una huelga podría ser muy inoportuna, sobre todo si su puerta está al otro lado de los piquetes). Muy pocos vampiros reclaman dominios que abarcan a mortales a los que no puedan afectar de alguna forma, lo que puede ser a la vez una ayuda y un dolor de cabeza para los príncipes. No obstante, un príncipe se siente inclinado a intervenir cuando el poder que un vampiro en particular recibe de su dominio amenaza con eclipsar al suyo propio.

A medida que avanzan las noches y las profecías de la Gehena impregnan la sociedad vampírica, más y más Vástagos fortifican sus dominios individuales, atrincherándose a pesar de las prohibiciones del príncipe. Sólo de esta forma, razonan estas paranoicas criaturas, tendrán oportunidad de sobrevivir a la Yihad.

La Tradición de la Progenie

Muchos príncipes insisten en ser el "antiguo" mencionado por esta Tradición, requiriendo que cualquier vampiro que desee crear un chiquillo les pida permiso antes. La mayoría obedece más por miedo que por respeto; después de todo, la novida de un chiquillo está en juego. Si éste ha sido creado sin autorización el príncipe puede reclamarlo para su progenie, expulsar de la ciudad al sire y a su bastardo o ejecutarlos directamente. A discreción del príncipe, los chiquillos creados y abandonados sin haber recibido instrucción pueden ser "adoptados" por otros vampiros, que asumirán la responsabilidad sobre ellos como si fueran sus sires. La Camarilla reconoce el derecho del príncipe a restringir la creación, por miedo a la superpoblación. De hecho, la secta está tan preocupada por el tema que, en un reciente cónclave, sus líderes resucitaron la institución del azote. Los azotes patrullan los dominios del príncipe, expulsando o destruyendo a los vampiros creados sin permiso.

En el Viejo Mundo, esta Tradición tiene diversos corolarios. Antes de crear progenie hay que consultar al propio sire, así como al príncipe en cuyo dominio se tiene el refugio. Los Vástagos europeos se distinguen por su completa intolerancia ante las infracciones de esta Tradición. No tener el permiso de alguno de estos Vástagos puede ocasionar la ejecución inmediata del chiquillo, y posiblemente también la del sire. La falta de respeto y consideración puede ser apropiada para la chusma americana, pero desde luego no encaja en el Viejo Mundo.

La Tradición de la Responsabilidad

Si un vampiro crea un chiquillo se responsabiliza de él, del mismo modo que un padre mortal con su hijo. Si el neonato no puede sobrellevar las cargas del vampirismo, el sire debe ocuparse del problema de una u otra forma. Si el chiquillo amenaza la Mascarada, ya sea por ignorancia o por malicia, el sire debe impedirlo. Tiene el deber de asegurarse de que aprenda las Tradiciones y las responsabilidades inherentes, y de que tras su liberación no constituya una amenaza para sí mismo o para la Mascarada. También es responsable de proteger al chiquillo. El príncipe no está obligado a reconocer a un neonato, y los demás vampiros pueden matarlo o alimentarse de él con impunidad.

Antes de Abrazar a alguien, un vampiro prudente evalúa la madurez de su futura progenie. ¿Será capaz de soportar los cambios en su cuerpo y su alma? ¿Comprenderá lo que se pide de él cuando se le reciten las Tradiciones? Ningún sire desea ser responsable de su chiquillo para siempre (aunque los períodos prolongados en esta condición no son desconocidos), pero liberar a un neonato antes de tiempo es cortejar a la destrucción.

La liberación suele incluir que la presentación ante el príncipe local. Éste puede pedir al chiquillo que recite las Tradiciones o que demuestre de alguna otra forma que las ha aprendido. Si el príncipe no acepta al neonato (por la razón que sea), éste deberá encontrar otra ciudad. A veces el sire debe presentar al chiquillo ante su propio sire, pero no siempre es así.

Tras la liberación se permite al nuevo vampiro vivir en la ciudad con plenitud de derechos, de acuerdo con la ley del príncipe y las Tradiciones. La liberación se considera un importante rito de iniciación, similar a la mayoría de edad entre los mortales, pues a partir de entonces el neonato es responsable de sus actos. Será observado cuidadosamente a los largo de los meses siguientes; sus actos determinarán si se le considera un "adulto" y si se le trata como tal.

La Tradición de la Hospitalidad

Algunos la llaman la Tradición de la "urbanidad": llamar antes de entrar. Esto se hacía antes incluso de que los príncipes gobernasen las ciudades, y sigue en vigor aunque sólo haya otro Vástago en el dominio. Para decirlo sencillamente, un vampiro que viaje a una nueva ciudad debe presentarse ante el príncipe u otro antiguo al mando. El proceso puede ser aterradoramente formal, con el príncipe pidiendo alguna prueba de la posición política y linaje del recién llegado, o tan relajado como un encuentro en el Elíseo. Algunos príncipes exigen que sus huéspedes anuncien su llegada de inmediato, mientras que otros aceptan presentaciones semanalmente o en el plazo de un mes lunar. Hay gobernantes muy liberales que incluso permiten ir y venir a sus visitantes sin anunciarse, requiriendo sólo que lo hagan si van a establecerse permanentemente en la ciudad.

Los que optan por no presentarse corren un grave riesgo. Si una ciudad se está enfrentando a la Yihad, el recién llegado puede ser tomado por un enemigo. Un príncipe puede invocar la Segunda Tradición para castigar con impunidad a un vampiro que no se haya presentado. Por la Quinta Tradición, nadie discute el derecho del príncipe a cuestionar a todo el que entra en su dominio, aunque su poder para expulsarlo pueda fallar en ocasiones. El príncipe también tiene derecho a negar la entrada a cualquiera, particularmente en el caso de los recién llegados precedidos por su mala reputación, o que arrastren un pesado equipaje en forma de cazas de sangre, enemigos u otras amenazas potenciales para la ciudad y la Mascarada.

Estas negativas individuales se han hecho muy comunes en las noches modernas, pues los príncipes se vuelven paranoicos y xenófobos ante la inminente Gehena. Algunos, cuando se encuentran con un grupo de visitantes de la Estirpe, permiten la entrada a ciertos miembros de la cuadrilla mientras se la niegan a otros, razonando que si el grupo tiene algún propósito siniestro su potencial dañino quedará reducido con su número. Ciertos Vástagos notables pueden no ser bienvenidos en algunas ciudades mientras sus compañeros son aceptados sin reservas.

No todos los vampiros optan por presentarse. Los Inconnu, Matusalenes e incluso algunos antiguos se niegan a hacerlo alegando que no reconocen los derechos y la autoridad del príncipe sobre ellos, aunque estén en su dominio. Los vampiros de clanes independientes (como los Ravnos o los Giovanni) pueden preferir no tener al príncipe vigilándoles constantemente. Autarcas y anarquistas se limitan a burlarse de la autoridad; no son parte de la fiesta, así que ¿por qué molestarse en llamar? Por último, los vampiros abandonados tras el Abrazo sin recibir instrucción (un fenómeno cada vez más común) pueden no estar al tanto de la necesidad.

La Tradición de la Destrucción

Esta Tradición es quizá la que más se presta a abusos, por lo que se ha convertido en el aspecto más controvertido del código de Caín. Pocas leyes han causado tantos debates en los salones del poder, y está bajo continua reinterpretación.

Muchos creen que el sentido original le daba al sire derecho de destrucción sobre su progenie (lo que está respaldado por la ley de la Estirpe). No obstante, si se interpreta "antiguo"



como "príncipe", la Tradición cubre su significado moderno, que muchos príncipes apoyan encantados: sólo el máximo dirigente de una ciudad puede ordenar la destrucción de otro Vástago. La Camarilla apoya esta práctica por la seguridad adicional que proporciona al reinado del príncipe. Es un derecho al que se aferran muchos de ellos, y que ejercitan con toda la brutalidad que sea necesaria.

El asesinato de otro Vástago sin estar respaldado por el Derecho de Destrucción es intolerable. Si un vampiro es atrapado en el acto suele ser ejecutado. La investigación del crimen es normalmente rápida y directa, aunque la posición de la víctima tiene algún impacto sobre la misma: por lo general, cuanto más elevada es más rápido se investiga. Aunque el asesinato de dos neonatos puede causar consternación en la comunidad, sería necesario que muriese un antiguo para que las ruedas girasen con rapidez. Algunos ancillae se toman esto como un permiso para matar a los anarquistas. Es una presunción peligrosa: el príncipe puede, como mínimo, ordenar la ejecución del asesino por intentar usurpar su derecho otorgado por la Tradición.

Los disturbios en las calles se consideran como una de las mejores coberturas para asesinar a otros vampiros, pero el castigo para los culpables sigue siendo severo. La única ocasión en la que un vampiro de rango inferior al de antiguo está autorizado a matar a otro es durante las cazas de sangre.

La Lextalionis

La antigua ley de "ojo por ojo, diente por diente" es tan cierta para los Vástagos como para el ganado. El precepto es sencillo: los que violan las leyes son ejecutados. Un vampiro que infrinja las Tradiciones y provoque la ira de los antiguos será perseguido y destruido. Se espera de todos los que oigan la llamada que participen en el castigo. El nombre más común para esto es la *caza de sangre.*

Sólo el vampiro más viejo de una ciudad puede convocar la caza. "Más viejo" suele entenderse la mayoría de las veces como el príncipe. Los demás antiguos o incluso los ancillae pueden convocar una cacería, pero no tendrán muchos seguidores: meterse en el terreno del príncipe no es prudente. Sólo un príncipe estúpido convocaría una caza por razones personales; incluso el Vástago más bajo sabe cuál es el objetivo de la caza, y un príncipe que la use sin justificación perderá el respeto de sus súbditos.

Ayudar o cobijar a la presa es una forma segura de sufrir también la persecución. Se recomienda al menos una participación nominal para sobrevivir, aunque el Vástago no esté de acuerdo con la caza o con las acusaciones. Un príncipe poderoso puede ordenar a todos los vampiros de la ciudad que participen en la cacería para no ser declarados cómplices. Este decreto se reserva para los crímenes más serios.

La caza de sangre no es como la caza del zorro inglesa, que es la imagen que acude a la mente de muchos vampiros jóvenes. Los cazadores se dispersan por la ciudad como una red para rastrear a su presa, avisando cuando está a la vista. Como en todos los asuntos de los vampiros se observa la Mascarada, y los mortales raramente se dan cuenta de que ocurre algo a su alrededor, salvo quizá por algún extraño incidente que olvidarán o leerán en el periódico por la mañana. La influencia en el mundo mortal entra en juego muchas veces: la presa puede

descubrir que todas las líneas aéreas tienen sus vuelos al completo, que hay una orden de busca y captura contra ella, que cazadores de brujas al servicio de la Iglesia están tras su pista, que sus cuentas bancarias han sido bloqueadas, etc. Peor aún, cada vez más príncipes recurren a rastreadores Assamitas ajenos al dominio, usándolos como sabuesos vampíricos.

La caza de sangre no se declara a la ligera, aunque ha habido más en la última década que en siglos enteros. La Camarilla se reserva el derecho a examinar el juicio del príncipe en un cónclave, evaluando las pruebas a favor y en contra del acusado. La amenaza de un cónclave ha sido determinante para impedir la declaración de alguna caza de sangre. Es raro que un príncipe que resulte haber declarado una caza sin motivo sufra un castigo formal (a menos que lo haya convertido en un hábito), pero pierde mucho prestigio. Por desgracia, aunque el acusado sea encontrado inocente los hechos suelen estar consumados, y la costumbre dicta que cuando se declara una caza de sangre no puede ser detenida.

Una presa puede intentar huir de la ciudad y buscar un nuevo refugio, una opción ofrecida ocasionalmente por los príncipes que se ven forzados a exiliar a alguien en nombre de la estabilidad o cuando la ofensa no merece la muerte. No obstante, por tradición la caza se mantiene en vigor en esa ciudad, no importa quién la gobierne en el futuro. La presa no debe volver a menos que quiera cortejar a la Muerte Definitiva.

Por lo general, las cazas de sangre son asuntos locales. En el caso de crímenes verdaderamente horrendos se comunica a otras ciudades, pidiendo que la caza se extienda también a ellas. Los Vástagos que hayan cometido algún crimen que afecte a la Camarilla en general (como una espectacular violación de la Mascarada en la televisión nacional) son un ejemplo.

Elíseo

Aunque muchos de los vampiros más jóvenes consideran la tradición del Elíseo una costumbre engorrosa y anticuada, es una de las más honradas por la Estirpe. Un príncipe puede declarar partes de su dominio como *Elíseo*, zonas libres de violencia. Es aquí donde acuden muchos vampiros para pasar las noches, debatiendo, politiqueando y dedicándose a la intriga durante horas. También es donde se resuelven los asuntos vampíricos de la ciudad y casi cualquier vampiro tendrá la ocasión de visitarlo, aunque sólo sea para hablar con el príncipe o con un antiguo. Es el terreno de los Vástagos más poderosos, y se espera de los jóvenes que lo tengan presente.

Se dice que el Elíseo está bajo la "Pax Vampírica", lo que significa que no se permite la violencia de ningún tipo y que es territorio neutral. Aunque los temperamentos pueden encenderse y es posible que se intercambien palabras fuertes, se espera de los rivales que se contengan. Cuando las disculpas no funcionan se muestra la puerta a los transgresores, pidiéndoseles que corrijan su comportamiento. Si las cosas se descontrolan, el príncipe puede castigar a los infractores invocando la Primera Tradición.

Muchas áreas del Elíseo tienden a ser el escenario de empresas artísticas o intelectuales, como teatros, museos, galerías, universidades y similares. A veces, clubes nocturnos o incluso los refugios de ciertos Vástagos son declarados Elíseo. Se espera de todos los visitantes un mínimo de buenas maneras y una vestimenta adecuada, aunque sólo sea en atención a la Mascarada.

Las reglas del Elíseo son sencillas:

1) No se permite la violencia (muchos príncipes llevan esto un paso más adelante y exigen que nadie lleve armas, para privar de medios rápidos a los temperamentos excitables).

2) Ninguna obra de arte será destruida, bajo pena de Muerte Definitiva. ("Arte" se ha expandido hasta abarcar al artista, haciendo al clan Toreador uno de los mayores partidarios del Elíseo.)

3) El Elíseo es territorio neutral (en relación con la Regla 1; no obstante, los que ocurra fuera del Elíseo es otra cosa, y el neonato advenedizo que insulte a príncipe en el Elíseo deberá contar con un medio fiable de transporte).

4) La Mascarada sigue vigente (lo que afecta a asuntos como la entrada y la salida, la caza y las discusiones acaloradas).

También se considera una incorrección presentarse hambriento en el Elíseo. Aunque a veces hay "aperitivos" preparados no siempre ocurre así, y cazar en este territorio puede despertar sospechas. Si alguien lleva un invitado es responsable de su comportamiento.

Sectas

Las *sectas* son grupos de vampiros y clanes que supuestamente comparten una ideología. Son una creación moderna, pero importante. Las sectas aparecieron como tales tras la Gran Revuelta Anarquista, un levantamiento a escala continental que tuvo lugar en Europa durante el siglo XV. Muchos antiguos aceptan la pertenencia a las sectas a regañadientes, considerándolas "tonterías: la Sangre es lo único que importa." En las noches anteriores a la Gran revuelta Anarquista y a la Inquisición, dicen estos antiguos, no existían tales grupos. Algunos argumentan que así debería seguir siendo: un vampiro en una ciudad de buen tamaño puede pasar una década o más sin ver a otro Vástago, así que ¿de qué sirve una secta?.

A pesar de todo, la mayor parte de los vampiros pertenece a una u otra secta; Los hay que afirman su independencia, su falta de preferencias o su afiliación a un clan y no a una secta. La conocida como la Camarilla es posiblemente la mayor y más importante, aunque sus rivales del Sabbat están ganando mucho terreno. El reservado Inconnu, cuando se logra hablar con alguno de sus miembros, mantiene que no es una secta, aunque parece estar organizado y se las arregla para permanecer lejos de las demás. En el polo opuesto están los anarquistas, que hacen lo posible por aparecer como una secta aunque sean los primeros en pedir ayuda a la Camarilla cuando el Sabbat aparece en las fronteras. Por tanto, la Camarilla los considera bajo su supervisión.

La Camarilla

Se trata de la mayor secta vampírica que existe y se preocupa por la Mascarada, tratando de mantener un lugar para los Vástagos en las noches modernas. Se trata de una sociedad abierta; afirma que todos los vampiros son miembros (lo quieran o no) y cualquiera puede entrar, independientemente de su linaje.

Según la a menudo contradictoria historia de la Estirpe, la Camarilla surgió tras la Revuelta Anarquista, en algún momento del siglo XV. Los Vástagos del clan Ventrue afirman orgullosos haber sido esenciales en la formación de la secta, a la que muchos vampiros deben sus no-vidas. Con la puesta en vigor de la

Mascarada, la Estirpe obtuvo un medio para eludir a la Inquisición, una institución eclesiástica consagrada a la destrucción de las criaturas sobrenaturales.

Aunque la Camarilla es la mayor de las sectas, sólo la mitad de los 13 clanes vampíricos conocidos participan activamente en sus asuntos. Celebra reuniones (denominadas *convocatorias*) a las que asisten los representantes de cada clan. También celebra *cónclaves* periódicos, abiertos a todos los miembros de la secta, sonde se discuten los asuntos más importantes. Sólo los *justicar*, autoridades elegidas por el Círculo Interior para ocuparse de los asuntos de las Tradiciones, pueden convocar cónclaves. Los justicar son siempre de avanzada edad, y se les teme con razón; su interpretación de las Tradiciones puede determinar la supervivencia de un Vástago. Cuadrillas de vampiros conocidos como *arcontes* ayudan a los justicar; encontrarse con un arconte es algo muy inusual.

Oficialmente, la Camarilla no reconoce la existencia de los Antediluvianos ni de Caín. El razonamiento es que tales vampiros, si existieron alguna vez, llevarán mucho tiempo muertos, y aludir a ellos suele provocar la irrisión.

Cultos de la Gehena

Al medida que aumenta el temor a la Gehena se van formando más y más cultos. Estos grupos, que recuerdan a sociedades secretas, son más comunes entre la Camarilla, aunque algunos llegan al Sabbat e incluso a los clanes independientes. Debido al estigma de pertenecer a un culto de la Gehena sus asuntos se llevan en secreto, y oficialmente no se les considera más que un rumor estúpido. No obstante, han proliferado en los últimos tiempos, y ciertos vampiros de gran poder e influencia pertenecen a alguno de ellos.

Los cultos de la Gehena existen para prepararse ante el fin del mundo (o para intentar evitarlo). Temiendo la culminación de la Yihad y el regreso de los Antediluvianos, estos grupos se disponen para servir a los Ancianos (con la esperanza de evitar su propia destrucción) o para descubrir sus refugios (y atacar antes de que empiece la Gehena).

El Sabbat

Supuestamente originado a partir de un culto de la muerte medieval, el Sabbat es temido por todos los Vástagos. Se trata de una secta monstruosa y violenta que no se aferra a ningún atisbo de filosofía o moralidad humana. En su lugar, sus miembros se deleitan en sus no-vidas vampíricas. A veces se le conoce como la *Mano Negra*, y busca activamente el fin de las Tradiciones, la destrucción de la Camarilla y el sometimiento de la humanidad.

La secta recluta nuevos miembros allí donde se establece, extendiéndose como la hierba venenosa y acabando con las instituciones establecidas en su radio de acción. Al contrario que la Camarilla, el Sabbat reconoce la existencia de los Antediluvianos, aunque se opone rabiosamente a ellos. De acuerdo con su propaganda, los Antediluvianos tiran de los hilos del mundo entero, y es a este maligno control a lo que se oponen. El Sabbat ve a la Camarilla como peones de los Ancianos, por lo que se enfrenta a ella política y físicamente. Muchos expresan su bilioso disgusto hacia los vampiros de la Camarilla, a los que ven como despojos cobardes incapaces de aceptar su naturaleza depredadora.

Se sabe poco del funcionamiento interno de la secta. Algunos Vástagos de la Camarilla llegan a dudar de su existencia, creyendo que se trata de un rumor difundido por los antiguos para mantener la disciplina entre los neonatos: una especie de hombre del saco no-muerto. Las historias se extienden como el fuego, incluyendo afirmaciones que aseguran que sus miembros se entregan a la diablerie, que adoran a los demonios, que cazan y matan a otros vampiros y que tienen la facultad de romper los Vínculos de Sangre. El único rumor consistente atribuido al Sabbat es el aparente amor de sus miembros al fuego: la secta tiene una temible reputación de dejar una estela de llamas a su paso.



El Inconnu

El *Inconnu* no es tanto una secta como un heterogéneo grupo de vampiros con una mentalidad común. No queriendo ser los títeres de otros vampiros más viejos, y cansados de las incesantes maniobras de los más jóvenes, parecen haberse desentendido de la Yihad. Esto es lo que distingue a un vampiro del Inconnu de los de otras sectas: se distancian de los demás Vástagos y de sus mezquinas maquinaciones.

Se rumorea (ya que nadie los *busca* de verdad) que sus miembros tienen gran edad y poder. Supuestamente, muchos pasan gran parte de su tiempo en letargo o durmiendo, la mejor forma de apartarse de la Yihad. Algunos Vástagos los relacionan con los Antediluvianos, afirmando que se han separado del mundo y adoptado una mentalidad intemporal e inhumana. Otros creen que todos los miembros del Inconnu buscan o han alcanzado la Golconda, un mítico estado de trascendencia vampírica.

Por lo general, los Vástagos que tratan con el Inconnu salen del encuentro con una sensación de misterio y fascinación. Aunque parece estar muy poco organizado, sus miembros se comunican muy bien entre ellos: saben cuándo evitar a los vampiros, cuándo ocultarse y cuándo desencadenar su notable poder. Su agenda, si es que la tienen, es un misterio.

Los Clanes

Si creemos en el mito de los Antediluvianos, Caín creó una progenie, que a su vez Abrazó a sus propios chiquillos. Estos chiquillos, la Tercera Generación, fueron los progenitores de los *clanes* modernos, y todos los vampiros que descienden de ellos comparten ciertos rasgos y características. Esto es verdad hasta cierto punto, pues cada clan tiene una serie de poderes vampíricos que sus miembros aprenden más rápidamente que otros, así como una debilidad distintiva o defecto de carácter por el que se les puede identificar.

El linaje es importante para los Vástagos. Aunque son solitarios y suelen desdeñar la compañía, los Condenados dan gran valor a su herencia. El respeto que se le debe a un vampiro procede del clan tanto como de la generación, y hasta el Vástago más obtuso tiene derecho a un cierto respeto cuando lo exige su legado.

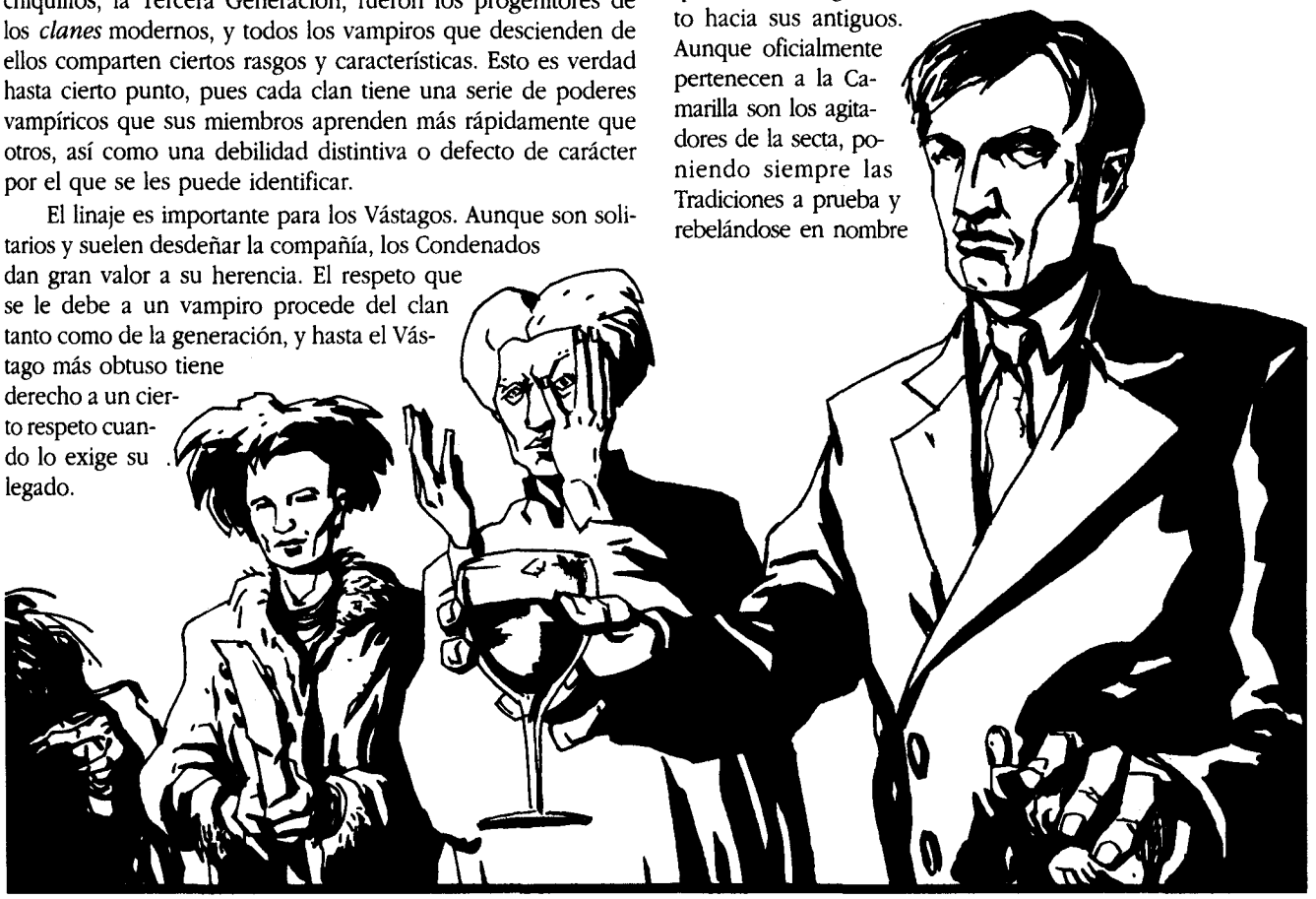
Hay 13 clanes conocidos, cada uno originado supuestamente a partir de un Antediluviano, pero circulan rumores acerca de clanes "menores" o *líneas de sangre*, ramas separadas del tronco principal en algún momento de las noches de la historia. Pocos vampiros se han encontrado alguna vez con alguien que diga descender de esas misteriosas líneas de sangre, y por lo general se trata de algún Caitiff con delirios de grandeza. El acuerdo general es que hay 13 "grandes" clanes, de los que siete pertenecen a la Camarilla, dos al Sabbat, y los restantes son independientes.

Los Clanes de la Camarilla

La Camarilla afirma que todos los Vástagos pertenecen a su esfera, lo quieran o no. En la práctica comprende siete clanes, aunque cualquier Vástago puede ser reconocido como miembro si así lo declara.

Brujah

Según cuentan los propios *Brujah*, antaño fueron reyes-filósofos de Mesopotamia, Persia y Babilonia. Controlaban un imperio que se extendía desde la cuna de la civilización hasta el norte de África, y reunían saber y conocimiento de todas partes del mundo. Sin embargo, en su búsqueda de libertad e iluminación mataron a su fundador. Por ello Caín les expulsó de la Primera Ciudad, y desde entonces han sufrido un inevitable declive. Ahora se los ve como a chiquillos malcriados sin sentido del orgullo ni la historia. Fervorosos partidarios de la Gran Revuelta Anarquista, los Brujah fueron sometidos por los fundadores de la Camarilla, algo por lo que todavía albergan resentimiento hacia sus antiguos. Aunque oficialmente pertenecen a la Camarilla son los agitadores de la secta, poniendo siempre las Tradiciones a prueba y rebelándose en nombre



de lo que les apetezca. Muchos son abiertamente anarquistas, desafiando a la autoridad y negándose a servir a un príncipe.

Gangrel

Los merodeadores *Gangrel* son vampiros salvajes con perturbadores rasgos y tendencias animales. Nómadas errantes, sólo están satisfechos cuando corren a solas bajo el cielo nocturno. Se murmura que su fundador fue un bárbaro, al contrario que los progenitores de los demás clanes, y por esta razón, suelen Abrazar a personajes marginales. Distantes y salvajes, a menudo se convierten en figuras trágicas: aunque muchos odian las multitudes y constricciones de las ciudades, la presencia de hombres lobo hostiles les impide vivir fuera de sus confines. Los Gangrel parecen apoyar a la Camarilla sólo porque interfiere en sus no-vidas menos que el Sabbat. No obstante, algunos miembros del clan piensan que la independencia sería mejor que su pertenencia a la secta, y cada vez parece menos seguro que vayan a permanecer en ella.



Malkavian

El clan *Malkavian* ha sufrido mucho a lo largo de la historia, y aun hoy sigue haciéndolo. Todos sus miembros están afligidos por la locura y son esclavos de su demencia. Se rumorea que el fundador del clan fue uno de los vampiros más importantes de la antigüedad, pero cometió algún terrible crimen y Caín le maldijo (junto a sus descendientes) con la locura. A lo largo de la historia Cainita los Malkavian han sido temidos por su excéntrico comportamiento y buscados por su todavía más extraña percepción. Los Vástagos que tienen un trato regular con ellos dicen que el clan es ahora más inestable que nunca, extendiendo la locura a su paso como una enfermedad contagiosa. Aunque históricamente han estado fragmentados y desorganizados, las recientes oleadas migratorias e inexplicables reuniones han hecho que muchos antiguos se pregunten (con temor) por el futuro del clan lunático.

Nosferatu

Los miembros del clan *Nosferatu* son los que sufren la maldición más visible. El Abrazo los deforma repulsivamente, convirtiéndolos literalmente en monstruos. Según la leyenda, fueron desfigurados como castigo por la degeneración de su fundador y el perverso comportamiento de sus chiquillos, pero en las noches actuales el clan es conocido por su templanza y su calma frente a la adversidad. Los Nosferatu tienen reputación de traficantes de información y recolectores de secretos, pues su horrendo aspecto les ha forzado a perfeccionar su capacidad mística para ocultarse, a veces bajo la mirada directa de sus adversarios. Actualmente dicen haberse distanciado de su fundador y dejado de servirle. Ciertos Vástagos murmuran que el clan tiene algún terrible conflicto con su progenitor, que busca acabar con todos ellos.

Toreador

Los pródigos de la Estirpe, los vampiros del clan *Toreador* se entregan al exceso y la degeneración, todo ello mientras afirman proteger las artes. Esto es cierto en gran medida, pues el clan incluye a muchos artistas, músicos, escritores, poetas y otros creadores de gran talento. Por otra parte, también hay un gran número de "farsantes" que pretenden ser grandes estetas pero que carecen de la habilidad de crear. De acuerdo con la leyenda, el apoyo Toreador a las artes data del Abrazo de una pareja de gemelos por la fundadora del clan. Los gemelos llevaron no-vidas de belleza e indolencia mientras su sire Arikel (si creemos la historia) los mimaba y protegía de las devastaciones de la plaga, el hambre y el parricidio que acabaron con la Primera Ciudad. Los rumores más siniestros insinúan que uno de los gemelos se volvió tan depravado en su inmortalidad que asesinó a su hermano y a su sire. El clan Toreador lo niega rotundamente, y quienes mencionan el tema sufren su ira.

Tremere

Ningún clan está tan envuelto en el misterio deliberado como los *Tremere*. Inventores y practicantes de terribles magias de la sangre, estos reservados vampiros tienen una firme estructura política basada en la adquisición de poder, así como una fanática lealtad al clan prácticamente desconocida para los demás Vástagos. Dado el velo de secreto que rodea al clan, han surgido historias perturbadoras sobre la naturaleza de su vampirismo. Algunos afirman que no son verdaderos vampiros, sino hechiceros mortales que se condenaron para toda la eternidad al estudiar los secretos de la inmortalidad. Uno de los rumores más salvajes, extendido por un gitano que visitó su casa-capilla de Viena, asegura que el fundador del clan, el propio Tremere, está sufriendo una espantosa transformación en *algo* distinto. El clan guarda silencio al respecto, y mira con desdén a quienes creen conocer sus secretos.

Ventrue

Líderes nominales de la Camarilla, los *Ventrue* afirman haber creado y respaldado la organización de la secta desde su concepción. Sospechan que su fundador fue asesinado por un Brujah, lo que supone un duro golpe para el orgullo de sus miembros. En cualquier caso, parece seguro que su creador ha desaparecido, por lo que el clan ha alcanzado una independencia sin precedentes respecto a los Antediluvianos. No obstante, los Ventrue parti-



cipan activamente en la Yihad, ejercitando su formidable influencia sobre el ganado. Hay gran curiosidad entre la Estirpe acerca del funcionamiento interno de este organizado clan, pues a través de su austera fachada surgen rumores ocasionales sobre oscuros misterios y Ancianos dormidos.

Los Clanes del Sabbat

Como la Camarilla, el Sabbat da la bienvenida a cualquier Vástago que quiera unirse a la secta... siempre que suscriba su inhumana filosofía. De hecho, casi cada clan de la Camarilla tiene su *antitribu* (o "anti-clan") en el Sabbat: estos rebeldes rechazan los principios básicos de su familia en favor de la mentalidad monstruosa. Los dos clanes principales del Sabbat afirman haber destruido a sus fundadores Antediluvianos, y se dice que también buscan la aniquilación de los demás.

Lasombra

Los *Lasombra* son los maestros de la oscuridad, y tienen un talento para el liderazgo equiparable al de los Ventrue. De hecho, muchos Vástagos ven a ambos clanes como retorcidos reflejos el uno del otro. Antaño los Lasombra fueron nobles, pero el caos de la historia vampírica y la formación del Sabbat ha hecho que la mayoría vuelva la espalda a sus orígenes. Ahora se consagran por entero a la condenación del vampirismo. El Sabbat ha afectado al clan tanto como el clan ha afectado al Sabbat, y sin el liderazgo de estos aristócratas caídos la secta se desintegraría.

Tzimisce

Antiguos tiranos de Europa Oriental, los *Tzimisce* han sido arrancados de sus mansiones en la Vieja Patria y reubicados en el Sabbat. El clan, poseído por una peculiar nobleza unida a una maldad que trasciende la percepción mortal, dirige a la secta en su rechazo de todo lo humano. Algunas habladurías afirman que el clan llegó a ser el más poderoso del mundo, pero que la historia y los demás vampiros conspiraron para reducir a sus miembros a su estado actual. Los Tzimisce se deleitan en su monstruosidad más que cualquier otro vampiro. Practican una Disciplina con la que moldean la carne y que usan para desfigurar a sus adversarios y convertirse en seres de terrible belleza.

Los Independientes

Los clanes independientes no se alinean con ninguna secta, siguiendo en su lugar los principios legendarios de sus fundadores. Sus miembros suelen ser los Vástagos más cohesivos y sociables de todos, pues sus obligaciones les obligan a relacionarse con otros vampiros casi cada noche.

Antiguamente, estos clanes independientes tenían sus dominios lejos de los refugios del resto de la Estirpe y apenas participaron en acontecimientos como la Inquisición y la Revuelta Anarquista. Apenas se los veía, llegando a ser considerados más leyenda que realidad. Los últimos años han cambiado esta percepción. Con el mundo haciéndose cada día más pequeño y el ganado hablando de "geopolítica" y "economía global", los clanes de la Camarilla y el Sabbat encuentran sus rebaños y esferas de influencia cada vez más en conflicto con los independientes. Estos Vástagos invaden con frecuencia creciente los dominios de las sectas, que a su vez empiezan a darse cuenta de que los cuatro clanes "neutrales" tienen redes y proyectos muy superiores a lo imaginado.

Assamitas

Los *Assamitas* son temidos asesinos originarios de Oriente. Ningún otro clan se ha ganado una reputación tan merecida de diabolistas, aunque también venden sus servicios como asesinos profesionales a otros Vástagos. De acuerdo con sus enseñanzas, los Assamitas, beben la sangre de otros vampiros por orden de su fundador, en un intento de purificar su propia corrupción. Tanto se les temía que, durante las noches de la Gran Revuelta Anarquista, los Tremere lanzaron una maldición sobre ellos, haciéndoles incapaces de beber la sangre de los demás Vástagos. Sin embargo, en los últimos tiempos han conseguido desprenderse de la maldición y están cazando de nuevo a otros vampiros para obtener su vitae. Los Vástagos que tratan regularmente con el clan han observado un aumento en su sed de sangre, así como un mayor desprecio hacia sus antiguos códigos de honor. Hay quien cree que ahora actúan a las órdenes de poderes más viejos, quizá preparándose para desempeñar su papel asignado en los movimientos finales de la Yihad.

Giovanni

Casi tan aborrecidos como los Setitas, los *Giovanni* son un clan de financieros y nigromantes. El tráfico de almas les ha dado un poder desproporcionado mientras sus negocios en el mundo de las finanzas les hacían asquerosamente ricos. Los demás Vástagos no confían en estos mercenarios, que parecen estar usando su influencia con algún objetivo desconocido. Parte de la malsana reputación de los Giovanni nace de su carácter insular, puesto que casi todos sus miembros proceden de la misma familia incestuosa. Más dañino para su reputación resulta el insistente rumor de que los miembros usurparon su condición vampírica del Vástago que los Abrazó originariamente. Tras convertirse en vampiro, el líder Giovanni destruyó a su sire y su linaje, reinventando el clan a su propia imagen.

Ravnos

Descèndientes de los Rom (gitanos) y sus antepasados de la India, los vampiros *Ravnos* llevan no-vidas errantes. Como los gitanos a lo largo de la historia, están mal vistos a causa de su reputación de ladrones y vagabundos. Muchos príncipes y líderes del Sabbat los persiguen a causa del caos que crean a su paso. Los Ravnos devuelven este desprecio multiplicado. También se les conoce por su habilidad para crear asombrosas ilusiones, ideales para embaucar a los incautos. Recientemente sus movimientos se han vuelto aún más erráticos de lo normal; empiezan a circular rumores entre las ciudades de Europa y Asia que aseguran que el Matusalén Ravnos ha despertado de su letargo para dirigir los juegos de sus retoños.

Seguidores de Set

Procedentes de Egipto, se dice que los serpentinos *Setitas* adoran al dios-vampiro Set, sirviéndole con todos sus esfuerzos. Los Setitas parecen decididos a "corromper" a los demás, esclavizando a sus víctimas en la red de su propia debilidad, pero nadie sabe con qué inescrutable propósito. Los demás vampiros los desprecian y el clan no parece tener aliados. Sin embargo muchos Vástagos recurren a ellos, pues se susurra que tienen arcanos dones y secretos de las noches de la antigüedad. El pecado y la depravación siguen inevitablemente la estela de los Setitas, y muchos príncipes les niegan la entrada en sus

ciudades. Algún propósito siniestro une a los Seguidores de Set, uno de los pocos clanes que según los rumores mantienen el contacto con su fundador. La mayoría de la Estirpe teme con razón a estos vampiros de lengua bífida, pues su mera presencia suele bastar para llevar a la ruina a un Vástago.

Cuadrillas

En el fondo, el vampiro es una criatura solitaria. Incapaces de ver la luz del día o de relacionarse con otros si no es para beber su sangre, los Cainitas suelen enclaustrarse, aventurándose en la noche sólo para buscar su alimento.

Sin embargo, la soledad se cobra un precio sobre el Vástago aislacionista. Esto es particularmente cierto con los más jóvenes (neonatos y novatos), que forman grupos para protegerse de sus mayores. Estos grupos, conocidos como *cuadrillas*, han formado parte de la sociedad Cainita desde hace al menos dos siglos.

Los antiguos desdeñan las cuadrillas, pues ellos residen en anticuados refugios lejos de las letales manos de los mortales. Equiparando los grupos a bandas de animales inferiores o, más despectivamente, a las brutales manadas del Sabbat, los antiguos no se dan cuenta de que los vampiros más jóvenes y débiles no tienen otra opción salvo la Muerte Definitiva. Un neonato solitario puede llevar una mísera existencia durante un tiempo, pero tarde o temprano, sin nadie que le vigile las espaldas, caerá ante alguno de los innumerables depredadores de la ciudad. De hecho, muchos antiguos *temen* a las cuadrillas de neonatos, aunque nunca lo admitirían. Los vampiros establecidos actúan contra el creciente poder de las cuadrillas siempre que pueden, asustados como están por su versatilidad y adaptación a los tiempos modernos.

Las cuadrillas parecen tener su lugar asegurado. Aunque son antinaturales, inconvenientes, con frecuencia ineficaces y casi siempre dominadas por la tensión, son el único recurso para los vampiros que buscan algo más que subsistir.

Propósito

La razón principal por la que los vampiros forman cuadrillas, aparte de la necesidad de seguridad, es un interés común: lazos de sangre, ideologías similares, afiliación a una banda, inclinación práctica o simple conveniencia. Las cuadrillas son tan diversas como los vampiros que las forman.

Cuadrillas de Clan

Se trata de uno de los tipos más comunes, y están compuestas exclusivamente por miembros de un mismo clan. Las progenies Brujah son un buen ejemplo, pues los vampiros con un mismo sire tienden a permanecer unidos mucho después de que su sire se haya cansado de ellos. Los jóvenes Ventrue forman consorcios ocasionalmente, uniendo sus recursos para usurpar las bases de poder de sus mayores. Las cábalas Tremere también combinan sus recursos, manteniendo un estrecho contacto con el clan en general, como es propio de la estructurada naturaleza de estos Hechiceros. Hay espantosos nidos Nosferatu bajo las calles, lejos de los ojos enjuiciadores de Vástagos y ganado. Grupos de Malkavian, unidos bajo el carismático liderazgo de alguno de ellos, suelen recordar a los cultos o a bandas al estilo de la familia Manson. Incluso los independientes y territoriales Toreador se unen a veces para formar salones o "movimientos artísticos" con unos pocos Vástagos inspirados. Las agrupaciones familiares de vampiros Giovanni se clasifican a veces como cuadrillas, aunque suelen estar guiadas por antiguos o ancillae, como las células de asesinos Assamitas o los cultos Setitas. En esencia, cualquier grupo de Vástagos con un linaje común puede tener razones para permanecer unido, aunque es menos frecuente entre los curtidos individualistas de los clanes Gangrel y Tzimisce.

Cuadrillas de Bandas

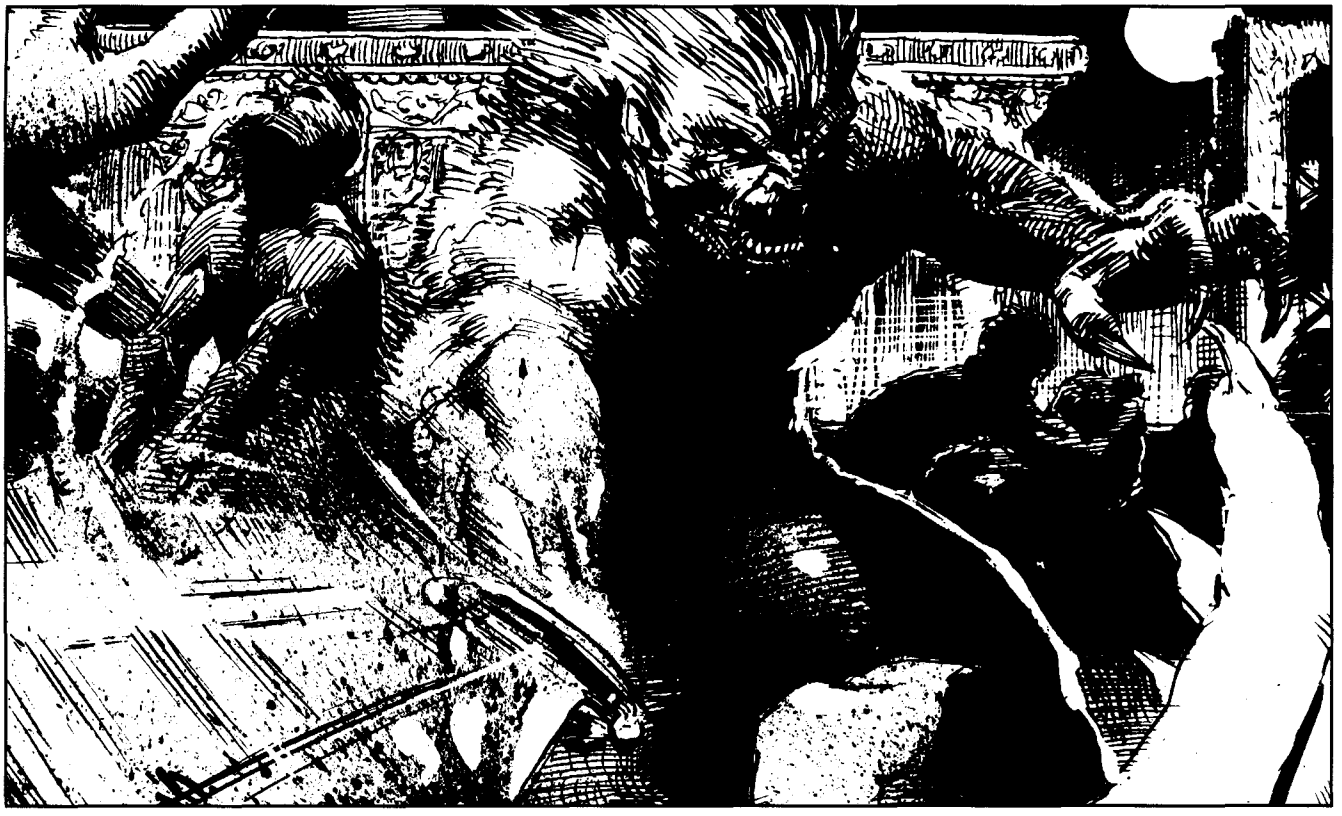
Comunes entre los Vástagos habituados a las calles y de vida menos recomendable, estas cuadrillas son verdaderos terrores urbanos. Están compuestas por un grupo de vampiros, sus ghouls y cualquier incorporado que haya convencido de alguna forma a los vampiros para que no le devoren. Sus filas incluyen Vástagos de tendencias brutales, normalmente de los clanes Brujah, Gangrel, Malkavian y Ravnos, junto con algún Caitiff ocasional. Estas cuadrillas son violentas y despiadadas, aunque algunas defienden los derechos de los vagabundos y los sin techo (que suelen acabar como miembros de la banda o como su rebaño). Estas cuadrillas pueden ser nómadas, como las bandas de motoristas o gitanos, o sedentarias, como los capítulos de bandas de ámbito nacional o los grupos locales. Suelen estar envueltas en el tráfico de drogas y suelen pasar tanto tiempo combatiendo a otras bandas y cuadrillas por sus "derechos de distribución" como a la policía.

Cuadrillas Anarquistas

Aunque sus tácticas violentas, su indumentaria y su actitud general pueden asemejarlas a las cuadrillas de bandas, existen grandes diferencias en el ámbito ideológico. Las cuadrillas anarquistas se oponen a los planes y juegos de poder de los antiguos, argumentando que todo vampiro debería tener un derecho justo y equitativo a reclamar un dominio y unos privilegios de caza. Las cuadrillas anarquistas suelen reunir a miembros de los clanes Brujah, Gangrel, Malkavian y Nosferatu, pero algunos Ventrue resentidos y Tremere desilusionados se han unido a la causa. Si un Toreador es visto en compañía anarquista, probablemente estará dando un paseo por los bajos fondos o intentando fastidiar a su sire. Los anarquistas tienden a ser Vástagos jóvenes, y estas cuadrillas suelen durar poco tiempo, lo justo para conseguir algo que atraiga la atención del príncipe (tras lo que son destruidas o desbandadas). Los anarquistas han tenido un éxito notable en la Costa Oeste de Estados Unidos, aunque pierden poder cada noche que pasa ante los Catayanos de Oriente.

Cuadrillas de Guerra

La Camarilla es eficaz en su oposición al Sabbat, y una de sus mejores tácticas es el establecimiento de cuadrillas de guerra. Cuando una ciudad pasa a ser territorio en disputa entre ambas sectas, el Sabbat suele enviar oleadas de vampiros recién Abrazados contra sus enemigos. La Camarilla, mejor organizada y con más recursos, ha descubierto una buena forma de repeler estos ataques: crear equipos de neonatos y ancillae, que tienen la oportunidad de impresionar a sus mayores conteniendo la marea. Estas cuadrillas suelen estar compuestas por diversos miembros: guerreros Brujah y Gangrel, exploradores Malkavian y Nosferatu, magos Tremere y diplomáticos Ventrue y Toreador. Aunque normalmente tienen una duración limitada, estos grupos pueden crear



lazos de camaradería entre sus miembros que les hacen permanecer unidos después de repeler la amenaza Sabbat.

Cuadrillas Diplomáticas

A veces un príncipe necesita que se resuelva una cuestión política, pero carece de los recursos para hacerlo por sí mismo. En tal caso, pide a los antiguos de la ciudad que le recomienden Vástagos que puedan ocuparse del trabajo. Tras numerosos intercambios de favores, promesas y juramentos (o la cancelación de los mismos), el príncipe tiene una reserva de vampiros a su disposición. Suele tratarse de cuadrillas cosmopolitas, formadas del mismo modo que las de guerra, pero con menos tendencia a la violencia física. Las cuadrillas diplomáticas suelen tener el visto bueno de los antiguos, el príncipe y la primogenitura, pero esto puede ser contraproducente ante enemigos del régimen.

Cuadrillas Criminales

Estas cuadrillas recuerdan a las familias mafiosas, los *gumi* Yakuza, los cárteles de la droga o los *tongs* chinos. En esencia son grupos de vampiros que quieren hacer dinero "fuera del sistema", y se dedican a la extorsión, la lotería ilegal, la prostitución, el tráfico de drogas (frecuentemente con la ayuda de grupos criminales menores o cuadrillas de bandas), la liquidación de "mercancía confiscada", el robo y desguace de coches, el robo a gran escala, las huelgas, el juego, los delitos contables y la protección de operativos. Se dedican a cualquier actividad ilegal: el poder y la influencia de los vampiros les permite dedicarse a una provechosa mezcla de delitos toscos y de guante blanco. Estas cuadrillas suelen degenerar en pozos de desconfianza cuando las cosas no marchan bien. Los vampiros implicados suelen ser los Brujah más refinados, Toreador, Ventrue, Giovanni y algún Caitiff ocasional, aunque se rumorea que una de las bandas callejeras de los Gambino en Nueva York tiene un líder Nosferatu.

Cuadrillas Empresariales

Como las cuadrillas criminales, pero por lo legal.

Cuadrillas de Espionaje

Por lo general un príncipe no puede dedicarse a espiar por sí mismo, así que envía a agentes para que lo hagan por él. El príncipe o uno de sus ministros selecciona a un grupo de Vástagos, los manda a otra ciudad (o a veces a otra facción en la misma ciudad) y espera sus informes. Los antiguos aprovechan al máximo este espionaje, moviendo con cautela a sus peones y agentes para perjudicar a sus rivales. Los espías son tratados con dureza, y se aconseja a los miembros de estas cuadrillas que pisen con cuidado y hagan todos los contactos posibles.

Cuadrillas de Entretenimiento

Algunos Vástagos se asocian entre sí con la intención de actuar para otros. Grupos musicales compuestos exclusivamente por vampiros se mueven a través de la sociedad Cainita, haciendo giras por el país como músicos normales y tocando para príncipes prestigiosos y patronos Toreador que aprecien su arte. De igual forma, grupos teatrales de Vástagos ponen en escena obras populares o incluso trabajos de dramaturgos vampiros. Los "movimientos" de artistas de la *performance* vienen y van, desafiando las convenciones sociales o trabajando por una comisión. Obviamente, los Toreador se adaptan bien a este tipo de cuadrilla, pero tampoco son desconocidas las bandas *thrash* Brujah, los actores Malkavian o los espectáculos de choque de los Nosferatu. Incluso algunos Gangrel aprovechan la oportunidad que representan las giras.

Cuadrillas de Búsqueda

La Yihad se extiende miles de años atrás, y a lo largo de los tiempos se han ocultado numerosos secretos. Las cuadrillas de búsqueda son grupos de arqueólogos místicos decididos a descubrir no sólo artefactos de la Estirpe, sino también los secretos de su historia. Suelen formarse por iniciativa propia, buscando conocimientos ocultos porque quieren, más que porque se les haya dado una orden. Algunas informan a sus príncipes o patrones, mientras que otras son independientes. Suelen tener miembros Tremere, Toreador y Ventrue, aunque muchos Brujah se unen rápidamente a la causa, y más de un Seguidor de Set ha sido admitido a regañadientes. Son por lo general cuadrillas nómadas que viajan allí donde les lleve su búsqueda.

Cuadrillas Sociales

Los pájaros del mismo plumaje forman bandadas, y esto es particularmente cierto en el caso de las cuadrillas sociales. Unidas por lazos de prominencia social o simples entusiasmos compartidos, las cuadrillas sociales son comunes en las ciudades de la Camarilla y el Sabbat. Algunas se forman en torno a la contracultura gótica, discotequera o de otro tipo, compartiendo gustos en música y moda. Las cuadrillas de alta sociedad tienen intereses comunes en las influencias, el arte, la moda o cualquier otra cosa que atraiga su atención, mientras que las cuadrillas sociales del Sabbat tienden a dedicarse a grotescos pasatiempos. Sociedades mortales como los Fabianos o la Tabla Redonda Algonquina son ejemplos entre el ganado, mientras que las Arpías forman una excelente muestra de cuadrilla social vampírica. Pueden unirse los miembros de cualquier clan, ya que estos grupos casi nunca dependen de las habilidades o la productividad, sino que se inclinan por la discusión y la fraternidad.

Cultos de Sangre

Estos cultos son un resurgir reciente causado por la llegada de la Gehena, y son rechazados casi universalmente por los príncipes, que los tachan de violaciones de la Mascarada. Los forman Vástagos que seducen a los mortales para que participen en rituales "religiosos", recibiendo después vitae vampírica y quedando esclavizados. Los cultos de sangre, que combinan los peores aspectos de las sectas y la condición de ghoul, se ceban sobre los mortales desesperados en busca de algo que dé valor a sus vidas. Obviamente, estos grupos son violaciones de la Mascarada, ya que el Vástago revela abiertamente su naturaleza sobrenatural a la cofradía, lo que puede exponer a toda la sociedad vampírica a la ira de los ultrajados mortales.

Cuadrillas Diabolistas

Estas cuadrillas son otra reacción a la inminente Gehena. Muchos jóvenes Vástagos, frustrados por el inamovible control de los antiguos sobre el poder, toman la ruta más directa hacia ese poder, *cazando* a los antiguos para matarlos y beber su sangre. Además de la emoción del parricidio y la sensación embriagadora del poder místico, la diablerie brinda a estos grupos un arma contra sus enemigos: la destrucción. Aunque no todas las cuadrillas tienen este propósito, las manadas de diabolistas representan una de las razones por las que los antiguos temen a los Vástagos más jóvenes y a su unión. Los grupos más aterradores de todas son las *falaqi* Assamitas, o células de guerra, que acechan y cazan a los antiguos como los lobos a sus presas.

Cuadrillas de Personajes

Los jugadores deberían prestar especial atención al foco de su cuadrilla y elegir una causa unificadora que satisfaga a todos los personajes. Como criaturas no-muertas, los Vástagos no se limitan a formar grupos por capricho. Los personajes metidos a la fuerza en cuadrillas hacia las que sienten apatía o antagonismo no suelen funcionar bien a largo plazo. Durante la creación de personajes los jugadores deberían asegurarse de que sus personajes tienen alguna razón para confraternizar. **Vampiro** es un juego de horror, secretos y manipulación, y el ambiente puede quedar arruinado fácilmente por una sobredosis de disputas mezquinas.

Sé responsable. Interpreta a un personaje que no estropee el juego a los demás.

Manadas Sabbat

Exclusiva del Sabbat, la *manada* es la unidad social básica de la Mano Negra. Están compuestas por varios vampiros de la secta y aseguran la lealtad de sus miembros al exigir a todos que beban regularmente una mezcla de la sangre de sus compañeros. Unidas de esta forma, las manadas Sabbat están entre los más sólidos y crueles grupos vampíricos existentes. Cada manada es única y tiene su propio nombre, sus requisitos de aceptación, sus costumbres, su estilo de ropa y sus ritos. Algunas manadas tienen siglos de existencia e "ilustres" (o depravadas) historias, leyendas de miembros caídos y amargas rivalidades con otros grupos.

Esta lista de cuadrillas no es ni mucho menos exhaustiva: los vampiros pueden agruparse por todo tipo de razones, aunque su causa debería bastar para mantenerlos unidos a pesar de sus diferencias. Es raro que las cuadrillas encajen a la perfección con un estereotipo. Después de todo, cada vampiro tiene sus propias razones para unirse a ellas. Pocas veces presentan frentes unidos, siendo con más frecuencia vehículos para los proyectos particulares de sus miembros.

Cazadores de Brujas y otros Mortales

Los Vástagos se alimentan del ganado; así funcionan las cosas. Sin embargo, como bien saben los antiguos, también pueden convertirse en las presas. Los vampiros deben pisar con cuidado y respetar siempre la Mascarada; si la raza humana se percatara de la existencia de los Cainitas, éstos serían borrados al instante. La superstición es la mejor arma de los vampiros. Fomentando la incredulidad de los mortales, cultivando una autocomplaciente creencia en la razón, desdeñando la presencia de los vampiros como invenciones de niños y lunáticos, los Vástagos dejan que el ganado haga el trabajo de resguardarles frente a los pocos mortales que saben la verdad.

Y hay unos cuantos. Ignorados o ridiculizados por la mayoría de su especie, estos mortales optan por indagar en el mundo oculto de la Estirpe. Algunos lo hacen por curiosidad o por la emoción prohibida, y otros porque temen a los vampiros y quieren acabar con ellos. Los Hijos de Caín no corren riesgos: sus antiguos recuerdan la vieja Inquisición, cuando la raza vampírica quedó casi extin-



guida bajo una marea de fuego y sangre. Por tanto, todos los mortales "que saben" son conocidos como cazadores de brujas, el término dado por la Estirpe a sus piadosos torturadores.

La Inquisición misma existe todavía, aunque los registros oficiales de la Iglesia no hablan de ella. La Inquisición del mundo moderno recibe el nombre de *Sociedad de Leopoldo*. Muchos de sus miembros son investigadores y ocultistas, pero otros son fanáticos cazadores de vampiros que, al verdadero estilo de Torquemada, buscan y destruyen sin piedad a los "engendros de Satán".

La mayoría de los Inquisidores son fanáticos, pero su educación y adiestramiento es muy irregular, por lo que raramente suponen una verdadera amenaza. Lo que saben de la Estirpe suele proceder de viejos archivos y de manuscritos mal traducidos. Esto, por supuesto, provoca errores, y no es buena idea cometer errores cuando tratas con vampiros. Además, muchos son meros mortales que carecen de los poderes sobrenaturales atribuidos a los santos: un cazador así podría mostrar un crucifijo y agitarlo frenéticamente ante la cara del vampiro, pero éste no tendría más que apartarlo despectivamente a un lado. Sin embargo, unos pocos Inquisidores manifiestan una devoción suficiente como para repeler e incluso dañar a los Condenados con sus auras de santidad.

En el ámbito secular, los Vástagos suelen moverse en los escalones superiores del poder mortal. Aunque actúan de forma astuta y furtiva, hay bastantes rastros de su presencia como para despertar las sospechas de ciertos miembros de las agencias de espionaje mundiales. En estas noches de pruebas de ADN y bases de datos informatizadas, la Mascarada se hace cada vez más tenue.

Otros grupos mortales se encuentran en la periferia del mundo de los Condenados. Una sociedad mística secreta conocida como el Arcanum intenta descubrir rastros de lo paranormal. Los Vástagos tienden a despreciar a sus miembros como "cazafantasmas" y diletantes, pero a veces (y cada vez más a menudo) el Arcanum se topa con acontecimientos de interés. Además de estos grupos existen varias organizaciones criminales que sirven como peones (o enemigos) en los planes de la Estirpe.

Puedes encontrar más información sobre los cazadores de brujas en el Capítulo Nueve.

Los Otros

Los Vástagos no son los únicos monstruos que acechan en las calles del Mundo de Tinieblas. Tras muchas sombras se ocultan ojos que pertenecen a... algo más. La Estirpe comparte la noche con muchas otras presencias inhumanas. Cuando los vampiros entran en contacto con estos "otros" los resultados no suelen ser agradables, pues los moradores sobrenaturales del mundo han competido por la supremacía durante milenios. Muchos Vástagos sospechan que, de forma similar a ellos, estos seres tienen sus propias sociedades. Por desgracia, pocos vampiros han sido capaces de acercarse lo suficiente como para asegurarlo, y menos todavía han vivido para contarlo.

El mítico Libro de Nod habla de los *otros*, advirtiendo a los chiquillos que, al acercarse las Noches Finales, estas criaturas se alzarán para preparar el fin del mundo. Ciertamente, las últimas noches han presenciado contactos cada vez más frecuentes (y hostiles) con estos misteriosos seres

Lupinos

Fuera de las protectoras calles de la ciudad la tierra pertenece a los Lupinos, monstruos que han sido los salvajes enemigos de la Estirpe desde tiempos inmemoriales. También conoci-

dos como hombres lobo, estas criaturas parecen viajar en manada, como los lobos normales. Los vampiros los temen porque son asesinos eficaces y despiadados; más de un Vástago afirma haber visto a un solo Lupino enfurecido acabar con una cuadrilla entera. Insulares y xenófobos, los hombres lobo odian a los Hijos de Caín. No se conoce la razón exacta de esta hostilidad, pero un vampiro atrapado por un Lupino corre grave peligro. Los más prudentes saben que deben quedarse en las ciudades, y que abandonar su protección es invitar a un desastre de pelaje y colmillos. En las noches de luna llena los vampiros pueden oír los aullidos de los *Garou* y oler su ferocidad en el aire.

Los últimos años han visto una mayor agresividad por parte de los Lupinos. Antes reacias a dejar sus dominios de los bosques, las manadas de hombres lobo han empezado a perseguir a los Vástagos en las ciudades, o incluso a atacar los antes inexpugnables dominios de la Estirpe. Los vampiros del clan Gangrel, que saben más de estos monstruos que cualquier otro, temen la inminencia de una gran guerra: el primer golpe de la batalla final de la Yihad podría no asestarlo un vampiro, sino un hombre lobo.

Magos

Practicantes de artes arcanas, los magos parecen más humanos que los mismos vampiros. De hecho, los Tremere mantienen que se trata de meros mortales que conocen los secretos de la magia. No son abiertamente hostiles hacia los vampiros, pero prefieren la soledad y no vacilarían en eliminar a un Vástago molesto. Pocos se sabe de los poderes de este grupo, pero en su presencia suelen tener lugar extraños fenómenos. Se rumorea que los magos pueden invocar efectos verdaderamente fantásticos, pero es evidente que mantienen una práctica similar a la Mascarada que les protege del temeroso populacho.

Fantasmas

Parece que algunos espíritus se quedan tras la muerte, ya sea para embrujar a los vivos o para resolver cosas que no terminaron en vida. Dado que aparentemente existen en el "otro lado", pocos vampiros tienen tratos con ellos, aunque se sabe que los Giovanni son capaces de conversar con los fantasmas. Algunos dicen ser víctimas de los vampiros que vuelven para atormentar las noches de sus asesinos con lamentos y torturas.

Hadas

Pocos vampiros saben *nada* de las hadas, y parece que la "Buena Gente" teme a los vampiros o los evita como anatema por alguna otra razón. Sea cual sea el motivo, las hadas pueden tener asombrosos poderes o la facultad de lanzar terribles maldiciones. Los que pueden opinar sobre el asunto mantienen que lo mejor es no molestar a estos "salvajes".

Ghouls

Los Vástagos que necesitan poderosos servidores suelen tener *ghouls*. Creados mediante el sistema de dar a un mortal o un animal un sorbo de vitae vampírica sin extraerle antes su sangre, normalmente sirven como criados de sus amos vampíricos, conocidos como *domitoris*. Aunque no son tan poderosos como los Vástagos, pueden usar la vitae ingerida para volverse sobrenaturalmente fuertes y resistentes.

Por lo general son fanáticamente leales a sus amos, pues son tan susceptibles a los efectos del Vínculo de Sangre como los vampiros. Dado que el ghoul necesita la sangre de su domitor para mantener su condición, suele ocurrir que tenga que beber repetidamente del mismo vampiro.

Circulan rumores de ghouls renegados que se rebelan contra sus amos y los matan, buscando después la vitae de otros Vástagos. Estos ghouls al acecho no sirven a nuevos amos, sino que atacan a vampiros débiles o desprevenidos y toman su sangre por la fuerza, con frecuencia destruyéndolos en el proceso. Muchos Vástagos se ríen de esos rumores, pero otros conocen demasiado bien el poder de los ghouls y mantienen vigilados a sus propios séquitos.

Los Catayanos

Los Hijos de Caín se han extendido por todo el mundo, pero se encuentran contenidos en Extremo Oriente por los misteriosos *Catayanos*, vampiros orientales ajenos a la Estirpe. Los Catayanos parecen tener muy poco en común con sus parientes occidentales. Los rumores de poderes demoníacos rodean a estos visitantes asiáticos, y su enigmático comportamiento y mentalidad incomodan a muchos vampiros. Para empeorar las cosas, hay frecuentes alusiones al "Mandarín Velado", un formidable Catayano, y cada vez más informes sobre su presencia en acontecimientos desastrosos para la Estirpe.

Enigmas

Como si no bastase con todo lo anterior, algunos Vástagos afirman haberse enfrentado a criaturas de la noche aún más extrañas. Hay referencias de encuentros con demonios, momias inmortales, muertos vivientes, espíritus místicos, animales cambiantes, gárgolas animadas, ángeles y otras entidades menos definibles, algunas de ellas documentadas. La única certeza que surge de estas afirmaciones es que el Mundo de Tinieblas es un lugar tan aterrador como variado.

Generaciones y mitología Cainita

De acuerdo con la historia más comúnmente aceptada de la Estirpe, la raza de los vampiros desciende de Caín. Exiliado a la tierra de Nod tras matar a su hermano Abel, fue maldecido por Dios, convirtiéndose en el primer vampiro. Posteriormente creó tres chiquillos, que a su vez crearon a otros, y así sucesivamente

Una recopilación de sabiduría Cainita conocida como el *Libro de Nod* contiene numerosas explicaciones del mito de la creación de la Estirpe. Por desgracia para quienes quieren saberlo todo, el libro plantea más preguntas de las que responde, e incluso sienta las bases de una de las otras teorías del origen de la Estirpe, el Ciclo de Lilith (desautorizado y suprimido como herejía por la Camarilla).

A fin de cuentas, no hay ninguna respuesta inmediata, y puede que nunca se encuentre una.

Caín

Supuestamente el "padre de todos los vampiros", Caín es más mito que realidad en las noches modernas. Algunos miembros de la Cuarta Generación, así como ciertos Sabbat, afirman haberse encontrado con un ser que se hacía llamar Caín, pero

Antigua Sabiduría

La historia verbal de la Estirpe (aunque algunos dicen que hay más de leyenda que de historia) ocupa un lugar venerable en la sociedad vampírica. El mito más popular y aceptado es el de Caín, el Primer Vampiro y asesino de su hermano. Un escurridizo texto conocido como el *Libro de Nod* refiere el exilio de Caín y sus viajes hacia el este. Mucho de lo que "se sabe" de Caín tiene su origen en diversos pasajes del *Libro de Nod*, aunque hay pocas fuentes que puedan corroborarlo.

Al principio fue sólo Caín.
Caín, que sacrificó a su hermano por amor.
Caín, que fue expulsado.
Caín, que fue maldito para siempre con la inmortalidad.
Caín, maldito con la sed de sangre.
Es de Caín de quien todos venimos,
El sire de nuestro sire.
Durante una época vivió en la Tierra de Nod,
En soledad y sufrimiento.
Por un eón permaneció solo.
Pero el pasar de los recuerdos abogó su pena.
Y así volvió al mundo de los mortales,
Al mundo de los mortales,
Al mundo que su hermano y los hijos de su hermano habían creado.

Cuando Caín regresó entre los Hijos de Seth (el nombre que daban los vampiros al ganado), muchos creen que emprendió la construcción de una gran ciudad en la que los vampiros coexistían con los humanos. Algunos historiadores de la Estirpe hablan de este período como un idílico tiempo de armonía, aunque los Cainitas más cínicos dicen que los vampiros se impusieron a los Hijos de Seth como una plaga. Se cree que los 13 clanes surgieron en esta época, cuando los chiquillos de Caín crearon su propia progenie. Las lagunas en la narración sugieren que pudo haber más de 13 miembros de la Tercera Generación, o más de tres de la Segunda. Los cultos Cainitas dedicados al mito del progenitor afirman que pudo haber hasta 100 vampiros de la Tercera Generación, pero no hay pruebas de ello.

Aunque gobernaba una poderosa nación, seguía solo,
Pues nadie era como él. Su dolor creció de nuevo.
Entonces cometió otro gran pecado, pues tuvo progenie,
[De la que sólo hubo tres.]+
Pero de ella surgió otra progenie, los chiquillos de sus chiquillos,
Y Caín dijo, "Es el fin de este crimen. No habrá más".
Y puesto que su palabra era ley, su progenie le obedeció.
La ciudad se mantuvo en pie durante mucho tiempo,
Y se convirtió en el centro de un gran imperio.

Las noches de la ciudad llegaron a su fin, continúa la historia, y Dios envió el Diluvio para borrar la maldad que los chiquillos de Caín habían llevado al mundo. Las referencias bíblicas mortales sitúan este acontecimiento como el que hizo construir su arca a Noé para escapar del destino que había caído sobre la humanidad. Los vampiros que sobrevivieron son conocidos como los Antediluvianos, pues recibieron el Abrazo antes del Diluvio.

Pero entonces llegó el Diluvio, que lavó el mundo.
La ciudad fue destruida,
Y sus habitantes con ella.
De nuevo cayó el dolor sobre Caín y buscó la soledad,
Convirtiéndose en un perro entre los yermos,
Y dejando a su progenie a sus propios medios.
Acudieron a él y le suplicaron que volviese,
Para ayudarles a reconstruir la ciudad,
Pero no regresó,
Diciendo que el Diluvio había sido un castigo
Por su vuelta al mundo de los vivos
Incumpliendo la verdadera ley.

Sin su padre Caín, los vampiros no tardaron en caer en las rencillas y las guerras internas. El asesinato y la avaricia se convirtieron en la regla, y aunque intentaron recrear la gloria de la Primera Ciudad, la Segunda fue un cubil de intrigas, traición, sed de sangre y diablerie.

Así volvieron solos a los mortales que quedaban
Y anunciaron que serían los gobernantes.
Cada uno creó una progenie,

Para reclamar la gloria de Caín.
Pero no tenían su sabiduría ni su fuerza.
Se libró una gran guerra, los antiguos contra sus hijos,
Y los hijos mataron a sus padres.

Fueron estos vampiros parricidas los que originaron los que después serían conocidos como clanes, creando la Cuarta Generación y posteriores. Pero su falta de sabiduría les impidió ver que sus chiquillos se alzarían contra ellos como ellos habían hecho contra sus sires. Al hacerse obvio, los Ancianos emprendieron el gran juego, su guerra de supremacía, la Yihad, y se escondieron para dirigir sus movimientos desde refugios secretos.

Inevitablemente, esta terrible guerra provocó la caída de la Segunda Ciudad, y los Vástagos y los Hijos de Seth se dispersaron por todos los confines de la Tierra, donde podrían vivir relativamente libres de la monstruosa influencia de los Antediluvianos. Pero esa creencia era un error, pues el poder y la influencia de la Tercera Generación no conocen límites. Así, dicen las historias, la Yihad sigue en marcha aun hoy en día, sirviendo todos los Vástagos como peones en la guerra caníbal de los ancianos.

Lo rebeldes construyeron entonces una nueva ciudad
Y llevaron [13] tribus a ella. ++
Era una bella ciudad, y la gente les adoraba como a dioses.
Crearon nueva progenie,
la Cuarta Generación de Cainitas.
Pero temían la Yihad,
Y se prohibió a los chiquillos
Crear a otros de su especie.
Los antiguos se reservaron el poder.
Cuando se creaba un nuevo chiquillo, era cazado y muerto,
Y su sire con él.
Aunque la ciudad era tan grande como la de Caín, acabó envejeciendo.
Como todas las cosas vivas, empezó a morir poco a poco.
Al principio, los dioses no vieron la verdad,
Y cuando lo hicieron era ya tarde.
Su ciudad fue destruida y su poder se extinguió,
Y fueron obligados a huir, su progenie con ellos.
Pero muchos murieron en la huida, pues se habían debilitado.
Sin su autoridad, todos fueron libres para crear progenie,
Y pronto hubo muchos nuevos Cainitas,
Gobernando sobre la faz de la Tierra.
Pero esto no podía durar.
Con el tiempo, hubo demasiados Cainitas,
Y la guerra empezó de nuevo.
Los antiguos estaban escondidos,
Pues habían aprendido a tener cautela.
Peros sus chiquillos habían fundado sus propias ciudades y progenies,
Y fueron ellos los caídos en la gran ola de la guerra.
Fue una guerra tan total, que no hay nadie de esa generación
Para hablar de ella.
Olas de carne mortal cruzaron los continentes
Para aplastar y quemar las ciudades de los Cainitas.
Los mortales creían librar sus propias guerras,
Pero derramaban su sangre por nosotros.
Cuando terminó esta guerra,
Los Cainitas se ocultaron unos de otros
Y de los humanos que les rodeaban.
Siguen escondidos esta noche,
Pues la Yihad continúa.

+ Varios historiadores de la Estirpe creen que este verso fue mal traducido a lo largo de los milenios entre la Primera Ciudad y las noches actuales. Las notas de los primeros historiadores señalan que ha sido traducido como "De los que sólo había tres" en algunas transcripciones del *Libro de Nod.*

++ Muchos Vástagos aceptan este número como 13, viendo que hay 13 clanes conocidos. Pero al menos uno de los fragmentos del *Libro de Nod* alude a "tres por diez" en lugar de "tres y diez", en una referencia a la Tercera Generación. Esto indica, para algunos Vástagos, que una vez pudo haber hasta 30 "clanes" distintos, si es que de verdad se han extinguido.

la historia ha pasado a través de tantos individuos y capas de la Yihad que nadie puede decir con precisión dónde acaba la verdad y dónde empieza la fantasía.

Los vampiros más escépticos han señalado un fallo en el mito de Caín. Si sus primeros chiquillos fueron la Segunda generación, por tanto dos pasos alejados de Caín, ¿dónde está la Primera Generación? Desde luego, no puede ser el propio Caín, pues nadie puede alejarse un paso de sí mismo. Es probable que la cuestión no llegue nunca a ser resuelta.

Segunda Generación

De acuerdo con textos de desconocida autenticidad, Caín tuvo tres chiquillos. Creados para aliviar su dolor, esta progenie (algunas referencias coinciden en los nombres de Zillah, Irad y Enosch, aunque es más frecuente que este último sea llamado Enki) pasó sus no-vidas en la ciudad de Enoch.

Se sabe poco de estos vampiros: presumiblemente crearon a la Tercera Generación, pero después de que sus chiquillos se alzasen contra ellos durante las noches de la Primera Ciudad todo se pierde en el misterio. Es probable que perecieran en el Diluvio o a manos de sus chiquillos.

Tercera Generación

Se supone que estos vampiros, conocidos como Antediluvianos, crearon lo que actualmente llamamos clanes. Las historias de Antediluvianos en activo son cada vez más frecuentes, y todas las noches hay nuevas y dudosas referencias de sus movimientos. Aunque la Camarilla se burla de la idea de Antediluvianos supervivientes, cuatro de ellos han sido vistos, con diversos grados de credibilidad. Lucian y Mekhet, obviamente seudónimos para fundadores de clan que desean permanecer en el anonimato, son los nombres más conocidos de vampiros de la Tercera Generación. Parece ser que el clan Giovanni mantiene un contacto regular con su fundador, mientras que una criatura inhumana que algunos dicen es el fundador del clan Tremere ha sido vista recientemente en Ciudad de México. Se dice que algunos Antediluvianos han sido destruidos, pero nadie puede corroborar estas afirmaciones.

Los Antediluvianos son los verdaderos jugadores de la Yihad, un antiguo y terrible juego que enfrenta a estos vampiros. Su devenir es inescrutable, pues tienen peones en todos los confines de la Tierra que llevan adelante las directivas de sus amos durmientes. Las reglas son tan misteriosas como los mismos jugadores, y todo parece admisible, desde guerras hasta juegos de espionaje que se prolongan durante siglos.

También se ignora si la partida ha sido siempre un intercambio de movimientos y contraataques: ¿son así las reglas, o la Yihad ha degenerado en una serie de mezquinas manipulaciones? Algunos vampiros, fijándose en el origen de la palabra *Yihad*, se preguntan si no habrá otros factores en juego. Es posible que algunos de los vampiros involucrados hayan alcanzado el fabuloso estado de paz de la Golconda, y que estén intentando ayudar a otros a alcanzar dicho estado de trascendencia (o que traten de impedirlo). Desde luego, sus esfuerzos también son contrarrestados por enemigos que desean lo contrario.

Los Antediluvianos tienen unas facultades casi divinas, y poderes inimaginables para quienes no están a su altura. Los estudiosos de la Yihad han formulado la hipótesis de que éstos sean los últimos vampiros con verdadero dominio sobre la vida y la muerte, y que sólo puedan ser destruidos si así lo quieren o si los derrota otro de igual poder. Estos mismos Vástagos se preguntan si la Yihad no será una especie de concurso, con el último Antediluviano superviviente como el ganador.

Cuarta y Quinta Generación

Estos vampiros son conocidos como Matusalenes. Tienen miles de años, son extremadamente raros y casi tan poderosos como los de la Tercera Generación. Pocos siguen en activo en la Yihad, pues su potente sangre es codiciada por los vampiros más jóvenes. Muchos se refugian en un letargo oculto, donde pueden evitar los intentos de diablerie de los Vástagos menores y controlar sus propias fuerzas de cara a la Yihad. Se susurra que varios poderosos Matusalenes se han levantado en los últimos años en remotos confines de la Tierra, y que los miembros más influyentes del Círculo Interior de la Camarilla y los regentes y prisci del Sabbat pertenecen a estas generaciones.

Sexta, Séptima y Octava Generación

La mayoría de los poderosos dirigentes *visibles* de la Yihad pertenece a esta categoría. Estos Vástagos han concentrado significativas cantidades de poder (suficiente para hacer de ellos peones importantes, aunque encuentran inconcebible que puedan ser manipulados). Los príncipes, primogénitos y justicar tienden a pertenecer a estas generaciones, aunque debe tenerse en cuenta que en Europa estos títulos los ostentan vampiros más poderosos o de menor generación que en América.

Suele conocerse a estos Vástagos como antiguos. La Octava Generación es ciertamente la última en la que uno puede ser considerado un antiguo, aunque parece algo bastante arbitrario. Muchos de estos vampiros fueron Abrazados antes de la época moderna, por lo que están acostumbrados al poder y la posición elevada.

Novena y Décima Generación

Los Vástagos de estas generaciones practican un juego muy peligroso. Con frecuencia son demasiado viejos y experimentados para asociarse con los neonatos y ancillae inferiores, pero les falta poder para ocupar un puesto entre los antiguos. No tienen que ser controlados como los Vástagos más jóvenes y salvajes, así que se enfrentan a la noche con sus propias condiciones. De forma muy similar a los adolescentes mortales, empiezan a saborear el poder y la influencia que puede que pronto disfruten.

11ª, 12ª y 13ª Generación

Neonatos y jóvenes ancillae, los miembros de estas generaciones son relativamente novatos en la maldición del vampirismo. Aunque son criaturas poderosas comparadas con los mortales de quienes se alimentan, sus nuevas capacidades no son nada frente a las de vampiros siglos más viejos. La mayor parte de los personajes jugadores de **Vampiro** serán de estas generaciones.

14ª y 15ª Generación

Estos Vástagos, un lamentable desarrollo moderno, han aparecido en años recientes. La sangre de Caín es tan débil en ellos que se dice que algunos soportan la luz del día y la comida mortal. Muchos eruditos observan con miedo su aparición, recordando los pasajes del *Libro de Nod* que hacen referencia al "Tiempo de la Sangre Tenue". Se dice que es un presagio de la Gehena.



Noches Modernas

Muchas cosas han ocurrido recientemente en el Mundo de Tinieblas, y muchos Vástagos están convencidos de que han llegado las Noches Finales. Numerosos acontecimientos anuncian el movimiento de los Antediluvianos. El mundo ha sufrido cambios significativos, como los propios Vástagos.

Las referencias a los Antediluvianos (en su mayoría sin acreditar) se han hecho comunes, y podría parecer que mientras el mundo se precipita hacia su destrucción la Yihad ha perdido algo de sutileza. Sea cierto o no todo esto, revela una perturbadora paranoia y una sensación de urgencia antes desconocida. Las historias de encuentros con una criatura que dice ser Caín son también más frecuentes que nunca, y aunque antes lo normal era reírse de estas cosas muchos Vástagos se preguntan ahora si no habrá algo de cierto en todo el asunto.

El Sabbat ha aumentado recientemente su actividad, compitiendo por el poder en Chicago, Atlanta, Washington DC y otras ciudades controladas por los antiguos. Bestiales y monstruosos, los vampiros de la secta se han extendido como langostas sobre la Costa Este y las fronteras sureñas de Estados Unidos. Su influencia en Canadá también ha aumentado, y parece que están preparando una gran empalizada que rodea el país y que cortará todos los accesos que no dependan de ellos. Muchos Vástagos en ruta de Europa a Estados Unidos o viceversa han sido destruidos o han desaparecido a causa de la influencia del Sabbat en las fronteras.

Podría parecer que la Costa Oeste está relativamente libre de la presencia del estos monstruos, pero si es así se debe sólo a la afluencia de Catayanos desde Asia. Los territorios anarquistas de California se han convertido en campos de batalla, y los orgullosos rebeldes han llegado incluso a pedir ayuda al Círculo Interior de la Camarilla frente al peligro asiático. Los vampiros orientales han hecho significativos avances en los Estados Unidos desde la Costa Oeste, y su presencia puede alterar pronto el equilibrio de poder entre los Hijos de Caín.

La Camarilla en general parece haber perdido terreno e influencia. Hace años, parecía la dueña virtual de Norteamérica, pero con el auge de la histeria milenarista su presa va perdiendo más y más poder. De hecho, uno de sus miembros más poderosos, el justicar conocido como Petrodon, fue destruido en Chicago por desconocidos.

Pero el Sabbat también ha sufrido sus propias pérdidas, y difícilmente se puede decir que tenga ventaja. Recientemente, todos los Tremere de la secta fueron destruidos en una gran conflagración en Ciudad de México. Si se suma a esto el hecho de que los Malkavian del Sabbat han comunicado su terrible locura a sus hermanos anarquistas y de la Camarilla, se ve que han perdido su antigua pujanza. Ambos bandos sufren las incursiones de Vástagos independientes, particularmente Assamitas, que han reanudado sus prácticas asesinas. Hasta los antes despreocupados Ravnos han empezado a actuar con más intención y malevolencia, y algunos antiguos se preguntan si al desdeñar a los Mentirosos no habrán ignorado colmillos sobre sus gargantas.



El Mundo de Tinieblas se descompone con cada noche que pasa. Cada vez quedan menos cosas seguras, y existen tantos presagios ominosos que los Vástagos se preguntan qué deparará el futuro inmediato. La inmortalidad no parece gran cosa cuando el fin del mundo está al llegar.

Gehena

La idea de la Gehena es esencial en el mito de la Estirpe. Los Vástagos creen que este apocalipsis es inminente. Cuando llegue la Gehena, los Antediluvianos se levantarán y convertirán el mundo en un erial, consumiendo a Vástagos y mortales en la culminación de su horrenda Yihad.

Aunque pocos Vástagos de la Camarilla lo admitirían, muchos ven que el mundo está cayendo en picado y creen que la Gehena ocurrirá pronto... puede que en los próximos años. Uniendo frenéticamente todos los indicios y fragmentos de mitología que pueden reunir, los Vástagos intentan descubrir la verdadera naturaleza de esta hecatombe y, si es posible, impedirla. Por los antiguos conocen la implacable voluntad de los Antediluvianos.

Profecías del Destino

La "Crónica de los Secretos", una reveladora sección del *Libro de Nod*, habla de la inminente Gehena. Las revelaciones son crípticas y están veladas por el misticismo, pero muchos Vástagos creen que el mundo actual refleja los signos descritos en la Crónica. De hecho, unos poco vampiros creen que la Gehena ha empezado ya.

Y el mundo se volverá frío
y cosas impuras brotarán del suelo
y estallarán grandes tormentas, sus rayos causarán
incendios, los animales se llagarán y sus cuerpos,
retorcidos, caerán.
Los sires de nuestros sires se alzarán
de la tierra
romperán su ayuno con la
mejor parte de nosotros
Nos consumirán enteros...
Y conoceréis estos tiempos finales por el
Tiempo de la Sangre Tenue, marcado por vampiros
que no podrán Abrazar
los conoceréis por los Sin Clan,
que llegarán para gobernar,
los conoceréis por los Salvajes,
que nos cazarán hasta en la más poderosa ciudad
los conoceréis por el despertar
de algunos de los más viejos...
y los que comen la sangre del corazón florecerán
y los Vástagos se apiñarán, y la vitae será tan rara como los diamantes...
¡Negro brilla el sol!
¡Sangrienta brilla la luna!
La Gehena se acerca.

Si éstos lo desean la Gehena caerá sobre el mundo, sumergiendo a Vástagos y ganado en una marea de sangre y fuego.

Aun así, los vampiros intentan frustrar o colaborar con la Yihad al ver que su papel llega al punto culminante. La tensión milenarista que plaga el planeta anuncia un apocalipsis inminente. Las Noches Finales están a punto de llegar, a menos que...

Léxico

Los Vástagos tienen su propia jerga de palabras y frases especializadas, así como una tremenda capacidad para el doble sentido; lo que dicen significa con frecuencia otra cosa, o tiene algún sentido añadido. Algunos términos han desarrollado nuevas connotaciones entre los Condenados, mientras que otras son exclusivas de los vampiros y su sociedad. Los Vástagos son reacios a adoptar nuevas jergas o formas de hablar, y por lo general es posible hacerse una idea aproximada de su edad escuchando el vocabulario que emplean.

Lenguaje normal

Estas palabras son comunes en todos los niveles de la sociedad vampírica.

Abrazo, El: El acto de transformar a un mortal en vampiro. El sire debe extraer la sangre de su víctima y reemplazarla con un poco de la suya.

Alcohólico: Un vampiro que suele alimentarse de mortales borrachos o drogados para experimentar su intoxicación.

Anarquista: Un vampiro rebelde que se opone a la tiranía de los antiguos. Los anarquistas quieren redistribuir la riqueza y los recursos de las ciudades de forma equitativa entre los Vástagos que las habitan. Por supuesto, los antiguos se oponen a ello, habiendo cultivado sus influencias durante siglos.

Antiguo: Un vampiro con tres siglos de no-vida o más. Son los participantes más activos en la Yihad.

Bellaco: Un vampiro que se alimenta de la vitae de otros Vástagos, por necesidad o por depravación.

Beso, El: Beber sangre, especialmente la de un mortal. El Beso causa sensaciones de éxtasis a quienes lo reciben.

Bestia, La: Los impulsos e instintos que amenazan con convertir a un vampiro en un monstruo famélico e irreflexivo.

Caitiff: Un vampiro de clan desconocido, o sin clan. Suelen ser de generaciones elevadas, en las que la sangre de Caín se diluye demasiado para transmitir características consistentes.

Camarilla, La: Una secta de vampiros dedicada a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada.

Clan: Un grupo de vampiros que comparten características comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 clanes conocidos, todos ellos supuestamente fundados por miembros de la Tercera Generación.

Cuadrilla: Un pequeño grupo o "manada" de Vástagos, unidos por la necesidad de apoyo y a veces interese comunes.

Chiquillo: Un vampiro creado mediante el Abrazo. El chiquillo es la progenie de su sire. El término puede usarse de forma despectiva, aludiendo a la inexperiencia del vampiro.

Diablerie: Consumir la sangre de otro Vástago, provocándole la Muerte Definitiva. Los vampiros de generaciones elevadas pueden reducir su generación mediante esta práctica; Los Vástagos particularmente viejos tienen unos gustos tan enrarecidos que la sangre mortal ha dejado de alimentarles, y *necesitan* consumir sangre vampírica.

Dominio: El área bajo la influencia de un vampiro determinado. Los príncipes reclaman su dominio sobre ciudades enteras, a veces permitiendo a los vampiros menores que tengan sus propios dominios en ellas.

Elíseo: Un lugar donde los vampiros pueden reunirse y discutir sin miedo a sufrir daño. El Elíseo suele establecerse en salas de ópera, teatros, museos y otros centros culturales.

Estirpe: La raza de los vampiros en general. De acuerdo con el rumor, el término se puso en boga alrededor del siglo XV o el XVI, tras la Gran Revuelta Anarquista. Los vampiros del Sabbat lo desprecian.

Gehena: El inminente Armagedón en el que los Antediluvianos se alzarán de su letargo y devorarán a la raza de los Vástagos y el mundo entero.

Generación: El número de "pasos" entre un vampiro y el mítico Caín; la distancia a la que se encuentra un vampiro del Primero de ellos.

Ghoul: Un servidor creado dando un poco de vitae vampírica a un mortal sin extraer antes su propia sangre (lo que crearía un vampiro).

Hambre, El: El impulso de alimentarse, como el de cualquier criatura viva. Para los vampiros, no obstante, el Hambre se impone sobre todos los demás.

Hombre, El: La fachada de humanidad que mantiene un vampiro; la chispa de moralidad que le distingue de la Bestia.

Inconnu: Una secta de vampiros apartados desde hace mucho tiempo de los asuntos de la Estirpe y en gran medida de la Yihad. Se rumorea que hay muchos Matusalenes entre ellos.

***Libro de Nod*, El**: Una amplia colección de material legendario e histórico de la Estirpe. El Libro de Nod relata el origen de los Vástagos, aunque nunca ha sido publicado entero. Hay fragmentos y numerosas transcripciones parciales circulando entre ciertos estratos de la sociedad vampírica.

Lupino: Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de la raza vampírica.

Mascarada, La: El hábito (o tradición) de ocultar la existencia de los vampiros a la humanidad. Diseñada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de los hombres, se adoptó la Mascarada a causa de las numerosas bajas provocadas por la Inquisición.

Novato: Un vampiro recién creado, todavía bajo la protección de su sire.

Príncipe: Un vampiro que reclama determinada extensión de terreno como su dominio, particularmente una ciudad, sosteniendo esa reclamación frente a todos. El término puede aplicarse a ambos sexos.

Recipiente: Una fuente de vitae para la alimentación o el placer, principalmente mortal.

Refugio: El "hogar" de un vampiro, el santuario que le protege del sol.

Sabbat, El: Una secta de vampiros que rechaza la humanidad, abrazando su naturaleza monstruosa. El Sabbat es bestial y violento, prefiriendo gobernar a los mortales que ocultarse de ellos.

Sangre: La herencia de un vampiro; lo que le convierte en un Vástago. Uso: *Dudo que tenga una Sangre tan estimada.*

Secta: Un grupo de Vástagos supuestamente unidos bajo una filosofía común. Las tres sectas más conocidas son la Camarilla, el Inconnu y el Sabbat.

Sire: El "padre" de un vampiro; el Vástago que lo creó.

Transformación, La: El momento en que uno pasa de ser un novato a un vampiro "de pleno derecho". La Transformación no llega hasta que el sire lo considera adecuado y obtiene la aprobación del príncipe.

Vástago: Un vampiro.

Vida, La: Un eufemismo para la sangre mortal. Muchos Vástagos consideran este término afectado y cursi.

Vínculo de Sangre: Un poder sobre otro individuo ocasionado por beber tres veces de la sangre de un vampiro determinado; aceptar sangre de otro vampiro es una forma de reconocer su dominio.

Yermos, Los: Las zonas de la ciudad donde no hay vida, incluyendo cementerios, edificios abandonados, áreas industriales y la zona de efecto de la irreversible corrupción urbana.

Yihad, La: La guerra secreta y autodestructiva entre las generaciones. Los vampiros mayores manipulan a sus inferiores, usándolos como peones en un terrible juego cuyas reglas desafían toda comprensión.

Forma Arcaica

Los antiguos suelen usar estos giros, existentes desde hace mucho tiempo. Se aconseja emplearlos con cuidado: en ciertas compañías, pueden resultar humorísticamente anacrónicos, mientras que los anarquistas podrían tomárselo como propaganda de los antiguos.

Amaranto: El acto de consumir la sangre de otro Vástago (ver *Diablerie*).

Ancilla: Un vampiro "probado", entre antiguo y neonato.

Antediluviano: Un miembro de la temida Tercera Generación, uno de los vampiros más viejos que existen.

Arconte: Un vampiro al servicio de un justicar. Suelen ser nómadas, dedicándose a perseguir Vástagos que han huido de su responsabilidad ante la Camarilla.

Aristócrata: Un Vástago que caza en discotecas, bares y otros establecimientos de mala nota, donde los mortales se entregan al libertinaje.

Autarca: Un Vástago que permanece apartado de la sociedad vampírica de una ciudad y suele negarse a reconocer la autoridad del príncipe.

Cachorro: Término despectivo para un joven Vástago, originalmente empleado para referirse exclusivamente a la propia progenie.

Cainita: Un vampiro, un miembro de la raza de Caín.

Canalla, La: La bovina masa de la humanidad, especialmente la más inculta y tosca. Se considera a la Canalla sobre todo como una fuente de sustento.

Cauchemar: Un vampiro que se alimenta exclusivamente de víctimas dormidas.

Cazador de brujas: Un mortal que persigue y destruye a los vampiros.

Consanguíneo: Literalmente, "de la misma sangre", sobre todo referido al linaje. Uso: *Ese vampiro es consanguíneo de Hardestadt el Viejo, su sire.*

Criado: Un humano que sirve a un amo vampiro. El término es casi arcaico, refiriéndose a una época en la que los Vástagos mantenían gran cantidad de servidores.

Criatura: Humano; hombre; un mortal.

Cunctator: Un vampiro que evita matar cuando da el Beso, bebiendo poca sangre.

Domitor: El amo de un ghoul, que le proporciona sangre y le da órdenes.

Esclavo: Un vampiro o mortal bajo los efectos de un Vínculo de Sangre, habiendo bebido tres veces de la sangre de otro Vástago.

Ganado: Término para designar a los mortales, por lo general despectivo. La expresión *Vástagos y ganado* se refiere al mundo en general.

Golconda: Un mítico estado de trascendencia vampírica; el verdadero dominio sobre la Bestia y el equilibrio de pasiones y principios contrapuestos. Según los rumores, similar al Nirvana de los mortales, la Golconda es algo de lo que se habla mucho, pero que pocos han alcanzado.

Humanitas: El grado hasta el que un vampiro conserva su humanidad.

Juramento de Sangre: Vínculo de Sangre (ver).

Lextalionis: El código de la Estirpe y el sistema de castigo por las transgresiones. Recuerda a la justicia bíblica o la de Hammurabi: ojo por ojo: el castigo debe ser adecuado a la ofensa.

Liberal: Término despectivo para un vampiro interesado por las tendencias y modas de los mortales.

Linaje: La línea de sangre de un vampiro; el sire del Vástago, el sire de su sire... etc.

Matusalén: Un vampiro que ha existido durante mil años o más; un antiguo que ya no permanece entre la sociedad vampírica general. Se rumorea que pertenecen a las generaciones 4ª y 5ª.

Neonato: Un joven Vástago, Abrazado recientemente.

Osiris: Un vampiro que crea un culto mortal a su alrededor con la intención de conseguir alimento. De cara al milenio, estos cultos se hacen cada vez más frecuentes.

Papillon: El distrito de mala reputación; la zona de la ciudad llena de establecimientos de bebida, prostíbulos, casas de juego y otros locales poco recomendables. El principal terreno de caza de una ciudad, donde las desapariciones de mortales van mano a mano con la decadencia generalizada de la zona.

Praxis: El derecho a gobernar de un príncipe; su afirmación de dominio. Este término se refiere también a asuntos de política y edictos y mociones individuales.

Primogenitura: Los líderes de una ciudad concreta; su cuerpo gobernante de antiguos, por lo general compuesto por un miembro de cada clan presente en la ciudad.

Progenie: Colectivamente, todos los chiquillos de un vampiro. *Camada* es menos formal y halagador.

Regente: Un Vástago que tiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

Salteador: Un vampiro que se alimenta de vagabundos y otros desechos de la sociedad. Suelen estar mal vistos y muchos carecen de refugio fijo.

Sanguijuela: Un humano que bebe sangre de vampiro pero que no reconoce ningún amo.

Sirena: Un vampiro que seduce a los mortales para beber de ellos, tomando sólo una pequeña cantidad de sangre para no matarlos.

Suspiro: La supuesta epifanía experimentada justo antes de alcanzar la Golconda.

Tercer Mortal: Caín, que fue exiliado y se convirtió en el Primer Vampiro.

Vitae: Sangre.

Argot vulgar

Estos términos son jerga moderna, equivalentes a las viejas expresiones que han caído en desuso por su asociación con los antiguos. Tienen muchas connotaciones, pues están relacionadas con los Vástagos más jóvenes, que buscan establecer su propia cultura vampírica.

Acechador: Un mortal que persigue y destruye a los Vástagos (ver *Cazador de brujas*).

Ampolla: Una versión vampírica de "María Tifoidea", que contrae una enfermedad humana y la extiende a través de los recipientes de los que se alimenta.

Barriobajero: Un visitante habitual de la Zona, sobre todo con intención de alimentarse (ver *Aristócrata*).

Bolsas de zumo: Un término despectivo para los mortales, indicando que sólo sirven como fuente de alimento. *Bolsa* es todavía más irreverente.

Cambio, El: El momento en que alguien deja de ser mortal y se convierte en Vástago.

Casanova: Un vampiro que seduce a mortales para beber su sangre, pero no los mata. Suelen borrar su presencia de los recuerdos de sus víctimas (ver *Caucbemar*).

Cazador de cabezas: Un vampiro que caza a otros Vástagos y se alimenta de ellos (ver *Bellaco*).

Condenados, Los: La raza de los vampiros.

Chupón: Un vampiro.

Donante: Término sarcástico para los recipientes, generalmente humanos.

Drogadicto: Un Vástago que se alimenta de quienes están bajo la influencia del alcohol o las drogas, para experimentar vicariamente las mismas sensaciones. Los que prefieren sustancias concretas se designan según el "veneno" preferido (por ejemplo cocainómano, heroinómano... etc.)

Feudo: Término sarcástico para el dominio de un vampiro o los territorios que reclama, especialmente en el caso de un príncipe.

Gato callejero: Un vampiro sin refugio permanente, que duerme cada día en un lugar distinto. El término hace referencia también a un Vástago que se alimenta exclusivamente de vagabundos, sin techo y otros elementos de la baja sociedad.

Granjero: Término burlón para los vampiros que se niegan a beber sangre humana, alimentándose en su lugar de animales.

Línea de Sangre: La herencia de un vampiro (ver *Linaje*).

Mano Negra: Otro nombre para el Sabbat.

Marioneta de Sangre: Un mortal que da voluntariamente su sangre a un vampiro. Muchos alcanzan una perversa satisfacción con el beso, y buscan vampiros a los que ofrecer su vitae.

Mariposa: Un vampiro que se mezcla con la alta sociedad mortal y se alimenta exclusivamente de los ricos y famosos.

Rebuscar: La práctica de alimentarse de vagabundos, sin hogar y otros desechos de la sociedad. Quien se dedica a esto de forma habitual es conocido como *Basurero*.

Reintegro: La práctica, muy extendida entre los jóvenes, de "retirar" sangre de bancos de sangre y hospitales. Esta sangre suele tener poco sabor, aunque puede alimentar a un vampiro, y los Vástagos más viejos desprecian tal práctica. Un vampiro que se dedica a los Reintegros recibe el nombre de *Banquero*.

Sandman: Un vampiro que se alimenta exclusivamente de víctimas dormidas.

Seductora: Casanova femenino (ver).

Territorio: Afectación moderna para referirse a un dominio. También designa la zona bajo la influencia de una banda concreta.

Vegetariano: Término despectivo para referirse a un vampiro que se alimenta exclusivamente de animales (ver *Granjero*).

Zona, La: El territorio de caza predilecto, incluyendo bares, discotecas, cubiles de drogadictos prostíbulos y otros locales por el estilo, donde desaparecen mortales continuamente (ver *Papillon*).



Lucita:

El rastro vuelve a ser reciente. Anatole salió de nuevo de su cuerpo (en cierto modo fue un alivio, pues asegura que tiene que ayunar durante una semana antes de intentarlo, y eso significa menos cadáveres de los que ocuparse) y esta vez dice que tiene una pista.

Supuestamente (y sólo transcribo lo que me dijo Anatole al regresar y acabar de comer, así que no mates al mensajero, cariño) ha descubierto dónde se han establecido los Setitas. Hay un almacén en Manayunk que hace las veces de templo. Dice haber visto al menos tres Serpientes, incluyendo una con, cito, "un aura angelical", y unos ocho ghouls. Muchos de ellos parecen haber sido creados de acuerdo con la habitual filosofía Setita de dar vitae a estúpidas montañas de músculos como medida de protección. Están verdaderamente cargados, pero su gancho es la sangre, no la filosofía de las Serpientes.

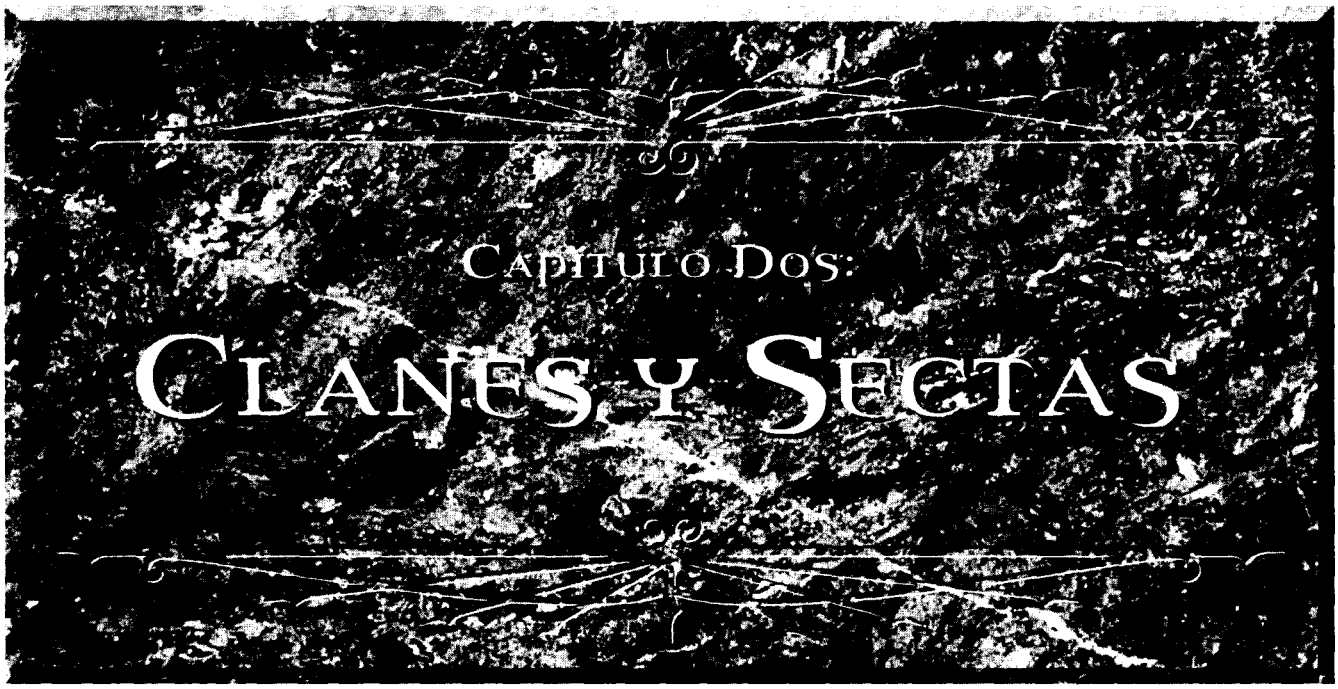
Ah, y Anatole también dice que la pieza central del templo es una cabeza clavada en un palo que habla varios idiomas y realiza profecías.

Deja de reírte, mujer: eso es mejor que cualquier cosa que tú o yo hayamos averiguado en el último año. Además, la descripción podría encajar con uno de los artefactos Noditas que llevo siglos buscando, un objeto llamado vathi.

En cualquier caso, creo que vale la pena comprobarlo. Voy a darle a Anatole un par de noches para que descanse y se alimente bien, y después iremos al almacén. Puedes encontrarnos en Camden el jueves en el sitio habitual: las rutas de entrada son más seguras a través del río.

Hasta entonces, ten cuidado con Papaíto.

Beckett



Capítulo Dos: Clanes y Sectas

En las primeras noches, o eso se cuenta, los trece descendientes de Caín que sobrevivieron a la Primera Ciudad crearon progenie a su propia imagen, transmitiéndole sus artes místicas y maldiciones mágicas. Así fueron fundados los trece grandes clanes de la Estirpe que acechan en el mundo hasta el día de hoy.

Un siglo siguió a otro, y cada clan desarrolló su propia historia, sus tradiciones y leyendas. Mientras la Yihad seguía su curso y los Antediluvianos se retiraban a las tierras yermas, los chiquillos de los clanes asumieron el señorío de la noche.

No todo se desarrolló de forma pacífica. Se murmura que los clanes del Sabbat mataron a sus fundadores en viles actos de parricidio. Algunos clanes, como el Giovanni, han pasado por considerables conflictos internos, y uno (los reservados Salubri) quedó destruido, siendo sus dones usurpados por mortales advenedizos.

Este capítulo presenta a los trece clanes, cada uno de los cuales afirma descender de un Antediluviano mítico y que abarcan a la mayor parte de la Estirpe de Caín. Como se alinean en sectas, los hemos agrupado según éstas. La primera es la Camarilla, guardiana de la tradición, con los clanes (Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue) que le rinden homenaje real o fingido. A continuación está la secta archienemiga de la Camarilla, el monstruoso Sabbat, con sus fundadores Lasombra y Tzimisce. Por último se describe a los cuatro clanes independientes: Assamitas, Giovanni, Ravnos y Seguidores de Set.

Los jugadores pueden elegir clan entre cualquiera de los descritos, u optar por un Sin Clan (Caitiff). Cada clan tiene poderes y debilidades que sus miembros adoptan automáticamente.

Líneas de Sangre

El linaje es muy importante para los Condenados. Los vampiros que descienden de sires particularmente ilustres suelen mostrar características peculiares, y unos pocos se han desviado de su clan de forma notable. En su mayor parte puede simularse mediante la simple interpretación, o con Méritos y Defectos (ver el Apéndice); por ejemplo, aunque los chiquillos del poderoso Hardestadt pueden mostrar todos las mismas restricciones en la alimentación o centrarse obsesivamente en el control, no se diferencian mucho de los Ventrue en general. En unos pocos casos los linajes tienen distintas Disciplinas o debilidades; en tal caso, así figura en el apartado "Linajes" de cada clan.

Clanes y Personajes

El Narrador pueden limitar el clan de los jugadores. En una ciudad de la Camarilla, por ejemplo, casi todos los Vástagos descenderán de uno de los siete clanes fundadores. Podría introducirse a un Assamita o a un Tzimisce en la crónica, pero esto requeriría un esfuerzo adicional por parte del Narrador (al que animamos a ser tan abierto o restrictivo con la selección de clan como considere necesario).

También hay que corregir un error frecuente. Salvo un par de excepciones, los clanes son simples agrupaciones de Vástagos unidos por la sangre común: ni más ni menos. Puede hablarse de un determinado gesto o ideal como "muy Brujah" o "típicamente Ventrue", pero los miembros de los clanes son ante todo *vampiros*. Presuponer "es un Toreador, así que debe gustarle el arte" o "es una Assamita, así que debe ser una fría asesina" es tan peligroso como prejuzgar a la gente real según su etnia o su religión. Por otra parte, no todos los clanes tienen inamovibles "líneas de actuación" o proyectos a los que sus miembros deban adherirse sin reservas... uno no experimenta la agonía del Abrazo y los ataques de la Bestia sólo para pasar la eternidad como un anónimo agente o burócrata de "la organización". Por cada "típico" miembro del clan hay muchos otros que desafían la idea convencional. Por lo general, los vampiros siguen las enseñanzas de sus respectivas "familias" hasta donde les conviene, y ni un paso más allá. Interpreta a un vampiro, a un personaje único, no a un "clon de clan".

La Camarilla

La Camarilla surgió como un intento de mantener unida a la sociedad vampírica frente al poder de la Inquisición en el siglo XV. Bajo su férrea guía, la Mascarada pasó de ser una cautelosa sugerencia al principio rector de la no-vida de la Estirpe. Incluso hoy, la Camarilla atiende al cumplimiento de esta Tradición, manteniendo la armonía entre Vástagos y ganado y combatiendo al Sabbat, considerado su oponente directo.

La secta se ve como *la* sociedad de los Vástagos, y en parte está en lo cierto. Es la mayor agrupación de no-muertos del planeta. Casi cualquier vampiro, independientemente de su linaje, puede pertenecer a la Camarilla. De hecho, ésta afirma que todos los vampiros están bajo su protección, lo deseen o no.

A lo largo de los años, la secta ha intentado extender su influencia sobre otros aspectos de la no-vida vampírica, y cada vez se ha llevado una palmada en las manos por su insolencia. Los príncipes no toleran ninguna intromisión en los asuntos de sus ciudades, mientras que los ancianos Matusalenes se ríen de la temeridad de los jovenzuelos que creen poder jugar en la Yihad. A fin de cuentas, la influencia de la Camarilla empieza y termina en la protección de la Mascarada y el aseguramiento de la coexistencia entre Vástagos y ganado.

La Camarilla dice aceptar a cualquier vampiro que quiera unirse a ella independientemente de su linaje, pero la gran mayoría de sus miembros pertenece a uno de los siete clanes fundadores. Sólo estos clanes llegan de forma regular al Círculo Interior que la dirige. Los Vástagos de otros linajes pueden asistir a los cónclaves y reuniones, pero por lo general no se les escucha.

Tras la Revuelta Anarquista la Camarilla se puso directamente en contra del Sabbat, viéndose como la única forma de mantener a raya a las manadas de guerra. La secta respaldó la Mascarada y protegió a los suyos mientras el Sabbat rechazaba las Tradiciones y todo lo sagrado para sustentar sus paranoicos sueños de la Gehena. La disensión es un lujo que no es posible permitirse en tiempo de guerra, y la Camarilla cree firmemente que quienes no están con ella están en su contra. Para los asustados antiguos que ocupan los escalafones superiores, la Camarilla tiene bastantes enemigos.

En estas noches modernas este grupo no es ni mucho menos el robusto monolito del que hablan sus partidarios. Los antiguos se aferran a sus posiciones, negándose a cederlas a quienes han alcanzado una cierta madurez. Los vampiros más jóvenes se sienten apartados de una organización que se espera que respalden, pero que apenas les ofrece recompensa por sus esfuerzos, aparte de la amenaza de un castigo en caso de fracasar. Los ancillae están atrapados en el medio, incapaces de volverse hacia unos u otros: alinearse con los neonatos significaría quedar relegados a los estratos más bajos del poder, mientras que ponerse del lado de los antiguos supone el riesgo de extralimitarse y ser aplastados por la insolencia.

Muchos antiguos en los escalafones superiores de la Camarilla se encuentran ocupando una posición de reliquias. Muchos de ellos no quieren o no pueden adaptarse a la nueva tecnología que dominan los jóvenes (teléfonos móviles, ordenadores personales, kevlar, granadas de fósforo, lámparas ultravioleta, cartuchos Dragonsbreath), y en el mundo moderno ser incapaz de manejar un teléfono o una radio pone a estos antiguos en clara desventaja. Si renunciasen a su posición (quedando apartados del poder) se convertirían en blancos, pues su fuerza se reduciría sin el apoyo de la Camarilla. Bastarían unas pocas bandas de ancillae con la diablerie en sus mentes y la última tecnología en sus manos para que el antiguo fuera historia en más de un sentido. Por tanto, los antiguos matan en arranques paranoicos a los mejores y más brillantes vampiros que puedan suponer una amenaza en el futuro. El resultado es una organización que se canibaliza a sí misma, y que alguna noche podría lamentar su error.

Los Justicar

Estos siete poderosos vampiros son los jueces designados por el Círculo Interior para ser los ojos, manos y, si es necesario, puños, de la secta. Son la única verdadera autoridad en la Camarilla y la Estirpe, con la excepción del Círculo Interior. Tienen el poder definitivo para resolver asuntos relacionados

La Vista desde Fuera

El Sabbat

¿La Camarilla? Una reliquia de antiguos asustados que se alimentan de sus chiquillos y que se aferran a unos sueños de gloria que terminaron hace mucho tiempo.

—Polonia, Arzobispo de Nueva York

Los Independientes

Su omnipresente ideal de "por el bien de la Estirpe" les lleva a barrerte con sus planes, y si no quieres marcharte "debes ser el enemigo". Hay una razón para que optemos por quedarnos en nuestro lado de la calle.

—Ambrogino Giovanni

con las Tradiciones. Nadie está por encima de ellos en esto. Son los justicar quienes deciden el castigo para los que han violado las Tradiciones en un amplio nivel; el juzgado no puede esperar piedad. Se supone que los justicar convocan un cónclave cuando quieren juzgar a alguien, pero a lo largo de los años esta práctica se ha ido haciendo menos común al aumentar su poder. Los justicar tienen autoridad para convocar un cónclave en cualquier momento, ya sea para confirmar una norma o para tomar ciertas decisiones con las que no quiere cargar uno solo.

Un justicar sirve durante trece años y sus actos sólo pueden ser cuestionados por otro justicar. Si las cosas pasan a mayores, los contendientes (u otro justicar) pueden convocar un cónclave para resolver la disputa. Cuando dos de estos jueces rivales se enfrentan, pocos Vástagos se libran de ser utilizados (hasta el abuso) en la lucha.

Muchos vampiros, jóvenes y antiguos por igual, están resentidos por el poder de los justicar, y desde luego nadie se preocupa por los posibles abusos. No obstante, muy pocos soñarían con hablar abiertamente del asunto, debido a los inmensos recursos y edad de estos vampiros. Una chocante excepción tuvo lugar en 1997, cuando el poderoso justicar Nosferatu Petrodon fue asesinado por desconocidos. Qué movimientos de la Yihad hay tras esta muerte, o si es el primero de una serie de ataques contra los jueces, es un misterio.

Los Arcontes

Cada justicar elige un grupo de servidores, conocidos como los arcontes, para que actúen en su nombre como sea conveniente. Si los justicar son las manos del Círculo Interior, los arcontes son los dedos de esas manos. Ningún juez puede estar en todas partes, y los arcontes pueden asegurarse de que se sienta su presencia, aunque no se vea. Son parte de la jerarquía de la Camarilla, pero no están tan distanciados de la no-vida típica de la Estirpe como para no poder comprenderla o ganarse la confianza de otros Vástagos ajenos a la estructura de poder; esto les convierte en los observadores ideales. Algunos vampiros intentan conseguir la atención favorable de un arconte, con la esperanza de que éste los mencione después a su amo. Estos intentos suelen ser contraproducentes, pues los esfuerzos continuados acaban despertando sospechas.

Los arcontes suelen ser escogidos entre las filas superiores de los ancillae, y a veces entre los antiguos de más baja posición. Un cargo tan prestigioso puede encauzar la carrera de un Vástago en los salones del poder o acabar con ella. Los justicar escogen ocasionalmente arcontes para misiones específicas, y a veces prefieren la aptitud política, la perspicacia y la habilidad a la posición.

El cargo de arconte suele durar mientras lo desee el justicar, o a lo largo del período de servicio de éste. Puede ocurrir que un nuevo justicar conserve a un arconte que hubiese servido a su predecesor, siempre que el arconte tenga claro a quién debe lealtad a partir de ahora. Sin embargo, normalmente el nuevo justicar prefiere renovar por completo el personal, sobre todo si su predecesor dejó el cargo en circunstancias extrañas o poco gratas.

Cónclaves

El cónclave es el mayor acontecimiento en la política de la Camarilla... al menos el mayor en el que pueden participar todos los vampiros. Un Vástago americano describió el cónclave a su chiquillo como "una sesión parlamentaria, el tribunal Supremo y un *revival* de las acampadas todo en uno". El cónclave es el más alto tribunal de los vampiros de la Camarilla, una sesión legislativa para decidir la futura política de la secta y el principio rector tras la Mascarada y las relaciones entre Vástagos y ganado.

Todos los vampiros que atiendan la llamada al cónclave son bienvenidos. Los acontecimientos pueden alargarse unas pocas horas o varias semanas. La ciudad que albergue el cónclave puede no saber nunca lo que está ocurriendo, aparte de que muchos hoteles están súbitamente al completo. Naturalmente, estas reuniones suponen un riesgo: tantos vampiros juntos (muchos de ellos antiguos de sangre poderosa) en un mismo sitio suponen un blanco tentador para el Sabbat o los diabolistas. Muchos asistentes no sabrán el lugar de la celebración hasta unas pocas noches antes.

Sólo los justicar pueden convocar cónclaves, y sólo cuando es necesario, ya que exigen un gran esfuerzo logístico. Por lo general, se celebran en la región geográfica más afectada por el asunto, o si es un problema muy extendido, la más central. Los vampiros que asisten al cónclave son conocidos como la asamblea, y cualquiera de ellos puede hablar siempre que esté apoyado por al menos otros dos miembros. Cada asistente tiene un voto.

Los cónclaves suelen convocarse en relación con individuos poderosos, como príncipes, o por graves violaciones de las Tradiciones. Cualquier Vástago puede presentar una reclamación ante el cónclave y pedir que se resuelva. Un príncipe puede pedir más libertad respecto a las Tradiciones para enfrentarse al Sabbat o a los anarquistas, o que se medie en un destructivo enfrentamiento entre dos poderosos antiguos. El cónclave puede declarar cazas de sangre incluso contra los príncipes, o apartarlos de su cargo. Este derecho está muy controlado, y aunque un justicar no pueda derrocar directamente a un príncipe puede convocar un cónclave con el único propósito de forzar su abdicación.

Cualquier acto que pueda resultar en una grave violación de las Tradiciones debe ser discutido y acordado para evitar un futuro castigo. El cónclave interpreta las Seis Tradiciones y puede añadir enmiendas o señalar precedentes. Muchos príncipes han llegado a pedir que se les otorguen ciertos poderes que podrían violar las Tradiciones para tratar con Vástagos rebeldes.

Un vampiro juzgado en un cónclave puede pedir una ordalía. Ésta puede consistir en cualquier misión o tarea, con un límite de tiempo. Si no se cumple a satisfacción del justicar, se puede imponer cualquier pena. Si el crimen es demasiado grave para permitir una ordalía el acusado puede enfrentarse en combate ritual con uno de sus acusadores. Como ocurre con el caso anterior, casi todo vale: armas rituales, ambos oponente con los ojos vendados, prohibición de usar Disciplinas, etc.

Tras el cónclave, los príncipes suelen recompensar a quienes votaron en su favor y castigar a quienes lo hicieron en su contra. Algunos vampiros, anticipando la cólera de su príncipe, arreglan sus asuntos y se organizan una nueva vida en el cónclave. Otros aprovechan la ocasión para hacer todos los favores posibles, esperando que su "lealtad" sea recompensada.



No todos los cónclaves son de emergencia. Algunos justicar organizan reuniones anuales que dan a los asistentes la oportunidad de encontrarse y hablar de sus asuntos. Durante la década pasada la justicar Toreador convocó cónclaves el fin de semana más próximo a Halloween, mientras que otro se celebra cada tres años en Nueva Orleáns. Son oportunidades para que los vampiros de la Camarilla discutan asuntos relacionados con la secta en general, para fraternizar con otros de su posición y clan, o simplemente para hacer vida social. No obstante, la cada vez mayor osadía de los numerosos enemigos de la secta hace que muchos Vástagos teman que uno de estos cónclaves se convierta en blanco de un ataque.

El Círculo Interior

Este grupo es el verdadero núcleo de la Camarilla, y se reúne en Venecia cada trece años para planear los asuntos y la dirección de la sociedad vampírica... hasta donde cualquier grupo puede aspirar a gobernar a una raza de depredadores inmortales. Cada clan tiene un representante, por lo general su miembro más viejo, que es el único con derecho a voto. Aunque pueden asistir otros vampiros y tomar la palabra, al final sólo los antiguos votan.

Uno de los principales propósitos del Círculo es la designación de los justicar, uno por cada uno de los siete clanes de la Camarilla. La designación es un proceso largo y trabajoso, pues cada clan busca lo más conveniente. Lo normal es que, después de las disputas, los perdedores se encuentren con justicar jóvenes o relativamente débiles que son ignorados durante todo su mandato. Puede tratarse de candidatos de compromiso, o incluso Vástagos desconocidos a los que el Círculo cree poder dominar. Estos últimos demuestran a veces una sorprendente iniciativa, y puede que incluso muerdan la mano que les alimenta.

BRUJAH



Este clan está formado en gran parte por rebeldes, con y sin causa. Individualistas, locuaces y turbulentos, los Brujah sienten mucho afecto por la idea del cambio social, y en sus filas albergan a algunos de los más violentos vampiros de la Camarilla. Los demás Vástagos los perciben en su mayoría como poco más que gentuza protestona, pero la verdad es que en sus polémicas hay una pasión genuina.

Los Brujah adoptan causas que apoyan con gritos y sentido corrosivo. Algunos siguen a miembros carismáticos del clan, mientras que otros prefieren posiciones de ostentoso y desafiante individualismo. El clan presume de una historia rica en guerreros poetas, y ha adaptado este concepto a la noche moderna; muchos Brujah están encantados de tener una oportunidad de expresar su opinión y después entregarse a un arranque destructivo para ilustrar sus puntos de vista.

El apoyo de la Chusma al cambio mantiene al clan unido, aunque tenuemente, en sus cruzadas cotidianas. Ante un enemigo común, Brujah con ideas muy distintas unirán sus fuerzas. Sin embargo, cuando el enemigo haya sido derrotado volverán a sus asuntos de la forma habitual. Un tema común entre ellos es la fundación de una "Utopía" vampírica, o la recreación de una del pasado remoto, aunque cada miembro del clan tiene una idea distinta sobre cómo es dicha Utopía.

Los Brujah confían en el comportamiento caótico y la insurrección para sacar adelante sus ideas, y se les permite una cierta libertad de acción de la que carecen otros clanes. De hecho, casi se *espera* de ellos que sean incoherentes y belicosos; este estereotipo actúa en beneficio de muchos elocuentes miembros del clan, que no necesitan recurrir a la violencia para respaldar sus argumentos.

Respetados por su marcialidad y su disposición a unirse bajo una bandera, los Brujah son la fuerza física de la Camarilla. Sin embargo, últimamente muchos neonatos de la Chusma ven su papel en la secta como una institución en sí mismo, lo que ha provocado cierta incomodidad en el clan. Otros Vástagos creen que serían los primeros en abandonar la Camarilla. Los Brujah también lo creen...

Apodo: Chusma.

Secta: Retóricas aparte, la mayoría del clan pertenece a la Camarilla. También apoyan a los anarquistas, quizá más que a la secta: de hecho, entre los anarquistas hay más Brujah que miembros de todos los demás clanes juntos.

Apariencia: Los Brujah pueden tener aspectos muy distintos, aunque por lo general adoptan estilos radicales y de aire rebelde. De acuerdo con los estereotipos más despectivos, el Brujah típico lleva cazadora de motorista, vaqueros gastados, botas militares y un imponente peinado,

pero la verdad es que pocos encajan con esta imagen. Los peinados llamativos y la ropa juvenil son populares entre muchos miembros del clan, pero otros prefieren ropas elegantes que les ayuden a ser tomados en serio. A fin de cuentas, la apariencia de un Brujah suele revelar sus actitudes. Un *skinhead* bravucón será probablemente un rebelde o un anarquista, mientras que un pedante con gafas y traje de tweed será un reformista o un liberal. No obstante, conviene tener en cuenta que, dada la propensión de los Brujah al inconformismo, cualquier suposición basada en la apariencia puede ser potencialmente peligrosa. La Chusma tiene el aspecto que quiere.

Refugio: Donde les da la jodida gana. ¿Vas *tú* a decirles que se vayan?

Los Brujah disfrutan de la compañía de otros vampiros más que cualquier otro clan, y un refugio puede albergar a una progenie entera. Los Vástagos Brujah también mantienen varias casas seguras y madrigueras, pues sus conflictivas existencias hacen poco aconsejable tener un solo refugio. Algunos neonatos llegan hasta el extremo de practicar la invasión del hogar, Dominando o matando a los ocupantes de una casa y quedándose allí. Sin embargo, como muchas otras cosas, estas invasiones no suelen saciar los intereses de la Chusma, que se marchará en cuanto se aburra del lugar.

Trasfondo: El clan prefiere a los que defienden el cambio de una u otra forma, y suele reclutar a sus miembros en campus universitarios, grupos políticos o minorías oprimidas. Los jóvenes Brujah pueden tener cualquier procedencia, y suelen defender alguna causa personal de gran importancia para ellos. Todo tipo de disidentes encuentran un lugar en el clan, desde anarquistas moteros aficionados a las bombas hasta fascistas vociferantes, pasando por radicales nihilistas. Lógicamente, esto es en parte la causa de que el clan esté tan desorganizado: el odio entre los Brujah puede ser más amargo que el que sienten contra sus enemigos comunes.

Creación del personaje: Los Brujah suelen tener conceptos criminales y violentos, pero es igualmente posible que sean de carácter social o intelectual. Naturalezas y Conductas tienden a ser agresivas, pues suelen llevar las emociones a flor de piel (y con frecuencia la piel al aire...). Los personajes de aptitudes más físicas son los predominantes, pero algunos tienden más a los Atributos Mentales. Las Técnicas son la categoría predilecta, seguidas de cerca por los Conocimientos. Cualquier Trasfondo es adecuado para la Chusma, pero los más frecuentes son Aliados, Contactos y Rebaño. Muy pocos Brujah tienen Mentor.

Disciplinas del clan: Celeridad, Potencia, Presencia.

Debilidades: Las fieras pasiones son a la vez la bendición y la carga de los Brujah. Aunque son rápidos para abrazar una causa, lo son igualmente para caer en el frenesí. Por supuesto, niegan con vehemencia esta inclinación a excitarse y se pueden poner muy hostiles si la cuestión sale a la luz. Suma 2 a la dificultad de las tiradas para resistir el frenesí (ver Capítulo Seis).

Organización: El clan está demasiado dividido y desgarrado por los conflictos internos como para tener una verdadera organización, y no hay reuniones formales. Los Brujah respaldan universalmente dos convenciones del clan: el Griterío y el Rave. Los Griterío son simplemente eso: reuniones informales de Brujah (y otros insurgentes, Vástagos o ganado) en las que todo el que grite lo bastante alto puede expresar su opinión.

Estereotipos

Assamitas: Cayeron demasiado lejos del árbol para tener un lugar en nuestro mundo.

Gangrel: Luchan bien y están dispuestos a todo por aquello en lo que creen. Puede que nos unamos a ellos si dejan la Camarilla. O quizá nos vayamos nosotros antes...

Giovanni: No estoy seguro de qué rollo llevan, pero si va de hacer tratos con los muertos no puede ser bueno.

Lasombra: Pega primero y pregunta después o te convencerán para que te rajes la garganta.

Malkavian: Están más locos que la mierda de murciélago, pero al menos no te odian de inmediato por lo que eres.

Nosferatu: ¡Buf! Pegan tan duro como nosotros y lo saben todo, así que seguramente es mejor ser amable con ellos. A fin de cuentas, los pobres bastardos necesitan todos los amigos que puedan conseguir.

Ravnos: Tocad mi mierda y os arrancaré el puto corazón, eurobasura.

Seguidores de Set: Untuosos bastardos. Me pregunto qué ocultan para que *no les importe* mostrar tanta vileza.

Toreador: ¿Alguna vez ha *hecho* algo uno de ellos? ¿O se dedican a mirarse unos a otros toda las noches?

Tremere: Es como si alguien Abraza a una pandilla de pirados del *D&D* y les dijera que sus hechizos son de verdad.

Tzimisce: Los tomas o los dejas. La que yo conocí parecía más de fiar que muchos de mis "hermanos" de la Camarilla, pero no puedo sino pensar que era porque quería algo.

Ventrue: Esos capullos fascistas son unos completos hipócritas, como cualquiera con un poco de poder. Mi sire dice que nos jodieron hace mucho tiempo. Las revanchas son el infierno, hijos de puta.

Caitiff: Tengo un amigo entre los Sin Clan. Somos los únicos que tratamos a esos desdichados como iguales.

Camarilla: El mal menor... al menos están mejor organizados que el Sabbat.

Sabbat: Lo que no se puede negar es que la acción directa tiene sus ventajas.

Los Raves, así llamados por las salvajes fiestas tecno iniciadas en Inglaterra, son reuniones sociales ocultas como conciertos a gran escala u otros acontecimientos similares. Ambos eventos suelen sucederse, y los medios de comunicación difunden pistas ocultas sobre su lugar y fecha de celebración. Estas reuniones degeneran inevitablemente en disturbios, socavando todavía más la organización del clan.

Linajes: Los *antitribu* Brujah del Sabbat son, irónicamente, bastiones de estabilidad. En una secta consagrada al caos y la destrucción, los Brujah son los monstruos más fiables que la forman: se les ve más como brutales tropas de choque que como rebeldes apasionados. Los Brujah del Sabbat tienden a ser menos inteligentes y perspicaces que sus hermanos de la Camarilla, y es frecuente que olviden sus causas ante la promesa de algo que destruir.

Cita: *Piensa por ti mismo, o estarás mejor muerto. A mí me da igual.*

Gangrel

De todos los vampiros, los Gangrel son quizá los que están más cerca de su naturaleza interior. Estos nómadas solitarios se burlan de las constricciones de la sociedad, prefiriendo la comodidad de la vida salvaje. No se sabe cómo eluden la ira de los hombres lobo; puede que tenga algo que ver con el hecho de que los propios Gangrel sean cambiaformas. Cuando un mortal habla de un vampiro que se convierte en lobo o murciélago, probablemente habla de un Gangrel.

Como los Brujah son feroces guerreros, pero a diferencia de ese clan, la ferocidad Gangrel no surge de la rabia anarquista, sino del instinto animal. Están entre los Vástagos más depredadores, y adoran entregarse a la emoción de la caza. Comprenden profundamente a la Bestia en sus almas, y prefieren pasar las noches en comunión con los animales a los que imitan. De hecho, están tan sintonizados con sus Bestias que tras ceder al frenesí es frecuente que aparezcan rasgos animales en sus cuerpos.

El clan como tal tiene poco contacto (o interés) con el resto de la Estirpe. Esto puede deberse a un deseo de evitar las redes de la Yihad, pero es más probable que sea simple desinterés. Ciertamente, los Gangrel tienen reputación de ser discretos, taciturnos y distantes. Aunque no hay más verdad en esto que en cualquier otro estereotipo, el clan carece de la ostentación propia de los Toreador o los Ventrue.

Están estrechamente relacionados con los Rom, o gitanos, adoptando gran parte de su cultura y costumbres. Ciertos rumores insinúan que los Rom descienden de hecho del Antediluviano que fundó el clan Gangrel. Por tanto, dicen estas habladurías, cualquier Vástago que dañe o Abrace a un gitano sufrirá la ira del Anciano. Parece obvio que los Ravnos hacen caso omiso de esta mítica prohibición, y ambos clanes se odian desde tiempos inmemoriales.

Apodo: Extranjeros.

Secta: El clan pertenece en teoría a la Camarilla, aunque también hay bastantes Gangrel en el Sabbat. En su mayoría, los Extranjeros se preocupan poco por la secta, y empieza a haber rumores de una inminente separación en sus Encuentros.

Apariencia: El duro estilo de novida de los Gangrel y su falta de interés por la moda suele hacerles parecer toscos y salvajes. Suma a esto los rasgos animales comunes en el clan y es lógico que parezcan temibles. Algunos Vástagos y mortales encuentran a veces una belleza depredadora en ellos, aunque esto puede llevar a malinterpretar peligrosamente sus intenciones.



Refugio: Los Gangrel no suelen tener refugios permanentes, durmiendo allí donde puedan ocultarse del sol. Los que dominan lo suficiente la Disciplina de Protean descansan en el seno de la tierra, cobijándose en parques y otras zonas de terreno natural. Aunque muchos prefieren tener su cubil en territorio salvaje o viajar de un sitio a otro, son tan vulnerables a los ataques de los hombres lobo como los demás Vástagos, y por eso suelen quedar confinados en las ciudades.

Trasfondo: Los Gangrel Abrazan por diversos motivos, como la mayor parte de los Vástagos, pero no pasan la Maldición a la ligera. Si hubiera que generalizar, podríamos decir que prefieren Abrazar a los solitarios, a los que tienen la resistencia física y emocional necesaria para sobrevivir al trauma del Cambio. Las enseñanzas del sire (las pocas que suele haber) tienden a ser duras y severas; por lo general los Gangrel descubren la no-vida por sí mismos.

Creación del personaje: Los Gangrel tienen Naturalezas y Conductas muy similares, pues raramente recurren a la mentira o el disimulo. Los Atributos Físicos son los más comunes, así como los Talentos o las Técnicas. Suelen tener Aliados (gitanos) o Mentor, pero raramente altos niveles de Influencia o Recursos.

Disciplinas del clan: Animalismo, Fortaleza, Protean.

Debilidades: Los Gangrel están muy cerca de su Bestia Interior; si sucumben a ella, ésta marca sus cuerpos. Cada vez que un Gangrel entra en frenesí, adquiere un rasgo animal. El rasgo en concreto es determinado por el jugador y el Narrador; puede tratarse de orejas peludas, una cola, pelaje, ojos de gato, voz similar a un gruñido, colmillos, o incluso escamas o plumas. Cada cinco de estos rasgos restan 1 a los Atributos Sociales del Gangrel.

Organización: Los Gangrel no tienen una verdadera organización. Los vampiros de mayor edad y reputación son respetados, pero los más jóvenes no se muestran ni mucho menos serviles. Los Extranjeros se reúnen a veces en "Encuentros"; en estas ocasiones los vampiros bailan, festejan e intercambian historias de sus viajes. Las disputas suelen solventarse mediante combates rituales a primera sangre o hasta la rendición; a pesar de su salvajismo, es raro que estas luchas acaben con la Muerte Definitiva del perdedor. Los Gangrel suelen cazar solos, aunque a veces pueden formar una especie de cuadrilla ("orgullo" o "manada").

Estereotipos

Assamitas: Chacales jugando a ser leones.

Brujah: Demasiada furia para tan pocos resultados.

Giovanni: ¿A quién le importa? ¿Qué tienen que ver con nosotros?

Lasombra: Unos honestos bastardos. Unos competentes bastardos. Unos bastardos, ni más ni menos.

Malkavian: O conocen los más profundos secretos o nos han tomado el pelo a todos. En cualquier caso, mantengo las distancias.

Nosferatu: Sagaces observadores y útiles aliados. Pero yo no tendría mi cubil en un pozo de apestados.

Ravnos: Que esas putas sin honor osen decir que tienen parentesco con nosotros es un insulto.

Seguidores de Set: Apestan a enfermedad más que la mayoría de nosotros, pero todos somos cadáveres.

Toreador: Desechos sin sentido.

Tremere: No son vampiros, por mucho que lo intenten. El ajuste de cuentas sólo ha sido aplazado.

Tzimisce: Desechos sin sentido.

Ventrue: Sus tontos juegos de poder mantienen preocupados a los demás, así que por ahora los toleramos.

Caitiff: Cargamos con la culpa de muchas de estas piltrafas. Pero, a fin de cuentas, deben hacer lo que puedan con sus no-vidas.

Camarilla: Un viento de sangre anuncia el inminente huracán; quizá sea el momento de salir de la choza antes de que caiga sobre nosotros.

Sabbat: Vamos y venimos, y matamos o no, según *nosotros* queremos, Mano Negra.

Linajes: Hay dos linajes distintos en el Sabbat: los Gangrel Rurales (muy parecidos a la rama principal del clan) y los Gangrel Urbanos (cuyas Disciplinas son Celeridad, Ofuscación y Protean). Ambos tipos son exclusivos del Sabbat.

Cita: *Has ofrecido una digna resistencia, mortal, pero ahora la caza ha terminado.*



Malkavian

Hasta los demás Condenados temen a los Malkavian. La sangre maldita de su clan ha contaminado sus mentes, con el resultado de que todos ellos están irremediablemente locos. Peor aún, su locura puede asumir casi cualquier forma, desde irresistibles tendencias homicidas hasta la catatonia.

En muchos casos no hay forma de distinguir a un Malkavian de los miembros "sanos" de otros clanes. Los pocos cuyas psicosis son obvias están entre los vampiros más aterradores que acechan en las calles.

Desde que pueden recordar los Cainitas más viejos, los Malkavian siempre han agitado la sociedad vampírica. Aunque el clan no ha instigado grandes guerras ni dominado gobiernos mortales (al menos, que sepan los demás vampiros), la mera presencia de un Malkavian causa un sutil cambio en la ciudad. El caos sigue los pasos de los Lunáticos, y quien se relaciona con ellos (hasta con el más reposado) suele encontrarse con su vida o no-vida alterada por su demencia.

Hace poco los Malkavian gastaron la mayor de sus "bromas". Nadie sabe si se organizó en un gran Parlamento Malkavian con sede en algún aislado pueblo europeo, o en un yermo y olvidado páramo lejos de las ciudades. Algunas historias hablan de una epidemia de locura contagiosa entre los chiquillos de Malkav. Sea cual sea la causa, los Malkavian de todo el mundo han empezado a mostrar una nueva y peligrosa faceta de su locura, acompañada por extraños acontecimientos entre los vampiros de numerosas ciudades. Una vieja teoría del clan señalaba la Mascarada como un chiste inspirado por su fundador; algunos Vástagos se preguntan si los Lunáticos no se habrán estado riendo de todos ellos.

Nadie podría decir qué es exactamente lo que los hace tan peligrosos, pero lo cierto es que su locura suele liberarles del miedo, el dolor o la Muerte Definitiva. Varios han demostrado horribles impulsos asesinos o una completa falta de emoción, incluyendo la misericordia. Los Malkavian están libres de los confines de la racionalidad y hacen lo que quieren... y esta libertad se une a su visión sobrenatural, una extraña sabiduría imperceptible para los cuerdos. Los Malkavian tienen un oscuro intelecto que con frecuencia (y cada vez más) se pone al servicio de aterradores propósitos.

Apodo: Lunáticos

Secta: Como clan los Malkavian tienen un... entendimiento... con la Camarilla. También están en menor número en el Sabbat, donde asustan incluso a sus compañeros de manada con sus exhibiciones psicóticas. Sin embargo, su verdadera lealtad está más allá de las sectas. Cuando llegue la Gehena nadie sabe con certeza dónde se alinearán.

Apariencia: Los miembros del clan recorren toda la gama, desde lo aterradoramente psicótico hasta lo convincentemente ordinario... en ocasiones a la vez. Igual que los asesinos en serie, podrían ser cualquiera: el mugriento vagabundo que habla solo, el agradable y callado vecino, el músico al borde del suicidio... Estos vampiros son capaces de una gran sutileza, y es raro que muestren una cara distinta a la que quieren que vea la gente.

Refugio: Por lo general toman el refugio que se les antoja, aunque a muchos les gustan los asilos, hospitales y manicomios con fondos escasos. Parecen disfru-

tar de la compañía de mortales desesperados, y prefieren los bajos fondos y las instituciones a refugios más apartados.

Trasfondo: Los Malkavian escogen a sus chiquillos entre todos los estratos sociales y por multitud de razones. Aunque cualquiera puede ser señalado para cumplir con los retorcidos designios de su sire, los Lunáticos suelen Abrazar a quienes ya están locos, o a punto de ello. Muchos otros vampiros creen que Abrazan por capricho; no obstante, casi todos los Malkavian descubren que están apoyando sutilmente algún "propósito" apenas perceptible cuyo verdadero alcance no conoce nadie, ni siquiera sus sires.

Creación del personaje: Hay Malkavian de todas las formas y colores, pero por lo general los Atributos Mentales son Primarios, encajando con la reputación de sabiduría del clan. Aparte de eso pueden tener cualquier Rasgo: con su diversidad de conceptos y trasfondos, estos vampiros pueden Abrazar a cualquiera, en cualquier parte.

Disciplinas del clan: Auspex, Dementación, Ofuscación.

Debilidades: Hasta el último vampiro de la sangre de Malkav está irremediablemente loco de una u otra forma. Algunos lo atribuyen a una maldición de la sangre, mientras que otros Lunáticos lo consideran un don, una bendición especial. Al crear un personaje de este clan, el jugador debe escoger al menos un trastorno (ver Capítulo Seis) en el momento del Abrazo; es posible combatir temporalmente sus efectos con Fuerza de Voluntad, pero nunca será superado del todo.

Organización: La jerarquía de los Malkavian, si es que existe, desafía toda descripción. A muchos les basta con pasar las noches como les apetezca. Sin embargo de vez en cuando, en momentos de gran necesidad, demuestran una extraordinaria capacidad para actuar al unísono, incluso sin ninguna dirección aparente... y a veces hasta sin que parezca haber comunicación entre ellos. Todos a una salen de sus desoladas moradas y caen sobre el problema en cuestión. Una vez resuelta la cuestión vuelven a sus rutinas. Las hipotéticas maquinaciones de los Malkavian contra los demás clanes son incomprensibles para los extraños... lo que es de agradecer.

Linajes: Antes de que la Disciplina de Dementación se contagiase a todo el clan (más o menos en 1997), muchos Malkavian expresaban su talento alterador de la mente a través de la Disciplina de Dominación. Unos pocos no fueron atrapados por la redoblada ola de locura de barrió al clan y todavía tienen este poder en lugar de Dementación. El resto no presta especial atención a estos desviados; de hecho, salvo algunas excepciones, los Malkavian no hacen distinciones entre este linaje y el clan en general.

Cita: *Ríete si quieres. No importa. Créete mucho más listo que el pobre y arruinado lunático. No importa. Pero piensa en esto: eres una cosa muerta, lo mismo que yo. Moriste y renaciste... como esto. ¿Qué nos hace diferentes? Muy sencillo: yo* recuerdo *lo que vi cuando estaba totalmente muerto. Tu también estarías loco.*

Estereotipos

Assamitas: Vale. *Eso* está hecho.

Brujah: *Quiero* que me guste el típico Brujah, pero su cráneo es tan jodidamente duro que no puede abrirlo y sacar todo el buen material que ni siquiera él sabe que hay dentro. Así que olvidadlo.

Gangrel: No son animales, por mucho que diga la gente. Mira bajo la piel del cadáver y después bajo la capa de pensamiento bestial, ¿y qué encuentras? ¿Un secreto peor que hombre, cadáver o animal? ¿Sí? ¡Sí!

Giovanni: ¿Qué precio pagaron esos idiotas por sus chismorreos? Son noticias de ayer, cualquiera puede enterarse si escucha, y los Giovanni han vendido sus almas por eso que llaman su "gran secreto". Bah.

Lasombra: (Un irresistible ataque de risitas histéricas que desemboca en una estruendosa carcajada.)

Nosferatu: Han mortificado su propia carne lo bastante como para reventar el muro del engaño desde el otro lado de la percepción. Van detrás de algo, pero, ¿quién sabe si quedará algo de ellos cuando lo encuentren?

Ravnos: ¿Dices que *nosotros* deliramos? Échale una mirada a los Ravnos.

Seguidores de Set: No puedo entenderles. ¿No están locos? ¿Es que no comprenden lo que han visto? Dios mío. Dios mío...

Toreador: Marionetas que tiran de sus propios hilos, o que se los ofrecen a cualquiera que desee hacerles bailar.

Tremere: Van. A por. Nosotros.

Tzimisce: Pingüinos. Decidieron que les gustaba tanto el agua, que cambiaron sus alas por aletas. Y estaban *tan* cerca...

Ventrue: *Nunca* lo aceptarán, no importa *quién* intente mostrárselo. Bueno, no digáis que no os avisamos.

Caitiff: de entre ellos surgirá el Heraldo.

Camarilla: Es como *El hechizo de la casa de la colina*... ¡pero no puedes esperar al final, cuando se despiertan y se dan cuenta de lo que son!

Sabbat: Es más divertido cuando no te esfuerzas tanto.

NOSFERATU



Los chiquillos de Caín reciben el nombre de "los Condenados", y ningún vampiro lo refleja tanto como los desdichados Nosferatu. Mientras los demás Vástagos siguen pareciendo humanos y pueden mezclarse con la sociedad mortal, los Nosferatu están retorcidos y desfigurados por la maldición del vampirismo. Otros hablan estremecidos de la marca que puso Caín sobre todo el clan por las monstruosas fechorías de su fundador Antediluviano. Sufren el desprecio y el rechazo de los demás Hijos de Caín, que los consideran repulsivos y sólo se relacionan con ellos si no hay más remedio.

Después del Abrazo los chiquillos Nosferatu sufren una agónica transformación, convirtiéndose en asquerosos monstruos en cuestión de semanas. El horror de esta involución física suele provocar un trauma psicológico. Incapaces de caminar entre el ganado, los Nosferatu deben recluirse en cloacas y catacumbas para siempre.

Suelen escoger para el Abrazo a mortales con problemas físicos o emocionales, viendo en la maldición del vampirismo un posible medio para redimirse. Sorprendentemente, funciona con bastante frecuencia. Muchos Nosferatu son notablemente equilibrados y pragmáticos, evitando las obsesiones, arranques y cóleras de sus parientes más agraciados. Esto no quiere decir que las Ratas de Cloaca sean una compañía especialmente agradable; de hecho, algunos miembros del clan se deleitan con la sorpresa y el horror que provoca su grotesca imagen.

Los Nosferatu son supervivientes *par excellence*. Pocas criaturas, mortales o no muertas, conocen los callejones y rincones oscuros de una ciudad como ellos. Además, se han convertido en maestros del sigilo y el espionaje; dan mucha importancia a mantenerse al tanto de todos los asuntos y chismorreos, no sólo por placer, sino para sobrevivir. Son traficantes de información sin rival y pueden exigir elevados precios a cambio de compartir su conocimiento. Usando su Disciplina de Ofuscación escuchan las conversaciones ajenas desde sus escondites, o sentados en sus reuniones "secretas". Si un Vástago quiere saber algo de los acontecimientos o los habitantes de una ciudad, hará bien en consultar a los Nosferatu.

Los milenios de deformidad y abusos compartidos han forjado fuertes lazos entre los monstruos. Los Nosferatu dejan atrás las rencillas y rencores omnipresentes en los demás clanes, prefiriendo trabajar en equipo. Se tratan unos a otros con meticulosa cortesía, compartiendo información gratuitamente. Meterse con un Nosferatu es meterse con todos ellos... y puede ser una verdadera metedura de pata...

Apodo: Ratas de Cloaca.

Secta: Por sorprendente que parezca, el clan pertenece a la Camarilla, a pesar de sus obvios problemas para mantener la Mascarada. Quizá valoren la seguridad de pertenecer a la secta, o simplemente quieran mantenerse cerca de los demás clanes para poder observarles. Con todo, hay bastantes Nosferatu en el Sabbat o que se consideran autarcas.

Apariencia: Ningún Nosferatu es igual a otro, aunque todos son repulsivos. Fauces llenas de colmillos, decoloraciones, tumores, agujeros en lugar de narices, orejas de murciéla-

go, cabezas calvas y deformes, columnas retorcidas, garras, pieles arrugadas, llagas supurantes y dedos palmeados son sólo algunas de las características que pueden tener los miembros del clan. Su permanencia en cloacas y criptas asegura que su olor encaje con su aspecto.

Refugio: Su deformidad hace que muchos Nosferatu se refugien lejos de los ojos mortales, en cementerios, sótanos y almacenes abandonados. En las grandes ciudades hay progenies enteras que se ocultan en las cloacas y redes de metro. Estos "reinos", particularmente los más viejos, suelen ser mucho más amplios de lo que imaginan mortales y Vástagos: laberintos subterráneos que se extienden por las oscuras profundidades, custodiados por monstruosos ghouls. Incluso los príncipes se muestran cautelosos con estos reinos.

Trasfondo: Los Nosferatu escogen a su progenie entre los rechazados por la sociedad, los vagabundos, los enfermos mentales y los irremediablemente antisociales. A veces, un Nosferatu vengativo Abraza a un mortal bello y vanidoso, contemplando divertido los efectos de la Maldición.

Creación del personaje: Los Nosferatu pueden tener cualquier concepto, pero los más frecuentes son los solitarios, marginales y vagabundos. Los Atributos Físicos o mentales tienden a ser primarios (¡y los Sociales no suelen pasar de la última categoría!). La Habilidad de Sigilo es muy apreciada en el clan, mientras que Supervivencia permite que las Ratas de Cloaca encuentren cobijo en las zonas que suelen preferir. A veces tienen Criados en forma de animales ghouls o incluso un Aliado humano o dos, pero los Trasfondos no tienen mucha importancia en el clan.

Disciplinas del clan: Animalismo, Ofuscación, Potencia.

Debilidades: Como ya hemos dicho, los Nosferatu son absolutamente horribles. Todos tienen Apariencia 0 (tacha el punto gratuito en este Atributo). Además, no pueden usar puntos de experiencia para mejorar esa puntuación. La mayoría de las acciones sociales basadas en la primera impresión, salvo las intimidatorias y similares, fallan automáticamente.

Organización: Aunque los Nosferatu no tienen los rígidos protocolos típicos de clanes como el Ventrue y el Tremere, su deformidad compartida crea una excepcional unidad en el clan. Rechazados y despreciados por las demás criaturas, los Nosferatu se mantienen unidos por necesidad y para no estar solos.

Linajes: Como casi todos los demás clanes, los Nosferatu tienen una contrapartida ***antitribu*** en el Sabbat, aunque esta rama no se diferencia mucho del tronco principal salvo en su ideología. Los descendientes de ciertos sires tienen a veces deformidades "características", pero pocos son distintos de forma significativa.

Cita: *Ven aquí, muchachito, ¿qué me dices de un beso?* (tos gargajosa y resollante) *¿Que pasa? ¿Nuestro enorme matón está asustado? No es divertido ser una víctima, ¿verdad? ¡Bueno, pues ve acostumbrándote, porque aún no has visto ni la mitad!*

Estereotipos

Assamitas: Malo. Verdadera y jodidamente malo. Revuélcate en aguas fecales; puede que así no te muerdan.

Brujah: Hablan mucho de igualdad y toda esa mierda, pero se acobardan como todos los demás.

Gangrel: Comprenden... más que el resto, al menos. No hablamos mucho, y el silencio lo dice todo.

Giovanni: ¿Conoces ese olor que desprende mi piel después de un buen chaparrón? La Giovanni que yo conocí olía de esa forma desde dentro. Lo olí saliendo de su boca cuando intentó embaucarme con una "sociedad".

Lasombra: Unos bastardos muy, muy malos. No puedes fiarte ni de las sombras cuando estás entre ellos. Ni caerán fácilmente ni serán los primeros en hacerlo, eso te lo digo desde ahora.

Malkavian: Hay un olor desagradable en el viento, y no somos nosotros. Vigílales, observa lo que hacen. Cuando dejes de verlos, corre o escóndete.

Ravnos: Fáciles de desdeñar. Muy, *muy* fáciles de desdeñar. Demasiado. Empiezo a pensar que podemos haber cometido un grave error...

Seguidores de Set: ¿Qué tienen que podamos necesitar? ¿Dinero? Ja. ¿Ropa elegante? Ja. ¿Un agradable apartamento? Ja. ¿¿Amantes?!? *¡¡¡Ja!!!* No podéis corromper lo que ya está sucio, babosas de jardín.

Toreador: Esos sacos de pus se hacen fáciles de odiar, ¿verdad?

Tremere: ¿De verdad creéis que los abracadabras y los ojos de salamandra os dejarán llegar al fondo de la Yihad? Idiotas. Que os divirtáis en el Infierno.

Tzimisce: En teoría puedo apreciar su pretensión de monstruosidad pura y dura, en cierto modo sencilla y modesta. En la práctica, son unos cabrones hijos de puta; los odio.

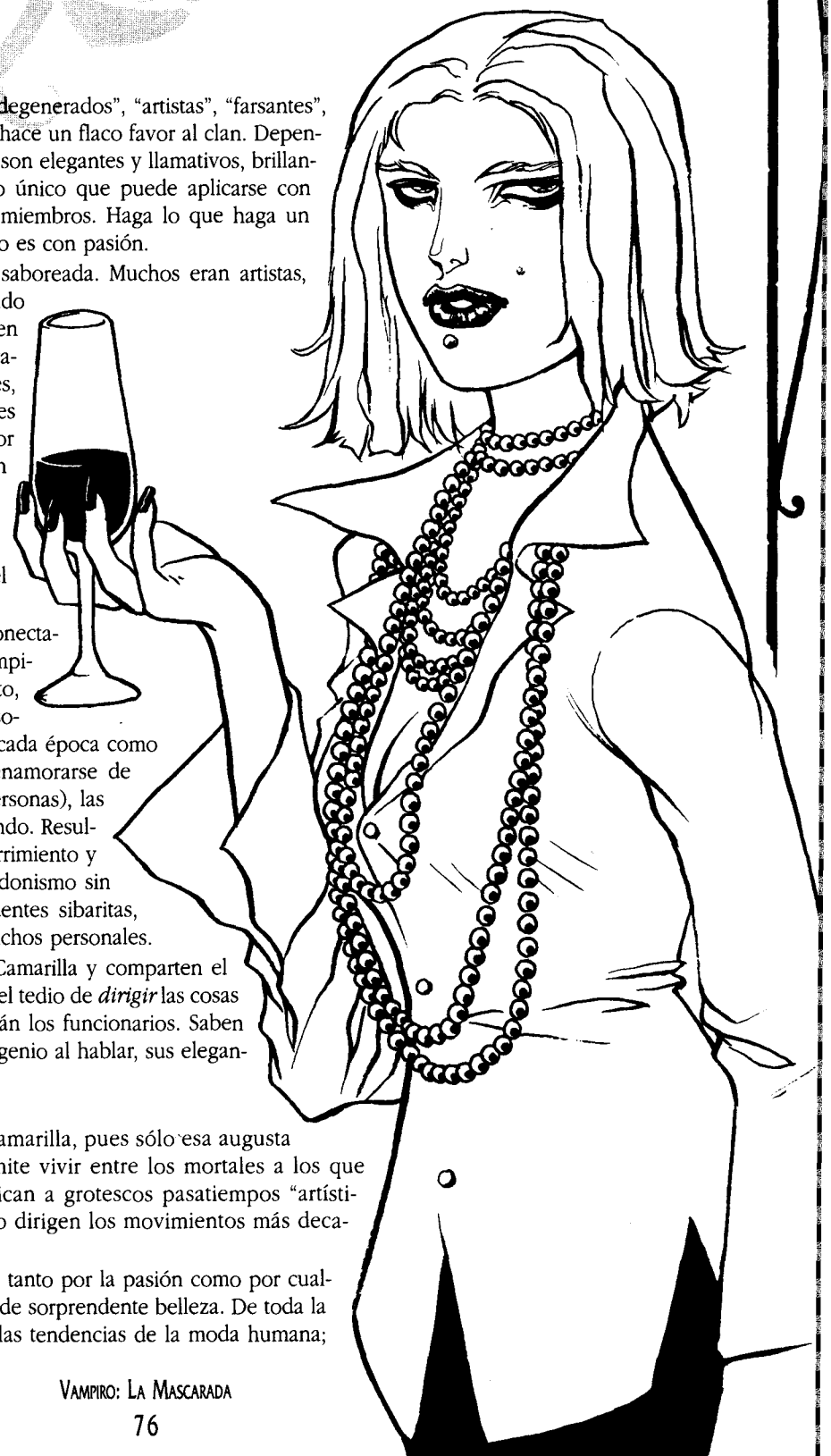
Ventrue: El pequeño lord se sentaba en su trono, el pequeño lord murió allí muy solo.

Caitiff: Patea o sé pateado, chuponcillo. Ya sé a por quién voy.

Camarilla: Venga aquí abajo y vuelva a darme esa orden, señor Príncipe. Claro, ya me lo imaginaba.

Sabbat: ¿De verdad creen que lo que hacen es *liberador*?

TOREADOR



A los Toreador se les llama muchas cosas: "degenerados", "artistas", "farsantes", "hedonistas"... Pero cualquiera de estas etiquetas hace un flaco favor al clan. Dependiendo del individuo y de su estilo, los Toreador son elegantes y llamativos, brillantes y ridículos, visionarios y disipados. Quizá lo único que puede aplicarse con certeza a todos ellos es el celo estético de sus miembros. Haga lo que haga un Toreador, lo hace con pasión, y sea lo que sea, lo es con pasión.

Para los Toreador, la vida eterna debe ser saboreada. Muchos eran artistas, músicos o poetas en vida; muchos más han pasado siglos de frustración haciendo ridículos intentos en el arte, la música y la poesía. Se ven como cultivadores de todo lo mejor de la humanidad. A veces, un creador particularmente dotado o inspirado es Abrazado en el clan para preservar su talento por toda la eternidad. De esta forma, los Toreador han unido a sus filas a algunos de los más grandes artistas, poetas y músicos de la humanidad; por supuesto, si puede decirse algo del clan es que no tiene dos miembros que estén de acuerdo en el significado de "dotado" o "inspirado".

De todos los clanes, el Toreador es el más conectado con el mundo mortal. Mientras los demás vampiros ven al ganado como peones o simple alimento, ellos planean con elegancia y facilidad entre la sociedad de la Canalla, saboreando las delicias de cada época como sibaritas. Son los vampiros más propensos a enamorarse de mortales, y se rodean de las mejores cosas (y personas), las más lujosas y elegantes que puede ofrecer el mundo. Resulta muy trágico que un Toreador sucumba al aburrimiento y descarte las búsquedas estéticas en favor del hedonismo sin sentido. Estos Vástagos se convierten en decadentes sibaritas, atentos únicamente a satisfacer sus vicios y caprichos personales.

Los Toreador están comprometidos con la Camarilla y comparten el amor de los Ventrue por la alta sociedad, aunque el tedio de *dirigir* las cosas no es para ellos. Después de todo, para eso están los funcionarios. Saben que lo suyo es cautivar e inspirar mediante su ingenio al hablar, sus elegantes logros y su sencilla y centelleante existencia.

Apodo: Degenerados.

Secta: La mayor parte del clan está en la Camarilla, pues sólo esa augusta organización promueve la "cultura" y les permite vivir entre los mortales a los que favorecen. Los que están en el Sabbat se dedican a grotescos pasatiempos "artísticos", como la tortura y la pintura con sangre, o dirigen los movimientos más decadentes y clandestinos.

Apariencia: Los Toreador Abrazan movidos tanto por la pasión como por cualquier otro motivo; por tanto, suelen ser criaturas de sorprendente belleza. De toda la Estirpe, son los vampiros más sintonizados con las tendencias de la moda humana;

Degenerados centenarios pueden estar más a la última que mortales de 30 años. Si algo está de moda, lo más probable es que algún Toreador lo adopte.

Refugio: Los Toreador procuran que su refugio sea cómodo, apropiado para la vida social y, sobre todo, acorde con sus gustos estéticos. Los vampiros de inclinaciones más artísticas pueden tener espaciosos *lofts* donde exhibir sus obras, mientras que los "farsantes" del clan prefieren los lujosos salones para celebrar fiestas.

Trasfondo: El clan abarca toda una gama de conceptos, desde artistas torturados y solitarios hasta degenerados vividores. Algunos Toreador son Abrazados sólo por su belleza o su estilo personal, ya que su apasionado sire decide que deben ser "preservados" por toda la eternidad.

Creación del personaje: Los Atributos y Habilidades Sociales son los favoritos del clan, aunque los Toreador están menos preocupados por el control directo que por causar una buena impresión. La Percepción también es importante, tanto para crear como para criticar. Los artistas aprecian Habilidades como Expresión e Interpretación, disfrutando con frecuencia de puntuaciones muy elevadas en estos Rasgos; sus hermanos farsantes se arreglan con Habilidades como Etiqueta y Subterfugio. Los Toreador son criaturas muy sociales y les encanta ser adorados por Vástagos y ganado; por tanto, Trasfondos como Aliados, Contactos, Fama, Posición, Rebaño y Recursos son comunes.

Disciplinas del clan: Auspex, Celeridad, Presencia.

Debilidades: Los Toreador están sobrenaturalmente sintonizados con lo bello y lo estético, pero esta sensibilidad puede resultar peligrosa. Cuando un Toreador ve, siente o incluso huele algo verdaderamente hermoso (una persona, un cuadro, una canción, un bonito amanecer) debe pasar una tirada de Autocontrol (dificultad 6) para no caer embelesado por la sensación. Quedará fascinado durante una escena o hasta que el objeto en cuestión desaparezca: ni siquiera podrá defenderse de los ataques, aunque si es herido tiene derecho a otra tirada de Autocontrol para "romper el hechizo".

Organización: Los Toreador no tienen mucha organización en el sentido práctico, aunque sus grupitos y redes sociales son legendarios. El clan se reúne con frecuencia, pero más como una excusa para celebrar grandes fiestas y acontecimientos que para conseguir algo. La Posición es un vertiginoso torbellino en el que una sutil sonrisa o una crítica maliciosa pueden llevar a la fortuna o al desastre. Un prodigio puede ser adorado una noche, cometer un *faux pas* apenas perceptible y sufrir el ostracismo la noche siguiente.

Linajes: Los Toreador dan mucha importancia al linaje; un vampiro tan afortunado como para descender de un sire favorecido es visto con adoración (al menos, mientras se da cuenta), mientras que los chiquillos de un sire "marginado" sufren humillaciones sociales. Pocos de estos linajes se desvían del clan principal de forma significativa. Los *antitribu* del Sabbat son una notable excepción, pues encuentran el mismo placer estético en la belleza que en la fealdad extrema.

Cita: *Oh, ¿verdad que es exquisita? Sí, es mi último descubrimiento... soy la musa de esa dulzura. ¡Imagina! Y en cuanto a.... oh... ¿Thomas? Bueno, qué puedo decir... después de todo, tuvo sus "quince minutos de fama", pero aquello no podía durar, y enseguida se volvió muy aburrido, así que tuve que decir* adieu. *¿Suicidio? ¿De verdad? Qué chico tan tonto... debería agradecerme que no le Abrazase. Hubiese puesto las cosas tan difíciles, después de todo...*

Estereotipos

Assamitas: Hay belleza en lo que hacen, no te confundas, pero es una belleza que más vale observar a distancia.

Brujah: La primera noche, su pasión asusta. La segunda noche, su pasión fascina. La tercera noche, su pasión inflama. Después... francamente, su pasión empieza a aburrir.

Gangrel: Tan encantadoramente indomables como un tigre; tan dignos de consideración como un gato doméstico.

Giovanni: Visten muy bien y sus maneras son encantadora. Entonces, ¿por qué me asustan tanto?

Lasombra: Sus pretensiones miltonianas son aterradoramente provocativas, o provocativamente aterradoras, pero se lo toman demasiado en serio.

Malkavian: El fracturado caleidoscopio de sus pensamientos es encantador a primera vista, pero si lo miras demasiado tiempo sufrirás terribles jaquecas.

Nosferatu: ¡Bestias odiosas! ¡Y pensar que se les permite la entrada en los salones de la cultura! Oh, qué grotesco...

Ravnos: Los protagonistas de tantas historias deliciosas... bueno, deliciosas siempre que no salgas tú en el cuento.

Seguidores de Set: Por supuesto, es inevitable que, en el curso de la eternidad, las personas de refinamiento epicúreo hagan tratos con gente de un carácter... poco grato. Toma nota de todas las transacciones y paga todos los favores cuanto antes.

Tremere: Tratas con el carnicero y el burócrata porque prestan servicios útiles. Te dignas graciosamente a reconocer su eficacia. Pero no les invitas a tus fiestas, ni aceptas la presencia de intrusos.

Tzimisce: Saborear las frutas de este clan casi valdría la pena. Ten presente el "casi", cariño.

Ventrue: Toda obra maestra debe tener su marco, todo busto debe tener su soporte. Los Ventrue lo comprenden, y desempeñan la función admirablemente.

Caitiff: De verdad. ¿Quién los dejó entrar?

Camarilla: Por sus auspicios pueden coexistir Vástagos y ganado, cada especie beneficiándose de la presencia de la otra.

Sabbat: ¿Por qué me iba a pasar la eternidad revolcándome entre cuajarones de sangre?

TREMERE



Los reservados Tremere pueden ser vistos con odio, desconfianza, temor o desprecio, pero nunca con indiferencia. Los que han oído hablar de sus actos suelen sospechar de ellos... y con motivo, pues los Brujos se han ganado su apodo. Por sus propios medios han conseguido dominar una forma de magia vampírica con sus hechizos y rituales tan potente (si no más) como cualquier otro poder de la Sangre. Unido a la rígida jerarquía del clan y a la ardiente ambición tan común entre los Brujos, este poder es algo verdaderamente perturbador para quienes saben de lo que son capaces.

De acuerdo con algunas referencias de la Estirpe, los Tremere surgieron como clan muy recientemente, al menos para los criterios inmortales. Dice la leyenda que, durante la Edad Oscura de Europa, una cábala de magos mortales celebró un gran ritual sobre el cuerpo dormido de un Antediluviano, arrebatándole el don del vampirismo. La guerra no tardó en llegar, y el nuevo clan se vio asediado por enfurecidos Vástagos. Pero los Tremere son ante todo supervivientes. Aunque habían perdido su magia se las arreglaron para alterar sus rituales y protecciones de forma que pudiesen usar el poder de su vitae. Estas facultades mágicas, practicadas ahora como la Disciplina de Taumaturgia, han asegurado a los Tremere un lugar entre los Vástagos desde entonces.

Los Brujos participan encantados en los juegos de diplomacia e intriga de su nueva especie. No obstante, sus tratos tienen siempre un matiz de paranoia, pues saben que los antiguos de al menos tres clanes albergan un terrible resentimiento hacia ellos. Por tanto, los Tremere se esfuerzan por conseguir tantos aliados como pueden, incluso mientras desarrollan su dominio de la magia. Su supervivencia no exige menos. Como resultado, los chiquillos de este clan están entre los más preparados y motivados de todos los Cainitas: pocos se enfrentan impunemente a estos hechiceros no-muertos.

Los Tremere son vampiros del Viejo Mundo, pero han viajado por todos los continentes para establecerse allí donde es posible. La sede de su poder está en Viena, donde los antiguos celebran consejo y discuten la futura dirección del clan. Sin embargo, muchas grandes ciudades de todo el mundo albergan "capillas", casas bien defendidas que son a partes iguales universidad, monasterio y fortaleza. Allí se reúnen para intercambiar información y estudiar su magia vampírica, resguardados de la atención de sus rivales.

Apodo: Brujos.

Secta: Los Tremere se unieron encantados a la Camarilla durante su fundación, y no tardaron en hacerse indispensables. Por supuesto, tienen mucho interés en mantener la fuerza de la secta; necesitan aliados, ya que sus odiados enemigos Tzimisce dirigen a sus esbirros del Sabbat contra cualquier Tremere al que encuentren. Además, con el valioso poder mágico que ofrecen la Camarilla está encantada de apoyarles. La protección de la secta les permite dedicarse a buscar el dominio arcano que tanto desean.

Apariencia: Los Tremere suelen tener un aspecto imponente o siniestro. Algunos prefieren los trajes clásicos, mientras que otros optan por una imagen más anticuada, con trajes al estilo de los años 40, prendas eduardianas o los sencillos jerseys negros de cuello alto de la época *beat*. Muchos llevan encantamientos o amuletos con signos cabalísticos y arcanos como señal de su aprendizaje. Aunque individualmente pueden recorrer todo el espectro desde lo inmaculadamente correcto hasta lo marginal y lo excéntrico, los ojos vampíricos de los Brujos siempre brillan con sabiduría oculta y aterradora agudeza.

Refugio: Los Brujos pueden tener refugios individuales (frecuentemente con grandes bibliotecas), pero el clan mantiene una capilla en todas las ciudades con una fuerte presencia Tremere. La capilla está abierta para todos los miembros del linaje y absolutamente cerrada para los demás. Los Brujos

tienen una siniestra fama por sus bien custodiados refugios, que incluyen protecciones místicas que incluso otros Tremere pueden tener problemas para eludir.

Trasfondo: Muchos estaban interesados en vida en el ocultismo u otros temas eruditos. Sin embargo, la fascinación por lo desconocido no suele bastar para atraer la atención de un Brujo; los miembros del clan buscan "aprendices" de naturaleza agresiva y gran capacidad intelectual, y no están interesados por los pirados de la Nueva Era o las teorías de la conspiración. El clan Tremere tiene una tácita tradición sexista, y la mayoría de sus antiguos son hombres. Sin embargo, últimamente los ancillae han ido mostrando una mentalidad más abierta, aceptando acólitos de ambos sexos.

Creación del personaje: Los Tremere suelen tener elevados Atributos Mentales y Fuerza de Voluntad a juego; los diletantes y los patanes no pueden cubrir los elevados requisitos de la hechicería. Muchos tienen los Conocimientos como Habilidades Primarias, aunque las Técnicas también son populares. Unos pocos se especializan en un campo determinado, pero son más los que prefieren una aproximación de acuerdo con sus aptitudes personales; después de todo, un Brujo sólo puede fiarse de sí mismo.

Disciplinas del clan: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

Debilidades: De acuerdo con la ley Tremere, todos los neonatos deben beber de la sangre de siete antiguos del clan al ser creados. Todos los Brujos están al menos un paso más cerca de quedar Vinculados a sus antiguos, y por lo tanto suelen mostrar una gran lealtad... para evitar que dicha lealtad les sea impuesta. Es más, este acuerdo significa que los Tremere lo tienen difícil para resistirse a la voluntad de sus mayores; resta 1 a la dificultad de los intentos de Dominación por parte de un superior del clan.

Organización: Ningún otro clan tiene una estructura interna tan rígida ni controla tanto a sus neonatos, y ningún otro clan actúa con su unidad de propósito. Aunque por lo general los miembros más jóvenes pueden hacer más o menos lo que quieran, a veces reciben instrucciones de sus mayores que no pueden ignorar. La paranoia mantiene al clan unido y bien lubrificado.

Por supuesto, los Tremere fomentan los logros individuales, considerándolo un medio darwiniano de asegurar la fuerza. Con vampiros tan jóvenes y ambiciosos cooperando por la unidad, no es extraño que los Brujos tengan tantos enemigos comidos por la envidia y el rencor entre la Estirpe.

La jerarquía piramidal de los Tremere tiene varios rangos, cada uno con siete "círculos" místicos que el aspirante debe dominar si desea ascender (lo que casi todos ansían). El rango más bajo, el de aprendiz, corresponde a los neonatos. Por encima de ellos están los Regentes, cada uno al frente de una capilla; después van los Señores, cuyos dominios incluyen varias capillas. Cuarenta y nueve Tremere ostentan el título de Pontífice, que supone grandes responsabilidades, y en lo más alto de la pirámide está el Consejo Interior de los Siete, algunos de ellos al control de continentes enteros, y todos supuestamente en comunicación mental constante.

Linajes: La estricta organización de los Tremere, así como su insistencia en obedecer a los mayores, ofrece pocas libertades. No se ha permitido sobrevivir a ninguna rama secundaria. Unos cuantos rebeldes se unieron hace tiempo al Sabbat, pero recientes acontecimientos han desembocado en su destrucción.

Estereotipos

Assamitas: ¿Qué se puede decir? Si han anulado nuestros hechizos, no nos queda más opción que borrarlos de la faz del planeta cuanto antes... o convencer a otros para que lo hagan por nosotros.

Brujah: El tiempo ha sido cruel. La primera vez que nos encontramos los Brujah eran los eruditos de nuestra especie. Ahora han caído en un lastimosos estado y nosotros hemos recogido la antorcha del conocimiento. Es lo correcto, aunque de alguna forma parece un derroche. No importa.

Gangrel: Esas bestias fingen lealtad, pero están ansiosas de entregarnos a los Tzimisce si surge algún pretexto. Debemos asegurarnos de permanecer fuertes para que esas hienas no nos culpen por sus viejas heridas mal curadas.

Giovanni: Han conseguido algunos avances impresionantes en las artes, a su manera limitada y estrecha de miras. Con todo, parece que la necrofilia es tan poco saludable para la mente no muerta como para la viva.

Lasombra: A pesar de sus pretensiones de sofisticación, su alianza con los Tzimisce revela su verdadero salvajismo.

Malkavian: Su cháchara de "visiones" desconocidas para nosotros aburre rápidamente. Sin embargo, por pobres que resulten como invitados a una cena, son videntes de excepcional capacidad. Hay un truco en esos atajos de la percepción y todavía podemos descubrirlo.

Nosferatu: Algunas tareas son demasiado engorrosas hasta para nosotros, y los Nosferatu son unos lacayos apropiados para estos fines.

Ravnos: Pueden hacerse pasar por una especie de magos, pero déjame 10 minutos con uno de esos charlatanes y veremos quién tiene el verdadero poder.

Seguidores de Set: ¡Malditos sean! ¡Siempre espiando con sus ojos entornados y sus lenguas bífidas, y siempre deslizándose de vuelta a los rincones oscuros sin dejar de sonreír! ¿Que es lo que *saben*?

Toreador: Son la cigarra de la fábula, y nosotros la hormiga. Creen que su arte y sus fiestas justifican su inmortalidad, pero el invierno está más cerca de lo que piensan.

Tzimisce: Una de las primeras lecciones que todos aprendemos es que esos monstruos del Viejo Mundo no buscan otra cosa que arrancarnos la carne de los huesos. Si es así como lo prefieren, veremos qué hacen cuando sus putrefactas mansiones empiecen a arder a su alrededor.

Ventrue: Estas criaturas están obsesionadas por el control, pero no tienen sensibilidad para los aspectos más refinados del poder.

Caitiff: Los demás clanes desprecian nuestro linaje, pero mira cuántos chiquillos bastardos crean.

Camarilla: Hay fuerza en una torre, por viejos que sean algunos de los ladrillos.

Sabbat: ¿Pretenden ser libres? Idiotas.

Cita: *Somos más que vampiros. Somos el siguiente paso en la evolución Cainita. Dirigiremos a los demás si nos permiten hacerlo, o nos quedaremos solos si es necesario. Pero sobreviviremos.*

Ventrue



Los Vástagos del clan Ventrue tienen una reputación de honorabilidad, gentileza y gusto impecable. Desde tiempos inmemoriales han sido el clan del liderazgo, haciendo cumplir las antiguas tradiciones y buscando dar forma al destino de los Vástagos. En las noches de antaño los Ventrue eran escogidos entre los nobles, los príncipes mercaderes y otros dueños del poder. Actualmente el clan recluta a sus miembros entre las acomodadas familias del "dinero viejo", despiadados trepadores corporativos y políticos. Sea cual sea su origen, preservan la estabilidad y mantienen el orden en la Camarilla. Otros vampiros suelen tomar esto por arrogancia o avaricia, pero para los Ventrue, su papel de pastores es más una carga que un honor.

Apoyan la Mascarada sin reservas, opinando que es lo mejor para los vampiros. Para su mentalidad, los demás clanes son toscos e impetuosos: demasiado preocupados por su comodidad a corto plazo, desdeñan la eternidad del mañana por un poco de vitae esta noche. Sin los Ventrue no habría Mascarada; sin la Mascarada no habría vampiros. Por tanto, los Ventrue tienen el peso de Atlas sobre sus hombros. Sobrellevan su carga manteniendo firme el labio superior y con un toque de *noblesse oblige*. Ningún otro clan podría guiar a los Hijos de Caín en las noches de la inminente Gehena... o eso suelen decir los Ventrue. Después de todo, su reputación está basada en ello.

Los vampiros de este clan se ven como nobles en el sentido clásico del término, luchando por mantener la posición de quienes están por debajo de ellos. Son los reyes, barones y caballeros de la noche moderna. Aunque el combate ha pasado de los campos de batalla a las salas de juntas y de las palestras de los torneos a los distritos electorales, el clan Ventrue sigue peleando. Los jóvenes levantan y dirigen a sus tropas con sus teléfonos móviles y limosinas, mientras los antiguos miran hacia el horizonte en busca de amenazas que se acercan como nubes de tormenta. Muchos dominios bajo el control de la Camarilla están supervisados por ellos, y se muestran reacios a relajar su presa sobre logros que han costado tantos esfuerzos. La reputación y el éxito pueden llevar lejos a un vampiro en el clan Ventrue, pero nada de ello cuenta si no puede mantener su influencia.

Otros vampiros suelen difamarlos, acusándoles de ser pomposos, parsimoniosos o incluso tiránicos... pero es a ellos a quienes acuden cuando algo va mal. Los Ventrue cultivan influencian y (cuando pueden) controlan los medios de comunicación, policía, política, sanidad, crimen organizado, industria, finanzas, transporte y hasta la Iglesia del ganado. Cuando otro vampiro necesita ayuda los Ventrue pueden proporcionársela... por un precio.

Por supuesto, tienden a establecerse en la parte superior de la sociedad humana, donde su sofisticación les resulta muy útil. Aunque se mueven en los mismos círculos sociales que los Toreador, no derrochan su existencia en frivolidades y charlas insulsas. Lucen orgullosos los privilegios del liderazgo y soportan estoicamente sus cargas. Siempre ha sido así, y siempre lo será.

Apodo: Sangre Azul.

Secta: Elegantes, aristocráticos y majestuosos, los Ventrue son los señores de la Camarilla. Fue este clan el que puso la primera piedra de la secta, y es el que la dirige en sus horas más oscuras. Incluso en la época moderna la mayoría de los príncipes son de este clan. Por supuesto, los Ventrue no buscan otra cosa.

Apariencia: Estos vampiros cultivan apariencias clásicas y tradicionales. Suelen conservar el estilo de sus días mortales, y por lo general puede suponerse su edad por el período histórico de sus ropas. Los miembros más jóvenes del clan tienden a estilos que van desde lo "pijo" hasta el omnipresente traje y corbata. Son elegantes y tienen estilo, pero no van a la última moda ni siguen las tendencias más extremadas. Después de todo hay que sobresalir, no montar un espectáculo.

Refugio: Sólo lo mejor. Los Ventrue suelen establecer sus refugios en mansiones o propiedades de gran valor. Estos vampiros proceden de familias adineradas, y sus refugios pueden ser incluso los hogares ancestrales. Una vieja tradición señala que cualquier miembro del clan puede pedir santuario en el refugio de otro Ventrue, sin que éste pueda negárselo. Raramente se apela a esta tradición, pues el vampiro cobijado contrae una gran deuda con su protector. No obstante, esta costumbre ha salvado la no-vida de más de un Sangre Azul.

Trasfondo: Los Ventrue suelen tener un origen profesional o de la alta sociedad, aunque actualmente el clan puede escoger a cualquier persona notable. La edad, la sabiduría y la experiencia son muy importantes en los Abrazos del Clan, que nunca tienen lugar a la ligera. Algunos Ventrue crean neonatos exclusivamente entre su familia mortal, en una retorcida progresión de la buena crianza. Otros Vástagos bromean con la endogamia Ventrue, mientras el clan mantiene que sólo los mejores pueden aspirar a unirse a él.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales y Sociales son igualmente importantes, y los miembros más ilustres del clan cultivan ambos. Las Técnicas y Conocimientos tienen el mismo valor, y ponen gran énfasis en una preparación equilibrada. Los Ventrue aprecian mucho los Trasfondos, y las puntuaciones elevadas en Fama, Influencia, Mentor, recursos, Criados y Posición tienen mucho peso a la hora de determinar la importancia de un Sangre Azul.

Disciplinas del clan: Dominación, Fortaleza, Presencia.

Debilidades: El gusto de los Ventrue está enrarecido hasta el extremo de la exclusividad: pueden ingerir sólo un tipo concreto de sangre, escogido en el momento de la creación del personaje. Por ejemplo, un Ventrue puede alimentarse exclusivamente de vírgenes, hombres rubios, niños desnudos o miembros del clero. El personaje no beberá otro tipo de sangre, por mucha hambre que tenga. Pueden beber sangre de vampiro normalmente.

Organización: Los Ventrue de una región determinada suelen reunirse, pero estas asambleas parecen salones de debate y tienden a desembocar en más charla que acción. Por supuesto, este ponderado discurso es la única forma "civilizada" de resolver una cuestión, y los Vástagos más toscos o impulsivos suelen irritarse bajo la rigidez del clan. Se ha sabido de Ventrue jóvenes e impacientes que han desafiado directamente la posición de la "vieja guardia", lo que se considera la mayor traición y grosería imaginable... a menos, por supuesto, que el advenedizo gane.

Estereotipos

Assamitas: Este clan fue noble antaño, pero han dejado atrás su honor en favor de una destructiva diablerie.

Brujah: La Chusma tiene cicatrices de viejas heridas. Esos cabezas calientes cultivan los odios enterrados mejor que las Arpías. Debemos ser tolerantes... debe ser difícil cargar con siglos de fracaso.

Gangrel: Son tan útiles y fiables como perros bien criados. Los soltamos cuando llega el momento de cazar y después los llamamos de vuelta a la perrera cuando hay que actuar con sutileza. Así todos cumplen con su función.

Giovanni: No hay nada tan vil como quienes quieren derribar la columna de la estabilidad por sus propios y retorcidos intereses.

Lasombra: Hemos luchado con esos autodesignados Guardianes desde tiempos inmemoriales. Anima un poco ver que no han conseguido para su Sabbat los que nosotros para la Camarilla. Las cabriolas y deportes cruentos no pueden disimular la ineptitud.

Malkavian: El precio que pagan por su supuesta iluminación excede con mucho al beneficio. No obstante, aprende de ellos cuanto puedas.

Nosferatu: Estas lastimosas criaturas siguen pagando la deuda contraída por sus sires hace tantas noches, aunque no tengan la culpa.

Ravnos: Pon en práctica la sabiduría de los antiguos reyes cuando trates con estos vulgares embaucadores.

Seguidores de Set: Su asociación con las serpientes es más que apropiada, pues su veneno infecta a todo el que mancillan con su presencia. No permites que entren en tu dominio.

Toreador: Cierto, su gran pasión debe ser una maldición, pues los Vástagos carecen de la habilidad de crear aquello que sólo pueden contemplar impotentes.

Tremere: menos mal que están a favor de la estabilidad, pues de lo contrario sus depredaciones anularían su utilidad.

Tzimisce: ¿Queda alguno? ¡Qué pintoresco!

Caitiff: Uno no puede elegir a sus padres ni a su sire, así que no vayáis contra ellos a menos que lo merezcan.

Camarilla: Nuestro honor y nuestra penitencia.

Sabbat: Infantil y rebelde, el Sabbat abandona toda esperanza de redención.

Linajes: La herencia es muy apreciada en el clan, y la progenie de las luminarias y los chiquillos de ésta son vistos con gran estima (o envidia) por el resto de los Ventrue. Como nota siniestra, los *antitribu* del Sabbat no tienen enemigos más aborrecidos que el clan de la Camarilla. Los Ventrue del Sabbat son oscuros caballeros de su secta que han jurado enmendar los fallos de su linaje apoyando los principios de la Mano Negra. Suelen estar entre los templarios y paladines de la secta.

Cita: *Guiar a los Condenados es mi carga, no la tuya. No obstante, harías bien en preguntarte si tu no-vida beneficia a los Hijos de Caín o les perjudica. Yo ya lo he juzgado.*

El Sabbat

La monstruosa secta conocida como el Sabbat es la archienemiga de la Camarilla. Considerado como un grupo de irreflexivos salvajes y demonios sanguinarios por la Camarilla y los clanes independientes, el Sabbat tiene muy mala reputación en la sociedad de los Condenados, y con buenos motivos. Pero no por las razones que alegan otros Vástagos. Mientras los vampiros de la Camarilla abogan por ocultarse entre los mortales y mantener los ruinosos vestigios de su Humanidad, el Sabbat favorece una filosofía distinta. No satisfechos con ocultarse como perros apaleados de los humanos, ni con actuar como peones en los planes de sus mayores, los vampiros del Sabbat prefieren recrearse en su naturaleza no muerta.

Tal y como razona el Sabbat, los vampiros están por encima de los mortales, que son simple comida o diversión. ¿No es la vitae de los Vástagos más poderosa que la sangre mortal? ¿No tienen los vampiros poderes que los sitúan por encima de las masas bovinas? ¿Quién necesita la mezquina moral humana cuando es un monstruo inmortal bebedor de sangre? Pero el Sabbat es mucho más que una mera carta blanca para portarse tan abominablemente como se desee. Los vampiros del Sabbat son ante todo ajenos a la humanidad, y su comportamiento lo refleja.

Los miembros del Sabbat no buscan un lugar entre los humanos o los que pretenden serlo. Desprecian a la humanidad salvo como fuente de alimento, y son incapaces de relacionarse con vampiros que no puedan aceptar sus naturalezas. Se rebelan incluso contra sus propias no-vidas solitarias, viajando en salvajes manadas nómadas en lugar de llevar existencias aisladas y secretas. Por esta razón, las tensiones son frecuentes en la secta, y su entorno suele sufrir por ello. Las ciudades controladas por el Sabbat son algunos de los lugares más violentos que existen, un dudosos honor sólo disputado por las ciudades donde Sabbat y Camarilla compiten por la supremacía. Ciudad de México, Detroit, Miami y Montreal están bajo el control del Sabbat. Algunas ciudades en disputa son Nueva York, Washington DC, Buffalo y Atlanta. Una ciudad controlada o conquistada por el Sabbat es un lugar inestable y explosivo; los asesinatos se suceden cada noche, y hay robos y violaciones por todas partes. En el Mundo de Tinieblas, estas ciudades han ido creciendo de forma cada vez más alejada de lo humano, abandonadas a las depredaciones de los monstruos que acechan en sus callejones.

El Sabbat amenaza a todas las ciudades que toca, arrastrándose como un cáncer en comunidades que permanecen en la ignorancia hasta que las manadas de guerra empiezan a arrasarlas. Aunque podría decirse que no es más "malo" que los degenerados antiguos de la Camarilla, el Sabbat es casi universalmente más conspicuo, aterrorizando al ganado con sus insidiosos juegos y su tendencia a la destrucción.

Ahora más que nunca, el Sabbat tiene a la Camarilla contra las cuerdas. Muchos neonatos de la Camarilla, frustrados por el inalcanzable poder y la estancada ineficacia de sus antiguos, se han unido a la secta rival. Numerosas ciudades que fueron antes baluartes de la Camarilla se encuentran ahora en un atolladero. Los príncipes de la Camarilla temen la marea Sabbat, y hacen bien: sus no-vidas y las de los Vástagos de sus ciudades están en el punto de mira. En consecuencia, los miembros del Sabbat infiltrados en una ciudad de la Camarilla no pueden esperar piedad si son atrapados, pues los príncipes y primogénitos aplastan sin miramientos a los agentes de la secta infernal. Muchos neonatos, todavía deseosos de complacer a sus sires y hacerse un lugar en la Camarilla, ayudan a sus mayores a perseguir al Sabbat. Parece que prefieren lo malo conocido a la secta de la que han oído tantas historias de horror.

Prácticas y organización

La cultura Sabbat gira en torno a los principios gemelos de lealtad y libertad. Los vampiros, como seres superiores, son libres para hacer lo que les plazca, pero también deben ser leales al Sabbat, o su libertad les será arrebatada por las maquinaciones de los antiguos. Por encima de todo, el Sabbat se niega a ponerse bajo el yugo de los Antediluvianos; muchos de los planes de la secta incluyen medios para impedir la Gehena, o al menos sobrevivir a ella. Se dice que los dos clanes fundadores del Sabbat, los Lasombra y los Tzimisce diabolizaron a sus progenitores, y los demás vampiros del Sabbat siguen su guía, esperando poder hacer lo mismo alguna noche.

Pero la secta está plagada de rivalidades internas, juegos de poder y antiguas vendettas, y suele retroceder dos pasos por cada tres que avanza. El Sabbat no tiene un verdadero liderazgo; es como una hidra, duplicándose para morderse a sí mismo y a sus enemigos incluso mientras crece en tamaño e influencia.

Los propios vampiros del Sabbat, con la excepción de sus pastores Lasombra y Tzimisce, afirman burlonamente ser los *antitribu* de sus clanes padre. Algunos se dedican abiertamente al satanismo, el paganismo u otras fes desviadas para provocar a sus enemigos. La perversión y la brutalidad son las herramientas de la secta, que las usa con astucia despiadada.

El núcleo de la organización del Sabbat es la "manada", un grupo informal de vampiros unidos nominalmente con un objetivo común. Las manadas pueden ser nómadas, viajando de una ciudad a otra y dejando una estela de muerte y fuego, o establecerse e un lugar determinado. Dado que los vampiros son ante todo depredadores solitarios, la compañía forzosa de otros de su especie durante largos períodos de tiempo se cobra u precio sobre los Vástagos que componen las manadas.

Rituales

Tras su Abrazo, los vampiros del Sabbat son enterrados poco ceremoniosamente en el suelo. El rito de tener que abrirse camino a través de la fría y ciega tierra elimina gran parte de la humanidad del neonato, que está listo entonces para unirse a



sus compañeros de secta como un monstruo más que como un débil y quejica humano.

El Sabbat corrompe y distorsiona muchas convenciones de las instituciones a las que se enfrenta. Muchos de sus rituales y prácticas tienen su origen en la Iglesia Católica, incluyendo la *Vaulderie*, una perversión de la Eucaristía en la que los vampiros beben su sangre mezclada en un cáliz para reforzar la lealtad.

Los vampiros del Sabbat participan en muchos otros rituales, que parecen inagotables. La secta hace uso regular del fuego, las serpientes, la sangre y la violencia en sus rituales, que pueden tomar la forma de danzas del fuego, encantamiento de serpientes, tortura, sacrificios ceremoniales u otras prácticas degeneradas. El propósito de los rituales es fomentar la solidaridad entre los compañeros de manada, que llevan unas no-vidas tensas y hostiles y son propensos a la disensión y la desconfianza.

Cargos

A pesar de su desorganización, el Sabbat tiene numerosos cargos para sus miembros. Cada manada suele tener un *sacerdote*, que dirige sus rituales y a veces sus otros asuntos. Los puestos de *arzobispo* (el vampiro que supervisa la actividad del Sabbat en una ciudad determinada) y *obispo* (un ayudante del arzobispo, que se ocupa de que se cumpla su voluntad) imponen mucho respeto entre los vampiros de la ciudad donde se encuentran Por encima de ellos están el *cardenal*, que coordina la actividad de la secta en una región, y los *prisci* (singular *priscus*), que actúan como consejeros del líder "supremo" de la secta, el *regente*. El brazo armado del gobierno comprende a los *templarios* y *paladines*, que sirven como asesinos y guardaespaldas al regente, los prisci y los cardenales. Hay preocupadas alusiones a una "secta dentro de la secta" conocida como la Mano Negra, pero suelen ser referencias confundidas al propio Sabbat, que ha usado también ese apodo.

La vista desde fuera

La Camarilla

He oído que los vampiros del Sabbat beben la sangre de sus compañeros y queman a sus sires en las reuniones de sus cofradías. He estado en ciudades del Sabbat, y son los agujeros más deprimidos y violentos del mundo desarrollado. ¿Sabías que manejan serpientes, practican la magia negra y se entierran vivos unos a otros? Como si ser un vampiro no fuese bastante maldición... ¡esos tipos tienen que poner al Diablo encima!

—Pentangellis, neonato Tremere

Los independientes

Son insidiosos, esos Sabbat. Al menos, con la Camarilla sabes que van a apuñalarte por la espalda. Esos maníacos del Sabbat te venden un seguro mientras prenden fuego a tu refugio y cuelgan a tu hermana boca abajo en el sótano. Pero no cedas ni un centímetros, pues si te respetan, es más probable que quemen la casa de otro.

—Zander, traficante Ravnos

LASOMBRA



El clan Lasombra ha caído en desgracia... y sus miembros disfrutan de ello. A la vez elegantes y depredadores, los Lasombra guían (si es necesario, con el látigo) al Sabbat como una fuerza implacable. Volviendo la espalda a los humanos que fueron antaño, los Lasombra se entregan por completo a la oscura majestad del Abrazo. Asesinato, frenesí, depredación... ¿por qué temer a estas cosas, preguntan muchos Lasombra, si uno es un vampiro? Pero en contraste con los Tzimisce, por lo general los Lasombra no buscan rechazar todas las cosas mortales, sino modelarlas para su placer.

Los Lasombra han estado relacionados con la Iglesia desde sus orígenes, y algunos Vástagos susurran que el clan fue esencial en la difusión de la fe cristiana. No obstante, en las noches modernas los Lasombra se han apartado de esa divina institución. Hay excepciones, por supuesto, pero en general el clan no reserva sino desprecio para la idea de salvación. De hecho, los Lasombra llevaron muchos de los ritos y rituales de la Iglesia a la secta del Sabbat, convirtiéndolos en burlas de la doctrina cristiana. Además, formalizaron muchos de los *auctoritas* e *ignoblis ritae* de la secta, para que los vampiros del Sabbat no olvidasen nunca lo que son.

Los Lasombra son conocidos por su Disciplina de Obtenebración, mediante la cual llaman a una tangible oscuridad "viviente", manipulándola a su capricho. La doctrina del clan sostiene que tal "oscuridad" es de hecho la materia del alma vampírica, a la vez fortalecida y corrompida por el Abrazo. Mediante la maldición del Abrazo, creen algunos Lasombra, dios les ha expulsado, y deber es construir un nuevo orden sobre la Tierra a través del Sabbat. Los Lasombra más científicos se burlan de esta superstición, pero incluso ellos tienden a creer que, como vampiros, representan a una nueva y más avanzada consciencia, ajena a la mezquina ética humana. Que los blandos Ventrue ardan en los fuegos solares del martirio; los Lasombra están satisfechos con lo que son.

Naturalmente, esta imagen de villano no es universal en el clan, pero muchos Lasombra del Sabbat recién Abrazados se deleitan en la destrucción indiscriminada y la vulgar depravación que permite tal filosofía. En fuerte contraste, algunos Lasombra de mayor edad conservan sus lazos con la Iglesia, aunque incluso ellos parecen considerarse "instrumentos del Diablo". Ambos grupos coinciden en una cosa: los Lasombra, como consumados manipuladores que son, se niegan firmemente a someterse a los anticuados caprichos de los Antedi-

luvianos. Luchan con orgullo en la Yihad, pero al contrario que muchos Vástagos, creen que pueden ganar.

El Lasombra típico tiene un don para la manipulación, así como grandes aptitudes de mando. Suelen ser los líderes de las manadas Sabbat y sus naturalezas maquiavélicas les hacen ideales para orquestar los movimientos de la secta. Por desgracia, la soberbia suele acompañar a esta siniestra nobleza, y muy pocos Lasombra reconocen a otros vampiros como iguales, no digamos ya superiores.

Apodo: Guardianes (como en "el guardián de mi hermano").

Secta: Los Lasombra son el clan gobernante del Sabbat, hasta donde pueda hablarse de "gobernar" esta caótica secta. Unos pocos antiguos pertenecen a la Camarilla o el Inconnu, pero tales criaturas suelen llevar existencias solitarias y peligrosas.

Apariencia: Muchos de los Lasombra más antiguos tienen ascendencia española o italiana, y algunos muestran rasgos moros o beréberes. No obstante, los ancillae y neonatos recorren todo el espectro de etnias y culturas. Casi todos los Lasombra son razonablemente atractivos, con facciones aristocráticas y distinguidas: los Lasombra de aspecto proletario son raros, y apenas se puede ver alguna mano callosa o una nariz partida típicas de la clase obrera entre los Guardianes.

Refugio: Muchos jóvenes Lasombra desdeñan los refugios privados, durmiendo con la manada y manteniendo cubiles comunales "por el bien de la secta". Pero los viejos hábitos tardan en morir entre los Guardianes, y algunos antiguos tienen mansiones ancestrales u otros refugios ostentosos.

Trasfondo: Los Lasombra pueden tener cualquier origen, pero por lo general son profesionales, con buena educación e inclinaciones políticas. Tienden a ser agresivos, tanto física como socialmente; el clan tiene poco interés por los debiluchos y no vacila en hacer purgas de los vampiros indignos de estar entre sus filas. Los Lasombra son muy hábiles para la interacción social y manejar los hilos de los demás... las maneras toscas están muy mal vistas, pues los Guardianes son monstruos refinados.

Creación del personaje: Un Lasombra puede tener cualquier conducta (¡la que mejor oculta su verdadera Naturaleza!). Los Atributos Sociales son los predilectos, con los Mentales siguiéndolos muy de cerca. Muchos Guardianes cultivan Trasfondos como Influencia, Posición (Sabbat) o Recursos, valorándolos más que las Disciplinas o Habilidades adicionales. El clan fundó la Senda de la Noche, que tiene numerosos seguidores entre los Guardianes (aunque muchos optan por seguir otras sendas de Iluminación, y algunos conservan vestigios de su Humanidad).

Disciplinas del clan: Dominación, Obtenebración, Potencia.

Debilidades: Los vampiros Lasombra carecen de reflejo. Su imagen no aparece en los espejos, metales pulimentados, la superficie del agua, fotografías y cámaras de seguridad... etc. Esta curiosa anomalía se extiende incluso a la ropa y los objetos que llevan. Muchos Vástagos creen que los Lasombra han sido malditos por su vanidad. Además, dada su afinidad con las tinieblas, los Lasombra sufren un nivel adicional de daño por la Luz del sol.

Organización: La estructura del clan Lasombra es a la vez formal y abierta. Se muestra respeto a los antiguos guerreros que ayudaron a fundar el Sabbat, pero los miembros más jóvenes operan de forma casi autónoma. Una reuniones trimestrales llamadas conventículos sirven para mantener a los Lasombra informados de la posición de cada uno de ellos. En estos encuentros se suele celebrar algún ritual de ingestión de sangre. Aunque nunca se dice a un Lasombra "No hagas esto" (al menos en público), casi todos los Guardianes muestran un profundo respeto por la tradición. Se rumorea que una cuadrilla Lasombra secreta conocida como *Les Amies Noir* ejecuta las "sentencias de muerte" dictadas contra los Guardianes que provocan la ignominia o la deshonra del clan o de sus miembros.

Linajes: Los *antitribu* Lasombra están entre los más firmes partidarios de la Camarilla, aunque esta secta desconfía de ellos. Algunos de los más ancianos miembros del clan desprecian a los Lasombra del Sabbat. Naturalmente, éstos temen a los poderosos Vástagos que se oponen a ellos, u no hay nada que una tan rápidamente a rivales Lasombra como el rumor de un *antitribu* entre ellos.

Cita: *¿Sombras? ¡Ja! ¡Yo manejo la misma Oscuridad, no meras sombras! Dime... ¿podría hacer esto una sombra?*

Estereotipos

Assamitas: Útiles herramientas, aunque últimamente un poco... independientes.

Brujah: Su fiera pasión, una vez cosechada, es un magnífico medio para usarlos con tus propios fines.

Gangrel: Fáciles de excitar; terrible y monstruosos enemigos. Agítales y suéltalos contra tu adversario.

Giovanni: El árbol sin ramas oculta su podredumbre interior.

Malkavian: La locura puede dar visión a veces, pero por lo general obstaculiza a quienes podrían beneficiarse de ello.

Nosferatu: Útiles moscas en la pared cuando los necesitas, pero los Nosferatu tienden a atraer demasiadas moscas ellos mismos.

Ravnos: El lugar de enfrentarse a ellos directamente, es mejor dirigirles hacia algún otro sitio y dejar que otro se ocupe allí del problema.

Seguidores de Set: Hmmm... ¿Cuál es la mejor forma de mantenerlos en Egipto?

Toreador: Sus no-vidas son las más torturadas, y suele haber mentes perversas tras sus bonitas fachadas.

Tremere: Toscos, pero eficaces a su manera. Ciertamente, su existencia mantiene constructivamente ocupada la atención de los Demonios.

Tzimisce: Valerosos aliados y venenosos rivales, con frecuencia simultáneamente.

Ventrue: Su potencial se ve disipado por su debilidad. Derrochan si don al acechar entre los mortales.

Caitiff: No puedo concebir que ninguno de ellos sobreviva a la desilusión de descubrir lo que es.

Camarilla: Aceptable, si hablas de una institución del ganado. Pero si eres un diablo nocturno chupador de sangre, ¿para qué ocultarte de tu presa?

Sabbat: Si sólo escuchasen un poquito más, casi valdría la pena todo el esfuerzo que invertimos.



Tzimisce

Si los Lasombra son el corazón del Sabbat, el clan Tzimisce es su alma. Hasta los demás vampiros se sienten incómodos cerca de estos siniestros Vástagos, y el apodo de "Demonios" les fue otorgado en noches del pasado por horrorizados miembros de otros clanes. La característica Disciplina de Vicisitud de los Tzimisce es el objeto de este temor; circulan historias de paralizantes deformidades provocadas por capricho, de fantasmales "experimentos" y torturas refinados más allá de la comprensión y resistencia humana.. o vampírica.

Al principio, esta temible reputación parece inmerecida. Muchos Tzimisce son seres reservados y perspicaces, muy alejados de las aullantes manadas de guerra que suelen formar el Sabbat. La mayoría de los Tzimisce parecen criaturas racionales, de formidable inteligencia, inclinaciones científicas e investigadoras, e instintivamente agradables con sus huéspedes.

Pero los Vástagos que tratan con los Tzimisce se dan cuenta de que los rasgos humanos de los Demonios ocultan algo... distinto. Durante milenios, los Tzimisce han explorado y refinado su comprensión de la condición vampírica, alterando sus cuerpos e ideas para ajustarlos a nuevos y extraños esquemas. Si es necesario, revelador o simplemente divertido, los Tzimisce no vacilan en alterar a sus víctimas de la misma forma. Aunque los demonios más jóvenes pueden ser descritos como despiadados o sádicos, los antiguos sencillamente no pueden concebir la misericordia o el sufrimiento... o quizá sí, pero lo consideren irrelevante.

En noches del pasado, el clan Tzimisce estaba entre los más poderosos del mundo, dominando gran parte de la región que hoy se conoce como Europa Oriental. Grandes hechiceros, los Demonios dominaban también a los mortales de la región, inspirando muchas de las historias de horror sobre vampiros. Muchos clanes conspiraron para expulsar a los Tzimisce, pero fueron los Tremere quienes lograron el éxito. De hecho, tal y como lo cuentan algunos, los Tremere utilizaron vitae de un Tzimisce capturado en sus experimentos para hacerse inmortales. Ésta es la razón del odio de los Tzimisce a los Brujos, y los Tremere que caen en las garras del Sabbat suelen sufrir un horrible fin.

Durante la Gran Revuelta Anarquista, el clan Tzimisce se volvió contra sí mismo, al descubrir los miembros más jóvenes el modo de romper los Vínculos de Sangre que les forzaban a servir a sus mayores. En la lucha que hubo a continuación, los Demonios más jóvenes destruyeron a muchos antiguos y derribaron lo que quedaba de sus bases de poder. Algunos vampiros del Sabbat murmuran que el clan consiguió encontrar y destruir a su progenitor Antediluviano, aunque los demonios no lo confirman ni lo desmientes.

Ahora, los Tzimisce sirven al Sabbat como eruditos, consejeros y sacerdotes. Muchas prácticas de la secta tienen su origen en las costumbres del clan. Explorando las posibilidades y límites del vampirismo, el clan espera descubrir el gran propósito de la Estirpe como un todo. Si implica la destrucción de todos los arcaicos Antediluvianos, la eliminación de la Camarilla y la vivisección de millones de víctimas del ganado, bueno, todos los experimentos tienen sus consecuencias.

Apodo: Demonios.

Secta: La mayor parte del clan sirve al Sabbat. Unos pocos antiguos de gran poder conservan su independencia, y se cree que pertenecen al Inconnu. Apenas hay Tzimisce en la Camarilla; incluso los Demonios hostiles al Sabbat encuentran de un gusto deplorable la presencia de la Camarilla entre las masas.

Apariencia: Como maestros de la Disciplina de Vicisitud, lo Tzimisce suelen tener un aspecto imponente... que sea imponentemente bello o imponentemente grotesco depende del capricho del Demonio en cuestión. Los Tzimisce más jóvenes, buscando explorar sus naturalezas inhumanas, realizan todo tipo de modificaciones en sus cuerpos. Los antiguos suelen adoptar formas simétricas y perfectas; después de todo, el cuerpo no es más que una máquina pasablemente útil. Los rostros Tzimisce parecen con frecuencia máscaras de vacía perfección, y los Demonios ríen muy poco, aunque se sabe de algunos que sueltan risitas durante experimentos particularmente elaborados.

Refugio: Los Tzimisce son seres extremadamente reservados y amantes de la intimidad, que valoran mucho la santidad del refugio. De hecho, el clan tiene toda una serie de elaborados protocolos en torno a la hospitalidad. Un Demonio protegerá con su no-vida a los huéspedes invitados a su refugio; los intrusos son perseguidos hasta el fin del mundo y castigados de forma lenta y dolorosa. Sorprendentemente, los refugios Tzimisce, o "mansiones" no están necesariamente equipados con los lujos y comodidades de las residencias Ventrue o Toreador. Los refinamientos de los mortales significan poco para los Demonios.

Trasfondo: Es raro que los Tzimisce Abracen por capricho. La elección de chiquillo refleja el carácter del sire, por lo que los Demonios sólo escogen a mortales que parecen aptos para beneficiar al clan. La "brillantez" y la "perspicacia" son especialmente apreciadas; que luego estas características se reflejen en teorías científicas o en asesinatos en serie es una diferencia irrelevante.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales son los más apreciados en el clan. Aunque desciende de un trasfondo de nobleza, el típico Demonio del Sabbat no se preocupa por las mezquinas distinciones de este tipo; así, es raro que los Atributos Sociales (con la notable excepción de la Apariencia) sean primarios. Los Conocimientos son muy apreciados, y hay tantas posibilidades de que los Tzimisce sigan una Senda de Iluminación como de que conserven su Humanidad. Los Trasfondos más frecuentes son Posición (Sabbat), Recursos y Criados (ghouls).

Disciplinas del clan: Animalismo, Auspex, Vicisitud.

Debilidades: Los Tzimisce son criaturas muy territoriales, que mantienen un refugio particular y lo vigilan fieramente. Allí donde duerma un demonio, debe rodearse con al menos dos puñados de tierra de un lugar importante para él en su vida mortal: quizá su lugar de nacimiento o el cementerio donde se le sometió a los ritos de creación. De lo contrario, la Reserva de Dados del personaje se divide a la mitad cada 24 horas, hasta que sólo pueda usar un dado en todas sus acciones. Esta penalización se mantiene hasta que descansa un día entero entre su tierra.

Organización: A pesar del orgullo de los Tzimisce por su herencia y costumbres, hay poca organización en el clan. Los sires y chiquillos están más cerca unos de otros que la mayoría de los vampiros del Sabbat, pero por lo general cada Demonio se abre su propio camino en el mundo. Uno de los Demonios ostenta el ancestral título de *Voivoda*; el *Voivoda* es nominalmente el líder del clan, aunque en la práctica actúa más como un "sacerdote" o líder del rito que como un gobernante temporal.

Linajes: Muchos Tzimisce proceden de "familias ghoul" especializadas que han servido durante mucho tiempo al clan. Los Tzimisce descendientes de la familia Bratovitch sustituyen la Disciplina de clan de Auspex por Potencia, pero suman 1 a la dificultad de todas sus tiradas para evitar el frenesí. Algunos Tzimisce son *koldun*, o hechiceros. Estos Vástagos reemplazan la Disciplina de clan de Vicisitud por Taumaturgia, pero suman 1 a la dificultad de sus tiradas para resistir la magia.

Cita: *¡Bienvenido, mil veces bienvenido! Me siento honrado de que por una noche hayamos podido dejar a un lado las necias rivalidades de la Yihad, de que hayas podido venir bajo mi techo con espíritu de... ¿eh? ¿Cómo? ¡Ahh... ese ruido! ¡Una nadería! ¡Nada que deba preocuparte, querido huésped!*

Estereotipos

Assamitas: Los turcos vuelven a aullar a las puertas. Las Noches Finales deben estar cerca.

Brujah: Como nosotros, han sido injustamente derribados. Pero ellos no se han adaptado.

Gangrel: El sabueso ya empieza a moverse en la perrera. Pronto saldrá para lamer los pies de su viejo amo.

Giovanni: ¿Por qué se obsesionan con estados del ser de los que, como inmortales, no tenemos que preocuparnos?

Lasombra: Son verdaderas sombras, amenazadoras pero a fin de cuentas insustanciales. Pero a veces es más fácil alcanzar un logro bajo la cobertura de la oscuridad.

Malkavian: Seguramente, el aforismo de que el genio y la locura están muy próximos fue acuñado por un desdichado Lunático que buscaba una excusa para su enfermedad.

Nosferatu: No importa cómo los retuerzas, siempre vuelven a su estado original. Fascinante.

Ravnos: Nadie merece un castigo más feroz que el huésped no invitado.

Seguidores de Set: Dicen que un gusano puede ser partido en dos, o incluso troceado, y cada parte volverá a crecer de nuevo. Me pregunto si los Setitas podrán hacer lo mismo.

Toreador: ¡Tan adorables, tan dóciles, como muñecas! Pero lo más encantador de ellos es su forma de gritar.

Tremere: Deseaban la inmortalidad: ya la tienen. Sabed, advenedizos, que la agonía bien administrada puede hacer que un instante parezca la eternidad, y que una eternidad de eternidades es mucho tiempo para sufrir.

Ventrue: Si uno elige mal, lo menos que puede hacer es sobrellevar su error con dignidad. Los Ventrue encarnan mucho de lo que es noble entre los Condenados, y cuando llegue el momento de destruirles, les permitiremos morir lentamente y con honor.

Caitiff: Por lo general fueron creados apresuradamente, por lo que pocos sirven como otra cosa que objetos de estudio.

Camarilla: El caldero en el que los Antediluvianos esperan cocinar un sangriento estofado. Cuando sea volcado, los demás lo verán y nos darán las gracias.

Sabbat: Tiene sus defectos, pero es nuestra mayor (y única) esperanza.

INDEPENDIENTES

Desde el fin de la Edad Media, la peligrosa pavana del Sabbat y la Camarilla ha modelado el aspecto de la sociedad vampírica. El sangriento conflicto ha roto millones de vidas humanas y condicionado las historias secretas de ciudades de todo el mundo.

Por supuesto, hay algunos clanes que observan cómo ambas sectas se saltan al cuello en nombre de la Yihad... y prefieren no quedarse con ninguna, muchas gracias. Aunque tienen el pedigrí de verdaderos clanes (no como las líneas de sangre bastardas que aparecen de vez en cuando), los cuatro clanes independientes comparten una gran renuencia a "tomar partido" en la Yihad. Claro está, algunos de los miembros más jóvenes se unen a la Camarilla o el Sabbat, pero los antiguos de los clanes independientes tienen sus propio proyectos inescrutables, proyectos que podrían retrasarse por una tontería como la alianza con una secta.

Sería tonto asumir que el miembro medio de un clan no alineado es absolutamente leal a los ideales de su clan. Como todos los demás Vástagos, los independientes son ante todo vampiros, y después miembros de su clan. En su mayoría se ocupan primero de sus propios asuntos, coincidan o no con los de su clan. Esto sólo sirve para complicar las cosas a los observadores externos: un vampiro independiente suele ser una incógnita, sin política de secta ni ley del clan que ayude a predecir su comportamiento.

Y además...

Y además hay rumores de que los ancianos de los clanes antiguos están despiertos en un número mayor que los de cualquier otro linaje. Un clan se ha liberado de un antiguo hechizo que lo mantenía a raya, presumiblemente gracias a la intervención de sus antepasados. Otro, el más joven de todos, parece haber disfrutado de la guía de su fundador desde el Renacimiento. Se dice que los terribles y despiadados Matusalenes de un tercero están convocando a sus chiquillos. Y el cuarto...

Pero a pesar de todo esto, los chiquillos de los clanes independientes siguen con sus actividades con toda normalidad, ofreciendo tanta lealtad a sus clanes como antes. Si son peones de sus sires Antediluvianos, parecen ignorarlo... o todavía peor, lo saben y están de acuerdo.

Los Clanes no Alineados

Los cuatro clanes independientes tienen poco en común, salvo su desdén por las sectas. Cada uno tiene sus propios objetivos, y cada uno define de forma distinta su papel en la Yihad. Desconfiando incluso unos de otros, tienen sus propias leyes entre las Tradiciones de la Camarilla y el caos del Sabbat

• Los **Assamitas** son un depredador clan de vampiros con base en Oriente Medio. Han servido durante siglos como profesionales independientes, asesinos a sueldo para cualquiera que les pagase con sangre. Ahora, libres de una antigua maldición, demuestran ser enemigos de todos los clanes en su búsqueda de vitae Cainita para calmar su sed insaciable.

De todos los clanes independientes, el Assamita es el más temido. Su papel en la Yihad, antes exclusivamente mercenario, ha cambiado de forma radical. Nadie sabe dónde estará la lealtad Assamita dentro de diez años... o cómo afectarán sus nuevas prácticas a la Yihad.

• Los **Giovanni** son tanto una familia como un clan; la mayoría de sus neonatos son escogidos entre los descendientes mortales de los miembros. Los insulares Nigromantes buscan ávidamente dos objetivos; acumular riqueza y poder, y aprender los secretos de la misma Muerte.

Los Giovanni no ven necesidad de sectas. Controlan con eficacia sus propias filas, y se las arreglaron para sobrevivir discretamente a la Inquisición, sin necesidad de recurrir a la ayuda de otros Vástagos. Tienen todos los aliados que necesitan en su familia, y pueden hacer que les ayuden en caso necesario. Todo lo que piden es que se les deje en paz para dedicarse a sus fines... y la idea de que tengan éxito es verdaderamente aterradora.

• Los **Ravnos** están movidos por una compulsión al robo y el engaño que afecta a todo su clan, así como una poderosa ansia de vagabundeo. Estos maestros de la ilusión, de ascendencia sobre todo india y gitana, se deben lealtad a sí mismos primero, después a su clan, y a nadie más. Ciertamente el clan independiente de organización más laxa, los Ravnos están dispersos por todo el mundo. Viajan libremente por territorios del Sabbat y la Camarilla, pues casi todos los príncipes han aprendido que es más problemático intentar expulsar a un Ravnos de la ciudad que esperar a que el vampiro se aburra y se vaya.

Los Ravnos son indiferentes a la política de las sectas, y muchos Vástagos les consideran incapaces de desempeñar un papel de importancia en la Yihad. Parecen demasiado caóticos e indisciplinados para ser útiles ni siquiera a los Matusalenes... y los Ravnos disfrutan de esta reputación. El clan ha vivido

felizmente los últimos mil años sin responsabilidades ni deberes, y no ve motivos para cambiar. Pero el futuro próximo puede ver a los Ravnos trabajando con un objetivo común...

• Los **Seguidores de Set** desprecian a las sectas por distintas razones. Afirman ser los herederos de una tradición mucho más antigua que la Camarilla y el Sabbat, y se ríen de la idea de desatender sus tareas hereditarias por una mera cuestión de siglos. Parece ser que los tenebrosos principios del clan datan de las primeras noches de la civilización, y este antiguo pedigrí es más importante que las simples cuestiones de política.

Los "Setitas", como también se hacen llamar, no desdeñan desempeñar un papel bastante mercenario entre las dos sectas. El clan ofrece sus conocimientos atesorados y sus siniestros favores a cualquier vampiro... por un precio. Muchos antiguos de otros clanes miran de soslayo los negocios de los Setitas; parece que con cada trato, el Clan de la Serpiente da otro paso hacia la meta señalada por su fundador.

La vista desde fuera

La Camarilla

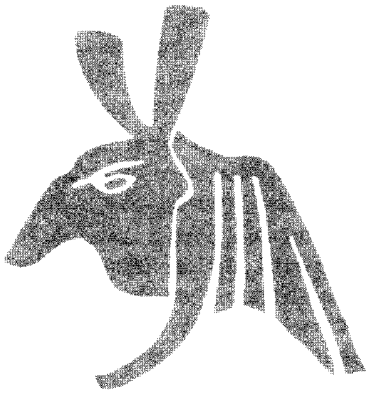
Por si no tuviéramos bastante de lo que preocuparnos, esas víboras insisten en manipular a ambos bandos. Desde luego, no tienen buenas intenciones: ¿qué les convencería para sobrevivir sin aliados? Son perfectamente capaces de alterar el equilibrio de la Yihad, y lo saben muy bien. Rezaría por que tomasen la decisión adecuada... si creyese que alguien iba a escucharme.

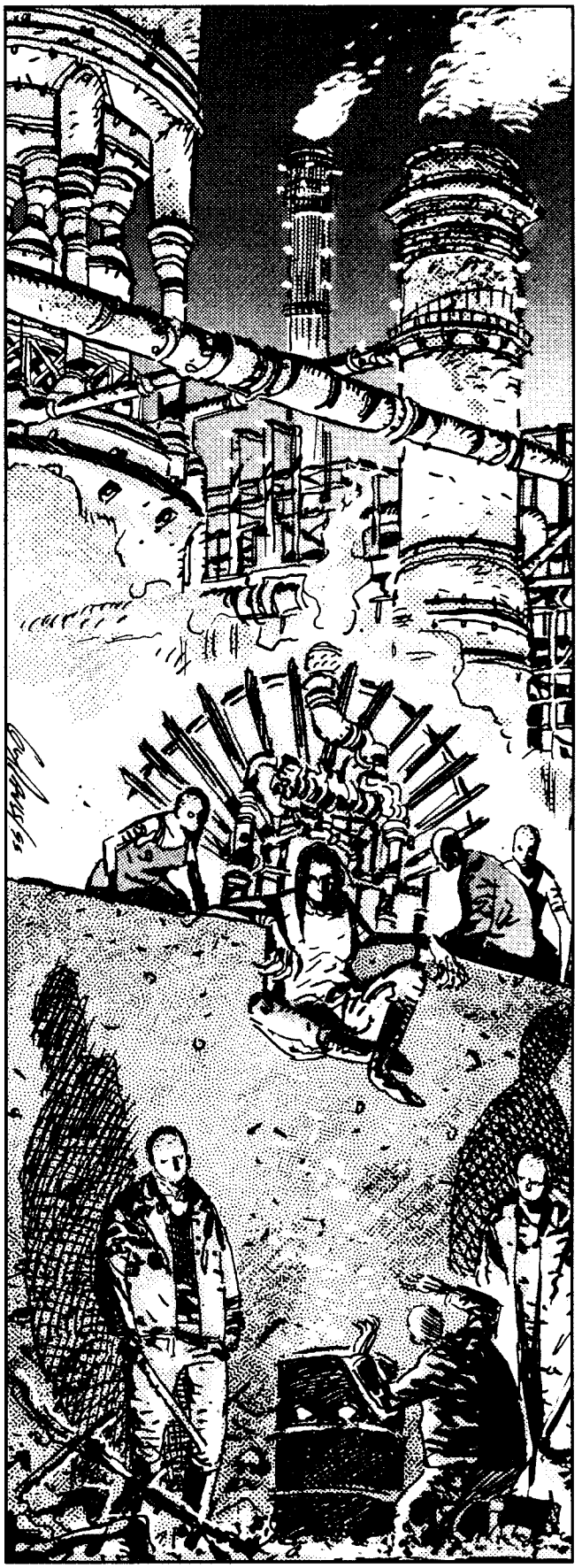
—Anne Bowesley, Príncipe de Londres

El Sabbat

Son demasiado débiles para amenazar a nuestro poder... pero demasiado fuertes para aplastarlos bajo nuestras botas. A veces perdemos una manada, o más, por pura idiotez; sólo un necio intenta sacar a una Serpiente de su nido, o vencer a uno de esos malditos Giovanni en su propio juego. Pero aprendemos de ello. Aprendemos cuáles son los puntos fuertes de los así llamados "clanes libres", y cuáles no son tan fuertes. Y no serán tan fuertes cuando la tierra se abra y el sol se vuelva rojo. Lo garantizo.

—Cicatriz, Obispo de Tijuana.





Assamitas



De los desiertos de Oriente llegan los Assamitas, y llevan con ellos una nube de terror. Los Assamitas son conocidos en la sociedad vampírica como un clan de asesinos al servicio de cualquiera que pueda pagar su precio. Este precio es la vitae de otros Vástagos; para los Assamitas la diablerie es el mayor sacramento.

Los Assamitas tienden a evitar los asuntos de la Camarilla y el Sabbat, trabajando para cualquiera de los dos bando (o para ambos). Circulan libremente por las ciudades bajo el control de las sectas. Los demás Vástagos los encuentran útiles para asesinar a sus rivales, llevar a cabo cazas de sangre, eliminar a chiquillos indeseables e infiltrarse en las bases de poder de sus rivales. No obstante, es raro que los Assamitas formen verdaderas alianzas con otros vampiros, pues consideran inferiores a los demás Hijos de Caín. Al contrario que los demás clanes, los Assamitas dicen descender no de un vampiro de la Tercera Generación, sino de uno de la Segunda, lo que convierte a todos los demás Vástagos en copias defectuosas.

En las noches anteriores a la formación de la Camarilla y el Sabbat, los Assamitas practicaban la diablerie a gran escala, siempre buscando acercarse a "Él", como llamaban a su mítico fundador. Tras la Revuelta Anarquista, cuando el Sabbat y la Camarilla se alzaron de las cenizas, muchos poderosos antiguos se sintieron incómodos con los asesinos caníbales que acechaban a los suyos. Recurriendo a los Tremere para que maldijesen la sangre de los Assamitas, la Camarilla puso un yugo sobre el clan que impedía a sus miembros consumir la sangre de otros Vástagos. Incapaces de oponerse al frente unido que representaba la Camarilla, los Assamitas se sometieron a tal indignidad. Los pocos que no aceptaron la maldición se ocultaron y acabaron uniéndose al Sabbat.

Quienes tratan habitualmente con los Assamitas han percibido una gran inquietud en el clan. La mayor señal es su reciente liberación del hechizo Tremere. Libre de los grilletes místicos que le impedían dedicarse a la diablerie, el clan ha iniciado otra campaña de asesinatos y canibalismo. Ahora los Assamitas matan sin provocación... y de hecho sin contrato.

El clan en general ha asumido una postura más agresiva. Mientras que antes los Assamitas no aceptaban nuevos contratos sobre una víctima que hubiera evitado sus intentos, el clan puede perseguirla ahora, lo que hace con inusitado fervor. De la misma forma, han dejado de honrar la ancestral costumbre de pagar un diezmo a sus sires. En estas noches de inminente Gehena no hay lugar para los Assamitas perezosos que se duermen sobre los laureles.

Pero no se sabe qué es exactamente lo que quieren los Assamitas. Ciertamente, han flexionado sus músculos en los campos físico y político, y agentes encubiertos del clan han salido a la luz en ciudades donde los gobernantes vampíricos se han vuelto fatuos y perezosos. Su presa sobre las ciudades de la India y Oriente Medio es mucho más fuerte de lo que cualquier otro Vástago hubiese supuesto. Los vampiros que antes veían a los Assamitas como funcionarios útiles y honorables (es decir, relativamente impotentes) están ahora aterrorizados por el clan.

Apodo: Asesinos

Secta: Los Assamitas desprecian por igual al Sabbat y a la Camarilla. Algunos permanecen en el Sabbat, y hay unos pocos solitarios en la Camarilla.

Apariencia: Los Asesinos tienden a vestir con estilo, pero a la vez de forma práctica. Las narices aguileñas, el pelo oscuro y las complexiones delgadas y ágiles son populares en el clan, aunque los vampiros de origen africano tienen rasgos más negroides. Últimamente se han unido al clan varios occidentales, pero siguen siendo una minoría: también pueden tener cualquier aspecto, pues son elegidos por sus aptitudes y no por su belleza. Además, la piel de los Assamitas va

haciéndose más oscura con el paso del tiempo (al contrario que la de los demás vampiros); los Asesinos más ancianos son casi de color ébano.

Refugio: Muchos antiguos del clan tienen sus hogares en Alamut, la fortaleza Assamita, que está situada en la cima de una montaña, supuestamente en algún lugar de la moderna Turquía. Los neonatos y los agentes operativos suelen elegir refugios remotos e inaccesibles para evitar las visitas inesperadas.

Trasfondo: Muchos *fida'i* (aprendices recién Abrazados) proceden de Asia Menor o el norte de África. Muchos miembros del clan han estado implicados en asesinatos y actividades delictivas en sus vidas mortales, aunque no es tan frecuente en los visires. Recientemente, el clan ha Abrazado a muchos neonatos de origen occidental, particularmente soldados, delincuentes y pandilleros.

Creación del personaje: Los Assamitas prefieren los Atributos Físicos, con los Mentales en un cercano segundo puesto. Favorecen por igual las Técnicas y los Talentos. Es típico que Naturaleza y Conducta sean muy parecidas, ya que el subterfugio no es su estilo, pero raramente son idénticas. Los Trasfondos más populares son mentor, Contactos y, por supuesto, generación.

Disciplinas del clan: Celeridad, Extinción, Ofuscación.

Debilidades: Tras su reciente liberación de la maldición Tremere, los Assamitas han recuperado su gusto por la vitae, especialmente la de otros vampiros. Obligado a recurrir a pociones alquímicas durante gran parte de su historia moderna, el clan es propenso a la adicción. Cada vez que un Assamita beba o incluso pruebe la sangre de otro vampiro, deberá pasar una tirada de Autocontrol (dificultad equivalente al número de Puntos de Sangre ingeridos + 3). Si falla, se convierte en un adicto, y debe hacer otra tirada de Autocontrol la próxima vez que entre en contacto con sangre de vampiro. Fallar la tirada provoca un frenesí, en el que el personaje hará todo lo físicamente posible para beber cuanta sangre pueda. Cuando se manifieste la adicción del personaje, la abrasadora necesidad de sangre deberá interpretarse: el clan Assamita no ve la necesidad de ocultar su naturaleza vampírica.

Organización: Los antiguos del clan siguen orquestando los movimientos de los Asesinos desde la fortaleza de Alamut (el Nido del Águila), pero más y más Assamitas han sido enviados por todo el mundo, matando Vástagos con y sin contrato. Muchas de las antiguas "normas de actuación" del clan (como la prohibición de atacar a un objetivo que ya hubiese derrotado a un Asesino) han sido descartadas. Para los que no pertenecen al clan, parece como si los Assamitas hubiesen emprendido una carga.

Los Assamitas se organizan en unidades similares a las manadas del Sabbat, las *falaqi*. Cada *falaqi* consiste en dos o tres Vástagos que se infiltran en una ciudad y se establecen allí. Los Assamitas locales emprenden actividades comunes en la Estirpe (establecer bases de poder, cultivar rebaños), pero también debilitan a los Vástagos rivales mediante asesinatos selectivos, pues no consideran que se les pueda aplicar la Sexta Tradición.

Linajes: El linaje de los visires se especializa en el estudio de la Taumaturgia y la magia de Oriente Medio. Los visires casi nunca abandonan los confines de Alamut, y nunca llevan a cabo operaciones de asesinato. En su lugar, se dedican a refinar su conocimiento (en consecuencia, el del clan) de la magia de la sangre. Los visires tienen Taumaturgia en lugar de Celeridad como Disciplina de Clan, pero deben gastar un Punto de Sangre adicional en todas sus invocaciones Taumatúrgicas. Los *antitribu* del Sabbat no se diferencian mucho de los Assamitas independientes, siendo la única variación su supuesta lealtad a la secta. Los Assamitas se llevan muy bien con su *antitribu*, sobre todo des el fin de la maldición Tremere.

Cita: *Ahorra tu aliento, débil... nadie oirá tus gritos. Ahora ayúdame en mi viaje de vuelta a la gracia de Haqim...*

En noches pasadas

Los Narradores que quieran ambientar sus juegos en noches anteriores a 1998 deberán hacer algunos ajustes al clan Assamita tal y como es presentado. Los Assamitas anteriores a 1998 tienen una debilidad de clan distinta, debiendo pagar a sus sires un 10% de la sangre que cobre por sus contratos. Además, no pueden beber la sangre de otros Vástagos. Si un Assamita ingiere sangre vampírica, causa un nivel de daño letal al personaje.

Estereotipos

Brujah: Aunque compartiésemos dioses en el pasado, ahora no tenemos nada en común.

Gangrel: Olvidaría la sangre mancillada de los animales, pero mi necesidad es grande.

Giovanni: Deja que trafiquen con sus muertos, pero nunca permitas que manchen tu dominio con su envilecida presencia.

Lasombra: Vulgares e indignos de confianza... pero están entre nuestros mejores clientes.

Malkavian: Su sangre transmite la locura, Evítales o sus trastornos te contaminarán.

Nosferatu: Su fealdad oculta un semblante de honor. Necios.

Ravnos: Los ruidos que hacen al ser desangrados me gustan más que sus feas canciones gitanas.

Seguidores de Set: Cenar con serpientes es llevar el veneno a tu mesa.

Toreador: La búsqueda de la belleza es un lujo, y por lo tanto un derroche.

Tremere: Nunca volveremos a soportar la indignidad de su hechicería. El único Tremere bueno es el que matas en el camino de vuelta al seno de Haqim.

Tzimisce: Es sorprende que nuestro común odio a los Brujos no nos haga llevarnos mejor. De todas formas, carece de importancia, pues estas reliquias no significan nada en el mundo moderno.

Ventrue: Aunque nos dejan practicar nuestros ritos en las ciudades que controlan, fueron ellos los que pusieron a nuestro clan bajo la maldición Tremere.

Caitiff: Paja inútil. Raramente se les hecha de menos, pero su débil sangre no nos sirve de mucho a largo plazo.

Camarilla: Sus noches están contadas, y no olvidaremos las cadenas que pusieron sobre nosotros.

Sabbat: Demasiado insensibles y desclasados, y tan contrarios a seguir los consejos de sus mayores que me recuerdan a adolescentes.

Giovanni



Los Giovanni son respetuosos, gentiles y educados. Rico más allá de lo imaginable, el clan Giovanni tiene sus raíces en una familia de príncipes comerciantes anterior al renacimiento. El clan conserva su hogar original en Venecia, una *loggia* de mil años de antigüedad justo fuera del centro. Ningún clan hace un espectáculo de la humildad y la propiedad como los Giovanni. Y ninguno esconde secretos tan blasfemos.

De acuerdo con las historias susurradas en los salones de la Camarilla y los esbats del Sabbat, el dinero de los Giovanni estropeó ala familia, y los venecianos se dedicaron a la nigromancia por puro y perverso aburrimiento. Sorprendentemente, la familia demostró una gran aptitud para el trato con los muertos, y sus habilidades atrajeron la atención de un Antediluviano ya olvidado. El vampiro Abrazó al cabeza de familia, Augustus Giovanni y le introdujo en el mundo de los Condenados. Aquel Antediluviano, dice la leyenda, tenía un profundo interés por la muerte, y con el Abrazo de Giovanni y su familia pretendía aumentar sus conocimientos de lo que había más allá.

El plan del Antediluviano funcionó mejor de lo que había esperado, pero de una forma distinta. Augustus, un mercader venal y poco honrado, vio la oportunidad de hacerse con el poder de su ingenuo sire y la aprovechó, eliminando, además, a todos los descendientes del vampiro. Tras beber la sangre de su sire, Augustus se convirtió en miembro de la Tercera Generación, fundando su propio clan: el Giovanni.

Los demás vampiros reaccionaron con horror y, durante un siglo, la "Estirpe Diabólica" Giovanni fue buscada y destruida. Finalmente, los Giovanni se sentaron frente a representantes de la recién constituida Camarilla y acordaron una tregua. Dicha tregua garantizaba que los Giovanni no participarían en la Yihad y dejarían que los demás vampiros se ocupasen de sus asuntos. Los Giovanni aceptaron, evitando el genocidio que seguramente hubiese seguido a su negativa.

Aprovechando su aislamiento de los demás vampiros, los Giovanni siguieron reuniendo discretamente riqueza y poder, sin dejar de practicar sus poderes de Nigromancia. Pocos creen que el clan estudie esta Disciplina por razones altruistas, y los recientes movimientos a gran escala de los Giovanni preocupan a muchos Vástagos. Con todo ese dinero y esas almas cosechadas, algo se cierne en el horizonte, un mal viento que sopla desde Venecia.

Los miembros del clan Giovanni lo son también de la familia Giovanni, y los no Abrazados suelen servir como ghouls a sus parientes vampiro. Este lazo familiar (el parentesco es *doble*) asegura la completa lealtad de los Giovanni. Aunque el clan se concentra sobre todo en Europa, ha empezado a expandirse por el mercado mundial, y últimamente parece más prolífico.

Apodo: Nigromantes.

Apariencia: Los vampiros Giovanni suelen tener un aire digno y respetable. En su mayoría tienen rasgos europeos, incluyendo tez morena, pelo oscuro y buena planta. Tienden a vestir bien, pero no recargadamente, prefiriendo los sutiles indicios de riqueza a las exhibiciones ostentosas.

Refugio: Los Giovanni prefieren los refugios adecuados a su riqueza, como mansiones, hogares palaciegos y apartamentos de lujo, pero es raro el Nigromante que no tiene un refugio secundario en una cloaca o un cementerio. Algunos Giovanni se introducen en las estructuras del poder médico para refugiarse en hospitales, donde hay una gran cobertura y es posible conseguir la preciosa sangre sin problemas.

Trasfondo: La mayoría de los Giovanni proceden de la familia veneciana, y han pasado gran parte de sus vidas mortales como ghouls al servicio de algún pariente. Por estrechamente unida que esté la familia, la rivalidad y las traiciones son comunes en el clan, pues cada miembro intenta afirmar su superioridad. Asombrosamente versátiles para tener una "cantera" tan limitada, los Giovanni pueden Abrazar a cualquier sujeto que parezca particularmente prometedor, pero sólo tras un "período de prueba" como ghoul llamado el Beso de Aspirante.

Creación del personaje: Los Giovanni suelen tener conceptos profesionales, lo mejor para los propósitos del clan. Sus Naturalezas y Conductas tienden a lo interesado y egoísta, aunque la degeneración está presente en la incestuosa familia, y hay muchos Pervertidos. Los Atributos Mentales y Conocimientos son primarios, y los Trasfondos son muy apreciados. Casi todos los Giovanni tienen un cómodo nivel de Recursos, y muchos disponen de Criados, Contactos e Influencia.

Disciplinas del clan: Dominación, Nigromancia, Potencia.

Debilidades: El beso de los Giovanni provoca un terrible dolor a los mortales que lo reciben. De hecho, es frecuente que la víctima muera por el trauma antes de tener ocasión de hacerlo por la pérdida de sangre. Los Nigromantes hacen el doble de daño que cualquier otro vampiro a los mortales (y *sólo* a los mortales) que reciben su Beso. De esta forma, si el Giovanni en cuestión toma un Punto de Sangre de un recipiente mortal, éste sufrirá *dos* niveles de daño. Por tanto, los miembros del clan suelen alimentarse de cuerpos ya muertos o de recursos como reservas de sangre de los hospitales.

Organización: Los asuntos del clan Giovanni se resuelven en Venecia, en una gran *loggia* conocida como el Mausoleo. Como es de esperar, el clan tiene una estructura familiar. El incesto, la necrofilia, el tráfico de favores el culto a los ancestros y la culpa cuidadosamente cultivada son muy comunes. Por lo general, cuando un Giovanni es Abrazado, ya ha visto más que suficiente para que no le afecte la existencia como no-muerto. La no intervención del clan en la Yihad permite a sus miembros centrarse en sus propias vendettas y en mejorar sus conocimientos de Nigromancia. Se dice que Augustus, el fundador del clan, mantiene el control directo sobre el mismo, aunque nadie ajeno a los Giovanni le ha visto en los últimos 400 años.

Linajes: Los Giovanni no tienen *antitribu*, ya que son leales a la familia en conjunto, si no individualmente. No obstante, el clan ha atraído a varias otras familias, entre ellas los Pisanob (brujos de América Central y del Sur, los Dunsirn (banqueros caníbales escoceses) los Milliner (una prominente familia de Nueva Inglaterra que se remonta a principios de siglo) y otras menores. No todos los Giovanni se apellidan Giovanni

Cita: *te aconsejo que uses otro tono conmigo. Después de todo, vales tanto para los Giovanni muerto como* no-muerto.

Estereotipos

Assamitas: Su reciente cambio de actitud me pone nerviosa.

Brujah: Tanto ruido, y tan poca señal.

Gangrel: Definitivamente olvidables; es raro que nuestros caminos se crucen.

Lasombra: Te apuñalarán por la espalda, pero eso es porque saben jugar a los juegos de la Estirpe.

Malkavian: La visión que ofrecen raramente vale la insoportable compañía que suponen; me pregunto si su "locura" no será un simple truco para reducir las defensas de sus enemigos.

Nosferatu: Este clan ha demostrado ser peligrosamente hábil para descubrir secretos. No hagas enemigos entre ellos o te convertirás en objeto de sus atenciones.

Ravnos: Nada bueno puede venir de un Vástago que afirma descender de las mentiras.

Seguidores de Set: Aunque vienen de la tierra de loes muertos, hay poco que podamos aprender de ellos sin corrompernos en el proceso.

Toreador: Amanerados e indolentes, pero tienen recursos apreciable.

Tremere: Escurridizos como anguilas, los Tremere son culpables del mismo crimen que nosotros, pero retozan en la misma política que les condena.

Tzimisce: Una maldad arcana, pero anticuada.

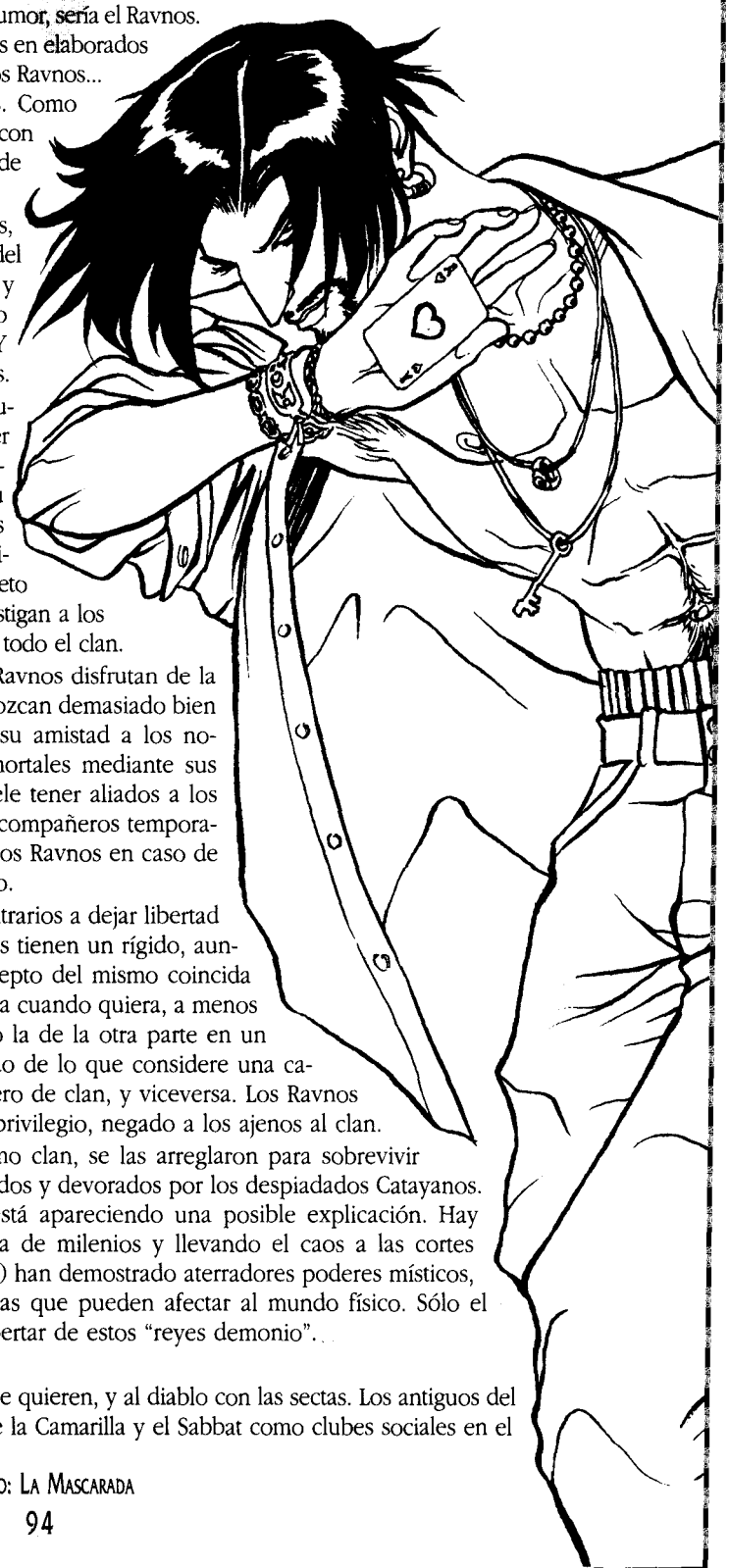
Ventrue: Pasan demasiado tiempo cultivando su imagen de mártires para intervenir en nada que realmente merezca la pena; carecen de dirección.

Caitiff: Criados de forma pobre e inconsecuente; son más mosquitos que vampiros.

Camarilla: Grande, estúpida y predecible. Como el gobierno americano.

Sabbat: Más pequeño, más estúpido y menos predecible. Como el gobierno italiano.

Ravnos



Si algún clan fuese reconocido por su perverso sentido del humor, sería el Ravnos. Son embaucadores de primer orden, tejiendo ilusiones y mentiras en elaborados planes para separar a los tontos de cualquier cosa que deseen los Ravnos... ya sea riqueza, sangre o incluso la libertad de sus víctimas. Como Mefistófeles, o el Viejo Bribón, los Vástagos usan sus trucos con cualquiera con el que se topen, sea humano o vampiro, y ay de quien no pueda pagar los costes ocultos.

Aunque muchos Ravnos se ven como grandes embaucadores, los generalmente benévolos trucos de Cuervo y Coyote no son del todo su estilo. En su lugar, recurren a un a tradición de ilusión y engaño heredada de los *rakshasas* y *ghuls* del Lejano y Medio Oriente. Tratar o negociar con un Ravnos es muy peligroso. Y *estos* demonios llevan mucho tiempo dedicados a los trapicheos.

Los Ravnos son nómadas de corazón y no se preocupan mucho por conseguir refugios permanentes o posiciones de poder en una ciudad. Incluso los que han escogido una ciudad determinada tienden a establecerse y abandonar los refugios según su humor. Tomando el cubil que les apetezca, haciendo lo que les dé la gana y marchándose en cuanto se aburran. Sus hábitos irritan a príncipes de todo el mundo, resentidos por la falta de respeto de los Ravnos a la Tradición de la Hospitalidad. Pero pocos castigan a los infractores, pues saben que al hacerlo atraerían la hostilidad de todo el clan.

Aunque tienen profundos lazos con los gitanos, pocos Ravnos disfrutan de la hospitalidad de sus parientes mortales. Quizá los gitanos conozcan demasiado bien la naturaleza de estos vampiros, y sean reacios a ofrecer su amistad a los no-muertos. Quizá los propios Ravnos alejen a sus familias mortales mediante sus peligrosos trucos. Sea cual sea el motivo, un Ravnos no suele tener aliados a los que recurrir con regularidad. Su encanto puede conseguirle compañeros temporales, y la lealtad de clan puede atraer la ayuda de algunos otros Ravnos en caso de necesidad, pero en última instancia sigue un camino solitario.

Naturalmente, los príncipes de muchas ciudades son contrarios a dejar libertad de acción a estos embaucadores en sus ciudades. Los Ravnos tienen un rígido, aunque excéntrico, código de honor, pero es raro que su concepto del mismo coincida con el de otros Vástagos. Un Ravnos puede romper su palabra cuando quiera, a menos que se haya escupido en la palma de la mano y estrechado la de la otra parte en un trato. Defenderá a ultranza su "buen nombre"... dependiendo de lo que considere una calumnia. Y por lo general acudirá en defensa de un compañero de clan, y viceversa. Los Ravnos pueden aprovecharse unos de otros, pero lo consideran su privilegio, negado a los ajenos al clan.

Quizá lo más preocupante de los Ravnos sea que, como clan, se las arreglaron para sobrevivir durante siglos en Asia, donde muchos Vástagos son perseguidos y devorados por los despiadados Catayanos. Ningún otro vampiro sabe cómo lo consiguieron... pero está apareciendo una posible explicación. Hay rumores de ancianos que despiertan, sacudiéndose la tierra de milenios y llevando el caos a las cortes Cainitas. Estos ancianos Ravnos (si los rumores son correctos) han demostrado aterradores poderes místicos, incluyendo un talento para proyectar ilusiones tan poderosas que pueden afectar al mundo físico. Sólo el tiempo puede decir el efecto que tendrá en la Yihad el despertar de estos "reyes demonio".

Apodo: Mentirosos.

Secta: Los Ravnos van allí donde les place y tratan con que quieren, y al diablo con las sectas. Los antiguos del clan, particularmente los establecidos en la India, se burlan de la Camarilla y el Sabbat como clubes sociales en el

mejor de los casos, instituciones huecas donde los vampiros pueden reunirse y confirmarse unos a otros que está en lo más alto de la cadena alimenticia. Los más jóvenes se limitan a rechazar la idea de darle a cualquier extraño aunque sea una mínima fracción de autoridad sobre ellos. Muchos Ravnos ven las promesas de libertad del Sabbat y de protección de la Camarilla como simples cebos, y las rechazan educadamente (o no tan educadamente).

Apariencia: Muchos jóvenes Ravnos occidentales son de ascendencia gitana, por lo general morenos y de pelo y ojos oscuros. Los de rasgos asiáticos, africano o nórdicos son raros, y todavía más los que no tienen rastro de sangre gitana. De hecho, los Ravnos europeos no Abrazan a ningún *gorgio* (no gitano).

La mitad oriental del clan es sobre todo de sangre india, aunque sus miembros han Abrazado a hombres y mujeres prometedores de otras etnias. Como sus primos occidentales, prefieren las ropas coloridas y llamativas, y disfrutan practicando su atractivo con los mortales.

Refugio: Los Ravnos son nómadas por naturaleza; incluso los orientales se sienten embargados por las ansias de vagabundear de vez en cuando. Los miembros del clan suelen viajar en furgonetas o remolques, estableciéndose donde pueden. Los que tienen parientes mortales, sobre todo los gitanos permanecen con sus familias durante un tiempo. Pero cuando los Vástagos locales empiezan a mostrarse curiosos, los Ravnos vuelven al camino.

Trasfondo: Estos vampiros nómadas Abrazan a pocos chiquillos, a pesar de sus lazos con la humanidad. No obstante, los miembros más jóvenes del clan hacen menos discriminaciones al respecto, y las últimas generaciones han visto Ravnos de todas las razas y culturas. Por lo general, los neonatos Ravnos sin rastro de sangre india o gitana demostraron en vida gran talento para el engaño y los trapicheos. El diablo tiene buen ojo para los suyos.

Creación del personaje: Los Ravnos suelen tener conceptos nómadas, y sus Conductas cambian según requiera la situación. Tienden a los Atributos Sociales como categoría primaria. Así como los Talentos. Muchos tienen una puntuación elevada en Recursos, ya sea en forma de tesoros ancestrales o como mercancías y obras de arte mal adquiridas.

Disciplinas del clan: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo.

Debilidades: Los Ravnos se han entregado tanto a sus vicios particulares que se han vuelto adictos a ellos. Cada Ravnos tiene una debilidad por algún tipo de truco, engaño o fullería, ya sea el robo, el juego, la mentira, el chantaje o incluso el asesinato bien urdido. Cuando se presenta la oportunidad, el Ravnos debe pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 6 para no caer en la tentación.

Organización: Los Ravnos no se fían de nadie, ni siquiera de sus compañeros de clan, pero pueden colaborar si es necesario contra un enemigo exterior. Suelen ofrecer grandiosas muestras de lealtad familiar, aunque nadie espera gran cosa de estos votos.

Pero los antiguos recientemente despertados están empezando a ponerse en contacto con Ravnos de todos los continentes. Aunque la caótica estructura del clan no ha sufrido todavía ningún cambio, es sólo cuestión de tiempo antes de que la voluntad de los ancianos se manifieste a través de los Ravnos más jóvenes.

Estereotipos

Assamitas: Se han convertido en *ghuls* todavía peores que antes. Lo único bueno de ellos es que ahora los demás clanes les odian y temen tanto que es fácil poner una buena cantidad de cuerpos fríos entre tú y esos devoradores.

Brujah: Adelante y deja que armen follón en sus jaulas. Si doblan los barrotes, les seguiremos fuera... y si aparece el guardia del zoo, ellos serán los primeros en caer.

Gangrel: Nuestros primos pobres, si eso es posible. Hacen agujeros en el barro y arrastran sus sucios culos hasta la ciudad sólo cuando silba la Camarilla. Perros falderos asilvestrados... ¿quién quiere una mascota así?

Giovanni: Familia y clan, lo mismo que nosotros. Déjales espacio, y puede que ellos hagan lo mismo. Si no, al infierno con ellos. Estarán mejor allí, de todas formas.

Lasombra: Parecen bastante blandos, pero son unos bastardos de lo más duro, te lo puedo asegurar. No son el niño nuevo del bloque, ni juegan a cosas de niños. (Encogimiento de hombros.) Hay que respetar eso.

Malkavian: Ven demasiado y solo se tragan sus propias ilusiones. No me gustan, no me gustan ni un poquito.

Nosferatu: Sus ojos y oídos son demasiado agudos para su propio bien. Sería una pena que les... ocurriese algo a esos reptantes de las catacumbas.

Seguidores de Set: ¿De qué está tan asustado todo el mundo? Ni siquiera un trato con el Diablo es malo si lees la letra pequeña. Las serpientes no pueden envenenarme, y no tengo alma que perder. Pero si todo el mundo pensase como yo, no sería "cliente predilecto". Así que deja que tiemblen.

Toreador: Camisas de poeta, vino y rosas, chaquetas de cuero, tatuajes artísticos... Mátame si alguna vez empiezo a actuar como uno de esos nenazas.

Tremere: Nuestros compañeros en la hechicería, que conjuran en nuestras sombras. Por supuesto, no tienen ni la mitad de nuestro estilo... el fuego fantasmal de mi primo me asustaría mucho más que las torpes pirotecnias de un Brujo.

Tzimisce: Hay algunas impurezas en la sangre de esos cabrones. Creo que a Caín le gustó un monstruo hace algún tiempo, y ellos son el resultado.

Ventrue: Inclínate si debes hacerlo, ruega si es necesario, y rájales la garganta si puedes.

Caitiff: Como los tontos, nace uno cada minuto.

Camarilla: Todo lo que necesitamos, empaquetado como un regalo de Navidad.

Sabbat: Dicen adorar su existencia, pero entonces me sorprende el autoaborrecimiento que revelan sus actos.

Linajes: Los Ravnos están divididos en líneas familiares, imitando a los linajes de sus parientes gitanos. Entre las familias están los Phuri Dae, que suelen concentrarse en Auspex en lugar de Fortaleza; los Urmen, que afirman que su sangre es la más extraña de todas y se centran en el Quimerismo, y los Vritra y Kalderash, de los que se dice que tienen oscuros pactos con los letales Catayanos.

Cita: *Si yo hubiese robado el sol no se lo habría dado a los humanos para que estuviesen calientes. Lo habría sumergido en el mar y hubiera empezado a comprar sus almas a cambio de fuego.*

Seguidores de Set



Los Seguidores de Set, o más comúnmente "Setitas", son vistos con más desconfianza que cualquier otro clan. Sus lazos con la arquetípica Serpiente del mito son bien conocidos, y aumentados por sus perturbadores poderes. Son custodios de un conocimiento que, de acuerdo con lo que dice, es anterior incluso a la Primera Ciudad. Cuando entran en una ciudad, es casi inevitable que la estructura de poder de los Cainitas locales quede erosionada. Pero lo más perturbador de todo es que como clan comparten una oscura y poderosas fe: una fe en que la sangre de los dioses corre por sus frías venas.

Por supuesto, el mismo nombre del clan es una prueba de ello. Según la mayoría de los Setitas, el fundador del clan fue nada menos que el dios oscuro del antiguo Egipto, un cazador sin igual en la noche del desierto. Otras historias dicen que Set era un Antediluviano (*como mínimo*) que se estableció como dios entre los egipcios. En todo caso, el gobierno de Set siguió sin oposición hasta que fue desafiado por un ser llamado Osiris, de quien unos dicen que era un vampiro y otros que algo distinto. Su guerra duró siglos, pero finalmente Set fue expulsado de Egipto, a las tinieblas. Y allí, dicen sus seguidores, en las tinieblas, fue donde el sabio y anciano Set empezó a gobernar en serio. Aunque el gran Set se ha desvanecido para el mundo, sus chiquillos se afanan por llevar al mundo a un estado favorable para su vuelta... ejecutando sus propios planes mientras tanto, por supuesto.

Para conseguir sus objetivos, los Setitas dominan varias herramientas poderosas. Para su mentalidad, las armas de la adicción, la seducción y la decadencia son los más viejos y adecuados medios para sus objetivos. Los Setitas usan drogas, sexo, dinero, poder (incluso vitae y conocimientos sobrenaturales) para atraer a otros a sus anillos. Hasta la fecha, los métodos del clan han demostrado ser terriblemente eficaces. Vástagos y ganado sucumben al encanto de los Setitas, haciendo encantados lo que les ordenan sus nuevos amos a cambio de su reptilesco patrocinio. De hecho, en algunas ciudades hay subculturas y estratos económicos enteros bajo el control de uno o más Setitas.

Los Seguidores de Set hablan crípticamente de sí mismos como "el más antiguo de los clanes", sea cual sea el sentido de la frase. Los historiadores de la Estirpe desdeñan esto como una fanfarronada sin fundamento, alegando que el auge de Set fue muy posterior a la época de la Primera Ciudad. No obstante, quienes escuchan con atención los susurros de las Serpientes no lo tienen tan claro, pues el clan parece tener acceso a conocimientos que, según temen algunos, podrían remontarse a las primeras y más largas noches de todas. Algunos Setitas han llegado a insinuar que Set fue arrojado a la oscuridad antes de que el mismo Caín fuese maldito... una teoría que rechaza la mayor parte de la Estirpe, pero con aterradoras implicaciones.

Sea cual sea el origen del clan, es un hecho que su influencia está verdaderamente extendida. Aunque son raros en los territorios "tradicionales" como Europa, los Seguidores de Set abundan en otras regiones del mundo. Tienen una fuerte presencia en África, sobre todo en El Cairo y la parte subsahariana del continente. Hay nidos Setitas en la India, justo en el límite de los territorios de caza de los Catayanos, buscando la sabiduría de dioses destructores y reuniendo cultos a su alrededor. Duermen bajo las arenas de Oriente Medio y gobiernan la noche caribeña. Y caminan sin miedo por los peores infiernos urbanos de América. Su red se extiende por todos los continentes, y los demás clanes no se han dado cuenta todavía de la gran parte del mundo que está en sus garras.

Apodo: Serpientes.

Secta: La neutralidad es demasiado valiosa para que los Setitas se molesten en alinearse. La Camarilla les resulta presuntuosamente idealista, lo mismo que el Sabbat. Prefieren vender sus secretos a ambos bandos, pero reservar los secretos verdaderamente significativos para uso exclusivo del clan.

Apariencia: Muchos antiguos tiene sangre norteafricana, egipcia o de Oriente Medio: No obstante, el clan ha adoptado una postura más igualitaria en los últimos años, Abrazando a hombres y mujeres de todas las razas. El

pelo rojo se considera una marca del favor de Set, y algunos neonatos se lo tiñen con alheña para demostrar su devoción. Por lo general, los Setitas tienen un gusto impecable para la ropa y accesorios, y su comportamiento incitante y a la vez autoritario suele fascinar a quien lo contempla.

Refugio: Aunque más jóvenes no se privan de irrumpir donde les place, los antiguos tratan la construcción de su refugio con gran reverencia. Muchos usan rituales alquímicos para consagrarlos, ya sean templos, bibliotecas ocultas o simples criptas. Muchos adiestran a cuadrillas de ghouls para el "sagrado deber" de vigilar el refugio de su amo, y a algunos les gusta dejar serpientes vagando por sus cubiles. Sus refugios suelen estar decorados al estilo egipcio, pero el clan se ha vuelto bastante multicultural en los últimos años. Un Setita puede adornar su refugio con estatuas de Ghana, alfombras de Marruecos o muñecas *kachina* de los indios hopi... lo que encaje con sus gustos y trasfondo.

Trasfondo: Muchos Setitas fueron criados de otros miembros del clan antes del Abrazo. Antiguamente sólo se elegía a egipcios, pero consideraciones prácticas han llevado a aceptar todas las razas. Las Serpientes tienden a elegir a quienes demuestran aptitudes para la manipulación y resistencia mental, lo primero para hacer que los mortales sirvan al clan, y lo segundo para aprender con seguridad el conocimiento guardado por los Seguidores. Los Setitas escogen sólo lo mejor; los demás no pueden esperar subir por encima del nivel de peón.

Creación del personaje: Los Setitas tienden a centrarse en los Atributos Sociales y Mentales, pero sus Habilidades cambian según el concepto del personaje. El Conocimiento Ocultismo es muy habitual. Sus Naturalezas pueden ser de tipo estudioso o bestial, mientras que sus Conductas son lo que resulte más apropiado para la ocasión. Muchos tienen grandes redes de Contactos, Rebaño (miembros de cultos), Criados y otros peones dispuestos a hacer lo que se les pida; lo que el Setita ofrece a cambio puede variar mucho, desde chantaje a simple amistad.

Disciplinas del clan: Ofuscación, Presencia, Serpentis.

Debilidades: Los Setitas, como criaturas de la más antigua oscuridad, tienen una grave alergia a la luz brillante, especialmente a la solar. Suma dos niveles a cualquier daño sufrido por la exposición al sol. Además, los Setitas restan un dado a todas las tiradas efectuadas bajo una luz brillante (focos, bengalas de magnesio...).

Organización: A título individual, los Setitas actúan de forma muy parecida a los demás vampiros, manteniendo rebaños, adquiriendo poder y sobornando. Tampoco son inmunes a la depredación de los rivales: el clan tiene una actitud darwiniana incluso entre sus propias filas. Pero colectivamente, las Serpientes suelen organizarse en templos donde pueden intercambiar sabiduría y practicar sus ritos. La jerarquía tiende a organizarse según la edad, con el más viejo y sabio oficiando. Circula el rumor de que en algún lugar de África se alza el Gran Templo de Set, la morada del Hierofante Oscuro del clan. Se dice que este Matusalén es el más poderoso de los chiquillos de Set y el primer vampiro Abrazado en el clan; de ser cierto, su conocimiento no tiene igual, y su autoridad sobre el clan es absoluta.

Linajes: Las Serpientes tienen varios linajes, muchos de ellos derivados de interpretaciones alternativas de la fe oscura de Set. La Senda del Guerrero es uno de los más dramáticos: estos acechadores veneran a Set como cazador y guerrero, y aprenden Potencia en lugar de Ofuscación. De forma similar, la Senda del Éxtasis glorifica los placeres de la carne ofrecidos por la Serpiente misma; estos vampiros se concentran en la Presencia sobre todas las Disciplinas. Por último, las Serpientes de la Luz son un linaje secundario que tiene su nido en el Sabbat. Estos Cainitas sólo se distinguen de las demás Serpientes en su aspecto, pero tienen un código de conducta que el resto del clan considera una herejía digna de la Muerte Definitiva.

Cita: *Por favor. Te creía por encima de esas falacias judeocristianas. "No confíes en la serpiente." "El conocimiento es la fuente de todo mal." ¿Por qué crees que los padres educan así a sus hijos... o que tu sire te enseñó eso? ¿Por qué no querrían compartir la sabiduría? Ah. Ya entiendes. ¿Te gustaría sentarte y hablar?*

Estereotipos

Assamitas: nuestros hermanos han olvidado sus enseñanzas al probar un poco de vitae. Y las implicaciones...

Brujah: Han olvidado más de lo que han aprendido. Antes merecían algo de respeto, pero ahora...

Gangrel: Astutos a su manera, pero carecen del sentido común de un perro. No tienen nada que necesitemos, y sólo son valiosos como una lección sobre el control.

Giovanni: Rivales peligrosos, aunque equilibran sus prioridades materialistas buscando de la iluminación.

Lasombra: Hijos del vacío recién destetados. Sólo los más viejos tienen alguna idea del poder que evocan.

Malkavian: Peligrosos. Custodios de verdades quizá más antiguas que nosotros mismos. Por suerte, los demás son tan tontos como para creer que sus profecías son delirios; si supieran escuchar el momento de Set habría podido llegar antes de que estuviésemos preparados.

Nosferatu: Un recordatorio no muy sutil de lo que somos y de porqué carece de sentido pretender otra cosa.

Ravnos: No te preocupes por los adolescentes vagabundos de este clan; son necios e ignoran su verdadero linaje. Es la cabeza de los *rakshasa* lo que hay que observar, y sus ojos han vuelto a abrirse.

Toreador: Tal ardor es... eh... admirable. Podría emborracharme con la pasión de un Toreador, y desangrarle mientras intentase llenarme de ella.

Tremere: ¡Cómo se parecen a los niños precoces, con la gafas colocadas seriamente sobre la nariz y un libro en el regazo! Ah, pero esta monada puede volverse peligrosa... y necesitará la guía de un padre...

Tzimisce: Los autodesignados dragones que, sin embargo, se arrastran por la noche y se alimentan de polvo. Son astutos, pero no tanto como nosotros.

Ventrue: No les gustamos, y difunden calumnias sobre nosotros, pues no pueden aceptar que somos mayores que ellos de y de más alta cuna. Pero espera un poco, y pronto dejarán de perseguirnos.

Caitiff: Como los demás, pero más fáciles de guiar. Su sangre traiciona las debilidades esenciales de los Cainitas.

Camarilla: A pesar de su habilidad para montar Mascaradas, no puede ver a través de sus propios velos.

Sabbat: Una máscara aterradora no hace un monstruo; simplemente hace más fácil de ver a una víctima.



Hay sangre en el alféizar. No pasaría nada si la ventana en cuestión no estuviera en un noveno piso, pero tal y como están las cosas podría considerarse algo extraño. La policía va a darse cuenta, notará que no hay salida de emergencia ni cadáver en el callejón y empezará a hacer preguntas. Luego, cuando el forense informe de que el cuerpo hallado en el sofá está totalmente seco habrá más preguntas todavía. Alguien con colmillos terminará sumando dos y dos y me meterá en un buen lío, ya que ha sido mi chiquillo el que ha organizado todo este desastre. Así que tengo que encargarme yo de la limpieza, porque en caso contrario el Príncipe "tengo un palo tan metido en el culo que no sé cómo no estoy paralizado" LeClercq usará esto como excusa para convertirnos a mí y a mi chaval en cenizas. Y aunque en estos momentos me importa un bledo lo que le suceda a mi Abrazado errante, no tengo la menor intención de ser crucificado solo porque él haya querido correrse una juerga.

Lo primero es lo primero. Destrozo el lugar en el mayor silencio posible. Queda algo de sangre en el cadáver, así que la esparzo por todas partes con cuidado de no dejar marcas de botas. En el proceso cojo todo lo que encuentro de valor con la esperanza de que algún hastiado detective de homicidios lo considere un caso de drogadicto asaltando un apartamento y encontrando dentro a sus dueños. El truco no resistirá un escrutinio concienzudo, pero al menos llevará a los polis por el camino equivocado si al final montan una investigación.

Luego tomo el cuerpo y lo arrojo por la ventana. Espero unos segundos para escuchar ese agradable golpe contra el pavimento (que tan bien conozco después de tantos "trabajos") y me concentro un momento, deshaciéndome de mi forma humana. Si alguien está mirando hacia la ventana desde la que el cuerpo cayó al vacío solo verá un murciélago perdiéndose en la noche.

Y ya ves, soy un murciélago muy cabreado, pero desde lejos esas cosas no son fáciles de distinguir.



Como jugador de **Vampiro: La Mascarada** debes crear un personaje, un *alter ego* a través del cual te relaciones con el mundo del juego y con el que participes en la historia. Como los de una novela o una película, este personaje se convertirá en protagonista de los relatos que narréis. En vez de inventar uno nuevo cada sesión, crearás un único personaje perfectamente detallado y asumirás su papel siempre que juegues. A medida que la crónica de tu grupo se desarrolle verás cómo tu vampiro crece y progresa. Al final, el personaje que has creado se hará tan real e inmortal como los grandes héroes (y villanos) de cualquier obra literaria.

Este capítulo describe el modo de construir un personaje vampiro, comenzando con un concepto general y convirtiendo dicho concepto en los Rasgos y números que se emplean durante las partidas. Aunque el proceso es relativamente sencillo y los jugadores pueden llevarlo a cabo por su cuenta, es mejor tener la supervisión del Narrador para que pueda dar algunas guías y responder a cualquier pregunta que pueda surgir.

Rasgos

Gran parte de la vida del personaje procede del modo en el que lo describes e interpretas. Por ejemplo, la disposición general de tu vampiro y su actitud hacia la alimentación, decididas por ti, podrían contribuir a determinar su papel en la historia. Sin embargo, determinados aspectos (la capacidad física, el aspecto y los poderes sobrenaturales, por ejemplo) se describen en términos numéricos y se emplean junto a los sistemas del juego. Estas características se denominan *Rasgos*. Sirven para cuantificar las capacidades y debilidades particulares de tu personaje, que a su vez afectan a la interacción con los personajes de los demás jugadores y con los creados por el Narrador. Por ejemplo, tu vampiro podría tener unos Rasgos Mentales elevados, haciéndolo imprescindible siempre que se requiera intelecto y sagacidad. A cambio podría tener unos Rasgos Físicos más bien pobres, obligándole a depender de los amigos cuando sea necesaria la fuerza bruta.

Los Rasgos se describen normalmente mediante números entre 1 y 5 (las puntuaciones de Humanidad/Senda y Fuerza de Voluntad son las excepciones; además, se rumorea que algunos vampiros particularmente antiguos y poderosos tienen *otros* Rasgos por encima de 5...). Estos valores representan la habilidad del personaje con cada Rasgo determinado. Un único círculo se considera una puntuación pobre, mientras que cinco indican una inmensa capacidad. Piensa en estas puntuaciones como en las estrellas con las que se valoran los hoteles y los restaurantes: uno es bastante malo, mientras que cinco es excelente. Estos valores son muy importantes a la hora de tirar los dados para realizar acciones (ver detalles en el Capítulo Cinco).

Rasgos y términos habituales

Todos los personajes de **Vampiro** disponen de los siguientes Rasgos:

Nombre: el nombre del personaje, que puede ser tanto el de nacimiento como un seudónimo. Algunos vampiros antiguos son llamados de muchas formas, mientras que de otros no se conoce nombre alguno.

Jugador: el nombre del jugador que interpreta al personaje en cuestión.

Crónica: se trata de una serie de historias relacionadas en las que participa tu vampiro. El Narrador te proporcionará el nombre de la crónica (¡aunque puede pedir vuestra ayuda para decidirlo!).

Atributos: los Atributos definen las aptitudes y el potencial innatos del personaje.

Ventajas: se trata de un término genérico para los numerosos beneficios que un personaje tiene por encima de la gente "normal", y que reúne otros tres Rasgos. Las **Disciplinas** son los poderes vampíricos que el personaje posee como resultado de su Abrazo. **Trasfondos** define sus activos materiales y sus contactos sociales. **Virtudes** muestra la fibra moral y espiritual de la criatura (tanto positiva como negativa).

Fuerza de Voluntad: este Rasgo refleja la motivación de tu personaje y su deseo de triunfar en cualquier empeño.

Reserva de Sangre: la reserva de sangre de tu vampiro es un indicativo del hambre que le atormenta.

Experiencia: el Rasgo de Experiencia representa todo lo que ha aprendido desde el Abrazo. Todos los personajes comienzan el juego con un valor de cero en este Rasgo. La experiencia se utiliza para adquirir nuevos Rasgos.

Naturaleza: se trata de la "verdadera" personalidad del personaje: quién es en realidad.

Conducta: ésta es la fachada que el vampiro presenta al mundo. Lo más habitual es que la Naturaleza y la Conducta sean diferentes, especialmente dado lo enrevesado de la mente de estas criaturas.

Clan: el clan de tu personaje define su linaje y su relación con Caín, el padre de todos los vampiros. El clan determina los poderes y debilidades de tu personaje.

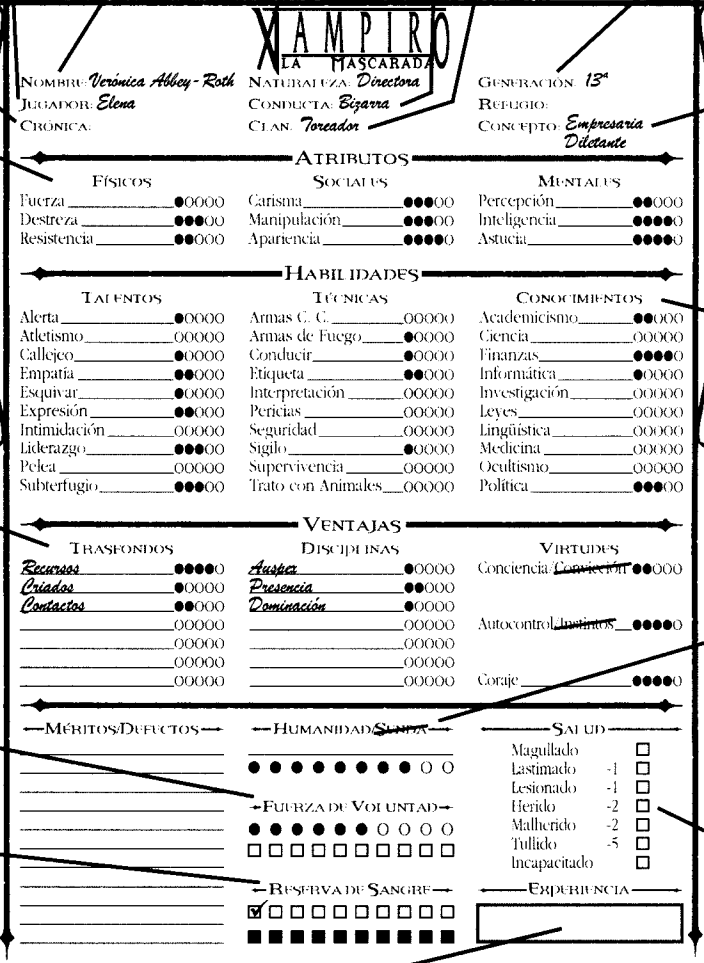
Generación: la generación de tu personaje, muy relacionada con su clan, define la potencia de su sangre y el grado de alejamiento de Caín.

Concepto: el concepto es un "boceto" de una o dos palabras de lo que era tu personaje antes del Abrazo (puede ser algo como "Vengador Demente" o "Estrella Porno").

Habilidades: las Habilidades son las capacidades que el personaje ha aprendido o adquirido de forma intuitiva.

Humanidad/Senda: estos Rasgos definen el punto de vista de tu personaje sobre la muerte. Los vampiros tienen un valor de Humanidad o una puntuación en una Senda específica, pero nunca ambas (aunque se pueda disimular...). La Humanidad es el Rasgo "por defecto"; las Sendas se presentan en el Apéndice.

Salud: aunque los vampiros ya no están "vivos", sus cuerpos muertos pueden sufrir tanto daño que queden incapacitados, llegando incluso a "matar" a la criatura (y obligándote a crear un nuevo personaje). El Rasgo Salud mide la gravedad de las heridas sufridas por el vampiro.





Comenzando

El sistema de creación de personajes de **Vampiro: La Mascarada** está diseñado alrededor de cinco conceptos básicos. Tenlos en la cabeza cuando crees a la criatura que asumirás en el Mundo de Tinieblas.

• Puedes inventar un personaje de cualquier edad, de cualquier cultura y de cualquier país, siempre que el Narrador te dé su aprobación. Sin embargo, todos comienzan como vampiros neonatos que han dejado hace muy poco la protección de sus sires. Se asume que los personajes de los jugadores no tendrán más de 25 años de experiencia como Vástagos. Desconocen en gran medida su nueva sociedad, ya que solo saben lo que sus sires les hayan contado. De este modo se permite a los personajes experimentar el Mundo de Tinieblas a medida que se desvela ante ellos en toda su malevolencia y misterio. La edad aparente de un vampiro es la que tenía en el momento de ser Abrazado y convertirse en uno de los Vástagos.

• El sistema de creación está pensado más como una herramienta de desarrollo de personalidades que como un elemento estricto de codificación mecánica. ¿Quién prefiere las reglas a un personaje interesante o a una buena historia? Los vampiros no son meros círculos en una hoja: la interpretación siempre es más importante que los números.

• Los jugadores disponen de una serie de puntos para gastar en los Rasgos que les gustaría que tuvieran sus personajes. También reciben "puntos gratuitos" al final del proceso, que podrán gastar para redondear el personaje, añadir algo de personalidad y diferenciar aún más a su vampiro del de los demás jugadores.

• Un Rasgo de 1 es pobre, mientras que uno de 5 es excelente. Por tanto, un vampiro con un único círculo en un Rasgo es muy malo *o* inexperto. No pienses que tu personaje es una porquería solo por tener un círculo en Manipulación. Los sistemas de experiencia que aparecen en la página 141 te permitirán mejorar y hacer crecer a tu vampiro. Los Rasgos se puntúan de acuerdo a una escala humana (excepto los vampíricos como las Ventajas y la reserva de sangre, cuya puntuación se da en el estándar de los Vástagos).

• Es tu responsabilidad asumir un papel que no provoque problemas con el resto del grupo. Los vampiros son criaturas solitarias, de modo que tiene que haber un motivo por el que te hayas unido a tus compañeros (los personajes de los demás jugadores). A pesar de que la hostilidad del Mundo de Tinieblas fuerza en muchos casos estas uniones, los Vástagos no se suelen reunir por placer.

El Narrador y la creación de personajes

El Narrador debe guiar a los jugadores a lo largo de todo el proceso, asegurando no solo la comprensión de cada paso, sino también conociendo a cada uno de los vampiros del grupo. Esta fase inicial puede proporcionar todo tipo de ideas maravillosas que de otro modo se podrían pasar por alto. Del mismo modo, si los jugadores están poco familiarizados con las reglas el Narrador puede utilizar la generación del personaje como una introducción al juego en su conjunto, informando al grupo de cómo funcionan los sistemas y dándoles ejemplos basados en los vampiros que están creando.

Proceso de creación de personajes

- **Paso Uno: Concepto del Personaje**

Elige concepto, clan, Naturaleza y Conducta.

- **Paso Dos: Selecciona Atributos**

Ordena las tres categorías: Físicas, Sociales, Mentales (7/5/3). Tu personaje tiene automáticamente un círculo en cada Atributo.

Decide los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Decide los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Decide los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

- **Paso Tres: Selecciona Habilidades**

Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5).

Elige Talentos, Técnicas, Conocimientos.

En este paso ninguna Habilidad puede ser mayor que 3.

- **Paso Cuatro: Selecciona Ventajas**

Elige Disciplinas (3), Trasfondos (5) y puntúa las Virtudes (7). Tu personaje tiene automáticamente un círculo en cada Virtud.

- **Paso Cinco: Toques Finales**

Apunta la Humanidad (igual a Conciencia + Autocontrol), la Fuerza de Voluntad (igual al Coraje) y la Reserva de Sangre.

Gasta los puntos gratuitos (15)

Conceptos de ejemplo

- **Artista:** músico, estrella de cine, pintor, adicto a las discotecas, modelo
- **Animal Social:** diletante, anfitrión, playboy, adulador, soltero de oro
- **Criatura de la noche:** discotequero, cabeza rapada, punk, borracho, *raver*, adicto
- **Criminal:** fugado, mafioso, camello, proxeneta, ladrón de coches, matón, ratero, perista
- **Chico:** niño, fugado, proscrito, golfo, pandillero
- **Errante:** mendigo, contrabandista, prostituta, drogadicto, peregrino, motorista, jugador
- **Extraño:** primitivo urbano, refugiado, minoría, teórico de la conspiración
- **Intelectual:** escritor, estudiante, científico, filósofo, crítico social
- **Investigador:** detective, policía de paisano, agente gubernamental, detective privado, cazador de brujas
- **Operario:** camionero, granjero, mano de obra, asalariado, albañil
- **Político:** juez, funcionario público, consejero, asistente, escritor de discursos
- **Profesional:** ingeniero, doctor, programador, abogado, industrial
- **Reportero:** periodista, reportero, paparazzi, presentador de un *talk-show*, editor de revista
- **Soldado:** guardaespaldas, mercenario, Boina Verde

Clanes

- **Assamita** (Independiente): los *Asesinos*, peligrosos diabolistas en una terrible búsqueda de vitae de Vástago, han perfeccionado el arte de matar en silencio.
- **Brujah** (Camarilla): la *Chusma* está compuesta por rebeldes e insurrectos que luchan apasionadamente por sus causas dispares. Los Brujah sueñan con una sociedad perfecta... para los vampiros.
- **Gangrel** (Camarilla): los nómadas *Extranjeros* son feroces y salvajes. Estos errantes solitarios son la fuente de muchas de las leyendas que relacionan a los vampiros con bestias oscuras.
- **Giovanni** (Independientes): retirados e incestuosos, los *Nigromantes* se dedican al comercio de la sangre, el dinero y las almas de los muertos.
- **Lasombra** (Sabbat): los misteriosos y perversos *Guardianes* lideran oficialmente el Sabbat. El clan Lasombra se sirve a sí mismo primero y a su oscuridad interior después.
- **Malkavian** (Camarilla): peligrosamente dementes y totalmente psicóticos, los *Chalados* no dejan de poseer una sorprendente perspicacia.
- **Nosferatu** (Camarilla): las horribles *Ratas de Cloaca*, deformes y desfiguradas, están condenadas al exilio de la sociedad humana, pero reúnen secretos en la oscuridad que los oculta.
- **Ravnos** (Independientes): los *Embaucadores*, siempre en movimiento, son maestros de la ilusión y el engaño, obrando sus trucos de forma malévola mientras viajan de una ciudad a otra.
- **Seguidores de Set** (Independientes): corruptoras y mortales, las *Serpientes* son temidas por su maldad y solicitadas por sus conocimientos arcanos y sus siniestros dones.
- **Toreador** (Camarilla): amantes del arte y de la estética, los *Degenerados* están atrapados en el estancamiento de la no-vida. Los Toreador son apasionados y decadentes, rodeándose de excesos para combatir su creciente malestar.
- **Tremere** (Camarilla): los *Brujos* forman un clan de hechiceros de la sangre en los que nadie confía... y a los que todos temen.
- **Tzimisce** (Sabbat): los brillantes pero monstruosos *Demonios*, un clan de nobles caídos del Viejo Continente, sirven ahora al Sabbat. Suya es la temible Disciplina que permite esculpir la carne.
- **Ventrue** (Camarilla): los *Sangre Azul*, la reluctante aristocracia de los Vástagos, expían su condena haciendo cumplir las Tradiciones y la Mascarada.

Arquetipos (Naturaleza y Conducta)

- **Ansioso de Emociones:** lo que cuenta es el *subidón.*
- **Arquitecto:** construyes un mañana mejor.
- **Autócrata:** necesitas tener el control.
- **Bellaco:** Los que pueden ganan, los demás pierden. Tú puedes.
- **Bizarro:** ¡tú eres el espectáculo!
- **Bravucón:** la fuerza es lo único que importa.
- **Bufón:** la risa atempera el dolor.
- **Celebrante:** existes para tu pasión.
- **Competidor:** tienes que ser el mejor.
- **Confabulador:** los demás existen para tu beneficio.
- **Conformista:** sigues y ayudas.
- **Director:** supervisas todo lo que debe hacerse.
- **Fanático:** solo importa la causa.
- **Hosco:** nada merece la pena.
- **Juez:** la verdad está ahí fuera.
- **Mártir:** sufres por un bien mayor.
- **Masoquista:** todas las noches pones a prueba tus límites.
- **Monstruo:** estás Condenado... ¡Actúa como tal!
- **Niño:** ¿no hay nadie que cuide de ti?
- **Pedagogo:** salvas a los demás mediante el conocimiento.
- **Penitente:** la no-vida es una maldición que debes expiar.
- **Perfeccionista:** nada está nunca bien del todo.
- **Pervertido:** solo importan tus propios placeres.
- **Protector:** todo el mundo necesita consuelo.
- **Rebelde:** no sigues las reglas de nadie.
- **Solitario:** sigues tu propio camino.
- **Superviviente:** nada logrará acabar contigo.
- **Tradicionalista:** todo debe ser como siempre ha sido.
- **Visionario:** hay algo más allá de todo esto.
- **Vividor:** el sentido de la muerte es el placer.

Disciplinas

- **Animalismo:** una afinidad sobrenatural con el control de los animales.
- **Auspex:** percepción extrasensorial, consciencia y premoniciones.
- **Celeridad:** rapidez y reflejos sobrenaturales.
- **Dementación:** la capacidad de transmitir la locura a una víctima.
- **Dominación:** el control mental por medio de una mirada penetrante.
- **Extinción:** el arte Assamita del asesinato.
- **Fortaleza:** resistencia sobrenatural, hasta el punto de soportar el fuego y la luz del sol.
- **Nigromancia:** el poder sobrenatural de invocar y controlar a los muertos.
- **Obtenebración:** control sobrenatural sobre la oscuridad y las sombras.
- **Ofuscación:** la habilidad para permanecer oculto, incluso en las multitudes.
- **Potencia:** la Disciplina del vigor y la fuerza física.
- **Presencia:** la capacidad de atraer, convencer y controlar multitudes.
- **Protean:** cambio de forma, desde la aparición de garras hasta la fusión con la tierra.
- **Quimerismo:** la habilidad de los Ravnos para crear ilusiones y alucinaciones.
- **Serpentis:** la Disciplina reptiliana de los Seguidores de Set.
- **Taumaturgia:** el estudio y la práctica de la hechicería de la sangre.
- **Vicisitud:** el arte Tzimisce de la escultura del hueso y la carne.

Trasfondos

- **Aliados:** confederados humanos, normalmente familiares o amigos.
- **Contactos:** las fuentes de información que posee el personaje.
- **Criados:** seguidores, guardias y sirvientes.
- **Fama:** lo conocido que es el personaje entre la sociedad de los mortales.
- **Generación:** lo alejado que está el personaje de Caín.
- **Influencia:** el poder político del personaje en la sociedad mortal.
- **Mentor:** el patrón vampírico que aconseja y apoya al personaje.
- **Posición:** la condición del personaje en la sociedad vampírica.
- **Rebaño:** los recipientes a los que el personaje tiene acceso franco y seguro.
- **Recursos:** riquezas, pertenencias e ingresos mensuales del personaje.

Puntos gratuitos

Rasgo	Coste
Atributo	5 por círculo
Habilidad	2 por círculo
Disciplina	7 por círculo
Trasfondo	1 por círculo
Virtud	2 por círculo
Humanidad	1 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo

El Narrador deberá comenzar fotocopiando y entregando las hojas de personaje que se encuentran al final del libro. Recorre junto a los jugadores cada uno de los apartados, explicando el significado de todos ellos. Deja que te vayan haciendo preguntas durante la explicación y ayúdales a lo largo del proceso: no los abandones a su suerte.

Cuando los jugadores estén familiarizados con la hoja de personaje dales algunas indicaciones del tipo de personajes que serían apropiados para la crónica. Por ejemplo, si se va a jugar en ciudades controladas por la Camarilla el Narrador podría prohibir cualquier vampiro independiente o del Sabbat. A veces los jugadores tratan de crear personajes totalmente inaceptables para la trama que tienes pensada, por lo que debes sentirte libre de desaconsejarlos en favor de otros que no afecten al desarrollo de la historia.

Se recomienda al Narrador que dedique toda una sesión a la creación de personajes y a los preludios (ver página 108). Los vampiros excepcionalmente complejos o las crónicas más misteriosas pueden necesitar incluso de toda una sesión para cada uno de los jugadores. Gastar un tiempo adecuado para la generación de los personajes asegura que se trate de vampiros "realistas", no de tristes listas sin vida de Rasgos y números en una hoja. Después de terminar con la parte mecánica del proceso llévate aparte a cada jugador e interpreta con él el preludio. Esta "mini-partida" individual es muy importante, ya que sirve como introducción a la crónica y como medio para añadir los últimos detalles al personaje.

Paso Uno: Concepto del Personaje

El concepto es la noción básica de tu personaje. No tiene que ser más que una idea general (salvaje, matón escurridizo, Malkavian secuestrador), pero debe bastar para poner en marcha tu imaginación. Si quieres puedes hacerlo más complejo: "Mi personaje es un Tremere callejero que fue Abrazado siendo niño, pero disponiendo ya de una cierta madurez precoz. Siente miedo de su propia naturaleza, pero sabe que la alternativa es la Muerte Definitiva y aún no está preparado para ella". En este paso se decide el concepto del personaje, el clan, la Naturaleza y la Conducta.

Concepto

Esta idea hace referencia a lo que el personaje era antes de convertirse en un vampiro. Muchos Vástagos se aferran desesperados a cualquier aspecto que hayan podido salvar de su vida anterior (la imagen que tenían de sí mismos, su profesión, el modo en que vivían, lo que los hacía únicos). En su nuevo mundo nocturno los ecos de su antigua existencia es todo lo que se interpone entre ellos y la locura.

El concepto es importante porque ayuda al vampiro a relacionarse con el universo. No se trata de un Rasgo numérico, y apenas tiene efectos mecánicos en el juego. Su ventaja es que te permite formular una personalidad para tu personaje y proporciona un ancla para cualquier Vástago que desee preservar su menguante Humanidad... o luchar contra ella.

En la página 103 se presentan algunos ejemplos. *¡Si no ves ninguno que te estimule inventa uno propio!* ¿Quiénes somos nosotros para decirte lo que puedes ser o dejar de ser?

Clan

El clan de un personaje es su "familia" vampírica, el legado de la no-muerte dentro del que fue Abrazado. Los vampiros siempre pertenecen al mismo clan que sus sires (aquellos que los Abrazaron). Vuelve a consultar el Capítulo Dos, echa un vistazo a los ejemplos y decide un clan al que te gustaría pertenecer. Como ya se ha mencionado, el Narrador podría no permitir a miembros de determinados clanes, según la secta dominante en la historia. Muchas crónicas iniciales, por ejemplo, solo permiten personajes de los siete clanes de la Camarilla.

Si un jugador lo desea no tiene porqué elegir un clan. En estas noches modernas la sangre de muchos vampiros está tan diluida que no pueden reclamar la pertenencia a ninguno de ellos. Despreciados y ridiculizados, estos "Caitiff" sin clan son cada vez más frecuentes. Si quieres interpretar un personaje así escribe "Caitiff" en el apartado "Clan" de tu hoja de personaje.

Naturaleza y Conducta (Arquetipos)

Después de elegir el concepto y el clan, el jugador debe escoger la Naturaleza y la Conducta de su personaje. Estos Rasgos psicológicos, conocidos como *Arquetipos*, ayudan a comprender qué tipo de persona es el vampiro. No se trata de elementos imprescindibles para jugar a **Vampiro: La Mascarada**, pero a veces ayudan a los jugadores a formarse una idea mucho más clara de sus personajes.

La Conducta es el modo en el que el vampiro se presenta al mundo exterior, la "máscara" que viste para proteger su verdadero ser. La Conducta suele ser diferente de la Naturaleza, aunque no siempre es el caso. Este Rasgo se refiere también a la actitud que el personaje adopta con más frecuencia: la gente cambia de Conducta tan a menudo como de idea. No tiene efecto alguno sobre las reglas.

La *Naturaleza* es el yo "real" del personaje, lo que *es* en lo más íntimo. El Arquetipo elegido por el jugador refleja el verdadero concepto que el vampiro tiene de sí mismo, de los demás y del mundo. La Naturaleza no tiene porqué ser el *único* aspecto de la personalidad del personaje, solo el más dominante. También se emplea para determinar la capacidad del personaje para recuperar Fuerza de Voluntad (ver página 136).

En las páginas 112-115 podrás encontrar una lista completa de Arquetipos entre los que seleccionar la Naturaleza y la Conducta.

Paso Dos: Seleccionar Atributos

Ahora es el momento de asignar números. El primer paso en la determinación de los Rasgos numéricos es ordenar por preferencias los *Atributos*, las habilidades naturales de las que dispone el personaje. ¿Qué fuerza tiene? ¿Es atractivo? ¿Se mueve rápido? ¿Es listo? Los Atributos responden a estas preguntas y a muchas más. Todos los personajes de **Vampiro** disponen de nueve Atributos divididos en tres categorías: Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia), Sociales (Carisma, Manipulación, Apariencia) y Mentales (Percepción, Inteligencia, Astucia).

El jugador debe decidir qué grupo de Atributos será el que su personaje tenga más desarrollado (primario) y después aquel en el que sea normal (secundario). Por último se designa el restante como el punto débil del personaje (terciario). ¿Es el vampi-

ro poderoso pero poco sociable, o tan atractivo como estúpido? El concepto y el clan pueden sugerir ciertos órdenes de prioridades, pero eres libre de elegir como mejor te parezca. No hay nada más aburrido que jugar con un estereotipo, aunque...

Todos los personajes de **Vampiro** comienzan con un círculo en cada Atributo, lo que refleja las capacidades básicas que tienen por haber sido mortales (la excepción son los Nosferatu, que no tienen ningún círculo en el Atributo Apariencia). Las prioridades del personaje determinan cuántos círculos se pueden asignar a cada grupo de Atributos. El jugador puede distribuir siete entre su grupo primario, cinco entre el secundario y tres en el terciario. Por ejemplo, un personaje atlético y resistente podría asignar siete círculos a la categoría Física, mientras que uno inteligente y sabio podría dejar esos siete para sus Atributos Mentales.

Paso Tres: Seleccionar Habilidades

Las Habilidades también se dividen en tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Los *Talentos* son Habilidades intuitivas heredadas o aprendidas "en el campo". Las *Técnicas* han sido adquiridas mediante un riguroso entrenamiento o una gran determinación. Podrían aprenderse con una práctica cuidadosa, pero también gracias a un intenso entrenamiento. Los *Conocimientos* son precisamente eso. Se trata de capacidades típicamente intelectuales que pueden estudiarse por medio de clases y libros.

Como los Atributos, durante el proceso de creación hay que ordenar estos tres grupos de Habilidades como primario, secundario y terciario. El primer grupo recibe trece círculos, el segundo nueve y el tercero cinco. Hay que señalar que, al contrario que los Atributos, los personajes no empiezan con círculos en ninguna Habilidad. También hay que tener en cuenta que en este paso no se pueden comprar más de tres círculos en ninguna Habilidad; incluso entre los no-muertos, los expertos no crecen de los árboles. Podrás superar este límite con los puntos gratuitos, pero eso vendrá más tarde.

Virtudes Alternativas: Convicción e Instintos

Vampiro: La Mascarada trata fundamentalmente sobre la aceptación de la naturaleza monstruosa y, esperamos, de la victoria sobre ella. Por este motivo recomendamos encarecidamente a los jugadores principiantes que seleccionen las Virtudes Conciencia y Autocontrol. Sin embargo algunos Vástagos, especialmente los del Sabbat, se adhieren a un código moral diferente. Para estos vampiros se podrían sustituir las dos Virtudes Mencionadas por *Convicción* e *Instintos* respectivamente (todos tienen la Virtud Coraje).

Estos dos Rasgos se presentan en la página 287. Si decides que tu personaje es lo suficientemente inhumano como para garantizar el uso de estas Virtudes (y si el Narrador te lo permite), podrás señalarlas en la hoja de personaje. No olvides que al obrar así estarás indicando claramente que tu vampiro es un monstruo.

Paso Cuatro: Elegir Ventajas

Ahora llega la parte de la generación del personaje durante la que el vampiro se hace realmente único. Las *Ventajas* son Rasgos que convierten al personaje en un aspirante a la jerarquía de la noche. Aquí no hay que asignar prioridades, ya que se dispone de un número fijo de círculos (que puede aumentarse más tarde mediante puntos gratuitos) para cada categoría.

Disciplinas

Cuando los vampiros son Abrazados sus sires les enseñan ciertos poderes místicos basados en la sangre conocidos como *Disciplinas*. Cada personaje comienza con tres círculos que pueden ser asignados como el jugador estime conveniente. Por ejemplo, podría poner los tres en un mismo poder, o adquirir tres Disciplinas cada una con un círculo. Los poderes comprados con los círculos de Ventajas deben elegirse entre las tres Disciplinas particulares que todo clan posee. La descripción de éstos en el Capítulo Dos indica las Disciplinas practicadas por cada uno, junto con cualquier posible variación. Si el personaje es un Caitiff sin clan podrá elegir cualquier Disciplina, siempre sujeto a la aprobación del Narrador (**Nota:** las Disciplinas obtenidas mediante puntos gratuitos no tienen porqué ser las de clan).

Trasfondos

Un personaje inicial tiene cinco círculos en *Trasfondos* que el jugador puede distribuir como desee. Estos Rasgos deben concordar con el concepto del personaje (un Gangrel que predica en las calles no debería tener Recursos, por ejemplo), por lo que el Narrador puede prohibir o aconsejar determinados Trasfondos.

Virtudes

Las *Virtudes* son muy importantes en **Vampiro**, ya que proporcionan el fondo moral del personaje y determinan su capacidad para resistirse a las tentaciones de la Bestia. La respuesta emocional de un personaje está íntimamente relacionada con sus Virtudes. Estos Rasgos definen el modo en el que el vampiro se resiste al frenesí, así como los remordimientos que pueda sentir por sus acciones. Son imprescindibles para luchar contra las exigencias de la Bestia y del Hambre. Casi todos los Vástagos pierden puntos en sus Virtudes a medida que envejecen y se hacen más insensibles.

Los personajes de **Vampiro** tienen tres Virtudes: *Conciencia* gobierna el sentido de lo que está bien y lo que está mal, mientras *Autocontrol* determina su capacidad para mantener la serenidad y contener el Hambre. *Coraje* mide la iniciativa y la habilidad para soportar la proximidad del fuego, la luz del sol y otras cosas temibles para estas criaturas.

Todos los personajes comienzan con un círculo en cada Virtud, pudiendo distribuirse siete adicionales como el jugador estime conveniente. Estos Rasgos son vitales para determinar la Humanidad y la Fuerza de Voluntad iniciales, así que ten cuidado a la hora de asignar los puntos.

Paso Cinco: Toques Finales

En esta fase el jugador puede gastar 15 puntos gratuitos para personalizar a su vampiro. Sin embargo, antes hay que apuntar algunas cosas.



Humanidad

La puntuación de Humanidad inicial de un personaje es la suma de su Conciencia y su Autocontrol, lo que dará un valor entre 5 y 10. Se recomienda a los jugadores que aumenten este Rasgo con puntos gratuitos, ya que un valor bajo indica una mayor proximidad de la Bestia a la superficie.

Nota: los personajes con Sendas en vez de Humanidad pueden emplear diferentes Virtudes para determinar sus puntuaciones iniciales. Consulta el Apéndice (página 286) para comprobar las Virtudes utilizadas por cada una.

Fuerza de Voluntad

La puntuación inicial de Fuerza de Voluntad del personaje es igual a su Coraje, por lo que puede ir desde 1 hasta 5. Se recomienda a los jugadores aumentar este valor con puntos gratuitos, ya que se trata de un Rasgo vital para superar situaciones emocionalmente peligrosas. También se emplea para resistirse al Frenesí (página 228), realizar tareas especialmente difíciles y alimentar ciertas Disciplinas.

Reserva de Sangre

Uno de los últimos toques de la creación del personaje es la determinación de la reserva de sangre inicial del vampiro. Es sencillo: tira un dado de 10; el número obtenido será la cantidad de puntos de sangre que se tendrá al comienzo. Ésta es la única tirada que se realiza en todo el proceso de creación.

Puntos Gratuitos

El jugador puede ahora gastar 15 *puntos gratuitos* para comprar círculos adicionales en sus Rasgos. Estos puntos pueden emplearse como desee el jugador. Cada circulo tiene un coste variable dependiendo del Rasgo de que se trate (consulta la tabla de la página 104) Recuerda que las Disciplinas adquiridas de este modo no tienen porqué ser las de clan (aunque puede ser necesaria una explicación del modo en que se consiguieron).

El Aliento Vital

Si has seguido todos los pasos anteriores dispondrás de un personaje... al menos en el sentido puramente técnico. Todos los círculos están en el papel y puedes relacionar tu hoja con las mecánicas del juego, tirando todo tipo de combinaciones de dados en los momentos adecuados.

Sin embargo, y para ser sinceros, para eso te podía haber quedado jugando a las damas, ya que en este punto tu personaje no está mucho más definido que una triste ficha sobre un tablero. Ahora es el momento de tomar ese esqueleto mecánico construido mediante reglas y convertirlo en un verdadero ser vivo (bueno, no-vivo). Echa un buen vistazo a tus Rasgos y valores. ¿Por qué están ahí? ¿Cómo se relacionarán con la historia? ¿Qué partes de tu personaje aún no conoces? Igual que un novelista construyendo una figura literaria, determina todos los detalles físicos, psicológicos e históricos que convertirán a tu personaje en alguien totalmente único, incluso entre los no-muertos.

Sí, tu vampiro tiene Apariencia 3, pero... ¿qué significa eso? ¿Tiene una sonrisa que derrite o simplemente exuda una gran confianza? ¿De qué color son sus ojos y su cabello? Si tiene una gran puntuación en Interpretación, Etiqueta o Armas de Fuego, ¿cómo consiguió estas habilidades? ¿Quiso desde siempre ser una estrella de cine? ¿Es su pulcra fachada la reacción a una niñez en un aparcamiento de camiones? ¿Apareció por algún

extraño motivo en una galería de tiro y descubrió una aptitud natural para hacer agujeros en las cosas? ¿Es su Aliado una examante que trabaja en el FBI y con la que mantiene una amistad llena de tensiones? ¿Sospecha ella de su nueva naturaleza y le ayuda para acercarse más y descubrir la verdad?

Esta última fase de la creación del personaje, aun siendo la menos "necesaria", es la más importante. De otro modo tu Brujah con Fuerza 4, Destreza 3 y Resistencia 3 será exactamente igual que otro Bruja con Fuerza 4, Destreza 3 y Resistencia 3. Créenos cuando te decimos que hay muchísimos de estos "personajes" de cartón piedra sueltos por ahí. Es una pena, ya que los personajes (especialmente los vampiros) deberían ser únicos, fascinantes, apasionados y memorables

El Preludio

El pasado de una persona es el cimiento sobre el que se construye su personalidad, motivo por el que deberías tener alguna idea de cómo fue la vida de tu vampiro antes del Abrazo para poder comprender quién es. El Preludio es una especie de mini-historia en solitario en la que te reúnes con el Narrador para interpretar retazos de la vida del vampiro antes del comienzo de la crónica. Sirve como un elemento narrativo que puede ayudar a detallar la existencia mortal y la personalidad del personaje hasta el momento del comienzo de la crónica.

Los preludios se juegan igual que una sesión normal, solo que varios años de vida se comprimen en una tarde de decisiones rápidas. Las relaciones románticas, la escuela, el trabajo, la familia, las amenazas externas son el tipo de cosas que podrías explorar en un preludio. Cuando hayas terminado comprenderás perfectamente la historia de tu vampiro y descubrirás algunos elementos del pasado que predijeron su futura existencia como Vástago.

El preludio ofrece durante la crónica un marco de referencia para todo lo que le sucede al personaje y para el modo en el que reacciona a los acontecimientos. Sin él el vampiro no podrá estar completo. Se trata de algo rápido, parecido a la página en la que el novelista presenta a grandes rasgos la historia de un personaje que acaba de aparecer. Es imprescindible para comprender sus motivaciones, pero no debe ser más extenso de lo necesario.

El Preludio: Guía del Narrador

"Te encuentras con tu antiguo novio para comer en la vieja cafetería a la que solíais ir. Desde entonces el lugar parece haber pasado malos momentos, o puede que lo hubieras idealizado en tu memoria. Él lleva un traje elegante (al parecer la abogacía le ha sido rentable), pero parece algo cansado, como si no hubiera dormido en mucho tiempo. A mitad de la comida admite tener problemas con su mujer. ¿Cómo reaccionas?"

Cada jugador interpreta el preludio a solas con el Narrador, ya que este formato ayuda a transmitir la idea de que se trata de algo propio y muy personal. Dos personajes podrían compartir parte de un preludio, pero solo cuando se trate de amigos íntimos que pasaran mucho tiempo juntos antes del Abrazo. No te preocupes por ignorar a los demás jugadores. Aunque cuando el juego en sí comience debes hacer lo posible por involucrar a todo el mundo, algo de expectación puede servir para abrir el apetito.

Tampoco hay ningún problema si se controla la situación mucho más férreamente. Da numerosas opciones al jugador y no dilates las decisiones demasiado tiempo: hazle responder rápido para que lo haga de forma instintiva. A no ser que quieras pasar toda una tarde con el preludio de cada jugador (lo que redundaría en personajes más detallados) debes comprimir las cosas para que éste se haga una idea más concentrada de cómo fue su vida hasta ahora.

Explora durante el preludio tanto el escenario como las reglas. Lo más probable es que no se produzcan combates; si parecen imprescindibles limítate a describir el resultado. ¡No puedes matar a los personajes antes de empezar a jugar!

"Es una tarde de noviembre, pero el sol ya casi se ha ocultado. Se suponía que tenías que reunirte con tu hermana en el parque, pero ya ha pasado media hora y aún no ha aparecido. Oyes a un perro ladrar en la distancia, y el sonido te hace darte cuenta de que estás sola. No hay nadie a la vista... salvo un mendigo borracho que camina hacia ti. ¿Qué haces?"

Hay que fijarse tanto en las reglas como en la ambientación. Que el jugador haga algunas tiradas. Déjale cambiar algunos Rasgos si durante el preludio parece evidente que sus valores no reflejan adecuadamente al personaje (aunque no lo permitas si lo único que se persigue es crear una máquina imparable). Explora en detalle el entorno del personaje. Descubre de dónde salen sus Trasfondos (presenta a sus aliados como personajes o visita su trabajo para comprobar de dónde sale el dinero del alquiler).

Puede parecer extraño interpretar escenas completamente mundanas, pero sirve para crear una sensación de normalidad que después es destrozada en mil pedazos al aparecer el lado sobrenatural. Una vez yuxtapones el tedio de la vida mortal con el horripilante y repentino ataque, Abrazo y renacimiento como vampiro, la tensión dramática de convertirse en un no-muerto es insuperable.

Mientras describes las cosas deja que el jugador te interrumpa con sus propias ideas y detalles sobre los acontecimientos. Recuerda que la historia se narra en conjunto y que el jugador es tu compañero de viaje. También puedes introducir detalles que provoquen determinadas emociones ("Tu novia, con lágrimas en los ojos, te dice que está embarazada"). Por supuesto, una vez que el personaje se convierte en vampiro ya no podrá estar allí para cuidar del niño. **Vampiro** es, en el fondo, un juego de horror, y para que los jugadores sientan lo que es ser uno de los Condenados deben tener una profunda sensación de pérdida.

"El hombre andrajoso te empuja contra la entrada del metro. Intentas gritar, pero no hay nadie en el vagón que pueda oírte. Las luces parpadean en el techo. El ruido del tren retumba en tus oídos y el hedor del atacante te produce nauseas. Es entonces cuando sientes sus dientes en tu cuello y el mundo comienza a difuminarse".

No olvides, por supuesto, que el Abrazo debe interpretarse hasta en sus menores detalles. Ese momento, más que ningún otro, define cómo cambiará al personaje su existencia como vampiro. Transmite la sensación de ser observado. Construye la tensión de tener un depredador invisible detrás de una víctima desprevenida. Aunque el jugador sepa lo que le espera, no debería saber exactamente cómo; describe el ataque con gran lujo de detalles para que parezca lo más real y terrorífico posible. Luego pasa a la transformación. Deja que el jugador sienta el trauma del

cambio. Aunque puedes interpretar algunos detalles de la existencia vampírica del personaje antes del comienzo de la crónica, debes intentar que el jugador no olvide nunca el Abrazo.

Preguntas y Respuestas

Las siguientes preguntas sirven como trampolín para descubrir la historia del personaje. Aunque no haya tiempo para un preludio detallado deberías intentar responder a todas las que puedas (ya sea por escrito o hablando con el Narrador). Cuanto más sepas sobre tu personaje más real parecerá cuando empiece el juego.

- **¿Qué edad tienes?**

¿Cuándo naciste? ¿Qué edad tenías cuando fuiste Abrazado? ¿Cuánto tiempo has existido como vampiro? ¿Qué edad aparentas? ¿Eres más maduro de lo que pareces, menos?

- **¿Qué tuvo de especial tu infancia?**

¿Cómo fue tu niñez? ¿Cómo se forjaron tus motivaciones y actitudes básicas? ¿A qué escuela fuiste? ¿Quiénes eran tus familiares inmediatos? ¿Cuál es tu primer recuerdo? ¿Fuiste al instituto? ¿Vivías en un pueblo o estabas siempre viajando de un lugar a otro? ¿Fuiste a la universidad? ¿Huiste de casa? ¿Practicabas algún deporte? ¿Duró alguna de tus amistades infantiles hasta la madurez?

- **¿Qué tipo de persona eras?**

¿Eras alguien decente o te portabas como un completo idiota? ¿Eras popular? ¿Tenías familia? ¿Cómo te ganabas la vida? ¿Tenías verdaderos amigos? ¿Qué te mantenía en marcha? ¿Te echará alguien de menos?

- **¿Cuál fue tu primer contacto con lo sobrenatural?**

¿Cuándo comprendías que te perseguían? ¿Creías en lo oculto antes del Abrazo? ¿Cuándo conociste a tu primer vampiro? ¿Sentiste miedo? ¿Incredulidad? ¿Furia? ¿Qué era lo que más te asustaba?

- **¿Cómo te cambió el Abrazo?**

¿Cómo te capturó tu sire? ¿Fue doloroso el Abrazo? ¿Sentiste algún perverso placer? ¿Te destrozó el Hambre? ¿Te asustó? ¿Te sentiste cómodo? ¿Estás agradecido a tu sire? ¿Quieres matarlo por lo que te hizo?

- **¿Quién era tu sire y cómo te trató?**

¿Qué sabes de tu sire? ¿Abusaba de ti, era arrogante, críptico o abierto? ¿Por qué crees que te eligió? ¿Cuánto tiempo estuviste con él? ¿Te enseñó algo? ¿Cuánto duró tu "aprendizaje"? ¿Dónde vivíais? ¿Dónde fuisteis? ¿Conocisteis a otros vampiros? ¿Juzgas a los demás vampiros según tu opinión sobre tu sire? ¿Cuándo te enseñó las Tradiciones?

- **¿Fuiste presentado al príncipe?**

¿Te dio el príncipe la bienvenida? ¿Era reacio a aceptarte? ¿Tuvo que ser sobornado o amenazado? ¿Tenía tu sire permiso para crearte? ¿Huyes del príncipe? ¿Qué crees que opina de ti?

- **¿Cómo conociste a tu cuadrilla?**

¿Os unisteis por azar o por designio? ¿Pertenecéis a la misma secta? ¿Compartís un propósito y una actitud? ¿Cuánto tiempo lleváis juntos en la ciudad? ¿Os conocíais alguno antes del Abrazo? ¿Cooperan vuestros sires o son rivales? ¿Qué mantiene unida a tu cuadrilla cuando las cosas se ponen feas?

- **¿Dónde está tu refugio?**

¿Dónde te ocultas durante el día? ¿Tienes alguna casa permanente? ¿Sigues en el lugar donde vivías como mortal? ¿Te ocultas en un edificio abandonado? ¿En las alcantarillas? ¿Tienes a alguien que te proteja durante el día?

- **¿Conservas contactos de tu vida mortal?**

¿Se te da por muerto? ¿Sigues vigilando a tus seres queridos desde la distancia? ¿Abandonaste por completo tu existencia mortal?

- **¿Cuál es tu zona de caza habitual?**

¿De quién te alimentas, y dónde? ¿Tienes un territorio que consideres exclusivamente tuyo? ¿Utilizan otros tu zona favorita? ¿Tienes que competir con ellos? ¿Cuál es tu presa predilecta? ¿Matas cuando te alimentas? ¿Tienes algún rebaño específico? ¿Seduces a tus víctimas? ¿Las secuestras? ¿Las asaltas en la calle? ¿Vienen a ti?

- **¿Qué te motiva?**

¿Buscas venganza sobre tus enemigos? ¿Añoras tu vida mortal? ¿Tienes alguna ambición en la sociedad de los Vástagos? Si se te concediera un deseo, ¿cuál sería?

Una Última Nota

A un personaje sin motivación más le valdría no sobrevivir al Abrazo. Conocer lo que mueve a tu personaje es vital para comprenderlo. Los valores de un vampiro suelen ser muy diferentes de los de los humanos normales, ya que la muerte y el renacimiento del Abrazo pueden cambiar por completo la personalidad. Piensa en dónde ha estado el personaje y dónde te gustaría verlo ir (o dónde le gustaría ir a él) Considera la Naturaleza y la Conducta: ¿te sugieren un objetivo? Cuando tengas una idea de las metas del personaje estarás un paso más cerca de convertirlo en una personalidad propia y completa.

Ejemplo de Creación

Elena quiere participar en la nueva crónica de **Vampiro: La Mascarada** de Andrés. Éste le dice que la historia se centrará en los asuntos de la Camarilla en la ciudad de Chicago, pocos años después del devastador ataque de los hombres lobo que resultó en la Muerte Definitiva de numerosos Vástagos. Le entregará una hoja de personaje y le dirá que los personajes deberían pertenecer a la Camarilla o ser independientes con buenas relaciones con ella (aunque a Andrés tampoco le importaría tener a un espía del Sabbat dentro de la cuadrilla...).

Paso Uno: Concepto

Lo primero que debe hacer Elena es dar con un concepto para su personaje. Le encantan los aspectos de intriga y alta sociedad de la Camarilla, por lo que decide que quiere interpretar a una vampira que se codee con los Vástagos y los mortales más influyentes de la ciudad. Elena, a la que le encanta la tragedia, decide que su personaje será la última hija de una familia antaño prominente pero caída lentamente en el declive. Pensando en una versión moderna de una diletante de los años 20, decide también que tendrá un gran olfato para los negocios y



las finanzas. El clan Ventrue es la opción evidente, pero para añadir un mayor interés se decanta por los Toreador.

Solo alguien totalmente insoportable llamaría a su personaje igual que él (para que hablen de Freud...), así que Elena inventa un nombre interesante: Verónica Abbey-Roth.

La jugadora piensa en la Naturaleza y la Conducta de la vampira. Decide que se trata de alguien que oculta una gran astucia tras una fachada abierta, sociable y superficial. Su Conducta (el rostro que muestra a los demás) será Bizarra, para reflejar una no-vida pasada en los salones y fiestas de la Camarilla. Elena cree que el talento de Verónica para los negocios necesita de una motivación interior y una actitud autoritaria a la hora de manejar los asuntos: elige Directora como Naturaleza. También cree ver interesantes posibilidades interpretativas al elegir un Arquetipo tan directo... ¡Imagina cómo responderán todos esos Vástagos influyentes ante una joven reina de la industria!

Como vampira de la Camarilla Verónica adopta el código moral Humanidad. Elena no tiene ningún problema, así que señala el Rasgo Humanidad en la hoja de personaje.

Paso Dos: Atributos

Ahora hay que asignar las prioridades a los Atributos de Verónica. Los Sociales parecen los indicados para la categoría primaria, piensa Elena, ya que gran parte de sus contactos con la gente serán en conversaciones civilizadas. Como categoría secundaria elige Mentales, reflejando su conocimiento y capacidad en los asuntos financieros. Esto deja los Atributos Físicos como terciarios, lo que concuerda con el concepto del personaje: es una amante, no una guerrera.

Elena puede dividir siete círculos entre los Atributos Sociales. Decidiendo que se trata de una mujer espectacular pone tres círculos en Apariencia, dando una puntuación total de 4 (recuerda que todos los Atributos tienen un punto "gratuito"). Verónica siempre ha tenido una gran capacidad para conseguir que los demás hagan lo que ella quiere, por lo que dos círculos van a Manipulación, consiguiendo un valor de 3. Por lo general se trata de alguien agradable: Elena asigna los últimos círculos a Carisma, que también sube a 3.

Con cinco círculos para los Atributos Mentales, Elena decide que su vampira es una mujer de negocios sagaz y taimada. Pone dos círculos en Inteligencia y Astucia, dándole un valor de 3 en ambos Rasgos. El punto restante se asigna a Percepción, que queda en 2.

Para terminar con los Atributos solo queda decidir los Físicos. Elena ve a Verónica como a una mujer delgada, menuda y huesuda, por lo que deja Fuerza en 1. Asigna dos círculos a Destreza (que queda en 3) y uno a Resistencia (2).

Paso Tres: Habilidades

Como los Atributos, las Habilidades también deben ordenarse. Elena decide que Verónica esta versada en Talentos, se le dan bien los Conocimientos y no es tan fuerte en Técnicas. Esto refleja su facilidad con las situaciones sociales y su aptitud en el traicionero mundo de los negocios, pero le deja espacio para refinar sus gracias.

Con 13 círculos para gastar en Talentos, Elena empieza colocando sin dudarlo ni un momento tres en Subterfugio: la vampira está bien familiarizada con las dulces traiciones. Otros

tres van a Liderazgo, ya que es su guía la que mantiene a flote la empresa familiar. Tanto Empatía como expresión reciben dos círculos, reflejando su elocuencia y su facilidad con la gente. Un círculo reciben Alerta (los inconscientes no sobreviven en la darwiniana sociedad de los Vástagos), Esquivar (ni los que no saben apartarse a tiempo) y Callejeo (porque todo el mundo debería conocer a alguien que sepa manejarse ahí fuera).

Elena dispone de nueve círculos para asignar a los Conocimientos de Verónica, y empieza colocando tres en Finanzas. Recibe otros tantos en Política, ya que siempre hay que saber a quién hacerle la pelota. La jugadora sitúa dos círculos en Academicismo para representar su conocimiento general del mundo. El último va a Informática, lo que le da una cierta ventaja sobre otros vampiros más viejos y tradicionales.

Solo hay cinco círculos para repartir entre las Técnicas, pero en estos momentos Elena no considera necesario ninguno más (aunque más tarde puede aumentar estos rasgos con puntos gratuitos). Para que no sea una grosera asigna dos círculos a Etiqueta (al parecer la escuela sirvió para algo). Otro va a Conducir y los dos últimos a Armas de Fuego (una mujer tiene que protegerse) y a Sigilo (a veces es mejor que no te vean), que quedan con una puntuación de 1.

Paso Cuatro: Ventajas

Elena ha llegado al momento de la creación en el que el personaje se convierte realmente en un vampiro. Debe decidir las Ventajas, los Rasgos de Verónica que la distinguirán de todos los demás.

Primero están las Disciplinas, los poderes místicos que los vampiros poseen gracias a su existencia sobrenatural. La jugadora tiene tres círculos para repartir, y al tratarse de una vampira Toreador puede elegir entre las Disciplinas Auspex, Celeridad y Presencia. Verónica no es un personaje muy físico, así que Elena ignora la Celeridad. Sin embargo si está inclinada a afectar a las emociones de los que la rodean, por lo que asigna dos círculos a la Disciplina Presencia. El otro va a Auspex, lo que le proporciona unos sentidos sobrenaturales.

Los Trasfondos de Verónica, para los que recibe cinco círculos, deberían gastarse construyendo una base de poder (según el concepto del personaje). Elena ignora Mentor, ya que imagina que Verónica tuvo problemas con su sire (aunque un mentor no tenga porqué ser el sire del personaje). Recursos cuadra perfectamente con su concepto, así que asigna cuatro círculos. El último es para Criados: Verónica tiene un chófer al que piensa en convertir en ghoul una noche de estas, "cuando me acuerde".

Para terminar de definir las Ventajas, Elena debe decidir las Virtudes de su personaje. Como su código moral es la Humanidad tendrá Conciencia, Autocontrol y Coraje. La vampira es fría y calmada, por lo que recibe tres círculos en Autocontrol, para un total de 4. Otro va para Conciencia, lo que da una puntuación de 2. No es totalmente despiadada, pero no le importa hacer lo que sea necesario para conseguir sus fines. Los últimos tres círculos van a Coraje, elevando el Rasgo a 4. Verónica está segura de sí misma y siente una gran dedicación por sus causas.

Paso Cinco: Toques Finales

Ahora hay que redondear el personaje y darle ese aliento vital. Lo primero es calcular la puntuación de Humanidad y Fuerza de Voluntad (*antes* de que se aumente cualquier Virtud con puntos gratuitos). La Humanidad inicial es 6 (Conciencia 2 más Autocontrol 4): no es una santa. Es algo más monstruosa de lo que a Elena le gustaría (quiere interpretar la caída de Verónica, no empezar ya metida en el pozo...), así que decide que más tarde asignará aquí algunos puntos gratuitos. La Fuerza de Voluntad es igual al Coraje, de modo que la jugadora marca cuatro círculos en la hoja de personaje. Para terminar, tira un dado de 10 caras: "1". Andrés pone una sonrisa burlona y ella le devuelve una mirada resignada (los vampiros gastan un punto de sangre cada noche, y Andrés es de esos Narradores que hacen gastar a los neonatos el punto la primera noche de su nueva existencia. Parece que Verónica comenzará con un hambriento frenesí). Elena marca una caja en la sección correspondiente de la hoja de personaje.

Todo lo que resta es gastar los 15 puntos gratuitos, que pueden emplearse para aumentar los Rasgos del personaje. Elena gasta dos para subir la Humanidad a 7, haciendo a Verónica menos bestial (al menos de momento...). Con otros dos sube Finanzas a 4, Sabiendo que la vampira necesitará una red de contactos en el mundo empresarial de Chicago, Elena gasta dos puntos en Contactos (viejos conocidos de la familia que admiran su ambición). Otros dos sirven para aumentar la Fuerza de Voluntad a 6 (es decidida, pero aún no se ha enfrentado a verdaderas pruebas). A Elena le gustaría comprar otra Disciplina con los últimos siete puntos, así que le pregunta a Andrés si puede tener un amante Tremere que le haya enseñado los rudimentos de la Taumaturgia. El Narrador le responde que puede tener un amante Tremere si le apetece, pero que no le iba a enseñar los secretos de la magia sangrienta de su clan a Verónica en esta fase de sus no-vidas La jugadora asiente y compra un círculo en Dominación con el beneplácito de Andrés (se trata de un poder más extendido que la Taumaturgia y no está tan celosamente guardado).

Como no se han gastado puntos en el Trasfondo Generación, se anota en el apartado correspondiente que Verónica pertenece a la decimotercera. Aunque su sangre no es tan potente como la de muchos Vástagos, ningún vampiro poderoso la verá como una amenaza (o como una cena).

Terminados todos los aspectos "mecánicos" del personaje, Elena decide dar más entidad a Verónica. Aunque los detalles pueden cambiar durante el preludio, de momento servirán para dar a Elena y a Andrés algo con lo que empezar a jugar.

Verónica creció rodeada por una elegante pobreza. Su rica familia estaba en su punto más bajo, por lo que decidió luchar con todas sus fuerzas por cambiar esta situación. En el proceso conoció a las personas equivocadas, una de los cuales se encaprichó con ella y la Abrazó. Aunque tiene muchos contactos, no ha acumulado la influencia suficiente sobe ellos como para llegar al nivel de los antiguos supervivientes de Chicago. Su ambición basta para conseguir beneficios, pero parece que sus intentos por recuperar la gloria familiar se ven impedidos por fuerzas misteriosas. No poder descubrir al responsable es una constante fuente de frustración para Verónica, que se pregunta si quizá su sire o alguno de sus amigos está detrás de todo.

Tiene su refugio en el garaje reconvertido de la casa familiar. Sus padres, ya muy ancianos, nunca abandonan la casa y

desconocen la naturaleza vampírica y las idas y venidas nocturnas de su hija. Su fiel chófer, Marcus, es un excelente conductor que maneja la pistola y el gato con igual precisión. El dinero de Verónica está invertido en su mayor parte en la casa y en los negocios, pero si liquidara sus activos dispondría de una considerable fortuna. Aunque nunca le falta suelto...

El vestuario de la Toreador es elegante y siempre atrae todas las miradas. Guarda un revólver de cañón corto en el bolso, pero nunca ha tenido necesidad de utilizarlo. Tiene un coche alemán al que mantiene en un estado impecable, así como un pequeño convertible para cuando no necesita a Marcus de escolta.

Sus asuntos nocturnos giran alrededor de la restauración de la posición y la influencia de la familia. Si esto no fuera posible, le gustaría elevarse a una posición influyente desde la que construir un nuevo legado sobre los cimientos del antiguo. En estos objetivos ha hecho numerosos compañeros entre los mortales y los vampiros de Chicago, y planea cultivar dichas relaciones para poder conseguir sus fines (lo que deja la puerta abierta para comprar más aliados y contactos en el futuro...). Aunque es autosuficiente y emocionalmente fuerte, Verónica comprende que en estos tumultuosos tiempos la compañía es necesaria, por lo que busca a otros vampiros con los que formar una cuadrilla de mutua protección. Elena deja en manos de Andrés la descripción de su sire, totalmente ajeno a los extraños intereses fiduciarios (y tan poco Toreador) de su chiquilla.

Y ya está. Elena podría elegir especialidades para los Rasgos con puntuación 4 (Apariencia y Finanzas), pero prefiere esperar a ver qué sale del preludio. Verónica está lista para enfrentarse a lo que el Mundo de Tinieblas quiera lanzarle.

Arquetipos de Personalidad

Todo el mundo interpreta un papel (o varios) todos los días. Todos mostramos diferentes capas de la personalidad, que varían desde lo falso hasta lo sincero. Cada uno de estos papeles define el modo en el que nos relacionamos con las gentes y lugares que nos rodean, y elegimos las partes de nosotros mismos que decidimos mostrar.

Con los Vástagos pasa lo mismo. Los conceptos de Naturaleza y Conducta se corresponden directamente con las diferentes máscaras que portamos cuando nos relacionamos los unos con los otros. La Naturaleza de un personaje de **Vampiro** es su verdadero yo, su ser interior. Es peligroso mostrar esta faceta, ya que permite a los demás saber quiénes somos y qué es lo que más nos importa. Por eso los personajes disponen de Conductas, los rostros que mostramos al mundo. Decidiendo el modo en el que nos relacionamos con el universo logramos determinar cómo se relaciona éste con nosotros, ya que guiamos las respuestas que nos dan los demás.

Filosofías aparte, la personalidad también tiene efecto en las mecánicas de **Vampiro**. Un personaje podría recuperar su motivación y sus ganas de salir adelante actuando según su Naturaleza. Cada vez que un personaje cumpla los requisitos del Arquetipo de su Naturaleza (ver más adelante) podrá, con el permiso del Narrador, recuperar un punto de Fuerza de Voluntad (ver página 136).

Los Arquetipos permiten a los jugadores construir una personalidad para sus personajes, definiendo parte de lo que les hace levantarse todas las noches. Los vampiros no tienen porqué estar todo el día dedicados al cumplimiento de sus Naturalezas y Conductas; lo que deben hacer los jugadores es actuar emocional y racionalmente como es *previsible* que haría el personaje en una situación dada. Se pueden inventar Arquetipos propios que definan de forma más precisa el modo en el que el personaje en cuestión responde a su entorno. Después de todo cada vampiro es único, así que un Arquetipo propio parece el resultado evidente de un personaje bien construido.

Estos son algunos Arquetipos básicos adecuados para las primeras partidas.

Ansioso de Emociones

Este Arquetipo vive por la emoción del peligro. Al contrario que las personas más cuerdas, éste se involucra en todo tipo de actividades peligrosas y potencialmente mortales. El Ansioso de Emociones no se comporta conscientemente de forma suicida o autodestructiva: no busca más que el estímulo del desastre inminente. Los pandilleros, ladrones ricos y exhibicionistas son ejemplos de este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que tengas éxito en una tarea peligrosa que hayas aceptado deliberadamente. Los Ansiosos de Emociones tampoco son estúpidos, así que el Narrador puede no recompensar a un jugador que envíe a su personaje al peligro con el único motivo de cosechar Fuerza de Voluntad.

Arquitecto

El sentido del deber del Arquitecto va más allá de sus propias necesidades. Trata de crear algo de valor perdurable para aquéllos que lleguen detrás de ti. La gente necesita muchas cosas y el Arquitecto obtiene satisfacción proporcionando lo que es posible. Los inventores, pioneros, fundadores de ciudades y empresarios osados suelen tener Arquetipos Arquitectos.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando establezcas algo de importancia o valor duradero.

Autócrata

El Autócrata quiere estar al mando. Busca el dominio por sí mismo, no porque piense en el buen fin de una operación o porque tenga las mejores ideas (aunque pensará que así es). Puede estar realmente convencido de que los demás son unos incompetentes, pero lo que realmente codicia es el poder y el control. Los dictadores, jefes de pandilleros, matones, tiburones de los negocios y demás calaña son Arquetipos Autócratas.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres el control sobre un grupo u organización.

Bellaco

Al Bellaco solo le importa una cosa: él mismo. A cada uno lo suyo, y si los demás son incapaces de protegerse ese es su problema. No tiene porqué tratarse de un matón; simplemente se niega a sucumbir a las quejas de los demás. Prácticamente todos los Bellacos se creen autosuficientes y tienen sus propios intereses siempre presentes. Las prostitutas, capitalistas y criminales encarnan bien este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando tu actitud egoísta te conduzca a una gran ganancia material o de cualquier otro tipo. A discreción del Narrador, acumular ganancias sin exponer tus debilidades podría permitirte ganar 2 puntos.

Bizarro

Los Bizarros son almas extravagantes que siempre buscan la atención y la posibilidad de ser las estrellas. Siempre tratan de estar acompañados, aunque solo sea para lograr admiración. Su motivación es la atención, y la búsqueda suele ser tan importante como el logro. Nada excita tanto al Bizarro como una audiencia a la que asombrar. Los intérpretes, hijos únicos y gentes con poca autoestima suelen poseer este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres asombrar. El Narrador es el encargado de decidir si lo has conseguido o no, incluso con los demás personajes de los jugadores.

Bravucón

El Bravucón es un matón y un tipo duro que a menudo disfruta atormentando a los débiles. Para él el poder otorga el derecho; eso es lo único que importa, por lo que solo se debe respetar a los poderosos. Por supuesto, el poder físico es el más importante, pero sirve cualquier otro. El Bravucón considera las amenazas un modo totalmente razonable de lograr la cooperación. No es incapaz de sentir misericordia o amabilidad, pero prefiere hacer las cosas a su modo. Los atracadores, racistas, matones y gente insegura suelen tener el Arquetipo Bravucón.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres lo que quieres mediante la fuerza bruta y la intimidación (no necesariamente física; muchos Bravucones amenazan de forma social o verbal).

Bufón

El Bufón ve el absurdo en todo. No importa lo triste que pueda ser la vida (o la no-vida), el Bufón siempre descubre un modo de reírse de ella. Este Arquetipo se niega a rendirse a la pena o al dolor, por lo que intenta siempre animar el espíritu de los que le rodean. Algunos Bufones llegan a tener ideales elevados, poniendo en cuestión el dogma impuesto y exponiendo sus defectos de forma burlesca. Comediantes, satíricos y críticos sociales son ejemplos de este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres animar a los demás, especialmente si en el proceso logras negar tu propio dolor.

Celebrante

El Celebrante goza con su causa. Ya disfrute el personaje con la batalla, con el fervor religioso, con la derrota de sus rivales o con la lectura, este placer le da la fuerza para resistir a la adversidad. Si se le da la ocasión, este personaje satisfará su pasión en la medida de lo posible. Al contrario que el Fanático, el Celebrante no actúa por sentido del deber, sino por entusiasmo. Los cruzados, hippies, activistas políticos y aficionados al arte pueden tener el Arquetipo Celebrante.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que persigas tu causa o conviertas a otro a tu misma pasión. Por el contrario, perderás un punto temporal de Fuerza de Voluntad cuando se te niegue tu pasión o cuando sufras una severa derrota.

Competidor

El Competidor disfruta enormemente persiguiendo la victoria. La vida es un reto al que enfrentarse y una nueva prueba que vencer. Para él todo son oportunidades para demostrar su superioridad como líder, como el más productivo, el más imprescindible, etc. Los tiburones empresariales, los atletas profesionales y los investigadores apasionados son ejemplos del Arquetipo Competidor.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres vencer en una prueba. Las victorias especialmente difíciles pueden, a discreción del Narrador, proporcionar más puntos.

Confabulador

¿Por qué trabajar para alguien cuando puedes engañar a otros para que lo hagan por ti? El Confabulador siempre intenta encontrar el modo más fácil de hacer las cosas, el atajo hacia la riqueza y el éxito. Algunos le pueden llamar ladrón, estafador o cosas aún menos agradables, pero sabe que todos harían lo mismo, solo que él es más rápido. Los criminales, estafadores, vendedores, golfos y empresarios pueden ser Confabuladores.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres que alguien haga algo por ti.

Conformista

El Conformista es un seguidor que marcha tras la senda de otro y que se encuentra seguro cumpliendo órdenes. Prefiere no tomar nunca el mando, tratando de fundirse con el grupo y prestando todo su apoyo. El Conformista queda atraído por la personalidad más dinámica o por aquel al que perciba como "el mejor". Ser un Conformista no es necesariamente malo, ya que todo grupo necesita seguidores para lograr estabilidad. Los *groupies*, votantes y "las masas" son Arquetipos Conformistas.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que tu grupo logre un éxito gracias a tu apoyo.

Director

Para el Director no hay nada peor que el caos y el desorden. Trata de tomar el control, adoptando cuando lo logra una actitud de "a mi manera o a la calle" a la hora de tomar decisiones. Lo que de verdad le preocupa es la restauración del orden, y para guiar un grupo no tiene porqué estar a su cabeza. Entrenadores, profesores y muchas figuras políticas ejemplarizan el Arquetipo Director.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando tu influencia consiga guiar a un grupo hacia la consecución de un objetivo difícil.

Fanático

El Fanático tiene un propósito que consume su existencia. Se vuelca completamente en su causa, y puede llegar a sentirse culpable si acomete cualquier empresa que le desvíe de la misma. Para el Fanático el fin justifica los medios: la causa es más importante que aquellos que la sirven. Los jugadores que opten por estos Arquetipos deben seleccionar una causa que seguir. Los revolucionarios, fanáticos religiosos y activistas sinceros son ejemplos de los arquetipos Fanáticos.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres algún objetivo relacionado con tu causa.

Hosco

El Hosco es amargado y cínico, y encuentra fallos en todo. No tiene sentido del humor. A menudo es pesimista y fatalista, y tiene a todo el mundo en muy baja estima. Para él el vaso siempre está medio lleno, pero cuando aparecen los demás se vacía rápidamente. Muchos vampiros antiguos y la llamada *Generación X* podrían ser Hoscos.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando alguien cometa alguna estupidez que tú ya habías advertido. Debes predecir el fracaso en alto (aunque puede tratarse de un mero susurro al Narrador).

Juez

El Juez no deja nunca de intentar mejorar el sistema. Disfruta con su naturaleza racional y con su habilidad para obtener la conclusión correcta al conocer los hechos. Respeta la justicia, ya que es el modelo más eficiente para resolver cualquier asunto. Aunque los Jueces tratan de solucionar los problemas no suelen ser visionarios, ya que prefieren los modelos probados a la introspección. Ingenieros, abogados y doctores suelen presentar este Arquetipo.

Mártir

El Mártir padece por su causa y soporta todas las penurias gracias a la convicción de que su sufrimiento mejorará el destino de los demás. Algunos Mártires solo buscan atención o simpatía por sus sacrificios, pero otros actúan de forma sincera y saludan a las penalidades con fe inquebrantable en sus creencias. Muchos Inquisidores, firmes defensores e idealistas son Mártires.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando te sacrifiques de algún modo por tus ideales o por el bien de otros.

Masoquista

El masoquista vive para probar sus límites, para ver cuánto dolor puede soportar antes de derrumbarse. Se regocija en la humillación, el sufrimiento, la negación e incluso el dolor físico. Define lo que es según su capacidad para sentir incomodidad, despertando cada noche para saludar a un nuevo dolor. Algunos atletas extremos, miembros de tribus urbanas y depresivos cínicos ejemplifican el Arquetipo Masoquista.

—Recupera dos puntos de Fuerza de Voluntad cada vez que experimentes un dolor que no habías sentido nunca.

Monstruo

El Monstruo se sabe una criatura de la oscuridad y actúa en consecuencia. La maldad y el sufrimiento son herramientas que emplea allá donde va, y no hay perversidad, mentira o dolor con el que no se atreva. El Monstruo no comete maldades por placer, sino como un medio para comprender aquello en lo que se ha convertido. Muchos Sabbat, antiguos degenerados y gente inestable muestran las características de este Arquetipo.

—Los actos malignos refuerzan el sentido de la existencia del Monstruo. Estos personajes deben elegir una atrocidad, y ganarán Fuerza de Voluntad cada vez que la cometan. Por ejemplo, un tentador recuperará Fuerza de Voluntad cada vez que logre que alguien cometa algún acto malvado, mientras que un apóstata lo conseguiría si hiciera a otro dudar de su fe. Elige un destino y cúmplelo.

Niño

El Niño sigue siendo de personalidad y temperamento inmaduro. Lo quiere todo *ahora*, y a menudo prefiere que sea otro el que se lo dé. Aunque normalmente es capaz de cuidar de sí mismo, le gusta tener a alguien que le proteja y atienda todos sus caprichos. Algunos Arquetipos de Niño son más inocentes que inmaduros, ignorantes de las miserias de la vida real. Niños, gente sobreprotegida y algunos drogadictos presentan este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que consigas convencer a alguien para que te ayude sin lograr nada a cambio, o para que cuide de ti.

Pedagogo

El Pedagogo lo sabe todo y trata desesperadamente de informar a los demás. Ya se trate de un deseo de ayudar o de un fin en sí mismo, se asegura de que su mensaje es escuchado. Este Arquetipo pueden poseerlo desde mentores bienintencionados hasta pedantes insoportables encantados de haberse conocido. Instructores y "veteranos de campo" son buenos ejemplos del Arquetipo Pedagogo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que sepas que alguien se ha beneficiado de la sabiduría que compartiste con él.

Penitente

El Penitente vive para expiar el pecado de su mera existencia. Se puede tratar de gente con baja autoestima o con verdaderas experiencias traumáticas, y se sienten impelidos a "buscar el perdón" por cargar al mundo con su presencia. Los Arquetipos Penitentes no son siempre religiosos. Algunos quieren realmente liberar al universo del pesar que provocan. Los pecadores arrepentidos, las personas con baja autoestima y los criminales con remordimientos son ejemplos de este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que creas que has conseguido la absolución por un agravio determinado. Esta redención debe ser de la misma magnitud que la transgresión: cuanto mayor es el crimen, mayor la penitencia. El Narrador es el que arbitra lo que constituye un acto razonable de reparación.

Perfeccionista

Este Arquetipo no quiere más que lo mejor. Un trabajo a medias no representa satisfacción alguna, por lo que el Perfeccionista espera el mismo grado de compromiso y atención al detalle a los demás. Aunque puede ser estricto y exacto, lo que le mueve (y a veces también a aquellos de los que es responsable) es el cumplimiento del objetivo. Los artistas, *prima donnas* y diseñadores conceptuales ejemplifican este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres un objetivo sin defectos o impedimentos constatables.

Pervertido

El Pervertido es una criatura extraña, ajena a la sociedad por unos "gustos" especiales que le alejan de la corriente general. No se trata de rebeldes indolentes o de "genios no reconocidos", sino de pensadores independientes que no terminan de cuadrar. Los Arquetipos Pervertidos suelen sentir que el mundo

está contra ellos, y por tanto rechazan la moral tradicional. Algunos tienen gustos, preferencias e ideologías esperpénticas. Los extremistas, famosos excéntricos y "bichos raros" son ejemplos de este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que te burles de la moral social sin ser reprendido.

Protector

Todo el mundo necesita consuelo, un hombro en el que poder llorar. El Protector lo encuentra consolando a los demás. Los vampiros con este Arquetipo suelen hacer todo lo posible por proteger a los mortales de los que se alimentan. Las enfermeras, doctores y psiquiatras son posibles Protectores.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres proteger o consolar a alguien.

Rebelde

El Rebelde es un descontento que nunca está satisfecho con la situación ni con el sistema. Odia la autoridad y hace todo lo que está en su mano para retarla y socavarla. Quizá crea realmente en sus ideales, pero también es común que desprecie a las figuras autoritarias por alguna incomprensión o "maldad" que se le hizo en el pasado. Los adolescentes, insurrectos y descontentos son buenos ejemplos del Arquetipo Rebelde.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que tus acciones afecten adversamente a la oposición que has elegido. Los Rebeldes pueden enfrentarse al gobierno, a la Iglesia, al príncipe vampírico, a lo que sea. El jugador debería elegir un objetivo a la hora de tomar este Arquetipo.

Solitario

Incluso en una multitud el Solitario destaca, ya que es evidente que se encuentra fuera de lugar. Otros lo ven como a un paria remoto y aislado pero en realidad prefiere su propia compañía a la de los demás. Por cualquier motivo desdeña a la gente, y el sentimiento suele ser recíproco. Los criminales, radicales y librepensantes suelen ser de Arquetipo Solitario.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres algo por tu cuenta que además beneficie de algún modo a la cuadrilla. Un éxito realmente impresionante enfrentado a una gran oposición puede permitirte recuperar *dos* puntos de Fuerza de Voluntad.

Superviviente

No importa lo que suceda, las probabilidades o la oposición, el Superviviente siempre logra salir adelante. Ya sea solo o con un grupo, la negativa de este personaje a aceptar la derrota puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Los Supervivientes suelen sentirse frustrados por la aceptación de su destino por parte de los demás, o por el conformismo con menos de lo que se puede lograr. Proscritos, gentes de la calle e idealistas pueden cuadrar en este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cuando sobrevivas a una situación peligrosa gracias a tu tenacidad, o cuando otro persevere a pesar de la oposición gracias a tu consejo.

Tradicionalista

Al Tradicionalista le satisfacen las costumbres ortodoxas y prefiere conseguir sus objetivos empleando métodos ya probados. ¿Por qué cambiar algo que en el pasado ha funcionado bien? Este Arquetipo se siente cómodo con el *status quo*, y desde luego lo prefiere a un cambio de resultados impredecibles. Conservadores, jueces y miembros de la autoridad son ejemplos de este Arquetipo.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que los métodos tradicionales demuestren ser los mejores. Recupera también un punto cada vez que logres resistirte a un cambio.

Visionario

El Visionario es lo suficientemente fuerte como para ver más allá de lo mundano y percibir lo realmente maravilloso. Estos Arquetipos tantean los límites aceptados por la sociedad y buscan lo que otros solo se atreven a imaginar. El Visionario no suele encontrar satisfacción en lo que la sociedad tiene que ofrecer; prefiere animar al mundo a ofrecer lo que *podría* tener, no lo que *tiene*. La sociedad suele responder negativamente a estas gentes, aunque al final sean las que provocan el progreso y el cambio. Filósofos, inventores y artistas de gran talento son Arquetipos Visionarios.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres convencer a otro para que crea en tus sueños y siga un curso de acción dictado por tu visión.

Vividor

El Vividor sabe que la vida (y la no-vida) es hueca y no tiene significado alguno, por lo que ha decidido disfrutar al máximo. No es necesariamente un irresponsable, simplemente está predispuesto a pasar un buen rato siempre que pueda. Casi todos suelen tener bajas puntuaciones en Autocontrol, ya que son dados a los excesos. Los hedonistas, sibaritas y diletantes son ejemplos del Arquetipo Vividor.

—Recupera un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que disfrutes al máximo y puedas expresar totalmente su exultación. A opción del Narrador, una fiesta especialmente salvaje podría proporcionar más puntos de Fuerza de Voluntad.

Atributos

Los personajes de **Vampiro** tienen Atributos que representan el potencial básico de todas las personas y de la mayoría de los seres vivos (y no-vivos). Casi todo el mundo tiene puntuaciones entre 1 (pobre) y 3 (bueno), aunque algunos pueden tener valores de 4 (excelente) o incluso 5 (máxima capacidad humana). Existen vampiros antiguos, de Sangre poderosa, de los que se rumorea que poseen Atributos aún más altos.

Físicos

Los Atributos Físicos definen la condición del cuerpo del personaje, indicando su fortaleza, agilidad y vigor. Un personaje orientado hacia la acción debería adoptar esta categoría como primaria.

Los vampiros pueden emplear la sangre consumida para aumentar de forma sobrenatural sus Rasgos Físicos (y solo éstos). Consulta la página 138.

Fuerza

Simón gimió al oír un golpe tras otro contra la puerta del hotel. Su sire tenía razón: las manadas de guerra del Sabbat eran



terriblemente tenaces. A no ser que lograra mantener la puerta cerrada mientras Josephine llamaba a la policía estaba acabado. Imaginándose despedazado por las garras del Sabbat, se apretó contra la puerta en espera de la siguiente lluvia de golpes.

La Fuerza es la potencia física bruta del personaje. Determina el peso que éste puede levantar o empujar y se emplea para comprobar el efecto de sus golpes sobre cualquier criatura u objeto. El Rasgo Fuerza se suma a la reserva de dados del personaje cuando consigue golpear a su oponente en combate cuerpo a cuerpo. También se emplea si se quiere romper, levantar o transportar algo, así como para determinar la longitud de un salto.

Especialidades: Agarre Fuerte, Brazos Poderosos, Reserva de Fuerza, Puños como Yunques

- • Malo: puedes levantar 30 kg.
- •• Normal: puedes levantar 50 kg.
- ••• Bueno: puedes levantar 125 kg.
- •••• Excepcional: puedes levantar 200 kg.
- ••••• Sobresaliente: puedes levantar 325 kg.

Destreza

La frente de Serina estaba cubierta de un sudor sangriento. Su presa sabía que estaba siendo perseguido, así que su capacidad para golpear rápidamente y por sorpresa era fundamental. Logró escalar por la escalera de incendios sin hacer casi ruido alguno, sabiendo que el hombre buscaría refugio en aquel callejón. ¡Ah, ahí estaba! Desnudó sus colmillos y sus garras y se dejó caer mientras aquel pobre diablo trataba de tomar lo que sería su último aliento.

El Atributo Destreza determina la agilidad general del personaje. Incluye su rapidez, sus reflejos y su velocidad general, además de indicar su capacidad para manipular objetos con control y precisión. En este Atributo se incluye también la coordinación manual y la gracia de los movimientos.

Especialidades: Grácil, Gracia Felina, Reflejos Eléctricos

- • Malo: eres bastante torpe. Baja esa pistola antes de que te hagas daño.
- •• Normal: no eres patoso, pero tampoco una bailarina.
- ••• Bueno: tienes un cierto potencial atlético.
- •••• Excepcional: si quisieras podrías ser acróbata.
- ••••• Sobresaliente: tus movimientos son líquidos e hipnóticos, casi sobrehumanos.

Resistencia

Simón despertó para encontrarse encadenado a una silla. El agente del príncipe le estaba observando.

"Parece que tus amigos del Sabbat te dejaron seco, ¿no?"

"No son mis amigos. Vinieron en busca de Josephine y de mí", respondió como pudo entre sus labios magullados.

"¿Por qué me mientes, Simón?" rió su secuestrador. "Solo tienes que decirme la verdad y todo esto habrá terminado..." El salvaje se arremangó la camisa y le golpeó en el rostro, rompiendo huesos y haciendo saltar la sangre.

Resiste, *se dijo Simón*. No podrán sacarte nada si tú no se lo permites.

El Rasgo Resistencia refleja la salud, dureza y vigor de un personaje. Indica hasta qué punto puede forzarse y cuánto castigo

es capaz de soportar antes de sufrir un trauma físico grave. La Resistencia también incluye una cierta fortaleza mental que representa la voluntad y la tenacidad para no rendirse.

Especialidades: Infatigable, Decidido, Duro como el Acero, Resuelto

- • Malo: no soportas un viento fuerte.
- •• Normal: estás en buena forma y puedes aguantar un par de puñetazos.
- ••• Bueno: tu condición física es muy buena y apenas padeces enfermedades.
- •••• Excepcional: podrías correr (y quizá ganar) un maratón.
- ••••• Sobresaliente: tu constitución es realmente hercúlea.

Sociales

A pesar de sus tendencias solitarias, los vampiros utilizan la sociedad humana como una herramienta para lograr sus planes. Los Atributos Sociales determinan el aspecto, encanto y capacidad de un personaje para relacionarse con los demás. Estos Rasgos son vitales a la hora de determinar las primeras impresiones, dinámicas personales y relaciones con otras personas.

Carisma

El príncipe apartó la cortina y entró en la sala donde estaba reunida la primogenitura. Sus patéticas conversaciones y cuchicheos se detuvieron mientras tomaba asiento en la cabecera de la mesa, sonriéndoles con la expresión de un depredador. A pesar de las diferencias de opinión, las rivalidades personales y los odios centenarios, aún aceptaban al príncipe como a su superior. Nadie podía resistirse a la arrolladora personalidad de aquel antiguo.

"¿Ves como me aman, aun en su odio?" comentó a su chiquillo, que se había sentado a su lado. "Déjales saber quién está al mando y los tendrás bebiendo de tu mano".

El Carisma es la capacidad de un personaje para agradar a los demás mediante su personalidad. Este Atributo se emplea cuando un personaje trata de ganarse la simpatía de otro, o cuando intenta que los demás confíen en él. No indica necesariamente una lengua de plata o la habilidad para avasallar a los demás, ya que puede tratarse simplemente de encanto personal. El Carisma determina la capacidad del personaje para convencer a los demás de sus puntos de vista.

Especialidades: Gentil, Educado, Elocuente, Ingenioso, Gracioso, Convincente

- • Malo: deja de meterte el dedo en la nariz.
- •• Normal: sueles caer bien y tienes algunos amigos.
- ••• Bueno: la gente siempre confía en ti.
- •••• Excepcional: posees un gran magnetismo personal.
- ••••• Sobresaliente: culturas enteras podrían seguir tu luz.

Manipulación

Daphne miró a Lucasz como si fuera el único Vástago de la ciudad que pudiera ayudarle. El muy idiota ya confiaba en ella, así que solo debía convencerle de que tenía que ir a hablar por ella con ese cabrón de Barzeski.

"Lucasz, eres el único que puede hacerlo. Tengo tantos problemas con ellos que Barzeski ni siquiera querrá verme. Además, si empiezas a tratar ahora estarán demasiado intimidados para ir más tarde a por ti".

Especialidades

Algunos personajes son especialmente buenos en la aplicación particular de determinados Rasgos. Por ejemplo, un pintor podría tener aptitud para los retratos, un jugador de fútbol podría rematar especialmente bien de cabeza y un luchador podría ser famoso por sus golpes bajos. Para representar esto, un personaje con Atributos o Habilidades de 4 ó más puede elegir especialidades para esos Rasgos.

Una *especialidad* es una subcategoría particular de un Atributo o Habilidad; por tanto, un personaje con Fuerza 5 podría estar especialmente capacitado para "levantar pesos muertos", mientras que alguien con Investigación 4 podría ser un mago de la "balística". Cada vez que el personaje realice una tirada de una actividad en la que él está especializado podrá tomar cualquier dado cuyo resultado haya sido "10", apuntar los éxitos de la manera habitual y volver a tirarlos en un intento de lograr más éxitos. Si en alguno de estos dados vuelve a salir un "10" se seguirá tirando hasta que no se saquen más "10".

Ejemplo: Victoria tiene Interpretación 4 con una especialidad en canciones de amor. Está actuando en un escenario y comienza a cantar su gran éxito "4Ever 1". Para determinar la reacción de la audiencia el Narrador le pide a la jugadora, Bárbara, que tire Carisma (4) + Interpretación (4) contra dificultad 6. La reserva de dados es 8 y Bárbara logra tres éxitos... ¡y dos de ellos son "10"! La jugadora toma estos dos dados y los vuelve a tirar, obteniendo 9 y 7, dos éxitos más. No puede seguir tirando, pero los cinco éxitos obtenidos indican que los espectadores se rinden totalmente a la pasión de Victoria.

La expresión de Lucasz se suavizó un tanto... ¡Le tenía! Ahora, con un poco de suerte, Barzeski y él se matarían mutuamente y se los quitaría a los dos de encima.

La Manipulación determina la capacidad de un personaje para conseguir de un modo u otro que los demás compartan sus puntos de vista o sigan sus dictados. En resumen, sirve para que los demás hagan lo que uno quiera. La Manipulación entra en escena cuando un personaje intenta influir o guiar sutilmente el comportamiento de otro. Se utiliza para engañar, embaucar, confundir o conducir a otros personajes. No importa que a las "víctimas" les guste o no el manipulador (en esto se diferencia del Carisma); alguien habilidoso puede llegar a emplear sus talentos con aquellos que le odian.

La Manipulación es un juego peligroso, especialmente entre los Vástagos (aunque sea el pan nuestro de cada día). Los fallos pueden provocar la ira de la supuesta víctima, y un fracaso puede añadir un nombre más a la lista de enemigos del personaje.

La gente es manipulada todos los días, pero normalmente se ignora ("¿Por qué no vas a la compra por mí?"). Sin embargo, si a la gente se le señala el hecho suele adoptar una postura bastante defensiva. La Manipulación puede ser el arma más poderosa en el repertorio de un Vástago, pero los fallos son potencialmente desastrosos. Los personajes con puntuaciones altas en Manipulación suelen recibir la desconfianza de los demás.



Especialidades: Persuasivo, Seductor, Razonable

- • Malo: una persona de pocas (e ineficaces) palabras
- •• Normal: a veces puedes engañar a algunos, como casi todo el mundo.
- ••• Bueno: siempre consigues descuentos.
- •••• Excepcional: podrías ser político o líder de un culto.
- ••••• Sobresaliente: "¡Por supuesto! ¡Le diré al príncipe que fui yo el que le clavó la estaca!"

Apariencia

"Bien, Harrick, veamos a quién han elegido los Toreador para discutir este asunto, ¿de acuerdo?" Jervis Graves sacó un habano del cajón de su escritorio y encendió una cerilla, apartándose instintivamente de la diminuta llama. "¡Qué pase!", dijo a su ayudante mientras las cenizas ardían en la punta del cigarro.

El puro cayó al mismo tiempo que la mandíbula de Jervis. En el despacho entró la mujer más horrenda que había visto jamás... y había tratado con muchos Nosferatu.

"Sangre de Caín, criatura, esa cara podría hacerme entrar en letargo".

"Sí, señor", respondió calmadamente la vampira. "He venido para tratar el asunto de..."

"No, no, ni hablar", le cortó Graves. "Dile a esos 'artistas' que si quieren hacer negocios con Jervis Graves tienen que enviarme a alguien que parezca humano".

El Atributo Apariencia es una medida del atractivo del personaje. Sin embargo, más que el simple aspecto físico es la suma de la gracia, la belleza y ese *je ne sais quoi* imposible de definir que hace a algunas personas deseables.

La Apariencia es más y menos que palabras: apela a los niveles inferiores de la psique, de modo que afecta a las primeras impresiones y a la naturaleza de los recuerdos posteriores. Por muy abierta que sea una persona, por mucha vehemencia que emplee al asegurar que "su personalidad es más importante que su aspecto", siempre se piensa en los demás según su apariencia.

Este Rasgo sirve para algo más que conseguir que recipientes potenciales te sigan por la pista de baile. En situaciones en las que la primera impresión es importante, o que estén relacionadas con gente que valora el aspecto físico, un personaje podría ver sus reservas de dados Sociales limitada a su puntuación en Apariencia. Por tanto, es importante tener el mejor aspecto posible antes de empezar a pedir ayuda para incendiar el refugio del Justicar.

- • Malo: más feo que pegar a un padre.
- •• Normal: no resaltas, para bien o para mal.
- ••• Bueno: los extraños te pagan bebidas en los bares.
- •••• Excepcional: eres lo suficientemente atractivo como para ser modelo; la gente hace todo tipo de cosas por ti.
- ••••• Sobresaliente: los demás reaccionan ante ti con unos terribles celos o con una admiración beatífica.

Mentales

Los Atributos Mentales definen las capacidades cerebrales del personaje, incluyendo aspectos como la memoria, la inteligencia, la comprensión del entorno y la habilidad para pensar, aprender y reaccionar.

Percepción

Lucasz estaba sentado en el diván de cuero, con la chaqueta abierta y las manos en la solapa, esperando la llegada de su extraño anfitrión. Sobre el fuerte olor de la piel pudo captar el aroma de... ¿amapolas? También oyó romperse un vaso.

Un hombre cargado de espaldas y de nariz ganchuda, probablemente el sirviente ghoul de Barzeski, entró en la habitación con una copa en una bandeja.

"¿Un aperitivo mientras el señor se viste, noble invitado?"

"Si no te importa, que mi sangre sea sin láudano", respondió Lucasz.

El ghoul palideció.

La Percepción mide la capacidad del personaje para observar sus alrededores. Puede tratarse de un esfuerzo consciente (como registrar una zona), pero normalmente es un acto intuitivo en el que los sentidos del personaje detectan algo fuera de lo normal. La Percepción es la sensibilidad del personaje a su entorno, y no suele estar presente en los cínicos y los hastiados (que ya lo han visto todo).

Se emplea para determinar si un personaje comprende una determinada situación y si detecta un estímulo. Puede avisar al personaje de emboscadas, ayudarle a identificar una metáfora, distinguir una pista en un montón de basura o desvelar un detalle oculto o bien camuflado, ya sea físico o de otra naturaleza.

Especialidades: Atento, Perspicaz, Cuidadoso, Astuto, Experimentado

- • Malo: quizá estés totalmente absorto en ti mismo o que seas sencillamente estúpido; en cualquier caso, no detectas ni las cosas más evidentes.
- •• Normal: lo sutil se te escapa, pero eres capaz de captar el cuadro general.
- ••• Bueno: percibes ambientes, texturas y cambios minúsculos en tu entorno.
- •••• Excepcional: prácticamente nada se te escapa.
- ••••• Sobresaliente: observas inmediatamente cosas casi imperceptibles para los sentidos humanos.

Inteligencia

Aisling contempló el frágil manuscrito, preguntándose por qué se resistía a cobrar sentido. Todos los símbolos estaban en orden, las invocaciones estaban claramente definidas y los movimientos se ilustraban correctamente. ¿Por qué no funcionaba entonces aquella maldita cosa? Parecía que el mago que había inscrito todo aquello hubiera dejado fuera algún elemento básico pero vital.

Hacia atrás...

Rió mientras sostenía el libro frente a un espejo. Ahí estaban los símbolos. Trabajando con el alfabeto invertido fue capaz de transcribir los versos adecuados de la página y practicar los movimientos de forma inversa. Había logrado romper aquel primitivo código.

El Atributo Inteligencia se refiere a la capacidad del personaje de aprehender hechos y conocimientos. También gobierna la capacidad del personaje para razonar, resolver problemas y evaluar situaciones. El nombre no hace justicia al Atributo, ya que también incluye el pensamiento crítico y flexible.

La Inteligencia no incluye la experiencia, la sabiduría ni el sentido común, ya que éstas son propiedades de la personalidad del personaje, no Rasgos. Hasta el personaje más inteligente puede ser incapaz de mantener la boca cerrada, o estar lo suficientemente chiflado como para no darse cuenta de que los matones que le piden las llaves del coche no pueden querer nada bueno.

Los personajes con una Inteligencia baja no son necesariamente estúpidos (aunque puede ser el caso), sino que podrían carecer de educación o tener un razonamiento muy simple. Del mismo modo, no todos los que tienen Inteligencia alta son Einstein; pueden ser particularmente buenos memorizando o tener un juicio especialmente agudo.

Especialidades: Conocimiento Escrito, Creativo, Analítico, Rompecabezas, Erudito

- • Malo: no eres el cuchillo más afilado del cajón (CI 80).
- •• Normal: lo suficientemente listo como para saberte normal (CI 100).
- ••• Bueno: más despierto que las masas (CI 120).
- •••• Excepcional: no solo eres listo, sino realmente brillante (CI 140).
- ••••• Sobresaliente: genio certificado (CI 160+).

Astucia

¡Fuego!

Lucasz saltó en cuanto las primeras oleadas de humo caliente se filtraron por el entarimado. ¡Primero veneno y ahora esto!

Mirando la puerta, el vampiro supuso que estaría atrancada por fuera. La ventana daba a la bahía, pero la salida significaba una caída de más de cien metros. Los conductos de ventilación eran demasiado pequeños como para caber.

Miró arriba. El espacio bajo la cubierta... Seguramente el Demonio no habría compartimentado aquel pequeño espacio. Solo había que trepar, atravesar el techo, caminar, bajar y dar con la puerta de entrada.

Tumbó el diván, se subió a él y atravesó el techo de yeso con los puños. Solo había que ver qué más sorpresas le esperaban.

El Rasgo Astucia mide la habilidad del personaje para pensar y reaccionar *rápidamente* en una situación dada. También refleja el ingenio general. Los personajes con una Astucia baja serán algo torpes y de mente aletargada, o quizá crédulos y poco sofisticados. Por otra parte, con una puntuación elevada casi siempre se tiene un plan preparado y es posible adaptarse rápidamente al entorno. Estos personajes también logran mantener la calma en situaciones tensas.

Especialidades: Actuar Primero, Cambio de Planes, Emboscadas

- • Malo: ¿Cómo...?
- •• Normal: sabes cuando apostar y cuándo plantarte en el póquer.
- ••• Bueno: no suelen sorprenderte ni dejarte sin palabras.
- •••• Excepcional: eres de esos tipos que hacen que al día siguiente todos piensen: "Ooh, debería haber dicho..."
- ••••• Sobresaliente: respondes a la velocidad del pensamiento.

Habilidades

Como se ha mencionado anteriormente, las Habilidades son los Rasgos empleados para describir lo que sabes y lo que has aprendido. Mientras que los Atributos representan tu potencial

bruto, las Habilidades se refieren a las formas que has aprendido de usar ese potencial. Puede que para atravesar una puerta no haga falta nada más que fuerza bruta, pero si quieres encajar la pieza de un motor sin romper nada más te vale aprender algo de mecánica. Cuando tires dados lo más probable es que emparejes una Habilidad con un atributo apropiado, representando adecuadamente la combinación de potencial y conocimiento necesaria para sacar adelante las cosas.

Existen 30 Habilidades: 10 Talentos, 10 Técnicas y 10 Conocimientos. Cada una cubre un amplio espectro de aptitudes. En algunas (Expresión, Oficios, Interpretación, Academicismo, Ciencia) es mejor elegir una especialidad (página 117), aunque su puntuación sea menor que 4. Así, un personaje con Pericias estará versado en todo tipo de trabajos de artesanía, pero podría defenderse especialmente bien con la mecánica del automóvil.

Talentos

Los Talentos describen lo que conoces de forma intuitiva, lo que puedes hacer sin adiestramiento o instrucción. El único modo de mejorar tus talentos es mediante la experiencia directa; con la excepción de algunos casos (como estudiar un libro sobre Jeet Kune Do para aprender un círculo de Pelea), estas cosas no pueden aprenderse en libros o cursos por correspondencia. Si intentas una acción con un Talento que no posees no habrá penalización a la reserva de dados de tu Atributo: estas Habilidades son tan intuitivas que prácticamente todo el mundo tiene alguna capacidad en todas ellas.

Alerta

Kincaid levantó un dedo y los demás vampiros que susurraban en el vestíbulo se callaron. "Llega Lady Anna", murmuró. Puso una mano en su oído y asintió. "Está a unas dos manzanas y no hay tráfico". Sonrió de forma malévola. "Ese Rolls modificado suyo es inconfundible. Ahora preparaos para darle la bienvenida, estúpidos".

Ésta es tu capacidad básica para notar las cosas que suceden a tu alrededor, aunque no las estés observando conscientemente. Alerta indica la atención que prestas al mundo exterior, estés ocupado o no. Este Talento suele emparejarse con Percepción, y funciona mejor para detectar estímulos físicos (en oposición a sensaciones o pistas).

- • Novato: no eres un alelado.
- •• Practicante: cotilla ocasional.
- ••• Competente: siempre prestas atención a lo que sucede a tu alrededor.
- •••• Experto: ya sea por paranoia o por buen juicio, raramente te cogen con la guardia baja.
- ••••• Maestro: tus sentidos están a la par con los de un animal salvaje.

Poseído por: Cazadores, Guardaespaldas, Personal de Seguridad, Periodistas, Desvalijadores

Especialidades: Ruidos, Conversaciones, Emboscadas, Armas Ocultas, Multitudes, Bosques, Animales

Atletismo

Ronnie tomó carrerilla y trepó por la valla metálica. Aún podía oír las risas y los gritos de la pandilla a su espalda, lo que inyectaba aún más adrenalina en sus músculos doloridos. Ya había hecho esto miles de veces, y antes de que se diera cuenta estaba al otro lado. Mientras seguía corriendo por el callejón trató de aclarar sus ideas, diciéndose que no había modo de que aquellos animales treparan tan rápido como él. Había ganado un poco de tiempo, y solo era cuestión de utilizarlo.

Entonces oyó el terrorífico sonido del alambre de acero desgarrándose...

Este Talento representa tus capacidades atléticas básicas, así como cualquier entrenamiento que hayas podido tener en deportes y otras disciplinas. Atletismo incluye todo tipo de carreras, saltos, lanzamientos, deportes, etc., aunque no cubre actividades motoras básicas como el levantamiento de pesas ni las capacidades cubiertas por otra Habilidad (como Armas Cuerpo a Cuerpo).

- • Novato: tuviste una niñez activa.
- •• Practicante: atleta de instituto.
- ••• Competente: atleta profesional.
- •••• Experto: entre la elite de tu deporte.
- ••••• Maestro: medallista olímpico.

Poseído por: Atletas, Aficionados, Guardas Forestales, Niños

Especialidades: Nadar, Montañismo, Acrobacias, Bailar, Carrera de Fondo, deportes específicos

Callejeo

A plena luz del día el espray de neón hubiera tenido un brillo distintivo. En la tenue penumbra de las farolas tenía un tono triste y apagado. A pesar de todo el joven, vestido con los colores de su banda, lo estudiaba con interés. "Sí, conozco esa marca", dijo al final. Sacudió la cabeza. "Malas noticias: las Garras Verdes, vietnamitas. El tipo de banda de la que nunca oyes hablar en esos malditos programas de la policía, pero a la que nadie con dedos de frente le toca los huevos..."

El mayor, fuera de lugar en aquel callejón con su impecable traje, se limitó a asentir. "Sí, precisamente. Son perfectos para nuestros planes".

Las calles pueden proporcionar información y dinero a aquellos que saben hablar la jerga adecuada. Callejeo te permite mezclarte sin llamar la atención en la escena local, conseguir información, comprender la jerga e incluso montar actividades criminales.

- • Novato: sabes quién vende drogas.
- •• Practicante: se te respeta en las calles.
- ••• Competente: podrías dirigir tu propia banda.
- •••• Experto: no tienes nada que temer ni en los peores barrios.
- ••••• Maestro: si no lo has oído es que no lo ha pasado.

Poseído por: Criminales, Indigentes, Reporteros, Detectives, Antivicio, Sabbat

Especialidades: Perista, Drogas Ilegales, Armas Ilegales, Rumores, Bandas, Carterista, Jerga Local

Empatía

"Quiero decir", gesticuló la joven, "¿cómo coño se supone que iba yo a cuidar del bebé? ¿Cómo?" Se secó los ojos con la servilleta y observó la taza con aire apesadumbrado y culpable. "Oh, Dios mío, mírame, llorando en medio de la cafetería... Debes pensar que soy idiota".



"No, no", dijo su compañero con suavidad. "Por favor, no. Ven". Se puso en pie y le ofreció la mano. "¿Por qué no vamos a algún sitio más tranquilo donde puedas contármelo todo?" Ella lo miró y sonrío débilmente. La expresión comprensiva de él era deslumbrante.

Comprendes las emociones de los demás y eres capaz de ponerte en su lugar, fingir simpatía o jugar con esos sentimientos. Se te da bien discernir las motivaciones y sabes cuándo te mienten. Sin embargo, podrías llegar a sintonizar hasta tal punto con estos sentimientos que tus propias emociones se vieran afectadas.

- • Novato: sueles prestar el hombro para que lloren.
- •• Practicante: a veces puedes sentir literalmente el sufrimiento ajeno.
- ••• Competente: comprendes las motivaciones de la gente.
- •••• Experto: es casi imposible mentirte.
- ••••• Maestro: el alma humana no tiene secretos para ti.

Poseído por: Asistentes Sociales, Padres, Actores, Psicólogos, Detectives, Seductores, Médiums, Buenos Amigos

Especialidades: Emociones, Personalidades. Motivos, Lograr Confianzas

Esquivar

Beckett maldijo mientras las balas impactaban contra la pared sobre su cabeza, haciendo saltar esquirlas de ladrillo. Se lanzó al suelo, rodando tras el contenedor justo cuando los proyectiles alcanzaban el lugar donde se encontraba hacía un segundo. Típico, *pensó.* Los secuaces de Saguryev son tan sutiles como él. *Tensó los dedos y gruñó a medida que las garras negras surgían de las puntas.* Veamos si al menos son más lentos.

Parece que sí lo eran...

Este Talento, la primera regla de la autoconservación, representa tu habilidad para evitar golpes, fuego de proyectiles e incluso coches a toda velocidad. Esquivar significa ponerse a cubierto, apartarse del camino de los golpes o usar cualquier otro método para evitar que te hagan daño.

- • Novato: te cubres la cabeza de forma instintiva.
- •• Practicante: has dado clases de defensa personal.
- ••• Competente: puedes esquivar piedras, incluso cuchillos.
- •••• Experto: hay que ser bueno para conseguir conectarte un puñetazo.
- ••••• Maestro: casi eres capaz de esquivar balas en campo abierto.

Poseído por: Policías, Criminales, Matones, Boxeadores, Habitantes de Barrios Conflictivos

Especialidades: Cobertura, Juego de Pies, Salto

Expresión

"Por la Sangre, Laveaux, componte. La cancioncilla de Victoria no merece consideración alguna, mucho menos una Caza de Sangre. Sí, aunque la letra pueda ser interpretada como una... sátira. Es un poco... desagradable para mi gusto, puede ser", dijo el príncipe, "pero no una violación de la Mascarada".

"¡El número 8 del Top Ten! Millones de mortales se están riendo de mí... en sus coches, en las discotecas, en sus condenados fonógrafos eléctricos... ¡Soy el hazmerreír de..."

"Elíseo, Laveaux, Elíseo. Éste no es lugar para tales arrebatos. ¡Recuerda dónde estás! En cualquier caso", siguió el príncipe secamente con una levísima sonrisa en el rostro, "no puede ser cierto, ¿no? Ese verso sobre ti y el..."

Laveaux se marchó con cajas destempladas, mostrando furiosos los colmillos mientras las arpías cuchicheaban a su espalda.

Ésta es tu habilidad para conseguir expresar correctamente tus ideas, ya sea en una conversación, en un poema o incluso en un mensaje de correo electrónico. Los personajes con una puntuación elevada pueden exponer sus opiniones y creencias de formas que no pueden ser ignoradas (aunque sean falsas o carentes de valor). También pueden ser actores con talento capaces de fingir emociones y estados de ánimo con cada gesto. Además, este Talento representa tu habilidad para la poesía, la escritura creativa y otras formas de literatura.

- • Novato: tu talento ha superado la fase de las poesías cutres en un cuaderno.
- •• Practicante: podrías dirigir el grupo de debate de la universidad.
- ••• Competente: podrías ser un escritor de éxito.
- •••• Experto: tu obra es carne de Pulitzer.
- ••••• Maestro: un visionario como tú solo surge una vez cada generación.

Poseído por: Actores, Escritores, Poetas, Políticos, Periodistas, Instructores, Agitadores

Especialidades: Actuación, Poesía, Ficción, Improvisación, Conversación

Intimidación

Lucita tomó aire y algo pareció reunirse a su alrededor, algo... palpable. Su mirada se posó en uno de los guardaespaldas de negro y luego en el otro, sin permanecer más de un segundo en cada uno. Los dos palidecieron. El de la izquierda trató de llevar tímidamente la mano a la sobaquera, pero se detuvo al instante al oír su voz.

"He dicho que ésta era una conversación privada. Largaos. Ya".

La intimidación puede adoptar muchas formas, desde las amenazas directas y la violencia física hasta la mera fuerza de la personalidad. Conoces el método adecuado para cada ocasión y puedes ser muy... persuasivo.

- • Novato: matón adolescente.
- •• Practicante: atracador.
- ••• Competente: sargento de instrucción.
- •••• Experto: tu aire de autoridad amedrenta a los transeúntes ocasionales.
- ••••• Maestro: puedes hacer huir a animales salvajes.

Poseído por: Matones, Ejecutivos, Oficiales Militares, Secuaces, Gángsters, Sabbat

Especialidades: Amenazas Veladas, Rango Militar, Violencia Física, Chantaje

Liderazgo

Kincaid se subió al improvisado escenario y agitó un puño. "¿Vais a arrodillaros y a ofrecer vuestro cuello al carnicero solo por que dice que el Padre Sabe lo que Hace? ¿Vais a verter el fuego de vuestros corazones en los decadentes labios de los antiguos?" Gritos entusiasmados sacudieron el lugar negando, pero Kincaid siguió como si no los oyera. "¿Quién heredará este mundo, esta noche, este futuro? ¿Aquellos que ya han vivido un milenio o dos, o aquellos que aún pueden hacer algo con su inmortalidad? ¿ESTÁIS DISPUESTOS A LUCHAR POR VUESTRA LIBERTAD?"

La respuesta fue un coro de gritos estremecedores. La voz de Kincaid se alzó para lanzar más consignas, aunque su corazón fuera frío como el hielo. Solo había en él una creciente llama de satisfacción... y anticipación.

Eres un ejemplo para los demás y puedes inspirarles para que hagan lo que tú quieras. El liderazgo tiene menos que ver con la manipulación de los deseos que con la presentación de uno como el tipo de persona a la que querrían seguir. Este Talento suele, por tanto, emparejarse con Carisma.

- • Novato: capitán de equipo infantil.
- •• Practicante: delegado estudiantil.
- ••• Competente: ejecutivo eficaz.
- •••• Experto: presidenciable.
- ••••• Maestro: podrías ser amo y señor de una nación.

Poseído por: Políticos, Príncipes, Directores, Ejecutivos, Oficiales Militares, Policía

Especialidades: Oratoria, Convincente, Amistosa, Abierta, Noble, Militar, Órdenes

Pelea

Lucita hundió fácilmente los nudillos en el cuello del príncipe (uno) y luego le atravesó los ojos con dos dedos precisos (dos). Uno-dos, tan rápido como mortal.

Sonrió tensa mientras el antes regio Cainita se cubría aterrorizado las cuencas vacías y la tráquea destrozada. Sin visión, sin voz... sin posibilidad de invocar su hipnótica y terrible majestad. El resto era pan comido.

El Talento Pelea representa tu capacidad de combate con garras y colmillos. Es tu habilidad en el combate sin armas, ya provenga de un estudio de las artes marciales o de simple experiencia, y te convierte en un adversario peligroso. Para ser un buen luchador hay que tener coordinación, resistir el dolor, ser rápido, fuerte... y *muy malo*: la voluntad de hacer lo que sea necesario para herir a un oponente es lo que decide muchas peleas.

- • Novato: te pegabas de pequeño.
- •• Practicante: has visto alguna trifulca tabernaria.
- ••• Competente: peleas de forma habitual, saliendo casi siempre mejor parado que tu oponente.
- •••• Experto: podrías ser un serio contrincante en un circuito de boxeo.
- ••••• Maestro: puedes matar a tres hombres en cuatro segundos.

Poseído por: Militares, Policía, Matones, Luchadores

Especialidades: Boxeo, Lucha Libre, Trucos Sucios, Patadas, Karate, Judo, Muay Thai, Proyecciones, Presas

Subterfugio

"Es decir, yo no puedo prometer nada, y te tengo demasiado respeto para decirte lo que le digo a las demás. ¿Quién sabe lo que depara el futuro?" David alzó la mirada y se encontró con la de Linda, que estaba al otro lado de una mesa baja. "Pero es diferente cuando estoy contigo. Para ser sincero...", decía David con la emoción a flor de piel, "no sé si he estado alguna vez enamorado, pero creo que esta vez podría ser..."

En silencio, Linda se acercó a él, tomó su mano y apoyó la frente contra su hombro.



¡Ja! El ganado cambia aún menos que nosotros, a pesar de su cacareado "progreso". *David (Dar-Inku en otra época) recordaba otras frases similares, pero dichas en griego, en arameo y en caldeo, en los baños de Roma y entre las columnas de una Nínive en ruinas.* Un verdadero maestro de la Yihad, *se dijo,* no necesitaba trucos mentales para engañar a un recipiente.

Sabes cómo ocultar tus motivaciones y proyectar la imagen que deseas dar. Además, eres capaz de discernir los objetivos de los demás y usarlos en su contra. Este Talento define tu capacidad para la intriga, los secretos y la traición. La maestría del Subterfugio te puede convertir en el seductor definitivo o en un brillante espía.

- • Novato: cuantas alguna mentirijilla ocasional.
- •• Practicante: un vampiro.
- ••• Competente: abogado criminalista.
- •••• Experto: agente encubierto.
- ••••• Maestro: eres la última persona de la que se sospecharía.

Poseído por: Políticos, Abogados, Vampiros, Adolescentes, Timadores, Ligones

Especialidades: Seducción, Mentiras, Fingir Muerte

Técnicas

Las Técnicas son Habilidades obtenidas mediante el entrenamiento, el aprendizaje y la instrucción. Si tratas de realizar una acción con una Técnica en la que no tienes puntuación la dificultad aumentará en uno. Un operario sin cualificar no es tan hábil como uno con Atributos menores pero con una cierta comprensión del proceso.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Aunque la bala del .44 le había perforado el hombro, Fátima giraba como una bailarina, colocando la cimitarra de Damasco directamente bajo el cuello del pistolero. La hoja, meticulosamente afilada, cortó sin problemas la carne muerta y las vértebras, decapitando al adversario casi de inmediato.

Mientras desviaba la atención hacia el aterrorizado compañero del atacante su expresión se volvió altiva. "¿Esto es lo que

os enseñan hoy en día, niñatos?" Su inglés era tan perfecto como la gracia con la que cambió la espada de mano. "¿Pistolas contra los vampiros? No, no, debéis hacer las cosas de forma adecuada". Aferró con fuerza la empuñadura. "Así".

Como dice la máxima vampírica, *Las pistolas no valen de nada contra un corazón sin vida.* Las espadas suelen ser mucho más útiles, igual que la habilidad para emplearlas adecuadamente. Armas Cuerpo a Cuero representa la capacidad para usar todo tipo de armas de mano, como las espadas y garrotes o la esotérica parafernalia de las artes marciales, como los sai y los nunchaku. Y, por supuesto, no podemos olvidarnos de la socorrida estaca de madera...

- • Novato: sabes cómo blandir un cuchillo.
- •• Practicante: te has metido en alguna pelea callejera.
- ••• Competente: podrías participar en el equipo de esgrima de la escuela.
- •••• Experto: podrías mantener el orden en una corte.
- ••••• Maestro: tus enemigos prefieren enfrentarse a los SWAT.

Poseído por: Asesinos, Pandilleros, Artistas Marciales, Policía, Duelistas, Medievalistas

Especialidades: Cuchillos, Espadas, Garrotes improvisados, Estacas, Hachas, Desarmar

Armas de Fuego

Valentine dejó escapar un suspiro de desprecio. Su mano hizo un levísimo movimiento y al instante apareció en sus dedos un deslustrado revólver. Antes de que los guardias de seguridad pudieran siquiera tomar aliento para gritar, la habitación se llenó de detonaciones, una detrás de otra.

La vampira pasó elegantemente sobre el charco escarlata y se dirigió directamente hacia la puerta de roble.

Si ejecutas a un mortal con una espada comienzan las investigaciones. Si desmembras a alguien con tus garras fuerzas los límites de la Mascarada. Por eso los Cainitas se han adaptado y muchos han dedicado sus energías a aprender a matar con pistolas. Esta Técnica representa la familiaridad con todo tipo de armas de fuego, desde los revólveres hasta las ametralladoras. Por supuesto, aquí no se incluye la artillería pesada como morteros o cañones de tanque. Sin embargo, alguien con Armas de Fuego podrá limpiar, reparar, reconocer y (por supuesto) disparar con precisión todo tipo de armas menores. Esta Técnica también se usa para desencasquillar un arma (Astucia + Armas de Fuego).

- • Novato: de niño tenías una pistola de aire comprimido.
- •• Practicante: te pasas a veces por el club de tiro.
- ••• Competente: has sobrevivido a un par de tiroteos.
- •••• Experto: podrías ganarte la vida cargándote gente.
- ••••• Maestro: llevas practicando desde que apareció el Winchester.

Poseído por: Sabbat, Policías, Militares, Cazadores, Fanáticos de la Supervivencia

Especialidades: Desenfundado Rápido, Fabricación, Pistolas, Tiro de Precisión, Revólveres, Escopetas

Conducir

Karl pisó a fondo el freno mientras giraba el volante. Las ruedas del Thunderbird chillaron mientras el viejo coche realizaba un trompo clásico, afortunadamente sin partirse en dos. Los vehículos negros que le pisaban los talones no tuvieron tanta suerte; mientras pisaba el acelerador hasta la tabla pudo oír sus amenazas convertirse en gritos, seguidos de la percusión del metal retorcido.

Hasta ahora, todo genial...

Sabes conducir un coche y probablemente otros vehículos. Esta Técnica no te proporciona automáticamente una familiaridad con artefactos más complicados como tanques o camiones de 18 ruedas, y las dificultades pueden variar dependiendo de los vehículos con los que hayas tenido experiencia. Después de todo, saber llevar un monovolumen no te sirve para controlar un Lotus a 200 km/h.

- • Novato: te manejas con la transmisión automática.
- •• Practicante: sabes conducir un cambio manual.
- ••• Competente: camionero.
- •••• Experto: temerario del NASCAR o conductor de tanque.
- ••••• Maestro: podrías hacer piruetas con un camión en una película de James Bond.

Poseído por: Taxistas, Camioneros, Pilotos de Carreras, casi todos los habitantes de las naciones Occidentales del siglo XX.

Especialidades: Campo Traviesa, Curvas, Cambio Manual, Frenazos, Tráfico Denso

Etiqueta

Carmelita esperó hasta que los dos hombres doblaron la esquina dos manzanas más adelante y luego cogió del brazo a su compañero. "Esos dos, Hesba, ¿eran...?"

"Sí, cariño, Assamitas". Bajo la luz de las farolas su expresión era una máscara de basalto. "Y han decidido dejarnos en paz mientras investigan la capilla de Vlados". Le dio unos golpecitos amables en la mano. "¿Ves, mi amor? Los clanes no importan, ni el suyo ni el mío. Lo que cuenta es la educación".

Comprendes los detalles del comportamiento correcto, tanto en la sociedad mortal como en la cultura vampírica. Tu especialidad es la cultura con la que estés más familiarizado. Esta Técnica se usa a la hora de regatear, seducir, bailar y comer, así como en todo tipo de reuniones diplomáticas.

- • Novato: sabes cuándo tener la boca cerrada.
- •• Practicante: has ido a un par de fiestas de etiqueta.
- ••• Competente: sabes manejarte hasta con la cubertería más complicada.
- •••• Experto: Su Majestad te consideraría encantador.
- ••••• Maestro: si la gente adecuada fuera a tu casa a cenar podrías detener guerras... o comenzarlas.

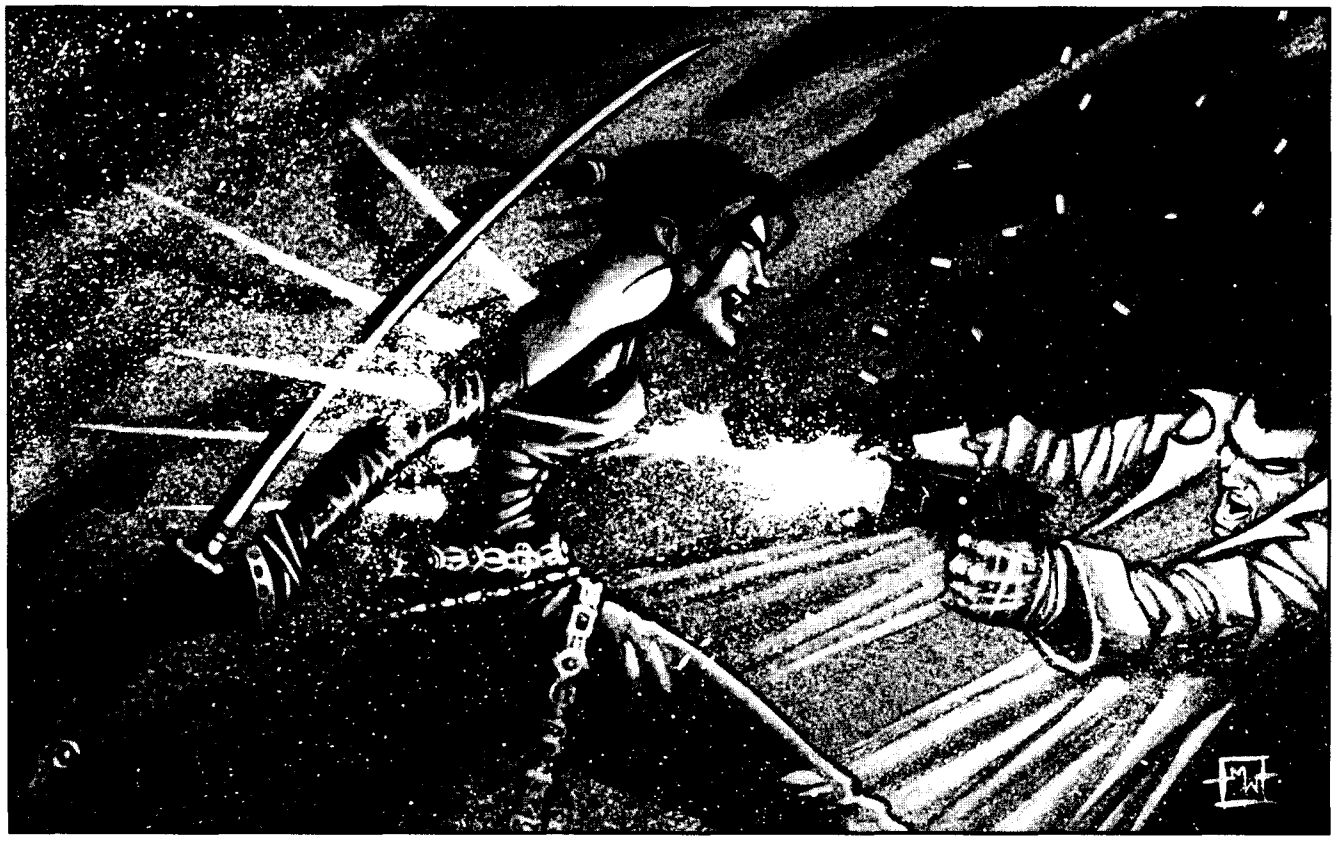
Poseído por: Diplomáticos, Viajeros, Elite, Ejecutivos

Especialidades: Cenas Formales, Negocios, Cultura Callejera, Sociedad Vampírica

Interpretación

Cuando las últimas notas de la canción de Nikos se perdieron en el bosque de abetos y el cielo nocturno, solo quedó el crepitar de las llamas de la fogata. El cantante, con una risa sincera, observó al extraño. "Hey, ¿cómo va?" Le ofreció el violín y éste lo aceptó en silencio. "Te advierto", siguió Nikos, "que no ha nacido el hombre capaz de superarme. Venga, inténtalo, pero..." Dejó que sus palabras murieran en una risita.

El extraño se llevó el violín al hombro, lo apretó con su barbilla puntiaguda, sonrío enigmático y comenzó a tocar. En aquel



mismo momento la risa de Nikos se heló, ya que sabía que había perdido la apuesta... y mucho más.

La Técnica Interpretación representa tu habilidad para acometer empeños artísticos como cantar, bailar, actuar o tocar un instrumento musical. Con toda seguridad estarás especializado en un campo, aunque los verdaderos virtuosos pueden tener talento en diversas disciplinas. La Técnica representa no solo los conocimientos técnicos, sino también la capacidad de trabajarse a la audiencia y de interesarla en el espectáculo.

- • Novato: podrías cantar en el coro de la iglesia.
- •• Practicante: podrías ser protagonista en una función universitaria.
- ••• Competente: los locales solicitan tus servicios.
- •••• Experto: tienes talento para ser una sensación nacional.
- ••••• Maestro: eres un virtuoso sin competencia.

Poseído por: Músicos, Actores, Bailarines, Mimos

Especialidades: Bailar, Cantar, Rock & Roll, Actuar, Solos de Guitarra, Karaoke Borracho

Pericias

Jules señaló con evidente orgullo la pared. "Fíjate. El tapiz Bayeux original, robado en Inglaterra y reemplazado con una burda falsificación. ¡Qué dirían los mortales si supieran la verdad!"

"La falsificación es la tuya", dijo tranquilamente Carmelita, revelando solo la sombra de una sonrisa. El rostro ceniciento de Jules se puso blanco como una cáscara de huevo mientras ella continuaba. "Fíjate bien en los bordes. Las hebras están atadas en diversas zonas con nudos que son claramente del siglo XIII, y los tintes han sido degradados químicamente". Luego observó la mirada atónita de su compañero y rompió a reír. "¡Oh, pobrecito! Ey, lo siento, no quería decir nada..."

Esta Técnica cubre tu habilidad para hacer o arreglar cosas con las manos. Pericias te permite trabajar materiales como la madera o el cuero, e incluye disciplinas como la mecánica de coches. Podrías llegar a crear grandes obras de arte, dependiendo del número de éxitos que logres. Siempre deberás elegir una especialización, aunque conserves una cierta habilidad en todos los demás campos.

- • Novato: trabajos manuales en el instituto.
- •• Practicante: comienzas a desarrollar tu propio estilo.
- ••• Competente: podrías ganarte la vida con tu obra.
- •••• Experto: tu obra puede aparecer en libros de texto.
- ••••• Maestro: tu arte no tiene parangón.

Poseído por: Mecánicos, Artesanos, Artistas, Diseñadores, Inventores, Naturalistas Nueva Era

Especialidades: Cerámica, Costura, Reparaciones Caseras, Carpintería, Tasación, Carburadores

Seguridad

Los ordenanzas aparecieron en la puerta principal y se detuvieron al mismo tiempo. Justo frente a ellos estaba John Doe #244, vagando sin rumbo por el jardín y con la camisa de fuerza arrancada y tirada sobre la acera. "¿Cómo?" siseó el más novato. "¿Cómo ha...?"

"Olvídalo", respondió el supervisor con voz preocupada. "Solo reza porque esta vez no tenga ningún tipo de objeto cortante".

Esta Técnica incluye la familiaridad con las herramientas y técnicas necesarias para abrir cerraduras, desactivar alarmas,

hacer puentes en los vehículos e incluso abrir cajas fuertes, así como una innumerable lista de técnicas de allanamiento. Seguridad es útil no solo para el ladrón, sino también para crear un "sistema infalible" o para deducir por dónde entró un intruso.

- • Novato: puedes abrir una cerradura sencilla.
- •• Practicante: sabes hacer un puente.
- ••• Competente: puedes superar o desactivar las alarmas de las casas.
- •••• Experto: puedes abrir una caja fuerte.
- ••••• Maestro: podrías sacar (o meter) una bomba del Pentágono.

Poseído por: Ladrones, Consultores de Seguridad, Policías

Especialidades: Cajas Fuertes, Puentes, Alarmas Eléctricas, Placas de Presión, Coches

Sigilo

Lucita se detuvo de repente, arrojándose al suelo a su derecha. Justo entonces se produjo un sonido sordo y el libro que llevaba en las manos fue cortado en dos por una cuchilla metálica que atravesó el aire. Se levantó con un giro, tensó los músculos y gruñó (¿o ronroneó?) una palabra: "Fátima".

La mujer que tenía delante sonrió, mostrando el contraste de sus dientes blancos contra la piel oscura. "Lucita... Parece que nos seguimos encontrando". Su voz era más suave que las sedas con las que iba vestida. Se cambió la cimitarra de mano. "He de suponer que esto es otro reto, como siempre".

Esta Técnica es la habilidad para evitar ser detectado, ya estés quieto o en movimiento. Normalmente a esta Técnica se le opone la Percepción del observador. Sigilo es muy útil, evidentemente, a la hora de perseguir a una presa.

- • Novato: puedes ocultarte en una habitación oscura.
- •• Practicante: puedes seguir a alguien yendo de farola en farola.
- ••• Competente: no tienes dificultad encontrando presas.
- •••• Experto: sabes moverte en silencio sobre hojas secas.
- ••••• Maestro: antiguo Nosferatu.

Poseído por: Ladrones, Asesinos, Vástagos, Espías, Reporteros, Comandos

Especialidades: Ocultarse, Movimiento Silencioso, Seguir

Supervivencia

"Toma, chico", gruñó Emmett, lanzando un bulto a la zanja. El Caitiff se encogió al principio, pero después aceptó agradecido las mantas. Tienes que sacar todo lo posible de terreno", siguió Emmett, "porque el sol va a estar casi todo el día en ese lado. Adopta una posición fetal, ya que de ese modo podrás cubrir la mayor superficie.

El pálido vampiro le miró sorprendido. "Pero, ¿no sería más seguro en las alcantarillas? Vamos, no s-". Se detuvo en cuanto vio la horrible expresión de Emmett. "Ah, ya veo..."

"Ahí abajo no llega la luz del sol", se burló el otro mientras se incorporaba y se volvía, "pero eso no significa que sea seguro".

Aunque los vampiros no tienen que temer demasiado por la inanición y los elementos, el mundo sigue siendo peligroso para ellos. Esta Técnica permite encontrar refugio, abrirse paso hasta la civilización, seguir presas y puede que hasta evitar a los hombres lobo (aunque esto es especialmente difícil). Al utilizar Sigilo en la naturaleza no puedes tirar más dados por tu puntuación en esa Técnica que la que tengas en Supervivencia

- • Novato: puedes sobrevivir una caminata de 10 km.
- •• Practicante: acampabas con regularidad.
- ••• Competente: distingues las setas venenosas de las comestibles.
- •••• Experto: puedes vivir meses en cualquier terreno de tu elección.
- ••••• Maestro: te podrían tirar desnudo en los Andes y lograrías sobrevivir.

Poseído por: Exploradores, Soldados, Campistas, Cazadores, Guardabosques

Especialidades: Rastrear, Bosques, Jungla, Trampas, Cazar

Trato con Animales

Los dos hombres de la limosina estaban enfrascados en la conversación, por lo que no vieron el movimiento en el oscuro callejón, ni a la horrenda criatura de la gabardina destrozada arrodillada junto a la alcantarilla, ni oyeron la llamada susurrante que recorría las entrañas de la ciudad.

Se dieron cuenta cuando las ratas comenzaron a salir a centenares del callejón.

Puedes comprender los patrones de comportamiento de las bestias. Esta Técnica te permite predecir el modo en el que reaccionaría un animal en una situación determinada, domar a una criatura doméstica o incluso intentar calmar a una fiera.

- • Novato: puedes conseguir que un caballo amaestrado te deje cuidarle.
- •• Practicante: puedes domar a un cachorrito.
- ••• Competente: podrías entrenar a un perro de vigilancia.
- •••• Experto: domador de circo.
- ••••• Maestro: puedes domar a las bestias salvajes sin poder sobrenatural alguno.

Poseído por: Granjeros, Domadores, Cuidadores del Zoo, Guardabosques, Dueños de Mascotas

Especialidades: Perros, Ataque, Grandes Felinos, Caballos, Animales de Granja, Cetrería

Conocimientos

Los Conocimientos dependen de la aplicación de la mente, no del cuerpo; por tanto, estas Habilidades suelen emparejarse con los Rasgos Mentales (es posible tirar Carisma + Academicismo o incluso Resistencia + Medicina, pero solo en casos muy raros). Las siguientes descripciones definen los niveles en términos académicos, aunque la educación formal no es más que uno de los modos de mejorar un Conocimiento.

Si no tienes círculos en estas Habilidades no podrás siquiera intentar una tirada, salvo que el Narrador dé su permiso expreso (por ejemplo, si se trata de recordar información de dominio público). Si no sabes portugués ni siquiera podrás intentar mantener una conversación en ese idioma, por muy listo que seas.

Academicismo

"Pequeño estúpido", siseó Hesha con disgusto. "Hablas sobre la destruida 'Cartago', pero ese término significa para ti menos que el parloteo estridente de uno de tus importantísimos... "cre-

dos alternativos". ¿Qué sabes de Cartago, o de Roma, ya puestos? ¿Te habló tu sire del sacrificio de las Sabinas a Tanit y Moloch? ¿De los gritos en las calles mientras los infantes vomitaban su sangre para el sustento de los Brujah? ¿De las mujeres y las niñas arrastradas desnudas y entregadas a los mercenarios extranjeros que defendían la "Utopía" cuando vuestra noble línea estaba demasiado ahíta de sangre como para pelear?"

"Márchate, iconoclasta. Habla conmigo dentro de un siglo, cuando tu vitae no esté tan contaminada por la heroína y la ignorancia". Levantó un dedo a modo de despedida.

El frenesí del anarquista fue instantáneo, y al tratarse el ataque de una violación evidente de la Sexta Tradición Hesha no sufrió repercusiones por acabar con él. Por supuesto, hacerse después con la propiedad de Morningside Homes fue un juego de niños.

Este Conocimiento general determina la erudición del personaje en las "humanidades": literatura, historia, arte, filosofía y otras ciencias "liberales". Un vampiro con círculos en Academicismo suele tener una base sólida en estos campos, y en los niveles superiores podría ser considerado un experto en una o varias áreas de estudio. Este Conocimiento no solo sirve para impresionar en los bailes y otras funciones del Elíseo, sino que también ofrece valiosas pistas sobre los movimientos pasados (y futuros) de la Yihad.

- • Estudiante: sabes que 1066 es algo más que el código de Beverly Hills.
- •• Licenciado: puedes citar a los clásicos, identificar los principales movimientos culturales y hablar sobre las diferencias entre Ming y Moghul.
- ••• Posgraduado: podrías conseguir que te publicaran un artículo en el periódico de la universidad.
- •••• Doctorado: profesor emérito.
- ••••• Erudito: los sabios de todo el mundo te reconocen como uno de los mayores expertos de tu tiempo.

Poseído por: Profesores, Literatos, Antiguos

Especialidades: Postestructuralismo, Pintura Impresionista, Roma Imperial, Realismo Americano

Ciencia

"¡Douglas, mira esto!" Los ojos del joven ghoul brillaban mientras se retiraba del microscopio. "El daño circulatorio es considerable, pero hay algunas señales de recuperación... coagulación, e incluso regeneración celular, como de costumbre."

El Dr. Netchurch observó a través de la lente durante un buen rato antes de responder. "Sí, tienes razón, no hay duda de que el fallecido hizo un esfuerzo consciente por reparar el daño de las hemotoxinas... pero no le valió de nada". Su sonrisa era tensa y sin humor. "Parece que mi éxito ha sido admirable".

Tienes una comprensión básica de casi todas las ciencias "físicas", como la química, la biología, la física y la geología. Este Conocimiento tiene todo tipo de aplicaciones prácticas.

- • Estudiante: conoces lo básico de muchas ciencias.
- •• Licenciado: conoces las principales teorías.
- ••• Posgraduado: podrías enseñar en el instituto.
- •••• Doctorado: eres capaz de avanzar los conocimientos en tu campo.
- ••••• Erudito: el Nobel te está esperando...



Poseído por: Científicos, Estudiantes, Investigadores, Profesores, Ingenieros, Técnicos, Pilotos

Especialidades: Química, Biología, Geología, Física, Astronomía

Finanzas

El vampiro dejó el periódico con un tosido deliberado. "¿Tenías la impresión de que la muerte te proporcionaría un poder ilimitado sin esfuerzo alguno? ¿Supusiste que nuestra riqueza e influencia se nos dan mágicamente en el momento del Abrazo? No te elegí por tu inocencia, niña". Tamborileó con sus uñas exquisitamente arregladas contra el escritorio de nogal. "Entré en este siglo con poco más que un puñado de monedas, y veré el fin del milenio con miles de millones a mi nombre. Y todo eso lo he obtenido con tenacidad y determinación".

Se llevó un dedo a la mejilla mientras su ardiente mirada se hacía pensativa. "Parece que necesitas algunas lecciones prácticas sobre el modo de lograr que el dinero haga tu voluntad. Aplicaré toda mi habilidad para provocar la ruina financiera de una persona. Tú observarás y luego me demostrarás lo que has aprendido". La comisura de la boca se elevó. "¿Cómo me dijiste que se llamaba tu ex-marido?

Conoces todos los trucos del comercio, desde la evaluación del valor relativo de las cosas hasta los tipos de cambio. Este Conocimiento es imprescindible a la hora de vender, jugar con los números o invertir en bolsa. Unos niveles lo suficientemente altos te permitirán elevar tu nivel de vida de forma apreciable.

- • Estudiante: has dado algunas clases de Economía.
- •• Licenciado: tienes experiencia práctica y puedes mantener los libros en orden.
- ••• Posgraduado: serías un buen agente de bolsa.
- •••• Doctorado: las corporaciones siguen tus dictados.
- ••••• Erudito: podrías convertir un billete de 20 en una fortuna.

Poseído por: Ejecutivos, Clases Altas, Brokers, Contables, Peristas, Camellos, Contrabandistas

Especialidades: La Bolsa, Lavado de Dinero, Tasación, Moneda Extranjera, Contabilidad, Corporaciones

Informática

Emmett no pudo reprimir una sonrisa. Le había llevado mucho tiempo conectar todo el equipo en la alcantarilla, y eso por no hablar de la obtención de corriente eléctrica, pero todo había merecido la pena.

Entrar en la institución S&L de Laveaux no fue complicado, ya que solo hubo que reescribir un par de números. Pero Emmett era un profesional, así que siempre jugaba duro. Cuando Hacienda comprobara las cuentas artísticamente decoradas de Laveaux no le quedaría dinero de niño rico ni crédito para comprar una comida rápida en el Taco Bell. Para eso valía la "influencia superior"...

Este Conocimiento representa la habilidad de manejar y programar ordenadores, así como la de mantenerse informado de los últimos adelantos.

- • Estudiante: señala y *cliquea*.
- •• Licenciado: puedes procesar datos con facilidad.
- ••• Posgraduado: puedes diseñar programas.
- •••• Doctorado: puedes ganarte bien la vida como consultor.
- ••••• Erudito: eres lo mejor de lo mejor.

Poseído por: Piratas, Oficinistas, Programadores, Procesadores de Datos, Estudiantes

Especialidades: Lenguajes de Programación, Internet, Encriptación, Virus, Recuperación de Datos

Investigación

Lucita y Anatole entraron tranquilamente en el despacho oscuro, se detuvieron y comprobaron la opulenta decoración. Antes de que pasara un minuto Anatole habló: "Ahí... el sujetalibros de la derecha, el tercer estante empezando desde abajo en la pared sur".

Lucita se acercó y levantó la grotesca estatua de Olmec. La volvió para inspeccionar la base, asintió y hundió los dedos en la piedra. La figura se partió en pedazos y una diminuta cápsula cayó al suelo entre polvo y roca.

Has aprendido a detectar detalles que otros pasarían por alto, lo que te convierte en un detective admirable. Este Conocimiento representa no solo un buen ojo para los detalles, sino también la habilidad de investigar y seguir pistas.

- • Estudiante: has leído mucho a Agatha Christie.
- •• Licenciado: oficial del policía.
- ••• Posgraduado: detective privado.
- •••• Doctorado: agente federal.
- ••••• Erudito: Sherlock Holmes.

Poseído por: Detectives, Aficionados al Misterio, Policías

Especialidades: Forense, Seguir, Buscar

Leyes

"¿Y qué querías que hiciera?" La voz del vampiro encadenado se convirtió en un grito desesperado. "¡Mi manada fue aniquilada! ¡Partieron a Diego en pedazos sin siquiera sudar!" Sus ojos se apartaron a un lado para observar la cacerola llena de metal fundido. "¡Tenía que avisarte!"

"La ley es la ley", recitó la criatura que tenía delante. "La cobardía es imperdonable". La túnica del Cainita se abrió cuando extendió la palma a modo de burlesca bendición. "La sentencia es la que debe ser: muerte en el ácido".

El vampiro encadenado volvió a gritar, y no se detuvo hasta un tiempo después...

Con todos los abogados y legisladores que existen, este Conocimiento puede ser de gran utilidad. Leyes puede servir para realizar demandas, evitarlas o salir de la cárcel. Además, hasta los Vástagos tienen sus propias leyes, y más de un vampiro ha salvado su no-vida explotando astutamente un tecnicismo en alguna de las Tradiciones.

- • Estudiante: has visto muchas series de abogados.
- •• Licenciado: has realizado estudios de Derecho.
- ••• Posgraduado: sigues a las ambulancias en busca de clientes.
- •••• Doctorado: las principales figuras tienen tu número... por si acaso.
- ••••• Erudito: serías capaz de encontrar fallos en un pacto con el Diablo.

Poseído por: Abogados, Policías, Jueces, Detectives, Legisladores

Especialidades: Criminal, Demandas, Cortes, Contratos, Procedimiento Policial

Lingüística

Mientras Anatole observaba la vidriera rota su voz se convirtió en un canto que resonó en todas las esquinas de la capilla. "Pange, lingua, gloriosi/Corporis Mysterium/Sanguisque pretiosi..."

Lucita sacudió la cabeza, usando un dedo con elegancia para apartar de sus labios una gota perdida de sangre. "De la Sangre todos los precios exceden. Qué apropiado".

Anatole dejó de recitar y se volvió lentamente hacia ella. "¡Oh, don maravilloso! Los pobres pueden/Alimentarse de su Señor y maestro". Se echó a reír, limpiándose la boca con el dorso de la mano. "La Comunión es sagrada. Me alegra que siempre lo hayas comprendido".

Comienzas el juego con un idioma materno de tu elección sin coste alguno, pero si quieres hablar otras lenguas, tanto modernas como antiguas, debes tener Lingüística. Esta Habilidad te permite comprender otros idiomas, pero en los niveles superiores también concede un conocimiento general de las estructuras lingüísticas. Sirve para reconocer acentos y resolver crucigramas.

- • Estudiante: un idioma adicional.
- •• Licenciado: dos idiomas adicionales.
- ••• Posgraduado: cuatro idiomas adicionales.
- •••• Doctorado: ocho idiomas adicionales.
- ••••• Erudito: dieciséis idiomas adicionales.

Poseído por: Diplomáticos, Embajadores, Viajeros, Vampiros Antiguos, Criptólogos, Eruditos, Traductores

Especialidades: Lenguajes Romance, Kanji, Idiomas, Jeroglíficos, Expresión Escrita, Cifrados

Medicina

"¡Yaroslav, idiota!" El deforme ghoul se retiró mientras su maestro gritaba, acurrucándose aterrado contra el muro. Sacudiendo la cabeza con desprecio, Vykos se inclinó sobre el hombre y comenzó a restañar sus heridas. "A éste hay que dejarlo intacto", siguió fríamente el vampiro. "Mañana por la noche te castigaré".

Vykos ignoró los patéticos lloriqueos del ghoul hasta que sus manos se detuvieron. "Ya está", le dijo al hombre inconsciente. "Te he devuelto la vida. Veamos qué estás dispuesto a hacer con ella..."

Comprendes el funcionamiento del cuerpo humano y, hasta cierto punto, también del vampírico. Esta Habilidad incluye conocimientos de medicina, enfermedades, primeros auxilios y diagnosis. Medicina es de gran ayuda para los vástagos interesados en la reparación, el daño y el funcionamiento del cuerpo humano.

- • Estudiante: has dado un curso de RCP.
- •• Licenciado: enfermero.
- ••• Posgraduado: médico general.
- •••• Doctorado: puedes realizar transplantes.
- ••••• Erudito: eres respetado en la comunidad médica como un Escolapio moderno.

Poseído por: Estudiantes de Medicina, Doctores, Salvavidas, Padres, Enfermeros, Tzimisce

Especialidades: Transplante de Órganos, Urgencias, Envenenamientos, Patología, Farmacéutica

Ocultismo

"De los locos, de los salvajes, ya te aviso: ¡no bebas su sangre!" Beckett abrió los ojos y se enderezó en su silla. "Esa es la primera parte de ese pasaje de El Libro de Nod, *y puedo citar a numerosos Vástagos que desde entonces han lanzado la misma advertencia. Las hadas, si así es como quieres llamarlas, son probablemente tan reales como peligrosas". Frunció el ceño. "Espero que sepas lo que estás haciendo, Anatole".*

El Malkavian se limitó a sonreír.

Conoces algunas disciplinas ocultistas, como el misticismo, las maldiciones, la magia, el folclore y, especialmente, la cultura vampírica. Al contrario que otros Conocimientos, Ocultismo no tiene porqué representar el dominio de una determinada información real, ya que gran parte no son más que rumores, mitos, especulaciones y herejías. Sin embargo, los secretos que se pueden aprender en este campo proceden de siglos de leyendas. Una puntuación elevada implica un profundo conocimiento de los vampiros, así como una buena base en los demás aspectos del ocultismo. Como mínimo serás capaz de discernir lo que es claramente falso.

- • Estudiante: hojeas en la sección Nueva Era de Waldenbooks.
- •• Licenciado: parece que detrás de los rumores hay algunas verdades inquietantes.
- ••• Posgraduado: has oído muchas cosas y has presenciado algunas personalmente.
- •••• Doctorado: puedes reconocer las falsedades evidentes y hacer suposiciones correctas sobre el resto.
- ••••• Erudito: conoces casi todas las verdades básicas sobre el mundo de lo oculto.

Poseído por: Ocultistas, Supersticiosos, Nueva Era, Tremere

Especialidades: Conocimiento de los Vástagos, Rituales, Infernalismo, Brujería

Política

La piel de Hesha brillaba a la luz de la vela mientras sacudía la cabeza y hablaba por teléfono. "Creo que sobrevaloras la fuerza de Bianca en esta situación. La reciente humillación que ha sufrido por culpa de su chiquillo ha llamado la atención de las arpías, así que no se arriesgará a sufrir otro varapalo. Además sus soldados, los pocos que le quedan, están ocupados en la defensa de Lighton Ferry. No, creo que no actuará."

Asintió mientras su mirada comenzaba a brillar. "Por supuesto. Si quieres algo más ya sabes mi número".

Estás familiarizado con la política del momento, incluyendo la gente que está al mando y el modo en que llegaron allí. Este Conocimiento puede ayudarte a influir en políticos mortales, o incluso ofrecerte un cierto conocimiento de la estructura del poder Cainita local.

- • Estudiante: activista.
- •• Licenciado: estudiante de Ciencias Políticas.
- ••• Posgraduado: director de campaña o de tertulia radiofónica.
- •••• Doctorado: Senador.
- ••••• Erudito: podrías elegir al próximo presidente de los Estados Unidos.

Poseído por: Activistas, Políticos, Abogados, vampiros

Especialidades: Urbana, Estatal, Federal, Sobornos, Dogma, Radical, Camarilla

Trasfondos

Estos Rasgos describen ventajas de nacimiento (o renacimiento), circunstancias y oportunidades: posesiones materiales, contactos sociales, etc. Los Trasfondos son Rasgos externos, no internos, y siempre tienes que dar una explicación a su existencia e indicar lo que representan. ¿Quiénes son tus contactos? ¿Por qué te ayudan tus aliados? ¿Dónde conociste a tus criados? ¿De dónde sale exactamente el dinero que justifica tus cuatro círculos en Recursos? Si has aplicado el suficiente detalle al concepto de tu personaje no tendrás problemas en seleccionar Trasfondos adecuados.

Aunque no es habitual hacer tiradas con los Trasfondos, el Narrador podría pedirlas para comprobar si consigues una determinada información o favor. Por ejemplo, podrías tirar Astucia + Recursos para mantener en movimiento tu cartera de acciones, o Manipulación + Contactos para conseguir ese favor especial de tu "camarada" contrabandista.

Aliados

"Maldición". El hombre, de mediana edad, dejó el tenedor y se limpió los labios con la servilleta. "No tenía ni idea de que la chica de Nash tuviera algo que ver contigo. Así que tu familia quiere que no se sepa, ¿no?" Abogó un eructo y dio un sorbo a su copa de vino. "Bueno, no sé si podré lograrlo sin actualizaciones, pero..."

Su compañero, que no había probado la comida, levantó una mano para que se callara. "Por favor, no hay necesidad de poner en riesgo tu posición. No te estoy pidiendo que niegues su desaparición, ni que la ignores. Solo quiero que hables de ello en las zonas menos llamativas del periódico". Su media sonrisa era una obra maestra de lucha contra el pesar. "Solo quiero que el asunto sea menos público. Es por la familia..."

Los Aliados son humanos que te ayudan: familiares, amigos o incluso una organización mortal que te deba lealtad. Aunque colaborarán contigo de buen grado sin tener que presionarles, no siempre estarán disponibles. Tienen sus propias vidas y hay límites que no están dispuestos a cruzar. También podrían tener algún Trasfondo propio de utilidad, ya que podrían proporcionarte un acceso indirecto a otros contactos y recursos.

Los Aliados suele ser gente que ocupa posiciones importantes en tu ciudad, aunque siempre hay que pedir permiso al Narrador. Podrías tener un amigo en la morgue del distrito o quizá ser consejero del alcalde, dependiendo de la puntuación del Rasgo. Tus aliados suelen ser fiables (aunque probablemente no sepan que eres o un vampiro, o incluso que tales cosas existan). Sin embargo, todo tiene su lado negativo: si terminas pidiendo favores a tus amigos en la Cosa Nostra lo más probable es que en el futuro quieran algo a cambio, lo que suele ser el principio de una historia...

- • Un aliado de poder e influencia moderadas
- •• Dos aliados de poder moderado
- ••• Tres aliados, uno muy influyente.
- •••• Cuatro aliados, uno muy influyente.
- ••••• Cinco aliados, uno extremadamente influyente.

Contactos

"Hey, amigo, sin problemas, ¿no?" El hombre del pelo rasta extendió las manos. "No puedes culparme por ser un poco curioso. Has comprado dos cajas de fusiles automáticos y has pagado tanto por la munición Dragonbreath que no creo que la quieras revender. Nadie te pagaría esa cantidad..." Se puso un dedo bajo la nariz en actitud pensativa. "Nunca había oído que te dedicaras a este tipo de cosas, hermano. Qué haces, ¿guardarlas para cuando estés aburrido?"

Kincaid sonrió mientras devolvía el fusil a la caja. "Claro que no. Nunca compro nada que no piense utilizar".

Conoces a gente por toda la ciudad, y cuando te pones a hacer llamadas telefónicas puedes lograr una enorme cantidad de información. Los Contactos son gente a la que puedes sobornar, manipular o amenazar para que te haga favores, pero también puede tratarse de conocidos importantes, amigos con los que puedes contar para que te ayuden en sus especialidades. Deberías describir cada contacto importante antes del comienzo del juego.

Además de tus contactos principales dispondrás de otros menores repartidos por toda la ciudad. Uno de los primeros podría ser el Fiscal del Distrito, y uno de los segundos un policía, un funcionario de tráfico, un portero de discoteca o incluso un vendedor de perritos calientes. No tienes porqué describir a todos estos "conocidos" antes de empezar la crónica. Para hablar con tus contactos menores te basta con tirar Contactos (dificultad 7), pudiendo acceder a uno de ellos por cada éxito; por supuesto, podrías tener que "convencerlos" para que te digan lo que buscas.

- • Un contacto importante.
- •• Dos contactos importantes.
- ••• Tres contactos importantes.
- •••• Cuatro contactos importantes.
- ••••• Cinco contactos importantes.

Criados

Vykos tomó el extremo de la capa con sus dedos largos y se rodeó con ella. Salió a grandes zancadas del estudio mientras las criaturas deformes del pasillo se apretaban contra las paredes a su paso. "No", siseó mientras observaba a aquellos seres esculpidos como monstruos. "No, no, no, no necesito los servicios de ninguno de vosotros. ¿Dónde está Anya? ¡Traedme a Anya!"

"Estoy aquí, señor". La voz era puro terciopelo, pero su rostro y sus curvas eran aún más impresionantes. Apareció en el umbral de la antecámara, arrodillándose sobre una piernas perfectas e inclinando su cabeza angelical ante su señor. "¿Qué queréis que interprete esta noche, o para quién?"

Tus criados no son exactamente ni aliados ni contactos, sino sirvientes y ayudantes que te son leales. Muchos de los criados vampíricos son ghouls (página 275), ya que sus poderes sobrenaturales y su lealtad forzada por el vínculo de sangre los convierte en servidores perfectos. También puede ser gente a la que hayas Dominado tan repetidamente que hayan perdido el libre albedrío, o seguidores tan hechizados por tu Presencia que su lealtad bordee el fanatismo. Algunos vampiros, especialmente los que poseen la Disciplina Animalismo, utilizan "sabuesos infernales" (perros ghoul) y otros animales como criados.

Debes mantener un cierto control sobre tus servidores, ya sea mediante el sueldo, el don de tu vitae o el uso de Disciplinas. Los criados nunca serán "leales hasta la muerte". Si les tratas mal sin ejercer algún tipo de control se volverán contra ti.



Pueden ser útiles, pero siempre representarán algún problema. Un ghoul poderoso podría ser rebelde, estúpido o carente de habilidades prácticas. Un mayordomo leal podría ser débil o carecer de toda iniciativa y creatividad. Este Trasfondo no es una excusa para crear un guardaespaldas imparable o un asesino amaestrado, sino para introducir otros personajes bien desarrollados en la crónica y reflejar a los seguidores por los que los Vástagos son famosos (¿alguien dijo Renfield?). No abuses de él.

- • Un criado.
- •• Dos Criados.
- ••• Tres Criados.
- •••• Cuatro Criados.
- ••••• Cinco Criados.

Fama

"Dios, siento presentarme así, pero es que tenía que acercarme para decirte... eh... ¡Dios! ¡Vaya concierto!" La sonrisa de la adolescente casi le partía la cara por la mitad. "Quiero decir, vengo desde Alabama para verte tocar, y solo quería decirte que ha merecido la pena... ¡De verdad, tío!"

Karl fingió dar un sorbo a su cerveza, sobre todo para no echarse a reír. "¿De verdad? Eso es un detalle de tu parte". Miró alrededor y se inclinó hacia delante de forma cómplice. "Te voy a contar una cosa. Los chicos y yo nos vamos ahora a celebrar una pequeña fiesta en mi casa. ¿Por qué no le pides la dirección a Renee y te pasas? Es la pelirroja esa de ahí..."

Disfrutas de un amplio reconocimiento en la sociedad mortal, quizá por ser un artista, un escritor o un atleta. La gente disfruta simplemente con verte, lo que te concede numerosos privilegios entre los humanos. Sin embargo, también puede atraer una atención no deseada ahora que ya no estás vivo. El arma más importante que proporciona la fama es la capacidad para afectar a la opinión pública, algo que los medios de comunicación modernos demuestran constantemente.

Este Trasfondo es, evidentemente, un arma de doble filo. Puedes disfrutar de los privilegios de tu prestigio (consigues las mejores butacas, te invitan a lugares en los que no podrías entrar de otro modo, conoces a la gente importante), pero te pueden reconocer en los momentos más inoportunos. Tus enemigos no pueden hacerte desaparecer sin que se arme un gran revuelo, y en las zonas pobladas te es mucho más fácil alimentarte, ya que la gente se congrega a tu alrededor (reduce la dificultad de las tiradas de caza en uno por cada círculo de Fama). Además, el Narrador podría permitirte reducir la dificultad de las tiradas Sociales con gente especialmente impresionable.

- • Eres conocido en un determinado círculo de tu ciudad (p.e., las discotecas locales)
- •• la mayoría de la población reconoce tu cara; eres tanto una celebridad local como una fuente de noticias.
- ••• Tienes el reconocimiento de tu estado; quizá seas senador, o una estrella de interés local.
- •••• Famoso en todo el país: todos saben algo sobre ti.
- ••••• Eres un icono mediático famoso en el mundo entero.

Generación

Ruyter dio un paso atrás y desnudó sus colmillos de marfil con una mueca. Tenía el ceño fruncido, pero no sudaba. "¡Maldito seas!", *susurró. "¡Conozco tu linaje, criatura! ¡Eres el chiquillo*

de ese loco de sangre débil, Pierre L'Imbecile! ¿Cómo es que tú...?" Se detuvo en seco y se echó hacia atrás, como si tratara de encontrar refugio. Sin embargo no pudo apartar la mirada de los terribles y fríos ojos del Malkavian, que parecían atravesarlo.

"La comunión nos acerca a nuestro Padre Oscuro", dijo Anatole con serenidad. Sus ojos refulgían. "A través de su Sangre, su firmeza y su perspicacia. Ven, déjame compartir esta gloria contigo".

Para decirlo de forma sencilla, este Trasfondo representa tu generación: la pureza de tu sangre y tu proximidad al Primer Vampiro. Una puntuación elevada podría representar un sire poderoso o un gusto particularmente peligroso por la diablerie. Si no adquieres ningún círculo en este Trasfondo comenzarás como un vampiro de decimotercera generación. Consulta en la página 139 más información al respecto.

- • 12ª generación: reserva de sangre de 11 puntos, puedes gastar 1 punto de sangre por turno
- •• 11ª generación: reserva de sangre de 12 puntos, puedes gastar 1 punto de sangre por turno
- ••• 10ª generación: reserva de sangre de 13 puntos, puedes gastar 1 punto de sangre por turno
- •••• 9ª generación: reserva de sangre de 14 puntos, puedes gastar 2 puntos de sangre por turno
- ••••• 8ª generación: reserva de sangre de 15 puntos, puedes gastar 3 puntos de sangre por turno

Influencia

"Y no creas que la historia no saldrá a la luz si me sucede algo". El sudoroso reportero hizo todo lo que pudo por parecer firme, pero el miedo asomaba en su mirada. "No puedes ir matando gente y esperar que el sistema de justicia americano se quede de brazos cruzados, colega".

Hesha rió mientras se tapaba la boca con la mano. "Creo que sobrevalora la integridad de sus congéneres mortales, señor Laurent. Ya se han hecho llamadas". Sacudió la cabeza con una expresión de grave pesar. "Me temo que su autopsia revelará un repentino y fatal ataque al corazón. Qué trágico..." Las sombras comenzaron a reptar por toda la estancia mientras se oía un siseo cada vez más fuerte. "Hay que ser siempre minucioso, ¿no está de acuerdo?"

Tienes a la comunidad mortal cogida por el mango, ya sea mediante tu dinero, tu prestigio, tu cargo, el chantaje o la manipulación sobrenatural. Los Vástagos con mucha Influencia pueden orientar, y en algunos casos controlar, los procesos políticos y sociales de la sociedad humana. La Influencia representa la suma de tu poder político en tu comunidad, especialmente en la policía y la burocracia.

Se puede utilizar la Influencia en alguna tirada sustituyendo a una Habilidad, sobre todo cuando se intenta controlar a los funcionarios menores. Por supuesto, siempre es más sencillo conseguir cambios de forma local que en el ámbito estatal (es relativamente fácil lograr la demolición de un edificio "abandonado", pero no empezar una guerra contra otra nación).

- • Moderadamente influyente; importante en la ciudad.
- •• Buenos contactos; una fuerza en la política estatal.
- ••• Posición o influencia; un factor en la política regional.
- •••• Gran poder personal; influencia en toda la nación.
- ••••• Enorme influencia; todo el mundo atiende tus palabras.

Mentor

Ramón corría por el bosque, tropezando y cayendo de bruces de vez en cuando. "¡Tibur!" Alzó la voz, pero sin llegar a gritar. "¡Tibur!" Sus uñas arañaban el suelo, levantando polvo que se extendía en el cielo nocturno. "¡Por favor, sire, necesito tu ayuda! Tibur, ¿estás ahí?"

Al final fue respondido por una voz que parecía surgir de la tierra, una voz con el gruñido de un oso y la edad de la piedra. "Estoy aquí, Ramón. ¿Qué deseas? Habla rápido, pues estoy hambriento y deseo cazar".

Este Rasgo representa a un antiguo (y puede que a más de uno) que cuida de ti y que de vez en cuando te ofrece su guía. Un mentor puede ser muy poderoso, pero sus capacidades no tienen porqué ser directas. Dependiendo del número de círculos en el Trasfondo podría no ser más que un vampiro con una importante red de informadores, o una criatura centenaria con una tremenda influencia y vastos poderes sobrenaturales. Podría ofrecer consejo, hablar con el príncipe (o el arzobispo) en tu favor, apartar a otros antiguos de tu camino o avisarte cuando te metas en problemas demasiado serios.

Ten en cuenta que este rasgo no es una tarjeta de "Queda libre de la cárcel"; tu mentor no llegará como la caballería cada vez que estés en peligro, y a cambio de su mecenazgo podría esperar algún favor (lo que puede dar pie a interesantes historias). El mentor suele ser distante y darte información y consejo por camaradería, pero te abandonará sin pensárselo dos veces si resultas ser un "aprendiz" problemático o indigno.

- • Tu mentor es un ancilla con poca influencia.
- •• Tu mentor es respetado; por ejemplo, un antiguo.
- ••• Tu mentor es muy influyente, como un miembro de la primogenitura.
- •••• Tu mentor tiene un gran poder en la ciudad; podría ser príncipe o arzobispo.
- ••••• Tu mentor es extraordinariamente poderoso, quizá un Justicar o un miembro del Inconnu.

Posición

La recién llegada entró en la estancia recibida solo por el silencio. Los únicos movimientos, aparte de los suyos, eran las ondulaciones de las ropas por la ventilación, ropas que delineaban las esbeltas siluetas de los vampiros que esperaban inmóviles en la penumbra. Todos aquellos ojos la siguieron hasta que llegó hasta el señor de la mansión y se quedó de pie frente a él, con los puños en las caderas. El príncipe rompió el silencio.

"Lucita".

La vampira inclinó la cabeza un solo milímetro, lo suficiente como para dejar que un rizo le cayera sobre el rostro. Su sonrisa era como la de un tiburón rodeando a su presa. "Veo que mi reputación me precede".

Tienes una cierta reputación y posición (merecidas o no) en la comunidad vampírica local. La posición dentro de la Camarilla suele derivarse de la de tu sire y del respeto que se tenga a tu línea de sangre. Dentro del Sabbat es consecuencia de la reputación de tu manada. Los antiguos son conocidos por tener poco respeto hacia los jóvenes, pero este Trasfondo puede mitigar en cierto modo esta limitación.

Una posición elevada en la Camarilla no tiene efecto en el Sabbat, y viceversa (en realidad te convierte en un blanco aún más apetecible para tus rivales). Del mismo modo, se puede considerar que los Anarquistas tienen Posición cero, salvo que de algún modo hayan ganado el poder y la atención suficientes como para que se les tome en serio. Puedes tener ocasión de tirar Posición junto a tus Rasgos Sociales, lo que refleja los efectos positivos de tu prestigio.

Nota: los Caitiff no pueden comprar Posición durante la creación del personaje. Son lo más bajo que existe, y cualquier respeto deberán ganárselo en el transcurso de la crónica.

- • Conocido: un neonato.
- •• Respetado: un ancilla.
- ••• Influyente: un antiguo.
- •••• Poderoso: un miembro de la primogenitura (o un obispo).
- ••••• Luminaria: un príncipe (o un arzobispo).

Rebaño

El cántico susurrante se hacía más fuerte a medida que las velas se consumían. Al final, como respuesta a una llamada inaudible, el hombre de la túnica arrodillado al frente del grupo se incorporó y se volvió. "¡Escúchanos, Madre Despiadada, Dama Oscura del Colmillo Envenenado, Luna de la Tierra! ¡Ven a nosotros y elige a tu consorte! ¡Nuestra voluntad es tuya!"

Entonces el suelo comenzó a temblar y a crujir mientras una mujer de piel oscura surgía literalmente de la tierra, siendo recibida por un grito extasiado de la congregación.

Has creado un grupo de mortales de los que puedes alimentarte sin miedo. Un rebaño puede tomar muchas formas, desde grupos de aficionados a las discotecas hasta auténticos cultos construidos alrededor de tu figura divina. Además de proporcionar alimento, los miembros de tu rebaño pueden ser útiles en asuntos menores, aunque por lo general no es fácil controlarlos, no tienen una gran relación mutua y no son especialmente hábiles (si quieres peones más útiles adquiere Aliados o Contactos). La puntuación del Rebaño se suma a tus tiradas para cazar; ver más detalles en el Capítulo Seis.

- • Tres recipientes.
- •• Siete recipientes.
- ••• Quince recipientes.
- •••• Treinta recipientes.
- ••••• Sesenta recipientes.

Recursos

Kincaid sonrió mientras giraba la llave, disfrutando del ronroneo del motor del Porsche mientras giraba sin esfuerzo. A los demás podía convenirles tomar lo que quisieran y dejarlo después, pero él no era así. En una vida que apenas recordaba ya siempre había deseado disfrutar de las ventajas de la riqueza, y le encantaba dejar a un lado de vez en cuando sus tareas como "campeón del Sabbat" para tratar a los círculos de las clases altas. Cierto, no podía disfrutar de la comida y la bebida (y el encanto de las mujeres bellas había cambiado por completo), pero el lujo era el lujo, hasta para los no-muertos.

Además, *pensó mientras salía del garaje y se perdía en la carretera,* un coche así facilita *mucho* la caza.

Este Rasgo describe tu fuente financiera o tu acceso al dinero. Una puntuación elevada no refleja necesariamente el activo disponible. El Trasfondo da una indicación de tu nivel de "vida", tus posesiones y tu poder adquisitivo. No tener Recursos indica exactamente eso: no dispones de refugio permanente ni de posesiones, salvo algo de ropa, un puñado de monedas y quizá una pistola.

Cada mes recibes unos ingresos según tu puntuación. Asegúrate de describir exactamente de dónde procede el dinero, ya sea de un empleo, un fondo de inversiones o dividendos. Después de todo, tu fortuna podría secarse en el transcurso de la crónica, dependiendo de tu habilidad para defenderla. Si necesitas dinero en metálico puedes vender tus activos menos líquidos, pero dependiendo de su naturaleza puede llevarte semanas, o incluso meses. Los compradores de arte no aparecen de debajo de las piedras.

- • Pequeños ahorros: un pequeño apartamento y quizá una motocicleta. Si liquidaras podrías disponer de unos 1.000$ en metálico. Ingresos de 500$ mensuales.
- •• Clase media: un piso. Si liquidaras tendrías al menos 8.000$ en metálico. Ingresos de 1.200$ mensuales.
- ••• Grandes ahorros: podrías poseer un edificio. Si liquidaras tendrías al menos 50.000$ en metálico. Ingresos de 3.000$ mensuales.
- •••• Rico: miembro de las clases altas. Tienes una casa enorme, o una vieja mansión. Si liquidaras tendrías al menos 500.000$ en metálico. Ingresos de 9.000$ mensuales.
- ••••• Apestosamente rico: multimillonario. Tu refugio solo está limitado por tu imaginación. Si liquidaras tendrías al menos 5.000.000$ en metálico. Ingresos de 30.000$ mensuales.

Virtudes

Los Rasgos de Virtud definen la opinión del personaje sobre la no-vida: dan forma a su código ético y describen su compromiso con esta moral. Las Virtudes sirven para ayudar al personaje a tener un sentido del ser, no para obligar a los jugadores a representarlos de un modo determinado. Sin embargo, los Vástagos son criaturas apasionadas, y algunas situaciones pueden obligar a comprobar cómo reacciona el personaje a un estímulo dado. Las Virtudes entran en juego cuando un vampiro se enfrenta a un posible frenesí, cuando hace algo éticamente cuestionable (de acuerdo a su moralidad) o cuando se enfrenta a algo que le aterroriza o le turba.

Estos Rasgos quedan determinados por su Senda, su código ético particular. Casi todos los Vástagos de la Camarilla mantienen sus valores mortales, y por tanto siguen la Senda de la Humanidad (denominada simplemente Humanidad), pero otros vampiros pueden suscribir filosofías totalmente diferentes. Estas Virtudes y Sendas alternativas se describen en el Apéndice, mientras que la Humanidad se trata a continuación.

Conciencia

La Conciencia es un Rasgo que permite a las criaturas evaluar su conducta con relación a lo que está "bien" y "mal". El juicio moral de un personaje con Conciencia depende de su actitud y de su punto de vista. La Conciencia es lo que impide a un vampiro sucumbir a la Bestia, ya que define sus deseos como inaceptables.

Esta Virtud afecta a la dificultad de muchas tiradas para evitar cometer una transgresión. Además, determina si un personaje pierde o no Humanidad al cometer actos que no se corresponden con su código ético (ver "Degeneración", página 221). Una persona con una puntuación elevada sentirá remordimientos si no obra bien, mientras que en caso contrario se puede ser más insensible y éticamente relajado.

Algunos vampiros reemplazan la Conciencia con la Virtud Convicción (página 287), pero salvo que el Narrador diga lo contrario se empleará Conciencia.

- • Insensible
- •• Normal
- ••• Ético
- •••• Justo
- ••••• Contrito

Autocontrol

Autocontrol define la disciplina del personaje y su dominio sobre la Bestia. Los vampiros con una puntuación elevada no suelen sucumbir a las necesidades emocionales, por lo que son más capaces de refrenar sus oscuros deseos.

El Autocontrol se emplea cuando el personaje se enfrenta a la Bestia en forma de frenesí (página 228), permitiendo al vampiro refrenar sus instintos. **Nota:** un personaje nunca puede tirar más dados para resistir o controlar el frenesí que puntos de sangre tenga: es difícil enfrentarse a la Bestia cuando tu mente está embotada por el hambre.

Como ocurre con Conciencia, Autocontrol puede ser reemplazado, en este caso por la Virtud Instintos (página 287). Salvo que el Narrador indique lo contrario se empleará Autocontrol.

- • Inestable
- •• Normal
- ••• Templado
- •••• Inalterable
- ••••• Autodominio total

Coraje

Todos los personajes tienen el Rasgo Coraje, independientemente de la Senda que sigan. Es la cualidad que permite a los vampiros resistir al enfrentarse al miedo o a una terrible adversidad. Es la valentía, el estoicismo y el temple, todo en uno. Un personaje con un Coraje alto se enfrentará directamente a sus miedos mientras los demás huyen aterrados.

Los Vástagos emplean este Rasgo cuando se enfrentan a las circunstancias que todos ellos temen: el fuego, la luz del sol y la Fe Verdadera. Consulta en la sección sobre el Rötschreck (página 229) los sistemas sobre el miedo de los personajes.

- • Tímido
- •• Normal
- ••• Resuelto
- •••• Arrojado
- ••••• Heroico

Humanidad

El Rasgo *Humanidad* es parte integral del tema subyacente de **Vampiro: La Mascarada**. Se trata de un código moral que permite a los Vástagos conservar sus sensibilidades mortales enfrentados a la conversión en un monstruo parásito. En esencia, es lo que impide que un vampiro se convierta en un animal despiadado y esclavizado por su sed de vitae.

La Humanidad, al contrario que casi todos los Rasgos, se puntúa con una escala de 1 a 10, ya que precisa de una mayor definición. Hay que tener en cuenta que el que un Vástago siga la Senda de la Humanidad no significa que sea un santo amable y generoso. Los vampiros son depredadores por naturaleza, y la Humanidad no les brinda más que la posibilidad de creer que no es así. Se trata de un autoengaño que les protege de sí mismos, igual que la Mascarada protege a los vampiros de los mortales.

Por desgracia, la mera naturaleza de la existencia vampírica es anatema para la Humanidad. A medida que pasan los siglos la Bestia se va haciendo con el control y el Vástago se preocupa cada vez menos por el bienestar del "ganado" mortal (después de todo, antes o después todos desaparecerán). Es normal que los personajes pierdan Humanidad en el transcurso del juego.

Los humanos también suelen seguir esta Senda, aunque normalmente lo hacen por pura ignorancia, ya que desconocen que podrían ser cualquier otra cosa. Por tanto, las cuestiones mecánicas de la moralidad no suelen aplicárseles. Cierto, algunos mortales (violadores, asesinos, etc.) tienen bajas puntuaciones en Humanidad, pero no tienen un Bestia oculta en su interior como los Vástagos. ¡Un vampiro con una alta puntuación en este Rasgo puede ser más humano que muchos mortales!

- X Monstruoso
- • Horrible
- •• Bestial
- ••• Frío
- •••• Insensible
- ••••• Distante
- •••••• Reservado
- ••••••• Normal
- •••••••• Sensible
- ••••••••• Compasivo
- •••••••••• Santo

Efectos de la Humanidad

La puntuación de Humanidad de un Vástago refleja todo lo que le queda de humano a pesar de la maldición de Caín. Influye en su capacidad para negar su estado vampírico, así como para determinar hasta qué punto se puede hacer pasar por mortal.

- Los vampiros tienen un sueño sobrenaturalmente profundo y detestan ser despertados, a pesar de estar en peligro. Aquellos con una mayor Humanidad despiertan antes todas las noches que los demás. Además, si un Vástago se ve obligado a actuar durante el día la máxima reserva de dados que podrá utilizar será igual a su puntuación en Humanidad.
- La Humanidad también afecta a las virtudes del personaje. Cada vez que una determinada Virtud se ponga en cuestión, el jugador no podrá tirar más dados por ella que círculos tenga en Humanidad. Obviamente, a medida que el personaje se hunde en los brazos de la perdición las cuestiones morales y la autoconservación importan cada vez menos. Cuanto más desciende la Humanidad más lentamente se arrastra el personaje hacia la noche en la que pierda definitivamente el control.



• El tiempo que un Vástago pasa en letargo (página 216) depende de su Humanidad. Un vampiro con una puntuación baja pasará más tiempo aletargado que otro con un valor superior.

• La Humanidad determina la... hum... la *humanidad* de un personaje y su capacidad para hacerse pasar por mortal entre la población normal. Los vampiros con una puntuación baja adquieren rasgos inquietantes y antinaturales, como ojos hundidos, gruñidos constantes y semblantes bestiales.

• Si en algún momento la Humanidad de un personaje llega a cero (pero... ¿cómo jugáis vosotros?), dejará de ser viable para ser utilizado por un jugador. Totalmente controlado por la Bestia, el vampiro se convertirá en una fuerza de la antinaturaleza y pasará a ser controlado por el Narrador.

La puntuación de Humanidad fluctúa dependiendo de la Jerarquía de los Pecados: si un vampiro comete accidentalmente o a propósito un acto indicado en su puntuación, o más abajo, deberá hacer una tirada de Conciencia para ver si es capaz de asumir sus acciones (y por tanto pierde Humanidad) o si siente remordimientos y mantiene su nivel actual. La Humanidad solo puede *aumentarse* mediante puntos de experiencia. Consulta en la sección Degeneración (página 221) la información sobre la pérdida de Humanidad y la Jerarquía del Pecado.

La Espiral Descendente

Los vampiros son monstruos, no hay duda, y hasta un Vástago con la máxima Humanidad es poco más que un lobo disfrazado con piel de cordero. En cualquier caso, a medida que este Rasgo se erosiona el vampiro no solo se va haciendo capaz de cometer actos cada vez más depravados, sino que también los busca deliberadamente. En su naturaleza está el cazar y matar, de modo que todos ellos terminan encontrando en sus brazos el cadáver de un recipiente al que no pretendían asesinar.

Es importante conocer los cambios que se producen en el vampiro a medida que su Humanidad se deteriora. El comportamiento de estos seres, incluso bajo los auspicios de la Humanidad, puede llegar a hacerse tan depravado y alienígena que solo pensar en él produce malestar en los demás. Después de todo, una Humanidad baja indica que apenas hay conexión entre el Vástago y sus orígenes mortales.

Humanidad 10-8

Los Vástagos con puntuaciones de Humanidad tan altas son, irónicamente, más humanos que los humanos. Muchos jóvenes suelen adherirse a códigos más rigurosos que los que tuvieron en vida como reacción a su transformación en depredadores. Los Vástagos más viejos se burlan de esta práctica, riéndose de la idea de unos neonatos recién salidos del horno acurrucados bajo las escaleras de incendios y subsistiendo con la sangre de ratas como rebelión contra su naturaleza asesina. ¡Oh, la humanidad!

En realidad, los vampiros que *mantienen* puntuaciones altas son muy pocos, ya que todos tienen que matar antes o después. Estas criaturas son insoportables para sus congéneres, que encuentran frustrante esta inocencia y moralidad; casi todos los Vástagos prefieren sufrir los aguijonazos de la no-vida sin amargarse. Las puntuaciones elevadas de Humanidad representan una aversión a matar e incluso un desagrado a tomar más vitae de la necesaria. Aunque estos vampiros no tienen porqué ser necesariamente pasivos o proselitistas, se imponen unas restricciones terriblemente severas y suelen tener claramente definidos los conceptos del bien y del mal.

Humanidad 7

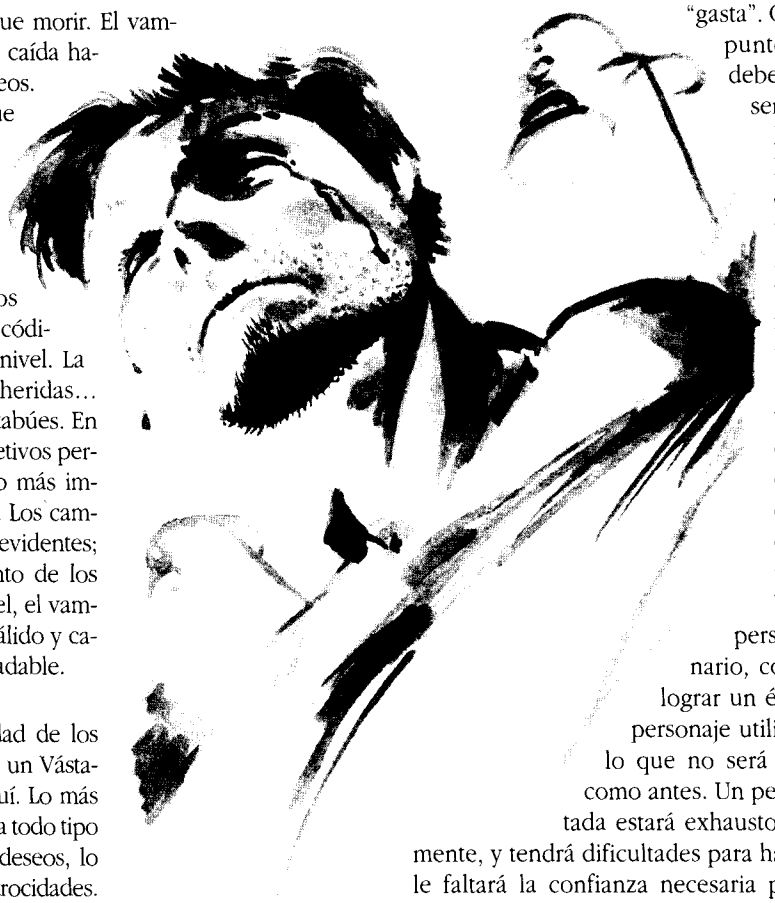
Casi todos los seres humanos tienen una puntuación de 7, de modo que los vampiros en este entorno suelen pasar sin problemas por mortales. Estos Vástagos suelen suscribir la moral social "normal": no es aceptable dañar o matar a otras personas, no está bien robar las cosas de los demás y a veces los límites de velocidad son demasiado bajos. En esta fase el vampiro sigue preocupado con los derechos naturales de los demás, aunque un cierto egoísmo comienza a aparecer, como en todos los demás...

Humanidad 6-5

Oye, la gente se muere. Las cosas se rompen. Un vampiro bajo la media cultural no tiene muchos problemas para comprender que necesita sangre para sobrevivir, así que hace lo necesario para obtenerla. Aunque no dejará lo que está haciendo para destruir propiedad privada o acabar con una víctima, acepta que a veces ése es el destino de la gente. Los Vástagos en esta fase de la Humanidad no son especialmente detestables, pero desde luego no es muy agradable tenerlos alrededor. Su actitud *laissez-faire* hacia los derechos de los demás puede ofender a muchos. Podría llegar a manifestarse una pequeña malformación física o un aspecto inquietante.

Humanidad 4

Oye, algunos *tienen* que morir. El vampiro comienza la inevitable caída hacia la satisfacción de los deseos. Una Humanidad 4 indica que para esta criatura matar es aceptable siempre que la víctima lo merezca (lo que, por supuesto, es tremendamente subjetivo). Muchos vampiros antiguos que no han adoptado otro código ético terminan en este nivel. La destrucción, el robo, las heridas... todo son herramientas, no tabúes. En este punto los deseos y objetivos personales se convierten en lo más importante, caiga quien caiga. Los cambios físicos serán bastante evidentes; aunque no se llega al punto de los Nosferatu o algunos Gangrel, el vampiro adoptará un aspecto pálido y cadavérico realmente desagradable.



Humanidad 3-2

Las vidas y la propiedad de los demás son irrelevantes para un Vástago que ha llegado hasta aquí. Lo más probable es que se dedique a todo tipo de retorcidos y aberrantes deseos, lo que puede incluir diversas atrocidades. La perversión, el asesinato a sangre fría, la mutilación y el ensañamiento sin sentido son las tarjetas de visita de estos vampiros. Muy pocos Vástagos mantienen puntuaciones tan bajas durante mucho tiempo: su perdición está prácticamente asegurada. A estos monstruos se les podría confundir con humanos, pero no apuestes por ello.

Humanidad 1

Los Vástagos con Humanidad 1 apenas son conscientes y se encuentran al borde del abismo. Muy pocas cosas llaman su atención, ni siquiera sus propios deseos (salvo los de descansar y alimentarse). No hay literalmente nada que no se atrevan a hacer, ya que apenas quedan unos jirones de personalidad entre ellos y la completa desintegración. Muchos de los que llegan a este punto se ven incapaces de mantener una conversación, por lo que pasan sus noches balbuciendo blasfemias en sus refugios llenos de manchas de sangre y vísceras.

Humanidad 0

Dormir. Comer. Matar. Los jugadores no pueden interpretar a los personajes con Humanidad 0. Estos vampiros se han perdido completamente a la Bestia.

Fuerza de Voluntad

La *Fuerza de Voluntad* mide la motivación interior del personaje y su capacidad para superar situaciones adversas. Al contrario que los demás Rasgos, la Fuerza de Voluntad tiene una "puntuación" permanente y una "reserva" temporal. La puntuación se tira o comprueba, mientras que la reserva se "gasta". Cuando un jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad debe tachar un punto de su reserva (los cuadrados), no de la puntuación (los círculos). La *puntuación* permanece constante; si un personaje tiene que tirar por algún motivo su Fuerza de Voluntad lo hará con el valor permanente. La *reserva* se emplea durante la historia.

Es normal que la reserva de Fuerza de Voluntad de un personaje fluctúe mucho en el transcurso de una crónica. Disminuirá en uno cada vez que el jugador emplee un punto de Fuerza de Voluntad para permitir a su personaje hacer algo extraordinario, como mantener el control o lograr un éxito automático. Al final el personaje utilizará todos sus puntos, por lo que no será capaz de esforzarse tanto como antes. Un personaje con su reserva agotada estará exhausto mental, física y espiritualmente, y tendrá dificultades para hacer *cualquier* cosa, ya que le faltará la confianza necesaria para tomar decisiones. Los puntos de Fuerza de Voluntad pueden recuperarse en el transcurso de la historia (ver más adelante), aunque se recomienda a los jugadores que sean cuidadosos y frugales con la utilización de este Rasgo.

Como la Humanidad, la Fuerza de Voluntad se mide en una escala de 1-10, no la normal de 1-5.

•	Débil
••	Pusilánime
•••	Inseguro
••••	Vacilante
•••••	Seguro
••••••	Confiado
•••••••	Tenaz
••••••••	Firme
•••••••••	Férreo
••••••••••	Implacable

Gasto de Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es uno de los Rasgos más activos e importantes de **Vampiro: La Mascarada**. Como hay tantos modos de gastar y recuperar estos puntos, su valor fluctúa más que cualquier otro (aparte de la reserva de sangre). Se trata de un Rasgo muy versátil, así que tienes que estar seguro de saber utilizarlo.

• Un jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad de su personaje para obtener un éxito automático en una acción. Solo puede gastarse un punto por turno de este modo, pero el éxito queda asegurado y no puede ser cancelado, ni siquiera por un fracaso. Usando la Fuerza de Voluntad de este modo es posible lograr una acción dada gracias a la mera concentración. En una tirada extendida estos éxitos adicionales pueden representar la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Nota: debes declarar que estás empleando la Fuerza de Voluntad *antes* de tirar los dados para resolver la acción; no se puede cancelar retroactivamente un fracaso gastando Fuerza de Voluntad en el último momento. Además, el Narrador puede determinar que en una acción dada no es posible gastar Fuerza de Voluntad.

• A veces el Narrador puede determinar que un personaje realiza una acción debido a un instinto (por ejemplo, retirarse de un precipicio o saltar para evitar un rayo de luz solar que se filtra por la ventana), pero se puede permitir al jugador gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitarlo. Hay que señalar que el Narrador puede cancelar esta posibilidad en cualquier momento. Además, un jugador podría tener que pagar varios puntos para resistirse durante varios turnos. A veces estos impulsos pueden vencerse, pero en ocasiones no habrá más opción que rendirse al instinto (cuando el jugador se queda sin puntos o no está dispuesto a gastar más).

• Se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar, con permiso del Narrador, que se manifieste un trastorno mental. Si se gastan suficientes puntos la locura podría ser superada y eliminada, ya que una negación suficiente puede remediar el mal. Los Malkavian nunca podrán superar su trastorno inicial, aunque se puede emplear Fuerza de Voluntad para contenerlo durante breves periodos.

• Gastando un punto de Fuerza de Voluntad se pueden ignorar durante un turno las penalizaciones por heridas. Esto permite al personaje sobreponerse al dolor para realizar una última acción heroica (o malvada). Sin embargo, un personaje incapacitado o en letargo no puede emplear esta opción.

Recuperación de la Fuerza de Voluntad

También es posible recuperar estos puntos. Las siguientes situaciones pueden devolver un punto o más de Fuerza de Voluntad, aunque la reserva del personaje nunca puede exceder su puntuación. El único modo de aumentar la *puntuación* de Fuerza de Voluntad es mediante el gasto de puntos de experiencia.

Por lo general, la reserva de este Rasgo puede recuperarse cada vez que el personaje cumpla un objetivo o tenga la oportunidad de recuperar la confianza. Los casos específicos dependen siempre del Narrador, al que se recomienda que sea prudente a la hora de devolver estos puntos. Se trata de un Rasgo poderoso y versátil, y permitir a los jugadores disponer libremente de él puede restar emoción y peligro a la historia.

• La reserva de Fuerza de Voluntad de los personajes se recupera totalmente al final de una historia dada (y nos referi-

Otras Sendas

No todos los vampiros siguen los principios de la Senda de la Humanidad. Muchos Vástagos ajenos a la Camarilla, especialmente los del Sabbat, no ven la necesidad de seguir adhiriéndose a los códigos morales que tuvieron en vida. Estas criaturas han adoptado éticas diferentes, ya que la amoralidad completa es una puerta abierta para la Bestia.

La moral "por defecto" para los personajes de **Vampiro** es la Humanidad, ya que el control y la Bestia son temas centrales del juego. *Para los jugadores principiantes es mejor ceñirse a esta Senda.* Sin embargo, si así lo desean (y con permiso del Narrador) pueden adherirse a otras diferentes. Después de todo, no tiene gracia interpretar a un malvado torturador Tzimisce que no puede hacer daño a la gente sin sufrir terribles ataques de culpabilidad.

Si un jugador elige un clan vampírico con una moral distinta a la Humanidad debería elegir la Senda que mejor concuerde con su personaje. En caso contrario se marcará "Humanidad" en la hoja y se seguirá con el proceso de creación.

En el Apéndice podrás encontrar más información sobre las siguientes Sendas.

• **Senda de la Sangre:** prácticamente solo la siguen los Assamitas, y gobierna la venganza, la diablerie y el acercamiento al Primer Vampiro.

• **Senda de los Huesos:** este código gobierna el estudio de la muerte y su relación con el estado vampírico. Los Giovanni son sus más firmes defensores.

• **Senda de la Metamorfosis:** esta Senda, única de los Tzimisce, opera con el principio de que, igual que tras la humanidad está el vampirismo, tras el vampirismo debe haber *otra cosa.*

• **Senda de la Noche:** la Senda abre el alma del vampiro a la oscuridad eterna. La practican sobre todo los Lasombra.

• **Senda de la Paradoja:** esta Senda es el código ético de los Ravnos, y se concentra en el cambio de la realidad para la mejora personal.

• **Senda del Tifón:** la corrupción y el pecado marcan el camino de esta moral practicada por los Seguidores de Set.

mos a *historia*, no a *sesión*). El Narrador puede restringirlo exigiendo a los personajes lograr (al menos en parte) los objetivos deseados o aumentar de algún modo su autoestima. Por ejemplo, si una aventura termina en un empate en el que no se logra destruir a un antiguo poderoso y corrupto, pero en la que se frustran sus planes inmediatos, permite a los personajes recuperar sus reservas

• (Opción del Narrador) Los personajes recuperan un punto de Fuerza de Voluntad cada noche al levantarse. Es fácil de controlar y permite una recuperación continuada (por no mencionar que los jugadores ya estarán trabajando en esa parte de la hoja al marcar su consumo diario de sangre).

• (Opción del Narrador) Si un personaje logra algún objetivo excepcional o consigue un enorme éxito podría ser recompensado con la recuperación de un punto de Fuerza de Voluntad. Por ejemplo, si consigue alejar a un grupo de cazadores de vampiros del refugio de su sire el vampiro podría recibir este premio.

• (Opción del Narrador) Si un personaje se comporta de forma que cumpla su Naturaleza se le puede premiar con entre uno y tres puntos de Fuerza de Voluntad (como se indica en las descripciones de los Arquetipos). Por ejemplo, si un Rebelde se opone ferozmente a un poderoso antiguo que más tarde demuestra ser un espía del Sabbat podría recibir un punto de Fuerza de Voluntad.

Se recomienda al Narrador que cree sus propios sistemas o que modifique los nuestros según el estilo de juego de su grupo. El modo en el que el Narrador permite (o impide) recuperar Fuerza de Voluntad puede afectar a todo el tono de la crónica. Un consejo: reparte estos premios con cuidado, ya que si se abusa de este Rasgo la historia puede resentirse.

Reserva de Sangre

La *reserva de sangre* de un personaje indica cuánta vitae tiene en su sistema. Este Rasgo está compuesto por una determinada cantidad de puntos de sangre individuales, cada uno de los cuales se corresponde, aproximadamente, con un décimo de la sangre de un adulto normal.

El máximo número de puntos de sangre que un vampiro puede ingerir, así como los que puede gastar en un turno dado, quedan determinados por su generación. Un vampiro sin puntos de sangre sufre un hambre atroz que probablemente le arroje en brazos del frenesí.

Los vampiros deben restar un punto de sangre de su reserva todas las noches (se levanten o no), ya que las magias sobrenaturales que animan sus cuerpos muertos consumen la vitae que arrebatan a sus presas. Los puntos de sangre pueden gastarse de muchas otras maneras, y solo pueden recuperarse bebiendo... sangre, por supuesto.

El nivel de la reserva afecta a las tiradas de Autocontrol (o Instintos), que entran en juego cuando el frenesí se hace inminente. Un jugador nunca podrá emplear más dados en una tirada de Autocontrol o Instintos que su reserva de sangre. Por ejemplo, si a un vampiro solo le quedan dos puntos de sangre el jugador no podrá tirar más de dos dados en una prueba de Autocontrol, aunque su puntuación en ese Rasgo sea de 4. Los monstruos hambrientos no son tan eficaces combatiendo a la Bestia...

Gasto de Puntos de Sangre

Como ya se ha mencionado, todos los vampiros gastan un punto de sangre cada noche al despertar, hagan lo que hagan, aunque también pueden emplearlos de otras maneras. Un personaje solo puede gastar un determinado número de puntos de sangre cada turno, y esa cantidad depende de su generación. Comprueba la Tabla de Generación para determinar ese número.

• Un vampiro puede gastar un punto de sangre para curar un nivel de salud de daño (contundente o letal). Para que esta curación tenga lugar el personaje debe estar descansando y en relativa inactividad, aunque el proceso es rápido: se puede gastar un punto de sangre por turno para curar niveles de salud, aunque los vampiros de generaciones menores podrían hacerlo más rápido, ya que pueden emplear más puntos por turno (comprueba la Tabla de Generación).

El gasto de sangre es el *único* modo en que los vampiros pueden curar sus heridas. La inmortalidad impide a los Vástagos envejecer o morir de forma natural, pero también inhibe los procesos de recuperación normales de un cuerpo vivo.

• Un jugador puede gastar un punto de sangre para aumentar un Atributo Físico (Fuerza, Destreza, Resistencia) en un círculo durante el resto de la escena. El jugador debe anunciar al comienzo del turno sus intenciones. Se pueden emplear tantos puntos por turno de este modo como el vampiro pueda gastar (según su generación), pero estos Rasgos solo pueden aumentar libremente hasta *un punto* por encima del límite máximo de cada generación (por ejemplo, un vampiro de 10ª generación podría aumentar sus Atributos hasta 6). Con esfuerzo se puede superar esta barrera, pero cada uno de estos círculos "extra" solo se mantendrá tres turnos después del gasto de la sangre. Esto permite a los vampiros realizar verdaderas proezas como arrojar coches, moverse a velocidades imposibles o soportar golpes que derribarían árboles.

Ejemplo: Jerome, un Brujah de 11ª generación, tiene una Fuerza de 5. Sabe que se va a producir una pelea, por lo que gasta sangre para aumentar ese Atributo. Empleando un punto lo eleva hasta 6 (esta Fuerza mejorada se mantendrá durante toda la escena). Quiere ser aún más poderoso, así que empieza a gastar más sangre, un punto por turno, para llevar su Fuerza a 9. Una vez "se planta", podrá mantener ese nivel durante 3 turno antes de descender a 6 (aunque su Fuerza seguirá siendo 6 el resto de la escena).

Tabla de Reserva de Sangre

Recipiente	Reserva
Vampiro	10-??
Hombre lobo	25
Humano normal	10
Niño	5
Vaca	5
Perro	2
Gato	1
Bolsa de plasma	1
Rata	1/2
Murciélago/Pájaro	1/4

Nota: ningún personaje puede aumentar sus Atributos Físicos por encima de 10.

• Un vampiro puede dar puntos de sangre a otro, permitiendo al receptor emplearlos como si fueran suyos. Se trata de algo desagradable, ya que el "donante" debe abrir sus propias venas y entregar físicamente la sangre al vampiro necesitado. Por supuesto, si un Vástago está en una situación en la que *necesita* sangre es probable que entre en frenesí y que tome demasiado del donante. Estos regalos deben hacerse con mucho cuidado.

Si un vampiro (o un mortal) consume tres veces la sangre de otro Vástago se verá esclavizado a él debido a las propiedades místicas de la vitae Cainita. Este efecto se conoce como *vínculo de sangre*, y se describe en detalle en la página 218.

• Un vampiro puede dar a un mortal o a un animal una dosis de su vitae, permitiendo ingerirla o inyectársela. Mientras esta sangre esté en su cuerpo, el receptor será considerado un ghoul (página 275).

• Aunque casi todos los vampiros (con la excepción de los Nosferatu) tienen un aspecto similar al que tuvieron en vida, no dejan de mostrar características cadavéricas; su piel está antinaturalmente fría y pálida, y no respiran. Gastando puntos de sangre el Vástago puede intentar parecer más humano durante una escena, enrojeciendo su piel, tomando aliento e incluso permitiéndose mantener relaciones sexuales (esto último, aun siendo una ayuda en determinadas alimentaciones, no significa que un vampiro pueda inseminar a una mortal o quedarse embarazada. A fin de cuentas son cadáveres ambulantes). Realizar estos actos durante una escena requiere un gasto de puntos de sangre igual a [8 menos Humanidad]; por tanto, los Vástagos con puntuaciones de Humanidad de 8+ lo lograrán automáticamente, mientras que los más bestiales tendrán cada vez más dificultades.

Solo los vampiros con Humanidad pueden emplear la sangre de esta manera. Los que siguen alguna otra Senda han renunciado por completo a su lado humano.

• La sangre puede emplearse para alimentar determinadas Disciplinas vampíricas. Consulta en el Capítulo Cuatro los poderes que necesitan estos gastos.

Recuperación de la Reserva de Sangre

Los vampiros "rellenan" su reserva de sangre tomándola de otros. "Otros" no tiene porqué tratarse de seres humanos, aunque los Vástagos que por cualquier motivo solo se alimentan de animales son ridiculizados por los demás: por muy antinaturales que sean, no dejan de ser depredadores.

Beber sangre es arriesgado, ya que en el éxtasis existe el peligro de tomar demasiada. Los vampiros menos higiénicos pueden comunicar enfermedades, exponiendo a sus víctimas a los virus de cualquier otra sangre que pueda seguir en sus colmillos. Solo se puede tomar un 20% de la sangre de un recipiente con la seguridad de que se recuperará. Si se consume la mitad la víctima precisará hospitalización, y evidentemente vaciar a alguien acaba con él.

Un vampiro puede tomar hasta tres puntos de sangre de un recipiente en un turno. Cuanto más breve sea este turno más violento será el proceso. Normalmente es imposible consumir más de tres puntos de sangre de un recipiente en tres segundos (la duración más breve que puede tener esta unidad de tiempo), aunque algunos Nosferatu con la boca especialmente deforme podrían ser capaces de absorber más de toda una zona. Los vampiros prefieren beber lentamente para saborear el lascivo fluido y obtener el máximo placer posible de la experiencia.

Cuando el Vástago perfora con sus colmillos la piel de la víctima, ésta deja de resistirse (si es que no lo había hecho antes...). El éxtasis producido por el mordisco de un vampiro se conoce como el Beso, y se trata de un placer exquisito, aunque sutilmente doloroso. Los mortales de voluntad excepcional (Fuerza de Voluntad 9+) pueden seguir resistiéndose, pero incluso ellos terminarán sucumbiendo al placer. Tanto Vástagos como mortales pueden desear fervientemente el Beso, por lo que buscarán compañeros con los que saciar sus ansias.

Tabla de Generación

Generación	Rasgo máximo	Reserva de Sangre	Puntos de Sangre/Turno
Tercera	10	¿?	¿?
Cuarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Séptima	6	20	4
Octava	5	15	3
Novena	5	14	2
Décima	5	13	1
Undécima	5	12	1
Duodécima	5	11	1
Decimotercera+	5	10	1

Rasgo Máximo: indica la mayor puntuación permanente (excluyendo las de Humanidad/Senda y la de Fuerza de Voluntad) que puede tener un vampiro de una determinada generación. Es especialmente importante para las Disciplinas y los Atributos.

Reserva de Sangre: el número máximo de puntos de sangre que el vampiro puede mantener en su cuerpo. Recuerda que los Vástagos más antiguos concentran su sangre; aunque el *volumen* de líquido no sea mayor que el de otro vampiro, la misma cantidad *valdrá* más puntos.

Puntos de Sangre/Turno: indica los puntos de sangre que un vampiro puede gastar en un solo turno.



Nota: aunque para los Vástagos el Beso es placentero, pueden resistirse a él mucho más fácilmente que los mortales. Cualquier vampiro, independientemente de su Fuerza de Voluntad, puede hacer una tirada de Autocontrol (dificultad 8) para evitar sucumbir. Esto da a las víctimas vampíricas de la diablerie (página 224) una posibilidad de combatir a su atacante.

Los personajes heridos suelen tener menos sangre que los sanos. Asume que un humano de tamaño normal tiene un punto de sangre menos en su cuerpo por cada nivel de salud de daño que haya sufrido. Los mortales recuperan un punto de sangre diario (salvo, por supuesto, que se les inyecte vitae de cualquier otra fuente). Los vampiros no sufren esta pérdida debido a las heridas, aunque suelen gastar puntos de sangre para recuperarse de los daños recibidos.

La sangre animal (del ganado, de animales salvajes, etc.) no es tan nutritiva como la humana. Aunque el volumen de líquido pueda ser mayor, se obtiene menos alimento. Por eso los animales tienen menos *puntos* de sangre, aunque la cantidad real sea superior.

La sangre vieja nunca es tan nutritiva como la fresca. De hecho, muchos vampiros se niegan a tomar sangre que no sea fresca, ya proceda de cadáveres, bancos de plasma o la reserva privada de un Vástago. Sin embargo, la sangre de otros vampiros, especialmente los antiguos, es muy potente. Al beber de los Vástagos más poderosos cada punto de sangre tomado está tan concentrado que podría equivaler a dos (¡o más!) de los normales. Por tanto, consumiendo la vitae de un antiguo se pueden lograr muchísimos puntos de sangre, aunque este premio no suele estar al alcance de los neonatos, ni siquiera de los ancillae. Los antiguos no tienen reservas de sangre mayores porque sus cuerpos sean más grandes, sino porque la sangre que ingieren está mucho más concentrada que en los jóvenes. Se rumorea que la sangre de hombre lobo es igualmente potente.

Salud

El Rasgo Salud determina la condición física de un personaje, desde un estado perfecto hasta la muerte. A medida que los vampiros son heridos o impedidos de cualquier modo pierden niveles de salud (que recuperan mediante la curación). El Rasgo está compuesto por siete "niveles de salud" diferentes, cada uno de los cuales lleva asignada una determinada penalización a las reservas de dados de cualquier acción emprendida por el vampiro en cuestión. Un personaje Lesionado restará un dado de cualquiera de sus acciones, mientras que uno Tullido restará cinco. Si la penalización por niveles de salud deja a un personaje sin dados en una reserva determinada no se podrá intentar la acción (aunque se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar durante un turno las penalizaciones por heridas).

Un personaje que llega al nivel Incapacitado quedará totalmente inmovilizado y no podrá realizar más acción que intentar curarse con puntos de sangre (si se trata de un vampiro o un ghoul) o beber la sangre que se le ofrezca. Un mortal que alcanza este estado está a las puertas de la muerte: si recibe cualquier daño todo habrá acabado para él. Si un Vástago sufre una

Niveles de Salud

Nivel de Salud	Penalización	Efectos
Magullado		El personaje solo está contuso y no sufre penalizaciones a sus acciones.
Lastimado	-1	El personaje tiene daños superficiales; el movimiento no está impedido.
Lesionado	-1	Heridas leves; ligeramente impedido (divide entre dos la máxima velocidad corriendo).
Herido	-2	El personaje tiene heridas de consideración y no puede correr (aunque sí caminar). En este punto el personaje no podrá moverse y después atacar; *siempre* perderá dados al moverse y atacar en el mismo turno.
Malherido	-2	El personaje tiene heridas graves y cojea ostensiblemente (3 metros/turno).
Tullido	-5	El personaje tiene heridas muy graves y solo puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente esté inconsciente. Los vampiros incapacitados sin sangre entran en letargo.

herida *agravada* (ver página 218) después de ser Incapacitado sufrirá la Muerte Definitiva. Un vampiro Incapacitado sin puntos de sangre en su cuerpo entrará inmediatamente en letargo.

Nota: las penalizaciones por niveles de salud se aplican solo a las *acciones*, no a las reservas de dados puramente reflejas (como las tiradas de absorción, casi todas las comprobaciones de Virtudes o las tiradas de Fuerza de Voluntad para interrumpir la acción de otro). Si un personaje esté Herido y sufre más daños no agravados podrá absorberlos con su Resistencia (más Fortaleza, si tiene). Las penalizaciones por niveles de salud se aplican a las tiradas de daño que dependan de la Fuerza, pero no a las de armas mecánicas (como las de fuego). El Narrador debe aplicar el sentido común al emplear esta regla.

Experiencia

En el transcurso de una crónica los personajes (igual que los jugadores a lo largo de sus vidas) aprenderán de sus errores y crecerán. El cambio es inevitable, incluso para los no-muertos. A lo largo de los años y los siglos los vampiros mejoran sus Disciplinas, aprenden (y olvidan) los detalles de las culturas y los idiomas y refinan su habilidad en el juego de la Yihad.

La mayoría de lo que los personajes aprenden no puede representarse mediante un sistema de juego. En muchos casos los aspectos más mundanos de hacerse mayor (y esperamos que más sabio) se reflejan en la mayor confianza y perspicacia de los jugadores. Aprender a cerrar el coche con llave cuando lo dejas en un aparcamiento público es de sentido común, no una habilidad que pueda adquirirse. Las transformación emocional se interpreta, no se adquiere.

Sin embargo, en ocasiones los personajes mejoran en sus habilidades, tanto mágicas como mundanas. Para reflejar estos cambios drásticos se emplea un sistema de recompensas consistente en puntos de experiencia. Estos puntos sirven para reflejar las habilidades desarrolladas por el vampiro con el paso del tiempo.

Al final de cada historia el Narrador concederá puntos de experiencia a cada personaje, que serán apuntados en sus hojas. Los jugadores podrán gastar estos puntos entre historias para adquirir o aumentar sus Rasgos.

Los puntos de experiencia pueden usarse para mejorar Atributos, para conseguir nuevas Habilidades y Disciplinas (o para mejorar las existentes) y para aumentar sus Virtudes. Los Trasfondos no pueden comprarse de este modo, aunque pueden conseguirse mediante la interpretación (por ejemplo, si un personaje hace un nuevo amigo, tiene un golpe de suerte o comete la terrible diablerie). El coste de cada uno de estos cambios varía, como se muestra en la tabla correspondiente.

El Narrador es quien decidirá cuántos puntos recibe cada personaje, así como los Rasgos que pueden aumentarse, de modo que deberá supervisar el gasto de estos puntos. Los jugadores podrían querer aumentar o comprar Rasgos sobre los que sus personajes no hayan aprendido nada a lo largo de la historia, en cuyo caso el Narrador puede intervenir para impedirlo. Por ejemplo, si un vampiro no empleó Dominación en toda la aventura no tiene sentido que haya aprendido nada sobre ella, y por tanto se pude prohibir cualquier gasto en ese sentido. Lo mismo es aplicable a las Virtudes: un personaje que acaba de matar a tres niños y de diabolizar a su sire no tiene excusa para aumentar su Humanidad (hay que señalar que el personaje no tiene porqué haber empleado con éxito los Rasgos que quiera aumentar; a menudo aprendemos más de los errores que de los aciertos, y a los no-muertos les sucede igual).

El Narrador debe ser justo en el gasto de puntos de experiencia y no llevar las cosas hasta un límite en el que el jugador crea haber perdido el control de su personaje. Antes de asignar puntos pregunta a cada uno qué cree haber aprendido, utilizando su respuesta como guía. Estas limitaciones añaden realismo al juego. Si los cambios en un personaje son totalmente aleatorios este impacto se perderá. Teje el crecimiento en el curso de los acontecimientos y haz que refleje lo sucedido. En eso consiste la interpretación.

Las Virtudes aumentadas mediante experiencia no tienen efecto alguno sobre la Humanidad o la Fuerza de Voluntad. Una vez concluye el proceso de creación, estos Rasgos se independizan. Un personaje que a lo largo de la historia actúe a pesar de su miedo al fuego podría aumentar su Coraje, pero esto no afectaría en modo alguno a su Fuerza de Voluntad.

Ningún Rasgo puede aumentarse en más de un punto por historia. Los cambios requieren un tiempo, y el juego debe reflejar esta limitación.

Nuevos Rasgos

Aumentar los Rasgos existentes es relativamente sencillo siempre que el personaje practique o emplee el Rasgo en cues-

tión. Sin embargo, aprender uno nuevo es algo más complicado. Ni siquiera un vampiro puede entender un nuevo idioma o aprender a pelear si no tiene unos conocimientos previos (¡y eso por no hablar de las Disciplinas!). Aprender una Habilidad o una Disciplina nueva exige tutoría y estudio, además del gasto de puntos de experiencia. Este estudio puede ser sencillo (un curso en una escuela nocturna para aprender Informática 1) o terriblemente complicado (meses –o años– de rituales mentales, fórmulas y manipulación de la sangre para aprender el primer círculo de Taumaturgia), pero tiene que ser *posible*. El Trasfondo Mentor ayuda, pero éstos solo pueden enseñar aquello que saben.

Narrador: ¡no permitas a los jugadores ignorar estas dificultades! La búsqueda (y el pago) de un nuevo conocimiento, especialmente si se trata de artes esotéricas como las Disciplinas, puede ser el origen de todo tipo de historias.

Asignación de Puntos de Experiencia

Narrador: otorgar puntos de experiencia es un arma de doble filo que entraña algunos peligros. Puedes dañar a la crónica si das demasiados y causar otros problemas si das demasiado pocos. Si premias con más a algunos jugadores los otros creerán que existen favoritismos, y además corres el riesgo de desequilibrar el juego. Sin embargo, los personajes que lo hacen todo, los que se arriesgan y aprenden de sus errores en vez de quedarse sentados en las bandas, merecen más puntos de experiencia que reflejen los cambios sufridos. Las siguientes reglas te deberían ayudar a evitar muchos de estos problemas, pero eres libre de experimentar y ajustarlas según tu conveniencia.

Final de cada Capítulo

Al final de cada sesión de juego (o capítulo) deberías premiar a los personajes con entre 1 y 5 puntos de experiencia. Un punto se recibe automáticamente por haber participado en los acontecimientos. Queramos o no, aprendemos tanto de las andanzas de los demás como de las nuestras.

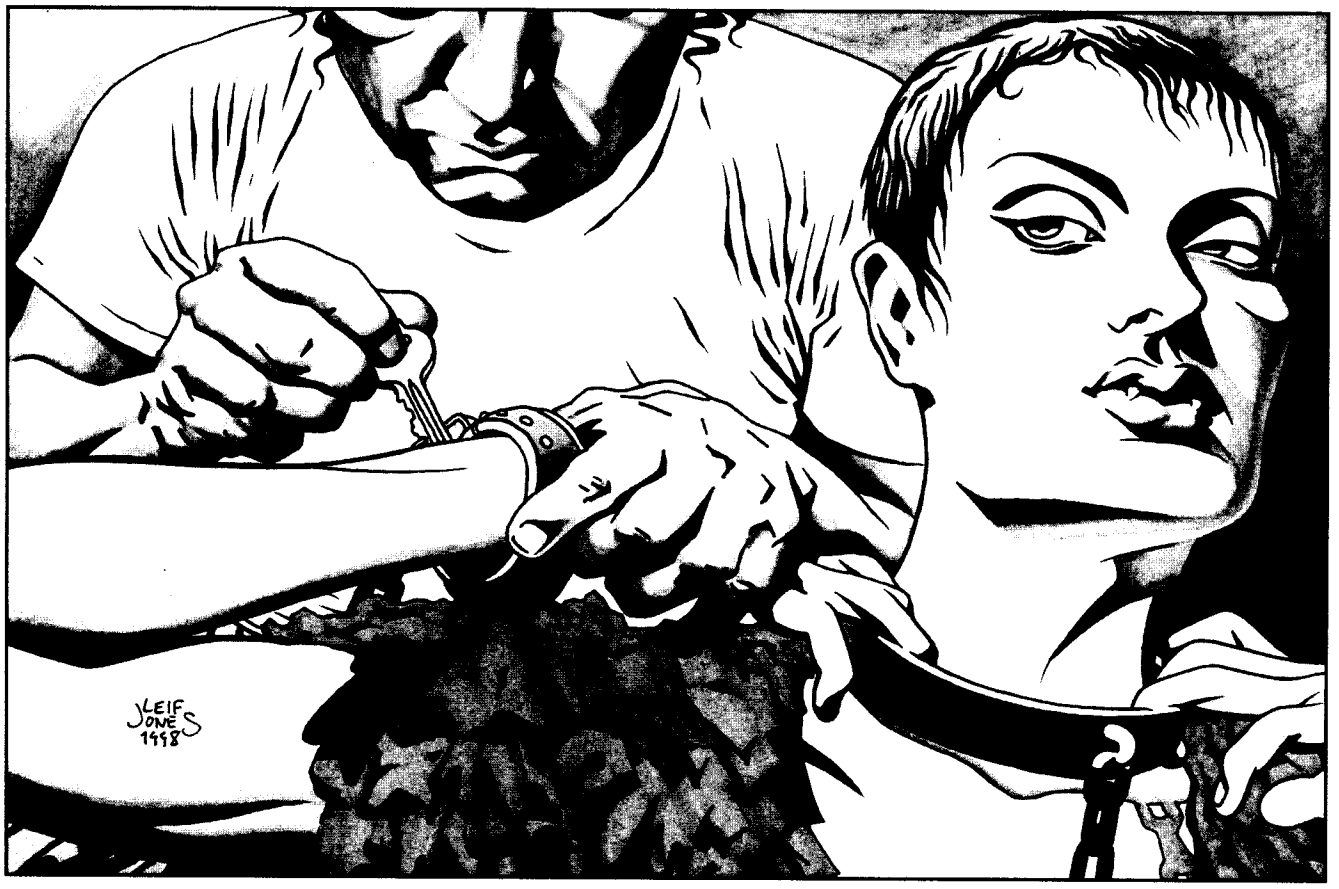
Un Punto — Automático: cada jugador reciba un punto al final de cada capítulo.

Un Punto — Curva de aprendizaje: pregunta a cada jugador qué aprendió su personaje en el transcurso de la partida. Si estás de acuerdo con la respuesta puedes conceder un punto de experiencia.

Un Punto — Interpretación: el jugador llevó correctamente a su personaje, no solo de forma entretenida sino también apropiada. El jugador actuó tal y como haría su vampiro dadas las circunstancias. La interpretación especialmente inspirada puede merecer dos puntos de experiencia.

Un Punto — Heroísmo: en algunas ocasiones hasta los vampiros pueden comportarse como héroes, arriesgándolo todo





para lograr que un amigo (o incluso un extraño) escape de una muerte cierta. Si un personaje actúa de forma heroica y consigue sobrevivir debería ser recompensado. Algunos jugadores podrían intentar aprovecharse de esta idea: no les dejes. La estupidez y el comportamiento suicida no deben confundirse con el heroísmo.

Final de la Historia

Al final de la historia, si los personajes han cumplido sus objetivos y se han visto en situaciones peligrosas, podrías decidir asignar algunos puntos adicionales. No hay que dar demasiados puntos de este modo, ya que se trata de "bonificaciones" por un trabajo bien hecho.

Un Punto — Éxito: los personajes lograron todos o parte de sus objetivos. Hay que premiar las victorias parciales que lleven el juego hacia delante.

Un Punto — Peligro: los personajes sobrevivieron a situaciones realmente peligrosas.

Un Punto — Sabiduría: el jugador, y por tanto el personaje, ideó un plan brillante o una estrategia espontánea que permitió a la cuadrilla sobrevivir cuando de otro modo hubiera fracasado sin lugar a dudas.

Puedes asignar más puntos si crees que son merecidos, o si quieres que los personajes progresen más rápidamente

Costes de Experiencia

Rasgo	**Coste**
Nueva Habilidad	3
Nueva Senda (Nigromancia o Taumaturgia)	7
Nueva Disciplina	10
Atributo	valor actual x 4
Habilidad	valor actual x 2
Disciplina de clan	valor actual x 5*
Otra Disciplina	valor actual x 7*
Senda Secundaria (Nigromancia o Taumaturgia)	valor actual x 4
Virtud	valor actual x 2**
Humanidad	valor actual x 2
Fuerza de voluntad	valor actual

* Los Caitiff no tienen Disciplinas de clan, ya que no disponen de clan. El coste para aumentar todas sus Disciplinas es valor actual x 6. Es la bendición y la maldición de los proscritos.

** Aumentar una Virtud mediante experiencia no aumenta los Rasgos que dependen de esa Virtud (Humanidad, Fuerza de Voluntad).



El chaval me disparó dos veces, pero al ver que seguía avanzando hacia él se meó en los pantalones. Tenía una bonita pistola, una de esas TEC-9 que están arrasando entre los traficantes callejeros pero que carecen de potencia. Las balas picaron un poco, pero no tenían lo que hay que tener para detenerme. Cuando sentí los proyectiles salir por mi espalda seguí avanzando, porque una cosa está clara: si se te ocurre dispararme te mato. Es así de sencillo.

Era un mocoso escuálido que parecía puertorriqueño. Llevaba una camiseta blanca y unos vaqueros. Estaba jugando con la pistola sin hacer el menor gesto por esconderla. Gritaba y se ponía a enseñársela a todo el mundo, y cuando le reprendí se rió de mí y no se le ocurrió otra cosa que pegarme dos tiros.

Me alegra decir que su actitud cambió inmediatamente, al menos en los 10 ó 15 segundos posteriores. Llegué hasta el lugar donde se ocultaba (un Chevy Impala oxidado) cuando aún se preparaba para escapar. A partir de ahí fue fácil. Con un golpe le arranqué la pistola de la mano y con otro le metí el puño en los intestinos. En su cara se dibujó esa expresión en "Oh" que he visto en tantos soldados con un tiro en las tripas. Se derrumbó con un curioso sonido mientras le sacaba la mano, que estaba manchada de sangre y de la mierda que hubiera comido aquel tipo por la noche. Eso me quitó las ganas de vaciarle mientras se desangraba, así que me limpié como pude y me incliné sobre él. Estaba temblando por la conmoción. Como si me importara...

"Escucha, imbécil", le dije. "Estás muerto. Esa herida va a acabar contigo, aunque no te desangres. Pero voy a ofrecerte un trato. Antes era un buen católico, así que voy a darte unos segundos para que hagas algún tipo de confesión. Luego voy a meterte el dedo en el ojo izquierdo y te voy a liberar de tus miserias. ¿Entiendes?"

Asintió y empezó a rezar. Yo me puse a contar.



Capítulo Cuatro:

Disciplinas

Todos los vampiros poseen Disciplinas, poderes sobrenaturales concedidos por el Abrazo. Estas capacidades separan a los no-muertos de los humanos, proporcionando una vasta superioridad física y espiritual. Con las Disciplinas un vampiro puede obtener la fuerza de diez hombres, doblegar la voluntad de los demás o transformarse en un animal. Los antiguos, que no solo conocen varias Disciplinas sino que también las dominan por completo, son seres a los que temer.

Ningún vampiro conoce con seguridad el origen de estas capacidades. Algunos aseguran que son dones de Caín o Lilith, la Madre Oscura; otros creen que no son más que habilidades sobrenaturales innatas, intrínsecas a la naturaleza vampírica. Sea como sea, es el dominio de las disciplinas, más que cualquier otro factor, lo que permite a un Vástago jugar en la Yihad y vivir para contarlo.

Como los demás Rasgos, las Disciplinas se valoran de 1 a 5. Una puntuación de 1 indica que el poder en cuestión apenas ha despertado, mientras que 5 se corresponde al dominio de las mayores capacidades. A medida que un personaje aumenta su puntuación gana acceso a los poderes indicados junto al número de círculos correspondiente, manteniendo todas las capacidades anteriores. Se rumorea que algunos antiguos tienen niveles de Disciplinas superiores a 5, pero se trata de seres realmente excepcionales y potentes.

Los jugadores comienzan el juego con tres círculos para gastar en las Disciplinas de su clan, indicadas en la descripción de cada uno en el Capítulo Dos. Los Caitiff pueden elegir cualquier Disciplina que deseen, siempre con el consentimiento del Narrador. Los personajes también pueden aprender Disciplinas "externas" mediante el gasto de puntos gratuitos o de experiencia (y siempre que se disponga de un maestro).

Nota: a no ser que se indique en la descripción, activar una Disciplina no cuesta ni puntos de sangre ni Fuerza de Voluntad.

Animalismo

La Bestia reside dentro de todas las criaturas, desde las ratas de las alcantarillas hasta los poderosos antiguos. La Disciplina del Animalismo permite al vampiro desarrollar una íntima e intensa conexión con su naturaleza primordial. No solo podrá comunicarse telepáticamente con las bestias menores, sino que también proyectará su propia fuerza de voluntad sobre ellas, obligándolas a cumplir sus deseos. Además, a medida que el vampiro crezca en poder podrá utilizar Animalismo para controlar a la Bestia que reside en los mortales, e incluso en otros seres sobrenaturales.

Un vampiro que carezca de esta Disciplina y de la Técnica Trato con Animales repelerá a las bestias, que se mostrarán inquietas en su presencia, a menudo hasta el punto de huir o de atacar. Por el contrario, esta Disciplina permite calmar (e incluso atraer) a todos los animales menores.

A los Gangrel se les reconoce como los maestros del Animalismo, aunque los clanes Nosferatu, Ravnos y Tzimisce disponen también de algún talento.

Los Rasgos Manipulación y Carisma son vitales para los poderes de esta Disciplina. Cuanto más fuerte es la personalidad de un vampiro más fácilmente influirá en las criaturas.

• Susurros Salvajes

Este poder es la base de la que crecen todos los demás poderes de Animalismo. El vampiro crea una conexión empática con una bestia, permitiéndole comunicarse con ella o darle órdenes sencillas. El Vástago cruza su mirada con la del animal y le transmite sus deseos por pura fuerza de voluntad. Aunque no es necesario sisear, trinar o ladrar, algunos vampiros encuentran más fácil al hacerlo crear una conexión con el animal. El contacto ocular debe ser constante: si se rompe habrá que restaurar la relación desde el principio.

Como Susurros Salvajes requiere este contacto ocular, no podrá afectar a las criaturas sin visión. Además, cuanto más sencillo es un animal más complicado es entrar en contacto con su Bestia interior. Es relativamente fácil establecer comunicación con mamíferos, pájaros predadores y grandes reptiles. Los insectos, los invertebrados y casi todos los peces (con la posible excepción de los más grandes, como los tiburones) son demasiado simples y su Bestia es excesivamente débil.

Este poder no garantiza que un animal quiera tratar con el vampiro, ni asegura que cumpla las órdenes recibidas. Sin embargo, como mínimo logra una mejor disposición de la criatura hacia el vampiro. El modo en el que el Vástago presenta sus deseos suele depender del tipo de animal. Es fácil amedrentar a las bestias menores para que obedezcan una orden, pero a los grandes depredadores es mejor dirigirse con peticiones amistosas.

Si el vampiro emplea con éxito este poder el animal cumplirá la orden con toda la habilidad que le permita su intelecto. Solo las criaturas más brillantes pueden comprender las directrices complejas (órdenes condicionales o que requieran de un pensamiento abstracto). Las órdenes comprendidas quedarán profundamente implantadas en el animal, que podrá verse afectado por ellas durante un tiempo.

Sistema: para hablar con un animal no es necesaria tirada alguna, pero antes hay que establecer el contacto visual. Dar órdenes requiere de una tirada de Manipulación + Trato con Animales, dependiendo la dificultad de la criatura: los mamíferos depredadores (lobos, felinos, insectívoros, murciélagos vampiros) tienen dificultad 6, los demás mamíferos y pájaros predadores (ratas, lechuzas) 7, otros pájaros y reptiles (palomas, serpientes) 8. Esta dificultad se reducirá en uno si el personaje habla con el animal en su "idioma nativo", y puede verse afectada por otras circunstancias, como la actitud del jugador (recomendamos encarecidamente que se interprete cualquier comunicación entre los personajes y los animales).

El número de éxitos que logre un personaje determinará hasta qué punto el animal queda afectado por la orden del vampiro. Un éxito sirve para que un gato siga a alguien o para que guíe al personaje hasta un lugar, tres bastarían para que un cuervo espiara a un objetivo durante semanas y cinco asegurarían que un oso grizzly protegiera ferozmente la entrada del refugio natural del personaje durante meses.

El enfoque de estas conversaciones depende en gran medida de la Naturaleza del Personaje, que podría decantarse por la intimidación, el engaño, el engatusamiento, la racionalidad o el chantaje emocional. El personaje debe comprender que en estas situaciones no solo interpreta a su personaje, sino también a su Bestia Interior.

●● La Llamada

La conexión del vampiro con la Bestia se hace lo suficientemente fuerte como para hablar con la voz de un tipo específico de animal (aullando como un lobo, graznando como un cuervo, etc.). Esta llamada invoca místicamente a criaturas de ese mismo tipo. Cada especie tiene una llamada particular.

Se convocará a todos los animales que oigan la señal, pero cada uno decidirá si responde o no. Aunque el vampiro no tendrá control sobre las bestias que acudan, las que lo hagan estarán bien dispuestas y al menos querrán escuchar lo que el Vástago tenga que decir.

Sistema: el jugador tira Carisma + Supervivencia (dificultad 6) para determinar la respuesta a la llamada; consulta la tabla siguiente. Solo responderán animales que hayan podido oír al vampiro, Si el Narrador decide que no hay ejemplares de esa especie cerca la llamada no recibirá respuesta.

La señal puede ser tan específica como se quiera. Un jugador podría invocar a los murciélagos de la zona, solo a los machos o únicamente al murciélago albino con una herida en la oreja que vio la otra noche.

1 éxito	Responde un solo animal.
2 éxitos	Responderá el 25% de los animales en la zona.
3 éxitos	Responderá el 50% de los animales.
4 éxitos	Responderán casi todos los animales.
5 éxitos	Responderán todos los animales.

●●● Reprimir a la Bestia

Como depredadores supremos del mundo material, los Vástagos están en sintonía con la naturaleza bestial que se oculta en todos los corazones mortales. Un vampiro que desarrolla este poder puede imponer su voluntad sobre un mortal (animal o humano), subyugando a su Bestia Interior. De este modo se reprimen las emociones poderosas o agresivas (esperanza, furia, inspiración) del objetivo. El Vástago debe tocar a la "víctima" o mirarla a los ojos para poder ejercer su poder.

Los mortales que carecen del fuego de su Bestia Interior son muy tratables, y reaccionan a las situaciones más extremas con indiferencia. Hasta el humano más arrojado y enérgico se vuelve apático e indiferente. Uno especialmente sensible podría sufrir un trastorno fóbico.

Los diferentes clanes evocan este poder de formas diferentes, aunque los efectos sean idénticos. Los Tzimisce lo llaman Amedrentar a la Bestia, ya que obligan al débil espíritu mortal a acurrucarse temeroso ante la propia Bestia del vampi-

Interpretación de los Animales

Cuando los personajes se comunican con los animales es difícil presentarlos como poco más que elementos de la trama. Muchos hablan simplemente en monosílabos y se dejan manipular muy fácilmente.

De hecho, los animales son criaturas simples. Siempre viven el presente y están gobernados por instintos básicos, no soliendo comprender los complejos motivos de los vampiros. Eso no significa que sean estúpidos. Las bestias deben ser astutas para sobrevivir en la naturaleza y en la ciudad. Muchos Vástagos jóvenes se sorprenden al comprobar lo perceptivas que pueden llegar a ser (como no se dedican a elaborados juegos mentales suelen darse cuenta de cualquier mentira y engaño).

Teniendo estas cosas en cuenta, el Narrador puede convertir a los animales en seres tan dinámicos e interesantes como cualquier otro personaje que el grupo pueda encontrarse.

En el Apéndice se dan las características de algunos.



ro. Los Nosferatu hablan de la Canción de la Serenidad, ya que aplacan a la Bestia hasta llevarla a un estado de total complacencia que les permite alimentarse de la víctima sin problemas. Los Gangrel obligan al espíritu mortal a someterse al miedo o a la apatía, según sea la naturaleza del vampiro.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Intimidación si somete a la Bestia mediante el miedo, o Manipulación + Empatía si le induce un estado de complacencia. En ambos casos la dificultad es 7. Se trata de una acción extendida que requiere de tantos éxitos como puntos de Fuerza de Voluntad tenga el objetivo. Un fallo indica que el vampiro debe comenzar desde el principio; con un fracaso el Vástago no podrá volver a afectar jamás a esa Bestia determinada.

Un mortal cuyo lado salvaje queda apaciguado o amedrentado no puede emplear la Fuerza de Voluntad. Cesará en cualquier resistencia, ya sea mental o física. Ni siquiera se defenderá si se le ataca, aunque el Narrador puede permitir una tirada de Fuerza de Voluntad si se amenaza su vida. Para recuperarse de este poder debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 6) una vez al día hasta acumular tantos éxitos como la puntuación del vampiro en el mismo Rasgo. Con este poder no se puede afectar a los Vástagos.

●●●● Comunión de Espíritus

Fijando su mirada en la de un animal el vampiro puede poseerlo psíquicamente. Algunos antiguos creen que como las bestias no tienen alma, solo espíritu, pueden traspasar la suya al cuerpo del animal. Los más jóvenes creen que se trata de una transferencia de la conciencia hacia la mente del animal. En cualquier caso, el espíritu o mente de la bestia es desplazada por la del vampiro. Mientras dure el poder (y la conciencia del Vástago regrese) el cuerpo de éste caerá en un estado de inmovilidad similar al letargo.

Los Tzimisce no suelen usar esta capacidad, ya que consideran ofensiva la idea de introducirse en el cuerpo de una criatura menor. Cuando se rebajan a utilizarla solo lo hacen con depredadores. Los Gangrel, por el contrario, disfrutan entrando en contacto con el mundo de este modo, experimentando la naturaleza de diferentes animales.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8) mientras el personaje mira a los ojos del objetivo (solo se puede poseer a las bestias con sentido de la vista). El número de éxitos obtenidos determina hasta qué punto queda desplazado el espíritu del animal. Menos de tres indican que el vampiro debe emplear puntos de Fuerza de Voluntad para realizar acciones que violen directamente los instintos del animal en cuestión. Con menos de cinco, el personaje se comportará de forma muy similar a la bestia: su alma se verá nublada por las necesidades e impulsos del cuerpo y el espíritu del animal. Diferentes grados de control permiten al personaje emplear algunas de las Disciplinas mentales mientras se posee a la criatura, según se indica a continuación:

1 éxito	No puede utilizar Disciplinas
2 éxitos	Puede utilizar Auspex
3 éxitos	Puede utilizar también Presencia
4 éxitos	Puede utilizar también Dementación y Dominación
5 éxitos	Puede utilizar también Nigromancia, Quimerismo y Taumaturgia.

Este poder enlaza estrechamente la conciencia del personaje con el espíritu del animal, tanto que el vampiro puede seguir pensando y sintiendo como éste después de romper el contacto. Este efecto continuará hasta que gaste un total de siete puntos de Fuerza de Voluntad para resistir primero y vencer después a su naturaleza salvaje. Este efecto debe interpretarse mientras se gastan los puntos.

Al final de un incidente particularmente intenso durante la posesión, y para que el personaje mantenga la consciencia, el jugador tirará Astucia + Empatía (dificultad 8). Un fallo indica que la mente del vampiro regresa a su cuerpo, pero quedando atrapada en un comportamiento puramente animal. Un fracaso induce un frenesí después de devolver al Vástago a su cáscara.

El personaje puede alejarse de su cuerpo cuanto quiera mientras esté poseyendo al animal, pero durante este tiempo no mantendrá conexión alguna con su "carne vampírica". El Vástago podría llegar a experimentar la luz del sol a través del cuerpo del animal. Sin embargo, para conseguirlo el suyo debe estar despierto, lo que requiere de una tirada de dados (ver Capítulo Seis). Si el vampiro deja el cuerpo animal (por elección, por quedar dormida su cáscara, por sufrir daños considerables, etc.) la conciencia regresará instantáneamente.

Aunque el personaje no conserva un vínculo consciente con su cuerpo mientras posee al animal, sí existe una relación simpática. El vampiro experimentará cualquier cosa que la criatura sienta, tanto el placer como el dolor. Cualquier daño sufrido por la bestia se transportará al cuerpo vampírico, que puede absorberlo del modo normal. Si el animal muere antes de que el alma del Vástago pueda escapar, el cuerpo no-muerto quedará en letargo. Probablemente se trate de una respuesta simpática al trauma, aunque algunos vampiros creen que el espíritu queda a la deriva durante un tiempo y debe encontrar el camino de regreso.

●●●●● Apartar a la Bestia

Al llegar a este nivel en Animalismo el Vástago logra una gran comprensión de la Bestia Interior. Cada vez que este espíritu depredador amenace con superar al alma del vampiro y provocar un terrible frenesí, se podrán desviar estos instintos salvajes hacia otra criatura. El recipiente de la Bestia se verá inmediatamente sometido al frenesí. Se trata de un estado sobrenatural, ya que la víctima estará canalizando la propia furia del Vástago. El comportamiento, expresiones e incluso los patrones de conversación del vampiro serán evidentes en las acciones salvajes del objetivo.

Los Gangrel y los Tzimisce son muy aficionados a liberar sus Bestias sobre otros. Los primeros lo hacen para que sus ghouls alcancen mayores cotas de salvajismo durante el combate. A los segundos les preocupa más mantener la calma que pensar en quién recibe a su Bestia.

Sistema: el vampiro debe estar en frenesí (o muy cerca) para poder emplear este poder. El jugador anunciará cuál es su objetivo (como debe emplearse contra alguien que esté a la vista no sirve de nada si el vampiro se encuentra solo) y tirará Manipulación + Autocontrol (dificultad 8). Consulta los resultados en la siguiente tabla:

1 éxito — El personaje transfiere a la Bestia, pero la libera sobre alguien al azar.

2 éxitos — el personaje queda aturdido y no puede actuar el siguiente turno, aunque transfiere a la Bestia con éxito.

3 éxitos — El personaje transfiere a la Bestia con éxito.

Si el intento falla, la intensidad del frenesí aumentará. Cuando el personaje esté relajado ante la perspectiva de liberarse de sus instintos salvajes la Bestia aprovechará para atacar más profundamente. En este caso el frenesí durará al menos el doble, y será doblemente difícil librarse de él. La gravedad aumentará exponencialmente. Un fracaso es aún más catastrófico; el frenesí será tan extremo que ni siquiera gastando Fuerza de Voluntad se podrán minimizar sus efectos. El personaje será una víctima indefensa de la terrible furia de la Bestia.

Si el vampiro abandona las inmediaciones del objetivo antes de que la furia se calme perderá a su Bestia, quizá permanentemente. Ya no sufrirá el frenesí, pero no podrá emplear ni recuperar Fuerza de Voluntad, y entrará en un estado cada vez más letárgico. Para recuperar su naturaleza salvaje deberá encontrar al que la posee (que probablemente no lo esté pasando muy bien) y reclamarla. El modo más eficaz de conseguirlo es comportarse de un modo que haga que la Bestia desee regresar, aunque no es un método seguro. También se puede matar al anfitrión (haciendo que la Bestia vuelva inmediatamente), pero esta acción costará al menos un punto de Humanidad.

Auspex

Esta Disciplina concede al vampiro unas sorprendentes capacidades sensoriales. Aunque aumenta significativamente todos los sentidos, no se trata más que del comienzo. A medida que se gana poder el Vástago podrá percibir las auras psíquicas que fluyen a su alrededor, e incluso proyectar su mente dentro de los pensamientos de otros. Además, Auspex puede perforar los disfraces creados con Ofuscación; Consulta "Ver lo Invisible" en la página 152.

Estas capacidades dan al vampiro una clara ventaja sobre los mortales, e incluso sobre otras criaturas sobrenaturales. Ya sirva para permitir vigilar un refugio lejano, conocer el humor de un príncipe o descubrir los secretos del ghoul de un Vástago rival, Auspex es siempre una poderosa herramienta.

A pesar de todo, un vampiro debe tener cuidado para que su sensibilidad aumentada no le haga distraerse por las cosas bellas o quedar aturdido por los ruidos fuertes y los olores intensos. Los sucesos repentinos o confusos pueden desorientar a un personaje con Auspex que no supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4). Cuanto más potente es la distracción mayor será la dificultad. Un fallo sobrecarga los sentidos del vampiro, "cegándolo" durante uno o dos turnos.

Los Malkavian y los Toreador son especialmente susceptibles a este tipo de distracciones, mientras que los Tremere y los Tzimisce parecen más capaces de regular la entrada sensorial (aunque no sean inmunes a una sobrecarga ocasional).

Una elevada Percepción siempre es útil a la hora de emplear Auspex. Cuanto mejor sea la tirada mayor será el grado de información que logre el personaje.

● Sentidos Agudizados

Este poder aumenta la percepción del vampiro, doblando el alcance y la nitidez de su vista, oído y olfato. El tacto y el gusto también se harán más agudos; el vampiro podría detectar un rastro de licor en la sangre de una víctima o sentir el vencimiento de una tabla que oculte un espacio oculto bajo el suelo. El Vástago

puede aumentar sus sentidos a voluntad, manteniendo este estado agudizado el tiempo que desee. A opción del Narrador, este poder puede facilitar la caza. De vez en cuando se recibirá alguna percepción extrasensorial, o incluso precognitiva. Estos retazos breves y distorsionados pueden ser extrañas premoniciones, estallidos de empatía o extraños presentimientos. El vampiro no tiene control sobre dichos efectos, pero con práctica puede aprender a interpretar su significado con una cierta precisión.

Sin embargo, los sentidos agudizados tienen un precio. Las luces brillantes, los ruidos fuertes y los olores intensos son un peligro para cualquier vampiro que emplee este poder. Además de la posibilidad de distracción mencionada anteriormente, un estímulo especialmente repentino (como la luz de un foco al encenderse o un trueno) puede cegar o dejar sordo al Vástago durante una hora o más.

Sistema: este poder no suele precisar del uso de dados, ya que normalmente se define mediante las descripciones del Narrador y la imaginación de los jugadores. En determinadas circunstancias se pueden necesitar tiradas: para una tirada normal de Percepción (el Narrador puede reducir la dificultad en la puntuación de Auspex del personaje), para descubrir a alguien que emplee Ofuscación (ver página 168) o para percibir una amenaza (el Narrador tira en secreto la puntuación sin modificar de Auspex, aplicando cualquier dificultad que considere adecuada a las circunstancias). En este último caso, sentir una pistola que te está apuntando a la nuca podría tener dificultad 5, mientras que comprender de repente que un rival por la primogenitura quiere asesinarte tendría dificultad 9.

Este poder no permite a los personajes ver en la total oscuridad como Los Ojos de la Bestia (página 173), pero reduce la dificultad por actuar en este caso de +2 a +1, y además permite al vampiro realizar ataques a distancia si es capaz de oír, oler o detectar de cualquier otro modo a su oponente.

Colores del Aura

Condición	Colores del Aura
Agresivo	Púrpura
Amargado	Marrón
Asustado	Naranja
Calmado	Azul Claro
Conservador	Lavanda
Compasivo	Rosa
Deprimido	Gris
Desconfiado	Verde Claro
Enamorado	Azul
Envidioso	Verde Oscuro
Espiritual	Dorado
Excitado	Violeta
Feliz	Bermellón
Furioso	Rojo
Generoso	Rojo Rosáceo
Idealista	Amarillo
Inocente	Blanco
Lujurioso	Rojo Oscuro
Obsesionado	Verde
Odioso	Negro
Suspicaz	Azul Oscuro
Triste	Plateado
Confuso	Moteado, colores cambiantes
Diabolista	Venas negras en el aura
Fantasma	Aura débil e intermitente
Frenético	Colores que cambian rápidamente
Hada	Brillos irisados en el aura
Licántropo	Aura brillante y vibrante
Mago	Miles de destellos en el aura
Psicótico	Colores giratorios e hipnóticos
Soñador	Colores fuertes parpadeantes
Vampiro	El color apropiado es pálido

●● Percepción del Aura

Empleando este poder el vampiro puede percibir las "auras" psíquicas que irradian tanto los mortales como las criaturas sobrenaturales. Estos halos están formados por una serie de colores cambiantes que no es fácil discernir con claridad. Hasta la gente más simple tiene múltiples tonos dentro de su aura. Predominan las emociones fuertes, mientras que las impresiones momentáneas o los secretos ocultos aparecen como destellos o nubes.

Los colores cambian en simpatía con el estado emocional, mezclando nuevos colores es un patrón siempre cambiante. Cuanto más fuertes son las emociones más intensos son los tonos. Un vampiro habilidoso puede aprender mucho de alguien leyendo las sutilezas del color y el brillo de su aura.

Además de percibir los estados emocionales, los vampiros utilizan Percepción de Aura para detectar a otras criaturas sobrenaturales. Los colores del aura de los Vástagos, aunque intensos, suelen ser muy pálidos; en los magos el poder apenas controlado suele brillar y restallar; los licántropos tienen halos sorprendentemente brillantes, casi frenéticos; los fantasmas tienen auras débiles que parpadean como una llama moribunda, y el brillo de las hadas aparece a través de un arco iris.

Sistema: el jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 8); cada éxito indica hasta qué punto se puede ver y comprender el aura del objetivo (consultar la tabla adjunta). Un fracaso representa una interpretación falsa o errónea. El Narrador puede decidir hacer en secreto esta tirada, logrando así que el jugador no sepa hasta qué punto su interpretación es correcta.

1 éxito Solo puede distinguir una sombra (pálida o brillante).
2 éxitos Se puede distinguir el color principal.
3 éxitos Se pueden reconocer patrones de color.
4 éxitos Se pueden detectar cambios sutiles.
5 éxitos Se pueden identificar mezclas de color y patrón.

La tabla de Colores del Aura ofrecen ejemplos de algunos tonos comunes y las emociones que reflejan.

El personaje solo puede comprobar una vez con claridad el aura de un sujeto. Cualquier intento posterior que falle se considerará un fracaso: es muy fácil que un personaje imagine lo que *desea ver* a la hora de juzgar las intenciones de otro. Pasado un mes el vampiro podrá volver a intentarlo sin penalizaciones.

Es posible, aunque difícil, sentir el aura de un ser invisible a los sentidos normales. Consulta "Ver lo Invisible", en la página 152.



●●● El Toque del Espíritu

Cuando alguien utiliza un objeto durante un tiempo deja en él una impresión psíquica. Un vampiro con este nivel de Auspex puede "leer" estas sensaciones, descubriendo quién utilizó el objeto, cuándo lo hizo por última vez y qué se hizo con él recientemente.

Estas visiones no suelen ser ni claras ni detalladas, registrando solo una especie de "fotografía psíquica desenfocada". A pesar de todo, el Vástago puede descubrir mucho con solo esto. Aunque casi todas las visiones se refieren a la última persona que empleó el objeto, un usuario prolongado dejará impresiones más fuertes que alguien que solo haya tenido el objeto un breve tiempo.

Obtener información de este residuo espiritual requiere que el vampiro sostenga el objeto y entre en un trance superficial. Apenas será consciente de su entorno cuando emplee El Toque del Espíritu, pero un ruido repentino o una fuerte sensación física podrían romper la concentración inmediatamente.

Sistema: el jugador tira Percepción + Empatía. La dificultad queda determinada por la edad de la impresión y por la fuerza mental y espiritual de la persona o el acontecimiento que las ha dejado. Sentir información de una pistola empleada en un asesinato hace unas horas puede tener dificultad 5, mientras que para descubrir quién empleó una llaves encontradas hace días podrá ser 9.

Cuanto mayor es la conexión espiritual de una persona con el objeto más fuerte será la impresión que deje en él, por lo que el Vástago podrá lograr más información. Además, los acontecimientos relacionados con emociones fuertes (la entrega de un regalo, una tortura, una larga historia familiar) también dejan impresiones más claras que los contactos breves y casuales. Asume que cada éxito ofrece un dato. Mientras que uno solo podría decir simplemente que "el reloj estuvo por última vez en el bolsillo de un hombre", tres podrían revelar que se trataba de un hombre mezquino y asustado de mediana edad. Cuatro éxitos indican su nombre y cinco o más revelan su conexión con el reloj, así como algunas de las cosas que hizo teniéndolo en su poder.

●●●● Telepatía

El vampiro proyecta una porción de su conciencia hacia una mente mortal cercana, creando un enlace por medio del cual puede comunicarse sin palabras, o incluso leer los pensamientos más profundos de su objetivo. El Vástago "oirá" en su propia mente las ideas del sujeto como si se las estuviera relatando.

Se trata de una de las habilidades vampíricas más potentes, ya que con tiempo un Vástago puede descubrirlo prácticamente todo sobre una persona sin que ésta lo sepa. Los Tremere y los Tzimisce encuentran este poder particularmente útil para desentrañar los secretos de los demás, o para dirigir a sus seguidores mortales con silenciosa precisión.

Sistema: el jugador tira Inteligencia + Subterfugio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Proyectar los pensamientos propios hacia la mente de destino requiere un éxito. El sujeto reconocerá que esos pensamientos no proceden de él, aunque no podrá discernir su verdadero origen.

Para leer las mentes se debe lograr un éxito por cada dato extraído o por cada capa de pensamiento penetrada. Los secretos profundos o los recuerdos enterrados son más difíciles de obtener que las emociones superficiales y las ideas que no llegan a expresarse, requiriendo cinco o más éxitos para acceder a ellos.

La Telepatía no suele funcionar con las mentes no-muertas. Un personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad

Ver lo Invisible

Auspex permite a los Vástagos percibir muchas cosas que quedan más allá de la percepción mortal. Entre sus múltiples usos, esta Disciplina puede detectar la presencia de seres sobrenaturales ocultos a la visión normal (un vampiro empleando Ofuscación, un mago con un manto de invisibilidad, un fantasma) o atravesar las ilusiones creadas mediante Quimerismo.

- **Ofuscación:** cuando un vampiro trata de utilizar sus percepciones agudizadas para descubrir a un vampiro oculto con Ofuscación lo conseguirá si su puntuación en Auspex es mayor que la de Ofuscación del objetivo. Si Ofuscación es mayor que Auspex el vampiro seguirá oculto. Si las dos Disciplinas tienen la misma puntuación los dos personajes harán tiradas enfrentadas de Percepción + Subterfugio (Auspex) contra Manipulación + Subterfugio (Ofuscación). La dificultad de ambas será 7, venciendo el personaje que logre más éxitos.
- **Quimerismo:** del mismo modo, los Vástagos con Auspex pueden tratar de perforar las ilusiones creadas con Quimerismo. Para ello se deberá intentar activamente superar el engaño (es decir, el jugador debe decirle al Narrador que su personaje está intentando detectar una ilusión). Los dos vampiros compararán sus puntuaciones, del mismo modo que con Ofuscación. El proceso es idéntico al explicado para esa Disciplina.
- **Otros poderes:** como los poderes de seres como los magos y los fantasmas funcionan de modo distinto a las Disciplinas vampíricas, no se puede aplicar una simple comparación de puntuaciones. Para simplificar las cosas, los dos personajes harán una tirada enfrentada. El vampiro utilizará Percepción + Subterfugio y el otro Manipulación + Subterfugio. De nuevo la dificultad será 7, ganando aquel que obtenga más éxitos.

para hacer el esfuerzo, realizando después la tirada del modo normal. Es igualmente difícil leer los pensamientos de otras criaturas sobrenaturales.

Se recomienda al Narrador que describa los pensamientos como corrientes de emociones e imágenes, no como una prosa leída. En vez de hacer afirmaciones planas como "Está pensando en matar al nuevo novio de su ex-amante", di "Ves una serie de visiones rápidas: una pareja besándose apasionadamente en un portal; el hombre se aleja solo en la noche; tus propias manos, con los nudillos blancos, aferrando un volante mientras una figura cruza la calle frente a ti; tu corazón es mortal y late a toda prisa; el motor ruge; sobre todo esto brillan la furia y la agonía emocional del miedo y la añoranza".

Tales descripciones añaden emoción a la historia y obligan al jugador a decidir por sí mismo lo que el personaje está leyendo. Después de todo, comprender las mentes (especialmente las inestables o enloquecidas) es algo difícil y enrevesado.

●●●●● Proyección Psíquica

Un Vástago con esta increíble habilidad puede proyectar sus sentidos fuera de su cascarón físico, saliendo de su cuerpo como una entidad de pensamiento puro. La forma astral del vampiro es inmune al daño físico y a la fatiga, y puede "volar" con cegadora velocidad a cualquier parte de la Tierra (o incluso bajo ella), siempre que se mantenga por debajo de la órbita lunar.

La forma material del Vástago quedará en un estado aletargado mientras su yo astral está activo, y no será consciente de lo que le suceda a su cuerpo hasta que regrese a él. Un efímero cordón de plata conecta la psique del vampiro con su morada. Si se llegara a cortar, la conciencia quedaría atrapada en el plano astral, el reino de los fantasmas, los espíritus y las sombras. Intentar regresar al cascarón físico es una prueba larga y terrorífica, sobre todo porque no hay garantías de éxito. Este importante peligro obliga a muchos vampiros a abandonar sus cuerpos solo por breves periodos, aunque aquellos que se arriesgan pueden aprender muchísimas cosas.

Sistema: Viajar en forma astral requiere que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad y que haga una tirada de Percepción + Ocultismo. Las dificultades varían dependiendo de la distancia y la complejidad del viaje planeado; la normal es 7, reflejando 10 un viaje a una zona muy alejada de cualquier territorio familiar (un primer viaje a Norteamérica o al Lejano Oriente, o un intento de atajar atravesando el centro de la Tierra). Cuantos más éxitos se logren más concentrada estará la presencia astral del personaje, y más fácil resultará alcanzar el objetivo deseado.

Un fallo indica que el personaje es incapaz de separar su conciencia de su cuerpo, mientras que un fracaso puede tener consecuencias muy desagradables: lanzar la forma astral a un lugar aleatorio de la Tierra o el reino espiritual, o dirigirse al objetivo deseado con tal fuerza que se rompa el cordón de plata.

Cambiar de curso o seguir hacia otro destino requiere otro punto de Fuerza de Voluntad y una nueva tirada. Un fallo indica que el vampiro se ha perdido y que debe deshacer el camino siguiendo el cordón de plata. Un fracaso en esta fase indica la ruptura del cordón, lo que deja la forma psíquica del personaje encallada en el misterioso plano astral.

En esta forma se puede viajar a gran velocidad (se pueden emplear 1.500 kilómetros por hora como guía general) y no se debe llevar ropa u objetos materiales. Se dice que existen algunos artefactos con presencia en el mundo espiritual: si el personaje encontrara alguno podría intentar utilizarlo. Sin embargo, el vampiro no podrá traer tales reliquias de regreso al mundo material.

La interacción con el mundo físico es imposible mientras se emplea la Proyección Psíquica. Como mucho, el vampiro podrá gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse como una figura fantasmal. Esta aparición durará un turno antes de desvanecerse; aunque en este tiempo no podrá afectar a los objetos físicos, sí será capaz de hablar. A pesar de carecer de sustancia física, un personaje podrá emplear Auspex de forma normal. A discreción del Narrador, estos personajes podrán utilizar también los poderes de Animalismo, Dementación, Dominación, Nigromancia, Obtenebración, Presencia y/o Taumaturgia que posean, aunque para esto se suele necesitar un mínimo de tres éxitos en la tirada inicial de Proyección Psíquica.

Si dos formas astrales se encuentran podrán relacionarse como si fueran sólidas. Pueden hablar, tocarse e incluso pelear. Al carecer de cuerpo físico, los personajes que se quieran rela-

cionar sustituirán los Rasgos Físicos por los Mentales y Sociales (Astucia reemplaza a Destreza, Manipulación a Fuerza e Inteligencia a Resistencia). Debido a la ausencia de forma material el único modo de dañar a una entidad psíquica es cortar su cordón de plata. Al pelear de este modo, la Fuerza de Voluntad se toma como niveles de salud. Si un combatiente pierde todos sus puntos verá roto su cordón.

Aunque el personaje proyectado astralmente se encuentra en el reflejo del mundo mortal (denominado Penumbra en otros juegos del Mundo de Tinieblas), puede aventurarse más profundamente en los reinos espirituales, especialmente si se pierde. Otros seres, como los fantasmas, los hombres lobo e incluso algunos magos, viajan también por este plano astral y pueden relacionarse normalmente con la presencia psíquica del vampiro. Se recomienda al Narrador que convierta estos viajes en experiencias extrañas, misteriosas y oníricas. El mundo del más allá es un lugar fantástico y vívido donde la verdadera naturaleza de las cosas es más fuerte que su representación física, resultando a menudo en un aspecto sorprendentemente diferente.

Nota: para los Narradores familiarizados con otros juegos del Mundo de Tinieblas, el "plano astral" indicado al que viajan los vampiros es un reflejo de la Umbra en general, no de un nivel específico.

Celeridad

El Abrazo concede a algunos vampiros unos reflejos y una velocidad increíbles. Estos Vástagos podrán emplear Celeridad para actuar a una impresionante rapidez en momentos de tensión. Los mortales, y hasta los vampiros que no dispongan de esta Disciplina, se moverán a cámara lenta comparados con el asombroso torbellino en el que se convertirá su oponente.

La Celeridad es frecuente entre los Assamita, los Brujah y los Toreador. Los primeros emplean la habilidad para derrotar a sus enemigos antes de que sean siquiera conscientes del ataque. Los Brujah disfrutan de la ventaja que la Disciplina les concede al enfrentarse a enemigos superiores en número. Los Toreador suelen emplearla para lograr una gracia preternatural en sus actuaciones (como un baile) o una extraordinaria velocidad esculpiendo o pintando... aunque pueden ser tan terroríficos como los Assamita y los Brujah si se les enfurece.

Sistema: el personaje gasta un único punto de sangre y al turno siguiente gana un número de acciones adicionales igual a su puntuación en Celeridad. Estas acciones deben ser físicas (es decir, un vampiro no puede utilizar una Disciplina mental como Dominación varias veces en un mismo turno). Por ejemplo, un vampiro con Celeridad 4 que gaste un punto de sangre podrá realizar un total de cinco acciones físicas el turno siguiente. Las acciones extra se producirán al final del turno (la acción normal del vampiro tendrá lugar según el orden de iniciativa).

Normalmente, un personaje sin Celeridad debe aplicar una penalización a sus reservas de dados si quiere desarrollar varias acciones en un mismo turno. Un vampiro con esta Disciplina realizará sus acciones extra (incluyendo el movimiento) sin penalización, utilizando una reserva de dados completa para cada acción separada. Las acciones adicionales conseguidas mediante Celeridad no pueden dividirse a su vez en varias acciones.

Dementación

Dementación, el legado especial del clan Malkavian, permite a un vampiro canalizar la locura, concentrarla y verterla sobre la mente de los demás. Aunque anteriormente este poder lo practicaban especialmente los Malkavian del Sabbat, desde hace unos años se ha extendido por todo el clan. Algunos Vástagos especulan con que esta "infección" podría tratarse de otro movimiento de la Yihad. Algunos vampiros, especialmente los más paranoicos, llegan a sugerir que los Malkavian podrían ser los heraldos de las Últimas Noches.

El practicante de la Dementación no tiene porqué estar loco (al menos al principio), aunque no hay duda de que la locura permite vislumbrar los principios clave de la Disciplina. Muy pocos vampiros piden a los Malkavian que les enseñen Dementación, aunque los Lunáticos estarían encantados de poder "iluminar" a los demás. Algunos dicen que no es posible aprender estos secretos sin volverse loco.

Extrañamente, Dementación no parece provocar a sus víctimas una locura *per se*, sino que aparentemente la cataliza, rompiendo las puertas hacia los rincones más ocultos de la mente y liberando lo que allí se encuentra. Los Malkavian aseguran que esto sucede porque la locura es el siguiente paso en la evolución de la mente, una progresión necesaria si se quieren comprender las verdades del universo. Para ellos es algo inherente a todas las mentes, y aparece solo en los especímenes más evolucionados del pensamiento mortal o vampírico. Muchos Vástagos rezan porque los Malkavian estén equivocados, pero les resulta difícil ignorar estas ideas: Dementación funciona igualmente bien en vampiros y en mortales...

• Pasión

El vampiro puede agitar las emociones de su víctima, ya sea llevándolas a un paroxismo o ahogándolas hasta que el objetivo quede completamente insensibilizado. El Cainita no puede elegir la emoción que resultará afectada: no hará más que amplificar o atenuar las emociones que ya estén presentes en el objetivo. De este modo, un vampiro podría convertir una leve irritación en una furia incontenible, o un amor apasionado en un ligero interés.

Sistema: el jugador tira Carisma + Empatía (la dificultad es la Humanidad de la víctima). El número de éxitos determina la duración del estado alterado. Los efectos de este poder pueden incluir sumas o restas de 1-2 puntos a la dificultad de las tiradas de frenesí, Virtudes, resistencia a los poderes de Presencia, etc.

1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Una noche
4 éxitos	Una semana
5 éxitos	Un mes
6+ éxitos	Tres meses

•• Hechizar

El vampiro puede afectar a los centros sensoriales del cerebro de su víctima, inundándola con visiones, sonidos, olores o sensaciones que no son reales. Las imágenes, independientemente del sentido al que afecten, no son más que "destellos" pasajeros ape-



nas perceptibles. El vampiro que use Dementación no podrá controlar lo que percibe la víctima, pero sí elegir el sentido afectado.

El efecto de "hechizo" suele producirse cuando la víctima está sola, preferiblemente de noche. Puede tomar la forma de los miedos reprimidos, los recuerdos de culpabilidad o cualquier otra cosa que el Narrador considere adecuada. Los efectos nunca serán agradables o fáciles de ignorar, y a la hora de describir estas impresiones hay que ser imaginativo: la víctima debe sentir que está enloqueciendo, o que es el mundo el que deja de cobrar sentido.

Sistema: el jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Autocontrol de la víctima). El número de éxitos determina la longitud de estas "ilusiones sensoriales". Los efectos precisos dependen del Narrador, aunque las apariciones especialmente terribles e inquietantes pueden reducir las reservas de dados durante un turno o dos después de su manifestación.

1 éxito	Una noche
2 éxitos	Dos noches
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Tres meses
6+ éxitos	Un año

●●● Los Ojos del Caos

Este peculiar poder permite al vampiro aprovecharse de la fracturada sabiduría de su locura. Podrá escudriñar los "patrones" del alma de una persona, las convoluciones de la naturaleza interior de un vampiro o incluso los acontecimientos aleatorios de la naturaleza. Los Vástagos con este poder pueden discernir la psicosis mejor oculta o lograr comprender el verdadero yo de los demás. Los Malkavian con Ojos del Caos suelen conocer (o por lo menos así lo aseguran) las jugadas y respuestas de la gran Yihad.

Sistema: este poder permite al vampiro determinar la verdadera Naturaleza de una objetivo (entre otras cosas). El Vástago se concentra durante un turno y el jugador tira Percepción + Ocultismo. La dificultad dependerá de la complejidad del patrón. Discernir la Naturaleza de un extraño tendría dificultad 9, la de un conocido 8 y la de un viejo amigo 6. El Malkavian también podría leer el mensaje oculto en una carta codificada (dificultad 7), o incluso ver la mano invisible que rige acontecimientos como el patrón de la caída de las hojas (dificultad 6). Prácticamente todo contiene una naturaleza oculta, por muy trivial e insignificante que pueda ser. Los patrones están presentes en casi todas las cosas, pero a menudo son tan intrincados que pueden tener a un vampiro hechizado durante horas mientras trata de comprender su "mensaje".

●●●● La Voz de la Locura

Con solo dirigirse en voz alta a una víctima el Malkavian puede provocar ataques de rabia ciega o de miedo, obligando al objetivo a abandonar la razón y el pensamiento superior. Las víctimas serán acosadas por alucinaciones de sus demonios subconscientes y tratarán de huir o de destruir sus vergüenzas ocultas. Al uso de este poder casi siempre le sigue la tragedia, aunque los Malkavian responsables suelen asegurar que no hacen más que animar a la gente a actuar "según su naturaleza". Por desgracia para los vampiros implicados, existe un riesgo importante de caer presa de la voz del propio poder.

Sistema: el jugador gasta un punto de sangre y hace una tirada de Manipulación + Empatía (dificultad 7). Cada éxito permitirá afectar a un objetivo, aunque todas las víctimas potenciales deben poder oír la voz del vampiro.

Los afectados caerán inmediatamente en un frenesí o en un terror similar al del Rötschreck. Los Vástagos y otras criaturas capaces de entrar en frenesí, como los Lupinos, pueden hacer una tirada de frenesí o una prueba de Rötschreck (a elección del Narrador, según cómo se vean afectados) con un +2 a la dificultad para resistirse. Los mortales son afectados automáticamente y más tarde no podrán recordar lo que hicieron. El miedo o la furia duran una escena, aunque los vampiros y los Lupinos pueden intentar salir antes del modo habitual.

Un Vástago que utilice La Voz de la Locura también deberá hacer una tirada de frenesí o Rötschreck al activar el poder, aunque con un –1 a la dificultad normal.

●●●●● Locura Total

El vampiro saca a la luz la locura de los rincones más ocultos de la mente del objetivo, concentrándola en una imparable ola de demencia. Este poder ha llevado a incontables víctimas, tanto vampiros como mortales, a finales terribles.

Sistema: el Malkavian debe tener toda la atención del objetivo durante al menos un turno para poder emplear este poder. El jugador gastará un punto de sangre y tirará Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima). Si tiene éxito, el objetivo se verá afectado por cinco Trastornos de la elección del Narrador (ver página 222). El número de éxitos determina la duración.

1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una noche
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5+ éxitos	Un año

Dominación

Esta Disciplina sirve para influir en los pensamientos y acciones de los demás mediante la Fuerza de Voluntad del vampiro. Su utilización exige capturar la mirada de la víctima, por lo que solo puede emplearse con un objetivo a la vez. El grado de control depende del poder que se esté empleando.

Aunque son verdaderamente potentes, los poderes de Dominación pueden ser difíciles de emplear. Las órdenes deben ser verbales; después de todo, el contacto mental directo entra en la provincia del Auspex. Sin embargo, algunas órdenes sencillas pueden darse mediante signos (por ejemplo, señalar con un dedo y poner una expresión severa pude indicar "¡Vete!"). Si el objetivo no comprende al vampiro (no habla el mismo idioma, la orden no tiene sentido, no logra oír las palabras) no cumplirá la directiva, por muy fuerte que sea la voluntad sobrenatural del Vástago.

No sorprende que los vampiros que utilizan Dominación fueran en vida mortales autoritarios. De hecho, es posible que sea precisamente eso lo que atrajera a sus sires hacia ellos. Después de todo, los clanes Giovanni, Lasombra, Tremere y Ventrue que se especializan en esta Disciplina consideran la voluntad fuerte un beneficio. Debido a esta tendencia hacia el control, los personajes con altas puntuaciones en Dominación podrían ser incapaces de gastar puntos de experiencia para aumentar Habilidades como Empatía.

● Orden

El vampiro mira a los ojos a su objetivo y pronuncia una orden de una palabra que debe ser obedecida inmediatamente. Debe tratarse de algo claro y directo: corre, tose, cae, bosteza, salta, ríe, estornuda, para, eructa, sigue. Si la orden es confusa o ambigua el objetivo podría responder lentamente o hacer algo que no es exactamente lo que se quería. No se puede ordenar algo directamente dañino, así que cosas como "muere" son ineficaces.

La orden puede estar incluida en una frase, ocultando así su poder a los demás. Este esfuerzo de sutileza exige que el vampiro observe los ojos de la víctima en el momento adecuado y que refuerce ligeramente la palabra. Un espectador atento (o incluso el objetivo) podría notar este énfasis, pero a no ser que conozca los poderes sobrenaturales atribuirá el hecho y la acción subsiguiente a una extraña coincidencia.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). Un mayor número de éxitos hace que el objetivo cumpla la acción con más cuidado o durante más tiempo (corriendo varios turnos, partiéndose de risa, estornudando sin control).

●● Mesmerismo

Con este poder un vampiro puede implantar verbalmente un pensamiento falso o una sugestión hipnótica en el subconsciente del objetivo. Tanto el vampiro como la víctima deben estar libres de cualquier distracción, ya que Mesmerismo requiere de una intensa concentración y de una gran precisión en el lenguaje para ser efectivo. El vampiro puede activar inmediatamente el pensamiento impuesto o establecer un estímulo que lo dispare más tarde. La víctima debe ser capaz de entender al vampiro, aunque el contacto de las miradas solo debe mantenerse mientras se implanta la sugestión.

Mesmerismo permite dar órdenes tanto sencillas y precisas (entregar un objeto) como complejas y elaboradas (toma nota de los hábitos de alguien y entrega la información en un momento determinado). Un sujeto solo puede tener implantada una sugestión en un momento dado.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). El número de éxitos determina lo bien que la sugestión queda implantada en el subconsciente de la víctima. Si el vampiro logra uno o dos éxitos no será posible colocar cosas que parezcan extrañas en el objetivo (podría salir a la calle, pero no portarse como una gallina). Con tres o cuatro éxitos la orden será eficaz a no ser que ponga en peligro la vida del que la recibe. Con cinco éxitos o más se podrá implantar prácticamente cualquier cosa.

No importa lo fuerte que sea la voluntad del Vástago, las órdenes no podrán obligar al objetivo a dañarse directamente o a desafiar su Naturaleza interior. Por tanto, aunque un vampiro que lograra cinco éxitos pudiera ordenar a un enclenque de 45 kg atacar a un matón de 140, no podría hacer que se disparara en la cabeza.

Si un vampiro trata de Mesmerizar a un objetivo que aún no ha cumplido una sugestión implantada, compara los éxitos obtenidos con los logrados en la primera sugestión. La tirada más alta

determinará qué orden es la que permanece mientras la otra queda borrada. En caso de empate la orden nueva suplantará a la antigua.

●●● La Mente Olvidadiza

Después de capturar la mirada del objetivo el vampiro podrá trastear en sus recuerdos, robándoselos o recreándolos a voluntad. La Mente Olvidadiza no permite crear un contacto telepático: el Vástago actuará como un hipnotizador, haciendo preguntas dirigidas y obteniendo respuestas. El grado de alteración de la memoria depende de lo que el vampiro desee. Puede cambiar la mente ligeramente (muy efectivo para eliminar de la víctima el recuerdo de haber conocido al vampiro o de haberle servido de cena) o deshacer por completo todos los recuerdos del pasado.

El grado de detalle empleado tiene importancia en la fuerza con la que se asientan los nuevos recuerdos, ya que la mente subconsciente de la víctima se resistirá a estas alteraciones. Un recuerdo falso simple o incompleto ("Anoche fuiste al cine") se derrumba mucho más fácilmente que uno detallado ("Fuiste a la sesión de las nueve de la nueva película de Leonardo DiCaprio. Quisiste comprar palomitas, pero la cola era demasiado larga y entraste directamente en la sala. La pareja que tenías al lado se pasó toda la película cuchicheando, hasta que alguien les dijo que se callaran. No estuvo mal, pero la trama era un poco floja. Cuando terminó estabas cansado, así que te marchaste a casa, viste un poco la tele y te fuiste a la cama").

Incluso en sus aplicaciones más sencillas, La Mente Olvidadiza requiere una enorme habilidad y precisión. Es fácil jugar un poco con la psique de la víctima y borrar los recuerdos de la noche anterior, aun sin saber lo que estuvo haciendo. Sin embargo, de este modo quedará un espacio en blanco que más adelante puede dar problemas. El Vástago puede describir nuevos recuerdos, pero raramente suelen tener el mismo grado de realismo que los verdaderos.

Este poder no siempre es efectivo. La víctima podría recordar haber sido mordida, pero creer que se trató del ataque de un animal. Los recuerdos más fuertes podrían regresar en retazos de sueños, o por medio de "disparadores" sensoriales, como un olor familiar o una frase ya oída. A pesar de todo pueden pasar meses, incluso años, antes de que la víctima recupere lo suficiente sus recuerdos como para poder dar sentido a estos fragmentos.

Un vampiro también puede saber si los recuerdos de un objetivo han sido alterados mediante el uso de este poder, e incluso restaurarlos del mismo modo que un hipnotizador saca a la luz los recuerdos reprimidos. Sin embargo, el Vástago no puede emplear La Mente Olvidadiza para recuperar su propia memoria borrada de este modo.

Sistema: el jugador indica el tipo de alteración que quiere realizar y tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es la puntuación de Fuerza de Voluntad del objetivo). Cualquier éxito calmará a la víctima durante el tiempo que lleve al vampiro realizar los cambios (verbalmente), siempre que no se haya actuado de forma agresiva contra ella. La siguiente tabla indica el grado de modificación posible de la memoria de un objetivo dependiendo del número de éxitos obtenidos. Si el resultado no basta para lograr el nivel de cambio deseado, el Narrador reducirá el impacto sobre la víctima de forma correspondiente.

1 éxito	Se puede eliminar un solo recuerdo; dura un día.
2 éxitos	Se pueden eliminar (pero no alterar) recuerdos permanentemente.
3 éxitos	Se pueden hacer ligeros cambios en los recuerdos.
4 éxitos	Se pueden eliminar o alterar escenas enteras.
5 éxitos	Se pueden reconstruir periodos enteros de la vida de la víctima.

Para restaurar los recuerdos eliminados, o para sentir los falsos, el nivel de Dominación del personaje debe ser al menos igual al del vampiro que realizó la alteración. En este caso se podrá hacer una tirada de Astucia + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del primer vampiro) y lograr más éxitos que el predecesor.

●●●● Condicionamiento

Mediante una manipulación prolongada el vampiro puede hacer a alguien más receptivo a su voluntad. Con el tiempo, la víctima será cada vez más susceptible a la influencia del vampiro, al tiempo que aumenta su resistencia a los esfuerzos corruptores de otros inmortales. Lograr el control total de una mente no es cosa fácil, y puede llevar semanas, incluso meses de trabajo.

Los Vástagos suelen llenar las mentes de sus criados de susurros sutiles e instintos velados, asegurando así su lealtad. Sin embargo, deben pagar un alto precio por las mentes así apresadas. Los sirvientes Dominados de este modo pierden gran parte de su pasión y su individualidad. Siguen las órdenes del vampiro de forma literal y no suelen tomar la iniciativa ni mostrar imaginación. Al final, estos criados terminan convirtiéndose en zombis autómatas.

Sistema: el jugador tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). El Condicionamiento es una acción extendida. El Narrador determina en secreto el número de éxitos necesarios, que suele estar entre 5 y diez veces la puntuación de Autocontrol del objetivo. Las víctimas con Naturalezas más empáticas pueden requerir menos éxitos, mientras que las más testarudas podrían necesitar más. Solo mediante la interpretación podrá saber un personaje si su objetivo está adecuadamente condicionado.

Una víctima puede ir haciéndose más tratable antes de quedar completamente dominada. Cuando se logra acumular la mitad de los éxitos necesarios el Narrador podrá aplicar una dificultad menor a los posteriores intentos de Dominación. Tras el fin del proceso el objetivo estará tan influido por el Vástago que éste ya no tendrá que capturar su mirada (o incluso estar presente) para mantener un control absoluto. La víctima hará exactamente lo que se le ordene, siempre que su maestro pueda comunicarse con ella verbalmente. No será necesaria tirada alguna, salvo que la víctima esté totalmente aislada del vampiro (en una sala diferente, por la línea telefónica, etc.). Aunque falle esta tirada de mando, el objetivo seguirá cumpliendo parte de las órdenes recibidas.

Tras el acondicionamiento total los demás vampiros tendrán problemas para Dominar a la víctima, aumentando las dificultades en 2 (hasta un máximo de 10).

Es posible, aunque difícil, deshacerse de este control. El sujeto debe estar completamente separado del vampiro al que está encadenado. Este periodo de alejamiento dependerá de cada persona, pero el Narrador puede fijar seis meses menos un nú-



mero de semanas igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima (de modo que alguien con Fuerza de Voluntad 5 debería estar menos de cinco meses separado del Vástago). Durante este tiempo el sujeto irá recuperando poco a poco su personalidad, aunque podrá caer en periodos de apatía. Si el vampiro encuentra a su víctima antes de que termine este plazo, una sola tirada de Carisma + Liderazgo (con la Fuerza de Voluntad del objetivo como dificultad) bastará para recuperar por completo su dominio.

Si el sujeto supera este periodo sin la intervención de su maestro recuperará su individualidad. A pesar de todo, el vampiro podrá restablecer fácilmente el condicionamiento, ya que la víctima estará predispuesta a caer bajo su poder mental. Cualquier nuevo intento solo requerirá la mitad de los éxitos del anterior.

●●●●● Posesión

En este nivel de Dominación la fuerza de la psique del vampiro es tal que puede suplantar por completo la mente de una víctima mortal. No es necesario hablar, pero sí lograr capturar los ojos del objetivo. Durante el conflicto psíquico los dos contendientes se mirarán fijamente.

Si el Vástago logra aplastar la mente de la víctima moverá su consciencia al otro cuerpo y lo controlará con la misma facilidad que si fuera el suyo. El mortal caerá en una fuga mental (será consciente de los acontecimientos solo de un modo distorsionado y onírico). A cambio, la mente del vampiro se concentrará totalmente en el control de su marioneta, por lo que su cuerpo inmortal quedará en un estado aletargado en el que estará indefenso ante cualquier ataque externo.

Los vampiros no se pueden poseer los unos a los otros de este modo, ya que hasta el Vástago más débil es lo suficientemente fuerte como para resistir un intento de dominación tan directo. Solo mediante un vínculo de sangre se puede lograr este tipo de control sobre un vampiro.

Sistema: el Vástago debe destrozar la Fuerza de Voluntad de la víctima antes de poseerla. El jugador gastará un punto de Fuerza de Voluntad y hará una tirada de Carisma + Intimidación, mientras el objetivo realiza una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (ambas dificultad 7). Por cada éxito del vampiro sobre la víctima, ésta perderá un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Cada éxito del objetivo sobre los del vampiro sumará un dado a su próxima tirada. La posesión total suele ser cuestión de tiempo. Solo si el atacante fracasa podrá el objetivo escapar a su destino, ya que ese resultado le hace inmune de forma permanente ante cualquier Dominación de ese mismo vampiro.

Cuando el objetivo pierde toda su Fuerza de Voluntad temporal su mente queda abierta al Vástago, que tirará Manipulación + Intimidación (dificultad 7) para determinar el grado de control sobre el cascarón mortal. Igual que el poder de Animalismo Comunión de Espíritus, múltiples éxitos permiten al personaje utilizar algunas Disciplinas mentales, indicadas en la siguiente tabla:

1 éxito	No se pueden utilizar Disciplinas.
2 éxitos	Se puede utilizar Auspex.
3 éxitos	Se pueden utilizar también Dominación, Presencia.
4 éxitos	Se pueden utilizar también las Disciplinas Dementación y Quimerismo.

Resistencia a la Dominación

La mayoría de las víctimas no puede soportar los efectos de la Dominación, pero en algunas situaciones la Disciplina es ineficaz:

- **Mortales:** pocos mortales pueden esperar resistirse a este poder, ya que su voluntad no es nada comparada con el magnetismo de un vampiro. Sin embargo, hay algunas personas extremadamente escasas que debido a una fuerte fe religiosa, a un talento psíquico único o a simple resolución pueden combatir los efectos de esta Disciplina. Aparte de ellos, algunas organizaciones selectas, como la Inquisición, conocen determinados rituales para inmunizar a un mortal. Solo un vampiro estúpido ignorará la potencial amenaza que estos humanos representan.
- **Vampiros:** es imposible Dominar a otro Vástago de Sangre más fuerte: para que este poder sea efectivo el objetivo debe ser de una generación igual o superior.
- **Naturaleza:** la Naturaleza de un personaje puede tener importancia en el modo en que le afecta la Dominación. Un vampiro puede controlar con mayor facilidad a sujetos con Naturalezas claramente empáticas (Conformista, Niño, Protector) que a aquellos cuyas Naturalezas denotan una gran voluntad (Bravucón, Director, Rebelde). El Narrador puede reducir la dificultad o el número de éxitos necesarios en uno o dos en los primeros casos, o aumentarlos en una cantidad similar en los segundos. Por otra parte, podría ser posible influir a las Naturalezas "fuertes" para que tomaran acciones agresivas. Por ejemplo, sería más sencillo lograr que un Rebelde denunciara al príncipe a que lo hiciera un Conformista. El Narrador es el que decidirá todas estas situaciones.
- **Fracasos:** si se fracasa en una tirada de Dominación el objetivo quedará inmunizado a cualquier intento del mismo vampiro durante el resto de la historia.

5 éxitos Se pueden utilizar también Nigromancia, Taumaturgia.

El personaje podrá alejarse de su cuerpo tanto como sea posible físicamente, manteniendo el control. El vampiro también podría experimentar el día, aunque en forma mortal. Sin embargo, para ello su propio cuerpo debe estar despierto, lo que exige una tirada especial (ver página 205). Si el vampiro abandona el cascarón mortal (por decisión propia, porque su cuerpo quede dormido, por una expulsión sobrenatural, por recibir graves daños) su consciencia regresará a su cuerpo instantáneamente.

Una vez liberado de la posesión, el mortal recuperará el control de su cuerpo. Puede suceder de forma inmediata, o quedar comatoso hasta que la psique logre asumir la violación.

El vampiro experimentará todas las sensaciones del cuerpo poseído, tanto el placer como el dolor. De hecho, cualquier daño que reciba la víctima se aplicará también a su cuerpo (aunque el Vástago podrá absorberlo). Si el mortal muere antes de que el alma del vampiro logre abandonar el cuerpo, la cáscara inmortal quedará en letargo. Posiblemente se trate de una reacción al trauma de la muerte, aunque algunos creen que el alma queda a la deriva y debe encontrar el camino de vuelta.

El Vástago puede permanecer en el cuerpo del mortal aunque su propia forma aletargada sea destruida, aunque no es probable que una criatura tan patética sobreviva mucho tiempo. Cada amanecer deberá hacer una tirada de Coraje (dificultad 8) o ser expulsado del cuerpo. Si se le logra desalojar de cualquier modo caerá al plano astral, quedando su alma perdida eternamente en el mundo de los espíritus. Un vampiro atrapado en un cuerpo mortal no puede ser "re-Abrazado"; si se intentara convertir en vampiro a una criatura así simplemente se le provocaría la Muerte Definitiva.

Extinción

Extinción, la muerte silenciosa, es practicada por los asesinos del clan Assamita. Empleando los principios del veneno, el control de la vitae y la pestilencia, esta Disciplina de la sangre se concentra en la destrucción de su objetivo por diferentes medios. Extinción no consigue siempre una muerte *rápida*; los asesinos emplean su secreta letalidad para ocultar su participación en la destrucción de las víctimas.

• El Silencio de la Muerte

Muchos Assamitas aseguran no haber oído jamás los estertores de sus víctimas. El Silencio de la Muerte rodea al vampiro con una insonoridad mística que irradia de su cuerpo, apagando todo ruido en las cercanías. *Dentro* de esta zona no se producirá sonido alguno, aunque el procedente de una fuente externa penetrará normalmente en el área. Existen rumores sobre algunos visires Assamita con la habilidad de silenciar una *localización*, no una circunferencia que los siga, pero nunca se han encontrado pruebas al respecto.

Sistema: activar este poder cuesta un punto de sangre; crea una superficie de 6 metros de radio de absoluto silencio alrededor del vampiro durante una hora.

•• El Toque del Escorpión

Cambiando las propiedades de su sangre, un Assamita puede crear un poderoso veneno que arrebata a su presa toda resistencia. Todos los Vástagos temen este poder, y entre las cuadrillas más aprensivas circulan horrendas historias sobre el modo de administrarlo. Se sabe que los Assamitas inoculan el veneno empapando sus armas con él, tocando a sus víctimas o escupiéndolo como una cobra. Se cuenta la historia de un orgulloso príncipe que descubrió a un Assamita planeando su muerte, y que como castigo comenzó a diabolizar al asesino. A la mitad del proceso descubrió que había ingerido una enorme cantidad de sangre contaminada, lo que le impidió resistir el renovado ataque del *hashashiyyin*.

Sistema: para convertir parte de la sangre en veneno el jugador gasta al menos un punto de sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito y el Assamita consigue golpear a su oponente (no es necesario que llegue a dañarlo), éste perderá una cantidad de puntos de Resistencia igual a los puntos de sangre convertidos en veneno. La víctima puede defenderse con una tirada de Resistencia + Fortaleza (dificultad 6); los éxitos logrados se restarán de los obtenidos por el Assamita a la hora de afectarle. El máximo número de puntos de sangre que un vampiro puede convertir al mismo tiempo es

igual a su Resistencia. Los éxitos obtenidos determinan la duración de la pérdida de Resistencia:

1 éxito Un turno
2 éxitos Una hora
3 éxitos Un día
4 éxitos Un mes
5 éxitos Permanente (puede recuperarse con experiencia)

Si la Resistencia de un mortal llega a cero por el uso del Toque del Escorpión, caerá mortalmente enfermo y perderá toda defensa contra las enfermedades. Salvo que consiga recuperar algún círculo no sobrevivirá más de un año. Si la Resistencia de un Vástago llega a cero entrará en un letargo del que no saldrá hasta recuperar al menos un punto. Si un vampiro es reducido a cero de forma *permanente* solo podrá salir del letargo por medios místicos.

Para afectar a alguien con el veneno el Assamita se debe tocar la carne de la víctima, o golpearla con algo que contenga el veneno. Muchos lubrican sus armas con la secreción, mientras que otros bañan sus manos en ella (o mojan sus labios para dar un "beso de la muerte") y aferran a sus presas. Las armas envenenadas tienen que ser de combate cuerpo a cuerpo: las flechas, saetas, piedras, balas, etc. no pueden albergar el veneno necesario, que además desaparecería durante el vuelo. Los jugadores que quieran que sus Assamitas escupan a sus objetivos deben hacer una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). No se pueden expectorar más de dos puntos de sangre, y se puede escupir hasta una distancia igual a 3 metros por cada punto de Fuerza + Potencia. Los Assamitas son inmunes a su propio veneno, pero no al de otros hermanos de clan.

●●● La Llamada de Dagon

Este terrible poder, descubierto recientemente, permite a un Assamita ahogar a sus víctimas en su propia sangre. Concentrándose, el vampiro destruye los capilares del objetivo e inunda sus pulmones con vitae, lo que comienza a provocar la asfixia. La sangre daña el sistema desde dentro mientras inunda el cuerpo, por lo que funciona incluso en los Vástagos, que no necesitan respirar. Hasta que el objetivo se derrumba entre estertores agónicos este poder no tiene efectos visibles, y muchos Assamitas lo prefieren porque no deja rastro de su presencia.

Sistema: el Assamita debe tocar a la víctima antes de emplear la Llamada de Dagon. Dentro de la hora posterior el asesino podrá invocar el poder, aunque no tiene porqué estar en presencia del objetivo, ni siquiera en su línea de visión.

La invocación cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador hace una tirada enfrentada de Resistencia contra Resistencia. La dificultad de ambas tiradas es igual a la Fuerza de Voluntad permanente del enemigo. El número de éxitos obtenidos por el Assamita será la cantidad de daño, en niveles de salud, sufrida por la víctima. Por un punto adicional de Fuerza de Voluntad gastado en el siguiente turno el Assamita podrá seguir utilizando el poder mediante otra tirada enfrentada de Resistencia. Este daño se considera letal. Mientras siga gastando Fuerza de Voluntad el Assamita podrá continuar destrozando a su oponente desde dentro.

●●●● La Caricia de Baal

La Caricia de Baal, el penúltimo uso de la sangre como arma (aparte de la propia diablerie), permite al Assamita con-



vertir su vitae en un potente icor que destruye la carne viva o muerta con el mero contacto. En las noches de antaño, cuando los Assamitas lideraban las cargas de las legiones sarracenas, se solía ver a estos vampiros lamiendo sus espadas para cortarse la lengua y untar el acero con esta terrible secreción.

La Caricia de Baal puede usarse para "mejorar" cualquier arma de filo; se ha oído hablar desde cuchillos hasta espadas, pasado por las uñas y garras.

Sistema: la Caricia de Baal no aumenta el daño causado por un arma dada, pero hace que el daño que ésta inflija sea agravado, no normal. No hace falta tirada alguna para activar el poder, pero por cada impacto se consume un punto de sangre. Por ejemplo, si un Assamita envenena su cuchillo y golpea a un oponente (aun sin causar daño), desaparecerá un punto de la sangre untada. Este es el motivo por el que estos vampiros suelen aplicar una buena cantidad de sangre a sus armas. Si se falla el golpe no se consume sangre.

●●●●● Sabor a Muerte

Sabor a Muerte, un refinamiento de la Caricia de Baal, permite al Assamita escupir sangre cáustica a su objetivo. El líquido arrojado quema la carne y corroe el hueso; se habla de Assamitas que vomitan cantidades de vitae tales que reducen a sus víctimas a masas de pulpa.

Sistema: el vampiro puede escupir a una distancia de hasta 3 metros por círculo de Fuerza + Potencia que posea. Acertar requiere una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). Cada punto de sangre arrojado causa dos dados de daño agravado, y no hay límite (salvo la cantidad de sangre que el vampiro puede gastar por turno) al número de puntos de sangre con el que se puede atacar.

Fortaleza

Todos los vampiros poseen una constitución preternatural que hace que el daño mortal parezca inconsecuente. Fortaleza otorga un vigor y una dureza aún mayores. Los Vástagos con este poder pueden ignorar los más fuertes puñetazos y apenas sentir una ráfaga de balas. Esta Disciplina también ayuda a proteger de cosas que todos los vampiros temen, como el fuego, la luz del sol y las caídas a velocidad terminal.

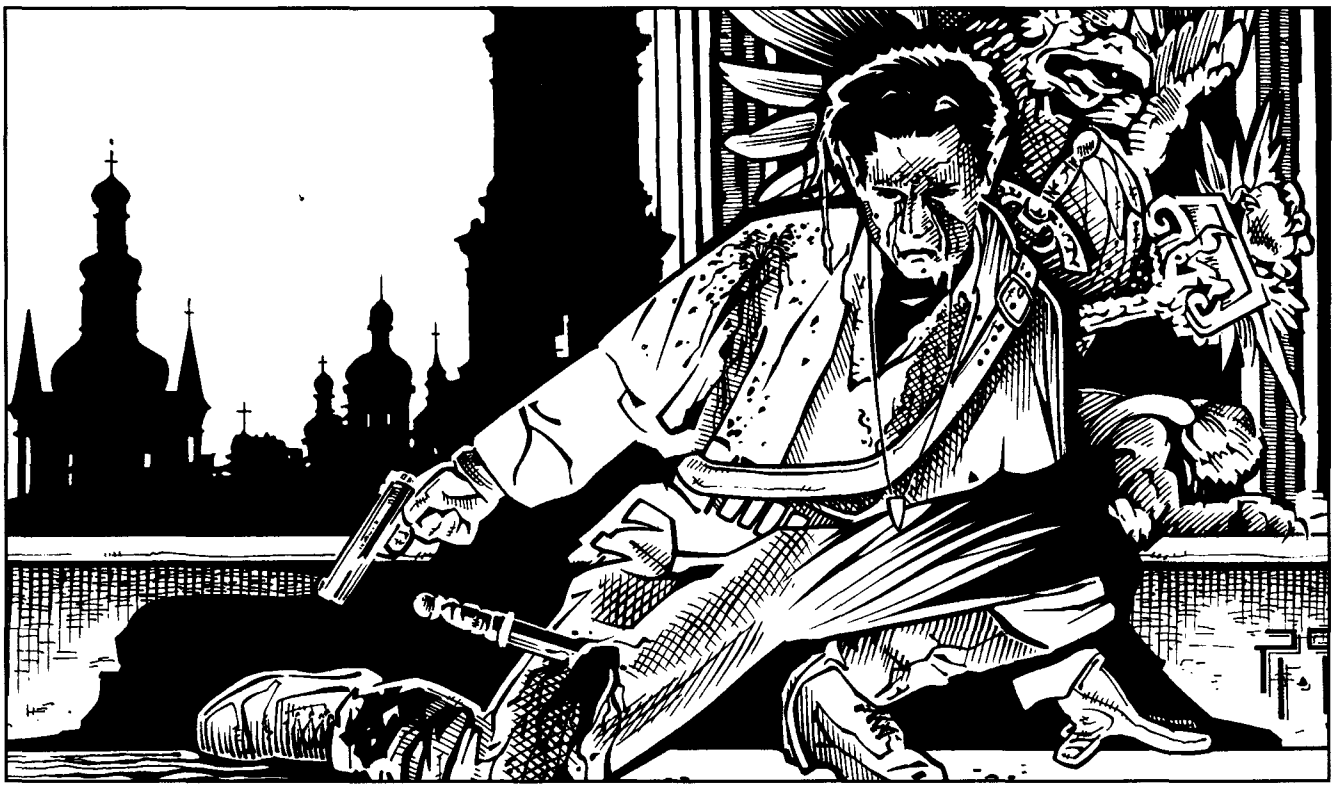
Los Gangrel, los Ravnos y los Ventrue poseen esta potente habilidad. Los primeros disfrutan de sus beneficios evidentes, pero los Ravnos, y especialmente los Ventrue, se deleitan en sus efectos psicológicos. No es raro que uno de ellos reciba un golpe "fatal" para que al poco tiempo, el suficiente como para ver la sonrisa despreocupada de su oponente, se levante como si nada y acabe con él.

Sistema: la puntuación de Fortaleza de un personaje se suma a su Resistencia a la hora de absorber el daño normal (contundente y letal). Un vampiro con esta Disciplina también puede emplear sus círculos en ella para absorber daño agravado (los vampiros no suelen poder absorber cosas como mordiscos de vampiros, garras de hombres lobo, efectos mágicos, fuego, luz solar o traumas físicos masivos). Por tanto, un Vástago con Fortaleza 3 podrá tirar tres dados para absorber daño agravado.

Consulta en el Capítulo Seis, página 209, las reglas sobre la absorción y el daño.

Nigromancia

La Nigromancia es al mismo tiempo una Disciplina y una escuela de aprendizaje mágico dedicada al control de las almas



de los muertos. Se parece a la Taumaturgia en que, en vez de ser una progresión de poderes estrictamente lineal, consiste en diferentes "sendas" con sus correspondientes "rituales". Los nigromantes vampíricos más poderosos pueden invocar a los muertos, expulsar o aprisionar almas e incluso reinsertar a los fantasmas en cuerpos vivos (o no-muertos). No es necesario decir que el estudio de esta Disciplina no está muy extendido entre los Vástagos; sus practicantes, especialmente los Giovanni, son rehuidos e ignorados siempre que es posible.

A lo largo de los siglos las diferentes escuelas de Nigromancia vampírica se han diversificado, dejando tres sendas de magia abiertas a los Cainitas. Todos los nigromantes aprenden primero la denominada Senda del Sepulcro, extendiendo sus estudios más tarde, cuando el tiempo y la oportunidad lo permiten, a la Senda de Osario o a la de las Cenizas. La Senda del Sepulcro es considerada la rama "primaria" del personaje, y aumenta automáticamente cuando éste sube su puntuación general en Nigromancia. Las Sendas del Osario y de las Cenizas deben adquirirse separadamente, empleando el coste de experiencia para las sendas secundarias.

Como la Taumaturgia, la Nigromancia también ha dado pie a una serie de rituales. Aunque no son de efecto tan inmediato como los poderes básicos de la Nigromancia, estos ceremoniales pueden tener impresionantes efectos a largo plazo. No sorprende que el objeto de estos poderes sean cadáveres enterrados hace tiempo, manos de ahorcado y demás parafernalia, así que obtener los elementos adecuados puede ser complicado. La escasez de estos componentes limita la frecuencia de los rituales Nigrománticos, haciendo que los demás Vástagos respiren (metafóricamente) aliviados.

Sistema: un nigromante Cainita debe aprender al menos tres niveles en la Senda del Sepulcro antes de aprender el primero en una de las otras dos. Luego deberá alcanzar la maestría en la Senda Primaria (cinco niveles) antes de adquirir el primer nivel en la tercera Senda.

Como con la Taumaturgia, el avance en la senda primaria (en este caso la del Sepulcro) cuesta la experiencia normal, mientras que el estudio de las secundarias es más oneroso (ver página 143). Como la Nigromancia no es un estudio tan rígido como la Taumaturgia, las tiradas para usar cada poder pueden variar de una senda a otra, e incluso dentro de una misma senda.

En el Capítulo Nueve, páginas 282-283, se pueden encontrar las características de los fantasmas.

La Senda del Sepulcro

• Penetración

Este poder permite a un nigromante mirar a los ojos de un cadáver y ver reflejado en ellos lo último que contempló antes de morir. La imagen solo será visible en las retinas por el nigromante que use Penetración.

Sistema: este poder requiere una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 8 para criaturas que estuvieron vivas, 10 para las no-vivas, como los vampiros) mientras se observan los ojos del objetivo. El número de éxitos determinará la claridad de la visión; un fracaso mostrará al nigromante su propia Muerte Definitiva, lo que puede inducir el Rötschreck.

Este poder no puede emplearse en el cadáver de vampiros que han alcanzado la Golconda, o en el de aquellos cuya descomposición está en estado avanzado.

1 éxito	Sensación básica de la muerte del sujeto.
2 éxitos	Imagen clara de la muerte del sujeto y de los segundos precedentes.
3 éxitos	Imagen clara, con sonido, de los minutos anteriores a la muerte.
4 éxitos	Imagen clara, con sonido, de la media hora anterior a la muerte.
5 éxitos	Percepción sensorial completa de la hora anterior a la muerte.

•• Invocar Espíritu

El poder de Invocar Espíritus permite al nigromante llamar a un fantasma del Inframundo, aunque solo para conversar con él. Para lograrlo el Giovanni tiene que cumplir ciertas condiciones:

• El nigromante debe conocer el nombre del fantasma, aunque bastaría una imagen obtenida mediante Psicometría.

• Debe haber cerca algún objeto con el que el fantasma tuviera contacto en su vida. Si el objeto era muy importante para él las posibilidades de éxito de la invocación aumentan enormemente (–2 dificultad). **Nota:** esta bonificación se aplica a todos los poderes de la Senda del Sepulcro.

Con este poder no se puede invocar a ciertos tipos de fantasma. Los vampiros que alcanzaron la Golconda antes de su Muerte Definitiva, o los que fueron diabolizados, están más allá del alcance de estas invocaciones. Tampoco se puede llamar a muchos fantasmas de los muertos, ya que están destruidos, son incapaces de regresar al plano mortal o se perdieron en la tormenta eterna del Inframundo.

Sistema: para usar Invocar Espíritu el jugador debe tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 7 ó la Fuerza de Voluntad del fantasma, si el Narrador la conoce). El número de éxitos obtenidos indica la disposición del espíritu y el tiempo que la criatura se quedará por las inmediaciones. Los fantasmas invocados serán visibles y audibles por parte de aquel que los invocó, y así permanecerán hasta que pase el efecto. Los fantasmas que deseen ser llamados pueden aparecer voluntariamente

Por cada pregunta que el vampiro quiera realizar al fantasma el Narrador tirará un dado por éxito obtenido en la invocación. Se necesitará al menos un éxito en esta segunda tirada (dificultad 6) para que el espíritu se quede el tiempo suficiente como para responder.

Si el vampiro fracasa en la tirada de invocación llamará a un espíritu malévolo (conocidos como espectros) que inmediatamente empezará a atormentar al nigromante.

••• Ordenar a Espíritu

Un vampiro puede lograr que un vampiro obedezca sus órdenes durante un tiempo. Este poder es peligroso, y cuando no se emplea de forma adecuada supone un riesgo tanto para el vampiro como para el fantasma.

Sistema: para dar órdenes a un espíritu el vampiro tiene que invocarlo primero con éxito. Antes de que el fantasma abandone el lugar el jugador tirará Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). El espíritu



podrá gastar Pathos (el equivalente fantasmal de la sangre; asume una reserva de 7 ó consulta el Capítulo Nueve) para resistirse; cada punto gastado eliminará un éxito del vampiro (que podrá intentar dar órdenes varias veces a un mismo espíritu durante una sola invocación).

Por cada éxito obtenido en la tirada el nigromante logrará un mayor control sobre el fantasma:

Fallo: la restricción de la invocación queda cancelada y el fantasma es libre para marcharse. Muchos espíritus aprovechan la oportunidad para atacar a aquellos que pretendían esclavizarlos.

Un éxito: el fantasma debe quedarse cerca; no podrá atacar a ninguna criatura sin el consentimiento del nigromante.

Dos éxitos: el fantasma está obligado a quedarse y a responder a las preguntas, aunque hay que formularlas cuidadosamente.

Tres éxitos: el fantasma debe quedarse y responder la verdad a cualquier pregunta, sin evasión u omisión.

Cuatro éxitos: el fantasma debe permanecer y responder la verdad a cualquier pregunta que se le haga. También deberá realizar cualquier servicio ordenado por su nuevo maestro, aunque quedará vinculado por la letra de la orden, no por su espíritu.

Cinco éxitos: el fantasma está atrapado; deberá obedecer las órdenes del vampiro con la mayor diligencia posible.

Estas órdenes atan a los fantasmas durante una hora por cada éxito logrado. Si el vampiro lo desea puede gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para mantener una noche más el dominio sobre el fantasma. El gasto de un punto *permanente* ata al fantasma durante un año y un día.

●●●● Embrujar

Este poder ata al fantasma invocado a un lugar determinado o, en casos extremos, a un objeto. El espíritu no podrá abandonar la zona sin arriesgarse a ser destruido: si lo intenta deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 10, son necesarios 2 éxitos) o sufrir un nivel de daño agravado. Si el fantasma se queda sin niveles de salud será arrojado al Inframundo, donde se enfrentará a su destrucción.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad si el objetivo se resiste, 4 en caso contrario). Cada éxito atará al fantasma al lugar decidido por el nigromante durante una noche. Con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad el plazo se convierte en una semana. Un punto *permanente* aumenta la duración a un año.

●●●●● Atormentar

Mediante el uso de este poder los antiguos Giovanni convencen a los fantasmas para que se comporten... por su propio bien. Atormentar permite al vampiro golpear a un espíritu como si se encontrara en las tierras de los muertos, causando daño a su forma ectoplásmica. El Vástago permanece en el mundo real, por lo que el fantasma no podrá responder a los ataques.

Sistema: el jugador tira Resistencia + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo) para que el vampiro pueda "tocar" al espíritu. Cada éxito causa un nivel de daño letal. Si el fantasma pierde todos sus niveles de salud desaparecerá inmediatamente, arrastrado hacia lo que parece ser un portal a un terrible mundo de pesadillas. Los espíritus así "destruidos" no podrán regresar al mundo real durante un mes.

La Senda del Osario

La Senda del Osario se ocupa principalmente de los cadáveres y de los métodos por los que las almas muertas pueden regresar al mundo de los vivos, temporal o permanentemente.

• Tremens

Tremens permite a un Nigromante animar durante una acción la carne de un cadáver. Un brazo podría extenderse repentinamente, un muerto podría sentarse o unos ojos sin vida abrirse en el momento menos esperado. No hace falta decir que estas cosas suelen provocar una gran reacción en todos aquellos que no esperan que su familiar, recientemente fallecido, salga rodando de su ataúd...

Sistema: para usar Tremens el nigromante gasta un único punto de sangre y hace una tirada de Destreza + Ocultismo (dificultad 6). Cuantos más éxitos se logren más complicada podrá ser la acción ordenada. Un éxito concede un movimiento repentino como un espasmo, mientras que cinco permiten al vampiro especificar las condiciones en las que se anima el cadáver ("La próxima vez que alguien entre en la estancia quiero que el cuerpo se incorpore y abra los ojos"). En ninguna circunstancia se podrá usar Tremens para que un cadáver ataque o cause daño.

•• Las Escobas del Aprendiz

Con este poder el nigromante puede lograr que un cuerpo muerto se incorpore y realice una función sencilla. Por ejemplo, el cadáver podría ser puesto a llevar objetos pesados, a cavar o a arrastrarse de un lugar a otro. Estos cuerpos no atacarán ni se defenderán si alguien interfiere en su función, sino que seguirán intentando cumplir sus órdenes hasta que sean incapacitados para ello (lo que suele conseguirse con el desmembramiento, el fuego o alguna otra acción destructiva).

Sistema: una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) y el gasto de un punto de sangre y otro de Fuerza de Voluntad son todo lo que se necesita para animar un cadáver. El número de muertos animados es igual al de éxitos obtenidos. El nigromante deberá entonces declarar la tarea que realizarán los zombis, que se pondrán manos a la obra hasta que terminen el trabajo (momento en el que se derrumban) o hasta que algo (incluyendo el tiempo) los destruya.

Los cuerpos alimentados por este poder siguen descomponiéndose, aunque mucho más lentamente de lo normal.

••• Hordas Tambaleantes

Este poder crea exactamente lo que se podía esperar: cuerpos reanimados con la capacidad de atacar, aunque de forma torpe y lenta. Una vez animados los cadáveres esperan (años, si es necesario) hasta cumplir con sus órdenes. Éstas podrían ser proteger un determinado lugar o atacar inmediatamente, y serán cumplidas hasta que el último de los monstruos sea destruido.

Sistema: el jugador invierte un punto de Fuerza de Voluntad y gasta un punto de sangre por cada cadáver que quiera animar. Después deberá superar una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 8); cada éxito permitirá al vampiro levantar a otro cadáver de la tumba. Cada zombi (a falta de un término mejor) puede seguir una instrucción sencilla, como "Quédate aquí y protege el cementerio de cualquier intruso" o "¡Mátalos!"

Características de los Zombis

Los cadáveres animados por un nigromante con la Senda del Osario tienen Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4, Pelea 2 y siempre actúan los últimos en un turno (salvo circunstancias especiales). Tienen cero puntos de Fuerza de Voluntad para gastar, pero se resistirán ante los ataques como si su puntuación fuera 10. Todas las puntuaciones Sociales y Mentales de los cadáveres animados son cero, y nunca intentan esquivar. Sus reservas de dados no se ven afectadas por las heridas, salvo las causadas por el fuego, los colmillos y las garras de las criaturas sobrenaturales. Casi todos los Zombis tienen 10 niveles de salud, pero son incapaces de curar las heridas recibidas.

Nota: los zombis creados con Hordas Tambaleantes esperarán lo que sea necesario para cumplir sus funciones. Mucho después de que la carne haya desaparecido de sus huesos animados místicamente esperarán... esperarán... esperarán... siendo aún capaces de cumplir con sus funciones.

•••• Robar Alma

Este poder afecta a los vivos, no a los muertos. Sin embargo, convierte temporalmente a un alma viviente en una especie de fantasma, ya que permite al nigromante arrancarla de un cuerpo mortal o vampírico. Un humano exiliado de su cuerpo por este poder se convierte en un espíritu con un único vínculo con el mundo real: su cáscara vacío.

Sistema: el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada enfrentada del mismo rasgo contra la víctima (dificultad 6). Los éxitos indican el número de horas que el alma es obligada a permanecer fuera de su cuerpo, que permanecerá clínicamente vivo, aunque catatónico.

Este poder puede emplearse para crear anfitriones adecuados de Posesión Demoníaca.

••••• Posesión Demoníaca

Este poder permite a un vampiro introducir un alma en un cuerpo muerto recientemente para que lo habite mientras dure el efecto. De este modo se obtiene un cadáver reanimado que en una semana se estará descomponiendo, pero que sirve para que un fantasma o un alma vagabunda (por ejemplo, la de un vampiro empleando Proyección Psíquica) disponga de un hogar temporal en el mundo físico.

Sistema: el cuerpo en cuestión no puede llevar muerto más de 30 minutos, y el nuevo inquilino debe estar dispuesto a ocuparlo (no es posible obligar a un fantasma o a una forma astral a entrar en una cáscara). Por supuesto, casi todos los fantasmas aceptarán encantados la oportunidad. Si por cualquier motivo el vampiro deseara introducir un alma en el cuerpo de otro vampiro (antes de que se convierta en cenizas), el nigromante debería lograr cinco éxitos en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el propietario original del cuerpo. Si no se vence la entrada estará vedada.

Nota: el alma podrá emplear cualquier habilidad física (Esquivar, Pelea, Potencia) de su nuevo hogar, así como las capacidades mentales propias (Informática, Leyes, Presencia) que



posea en su nueva existencia. No podrá hacer uso de sus antiguas aptitudes físicas ni de las mentales de su nuevo cuerpo.

La Senda de las Cenizas

La Senda de la Ceniza permite a los nigromantes observar las tierras de los muertos e incluso afectar a los objetos y criaturas que las habitan. De las tres Sendas de la Nigromancia esta es la más peligrosa, ya que muchos de los poderes aumentan la vulnerabilidad del vampiro a los fantasmas.

• Visión del Manto

Este poder permite al nigromante ver a través del Manto, la barrera mística que separa el mundo de los vivos del Inframundo. El vampiro podrá contemplar los edificios y otros objetos fantasmales, el paisaje conocido como las Tierras de las Sombras y a los propios muertos sin reposo. Sin embargo, lo más probable es que cualquier espíritu detecte que hay un vampiro observándolo, lo que puede tener desagradables consecuencias.

Sistema: una tirada simple de Percepción + Alerta (dificultad 7) permite al nigromante utilizar la Visión del Manto. Los efectos duran una escena.

•• Lenguas sin Vida

Mientras el poder anterior permitía ver a los fantasmas, éste otorga la capacidad de conversar con ellos sin esfuerzo. Después de activar Lenguas sin Vida el nigromante podrá tener conversaciones con los moradores del tenebroso Inframundo sin tener que gastar sangre y sin obligar a los fantasmas a realizar esfuerzos.

Sistema: el uso de este poder requiere de una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6) y del gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Lenguas sin Vida también concede los efectos de Visión del Manto, por lo que el vampiro podrá ver a aquellos con los que conversa.

••• Mano Muerta

De forma similar al poder Atormentar de la Senda del Sepulcro, Mano Muerta permite al nigromante atravesar el Manto y afectar a los objetos ectoplásmicos como si fueran físicos. Los fantasmas serán sólidos para los Vástagos que utilizan este poder, por lo que podrán ser atacados. Además, el nigromante podrá coger los objetos "muertos", relacionarse con los edificios espirituales (¡dando a los espectadores en el mundo real la sensación de que el vampiro está caminando por el aire!) y, en general, existir en ambas "dimensiones". A cambio, el vampiro será totalmente sólido para los residentes del Inframundo... y para cualquier arma que puedan tener.

Sistema: el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Por cada escena que el vampiro desee estar en contacto con el Inframundo se deberá gastar un punto de sangre.

•••• Ex Nihilo

Ex Nihilo permite a un nigromante entrar físicamente en el Inframundo. Mientras esté en las tierras de los muertos será, en esencia, un fantasma extraordinariamente sólido. Mantendrá el número normal de niveles de salud, pero solo podrá ser afectado por aquellas cosas que causen daño agravado a los fantasmas (armas forjadas con almas, algunos poderes espectrales, etc.). Un vampiro que se encuentre físicamente en el Inframundo podrá atravesar objetos sólidos (al coste de un nivel de salud) y permanecer "incorpóreo" después de hacerlo durante tantos turnos como su puntuación en Resistencia. Por otra parte, se verá sometido a todos los peligros del Inframundo, incluyendo la destrucción definitiva. Un vampiro muerto en las tierras de los muertos desaparecerá para siempre, más allá incluso del alcance de otros nigromantes.

Sistema: el empleo de Ex Nihilo tiene grandes efectos sobre el vampiro. Para activar el poder hay que dibujar primero un umbral con tiza o sangre sobre una superficie adecuada (**nota:** la puerta puede haberse dibujado con anterioridad). Después el jugador gastará dos puntos de Fuerza de Voluntad y dos de sangre, realizando una tirada de Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) mientras se intenta abrir físicamente la puerta. Si la tirada tiene éxito el umbral desaparece y deja paso al Inframundo.

Cuando el Vástago desee regresar al mundo real no tendrá más que concentrarse (gastando otro punto de Fuerza de Voluntad y realizando una tirada de Resistencia + Ocultismo, dificultad 6). A elección del Narrador, un vampiro que estuviera profundamente inmerso en el Inframundo podría tener que viajar hasta un lugar cercano al mundo de los vivos para cruzar. Los vampiros que se adentran demasiado en las tierras de los muertos pueden quedar atrapados para siempre.

Los Vástagos en el Inframundo no pueden alimentarse de los fantasmas: su único sustento será la sangre que lleven con ellos.

●●●●● Dominio del Manto

El nombre de este poder es algo exagerado. Dominio del Manto es la habilidad para manipular el velo que separa el mundo de los vivos del de los muertos, facilitando la tarea de un fantasma vinculado al servicio del nigromante o haciendo casi imposible que los espíritus contacten con el mundo material.

Sistema: para ejercer este poder el vampiro gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad e indica si quiere reforzar o debilitar el Manto. Luego se hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Cada éxito rebaja o aumenta las dificultades de las acciones de todos los fantasmas en uno, hasta un máximo de 10 y un mínimo de 3. El Manto recuperará su consistencia normal al ritmo de un punto por hora.

Rituales Nigrománticos

Los rituales relacionados con la nigromancia son muy variados. Algunos tienen relación directa con las sendas y otros parecen haber sido enseñados por los propios fantasmas (por cualquier motivo indescifrable). Todos los nigromantes comienzan su "carrera" con un ritual de Nivel Uno, pero los demás deberán obtenerse a lo largo de la crónica. Por lo demás, los rituales Nigrománticos son idénticos a los Taumatúrgicos (páginas 182-185) y se aprenden del mismo modo, aunque son totalmente incompatibles.

Sistema: los tiempos de invocación de los rituales nigrománticos varían enormemente: consulta cada una de las descripciones. El jugador tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 3 + el nivel del ritual, máximo 9); un éxito indica que el ritual se desarrolló correctamente, un fallo no produce efecto alguno y un fracaso suele significar que algunos "poderes" se fijan en el invocador, normalmente en su detrimento...

La Llamada de los Muertos Hambrientos (Ritual de Nivel Uno)

La invocación de este Ritual solo lleva 10 minutos, pero requiere de un cabello de la cabeza del objetivo. El rito termina con la quema de este cabello en la llama de un cirio negro, tras lo que la víctima será capaz de oír retazos de conversaciones del otro lado del Manto. Si el objetivo no está preparado, las voces pueden llegar como aullidos confusos que realizan demandas sobrenaturales; será incapaz de sacar nada en claro, y podría enloquecer temporalmente.

Ojos de la Tumba (Ritual de Nivel Dos)

Este ritual, cuya invocación lleva dos horas, hace que el objetivo experimente visiones intermitentes de su muerte durante una semana. Las imágenes llegarán sin previo aviso y podrán durar hasta un minuto. El invocador no tendrá la menor idea del contenido de las visiones, ya que solo las percibirá la víctima. Cada vez que las imágenes se manifiesten el objetivo deberá tirar Coraje (dificultad 7) o sentirse totalmente aterrorizado. Las visiones pueden llegar en cualquier momento, interfiriendo en actividades como la conducción, el disparo de un rifle automático, etc.

Ojos de la Tumba necesita un poco de tierra de un sepulcro reciente.

Ritual del Grillete Desenterrado (Ritual de Nivel Tres)

Este ritual requiere que el nigromante tenga una falange del esqueleto del fantasma en el que está interesado. Tras la invocación, la falange se "sintoniza" con un elemento de vital importancia para el fantasma, algo cuya posesión haría que el nigromante pudiera utilizar los poderes de la Senda del Sepulcro con mayor facilidad. Muchos vampiros toman este hueso y lo cuelgan de una cuerda, usándolo como una especie de brújula sobrenatural para seguir al objeto en cuestión.

Para invocar apropiadamente el Ritual del Grillete Desenterrado se precisan tres horas, y para ello es necesario tanto el nombre del fantasma como el hueso ya descrito, así como una esquirla de una lápida o una cruz (no necesariamente del dueño de la falange). Durante el ritual, esta piedra se convertirá en un polvo que deberá ser esparcido sobre el hueso.

Toque Cadavérico (Ritual de Nivel Cuatro)

Cantando durante tres horas y fundiendo una muñeca de cera con la forma del objetivo, el nigromante convierte a un mortal en una burla cadavérica de sí mismo. A medida que la muñeca pierde sus rasgos la víctima se volverá fría y pegajosa. El pulso se hará débil e intermitente y la piel palidecerá. No se podrá hacer nada por impedir que se convierta en una razonable copia de un muerto viviente. No hace falta decir que este estado tiene ciertas repercusiones en la vida social (+2 dificultad a todas las tiradas Sociales). Los efectos de este ritual solo empiezan a pasar cuando se permite endurecer a la cera de la muñeca. Si ésta llega a bullir el conjuro también se rompe.

Aferrar lo Fantasmal (Ritual de Nivel Cinco)

Este ritual, después de seis horas de cánticos, permite al nigromante traer un objeto del Inframundo al mundo real. No es tan sencillo como puede parecer, ya que podría haber algún fantasma molesto con el robo... Además, el objeto tomado debe ser reemplazado por uno material de masa equivalente. Si no se hace así el objetivo del ritual recuperará su existencia ectoplásmica.

Los objetos tomados del Inframundo tienden a disiparse después de un año aproximadamente. Solo las cosas recientemente destruidas en el mundo real (llamadas "reliquias" por los

fantasmas) pueden ser recuperadas de este modo. Los artefactos creados por los propios espíritus nunca fueron diseñados para existir fuera del Inframundo, así que se desvanecen al contactar con el plano de los vivos.

Obtenebración

La Disciplina Obtenebración, dominio de los Lasombra, concede a sus practicantes el poder sobre las tinieblas. La naturaleza precisa de la "oscuridad" invocada es asunto de debate entre los Guardianes. Algunos creen que se trata de sombras, pero otros, probablemente con acierto, consideran que la Disciplina concede a los Vástagos control sobre su propia alma, a la que permite adoptar una forma más tangible.

En cualquier caso, los efectos de la Obtenebración son terroríficos: olas de negrura surgen arremolinándose del vampiro para inundar a sus objetivos con una marea infernal. El uso descomedido de estos poderes es una ruptura evidente de la Mascarada, pero como la Obtenebración es propiedad del Sabbat cualquier neonato o ancilla de la Camarilla descubierto utilizándola debería tener una explicación *impecable.*

Nota: los vampiros Lasombra pueden ver a través de la oscuridad que controlan, pero no así los demás (ni siquiera otros Lasombra). Circulan entre los jóvenes miembros del clan terribles historias sobre Guardianes rivales que tratan de cegarse y asfixiarse mutuamente con los mismos retazos de tinieblas, pero ningún antiguo confirma tales cosas.

• Juego de Sombras

Este poder concede al vampiro un control limitado sobre las sombras y otros ambientes oscuros. Aunque el vampiro no puede "crear" tinieblas, sí puede extender y solapar las existentes para generar zonas oscuras. Este poder también permite al Vástago separar las sombras de los cuerpos que las proyectan, llegando incluso a moldear la oscuridad para crear la sombra de objetos que no existen realmente.

Cuando un vampiro tenga el control sobre una sombra u oscuridad, ésta logrará una presencia mística tangible mientras se mantenga bajo su poder. Este "material" puede espesarse, enfriarse y calentarse para dañar o incluso asfixiar a las víctimas. Algunos vampiros especialmente crueles aseguran haber matado a mortales ahogándolos con sus propias sombras.

Sistema: este poder no necesita tirada alguna, pero para activarlo debe gastarse un punto de sangre. Juego de Sombras dura una escena y no requiere de una concentración activa. Los Vástagos ocultos en la oscuridad ganarán un dado extra en sus reservas de Sigilo y sumarán uno a la dificultad de cualquier ataque a distancia dirigido contra ellos. También se puede emplear esta oscuridad para parecer más terrorífico, ganando un dado en las reservas de Intimidación. Los oponentes acosados por sombras pegajosas y oscuridades asfixiantes restan un dado a sus tiradas de absorción y Resistencia. Los mortales, ghouls y demás criaturas que necesiten aire y que se vean reducidos a Resistencia cero de este modo comenzarán a asfixiarse. Los vampiros perderán los dados indicados, pero no sufrirán mayores efectos adversos. Solo puede afectarse a un objeto o criatura en un momento dado, aunque un grupo inmóvil podría recibir una bonificación para ocultarse.

El aspecto sobrenatural de este poder es extremadamente desconcertante para los mortales y los animales (y, a discreción del Narrador, para los vampiros que no lo hayan visto nunca en acción). Cuando se activa en las cercanías de un humano, éste deberá hacer una tirada de Coraje (dificultad 8) o sufrir una penalización de un dado a todas sus reservas el resto de la escena debido al miedo a las sombras monstruosas.

•• El Sudario de la Noche

El vampiro puede crear una nube de negrura. La bruma bloqueará cualquier luz e incluso parte del sonido. Los que han quedado atrapados en su interior (y han sobrevivido) describen la nube como viscosa y enervante. Esta manifestación física da crédito a las historias de los Lasombra, que aseguran que esta oscuridad es algo más que una mera sombra.

La bruma tenebrosa puede incluso moverse, si el Vástago que la ha creado lo desea, aunque para ello se necesita una total concentración.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). Un éxito generará una oscuridad de unos 3 metros de diámetro, aunque su forma amorfa cambiará y ondulará constantemente, extendiendo de vez en cuando oscuros tentáculos. Cada éxito adicional doblará el diámetro de la nube (aunque el vampiro puede reducir voluntariamente la superficie cubierta). Esta bruma puede invocarse a una distancia de hasta 50 metros, aunque si se genera fuera de la línea de visión del vampiro se aumentará en dos la dificultad de la tirada, requiriéndose además un punto de sangre.

La masa apaga cualquier fuente de luz que engulla (con la excepción del fuego) y amortigua los sonidos hasta el punto de hacerlos imposibles de distinguir. Los que están dentro de la nube pierden el sentido de la vista y se sienten como si se hubieran sumergido en alquitrán. El sonido también cambia y se distorsiona. Incluso aquellos con Sentidos Agudizados o Los Ojos de la Bestia sufrirán un +2 a la dificultad de casi todas las acciones. Además, estar rodeado por el Sudario de la Noche reduce las reservas de Resistencia en dos dados, ya que la masa asfixia y acosa a las víctimas (este efecto no puede acumularse con Juego de Sombras). Más de un mortal desafortunado ha quedado "ahogado" por las sombras.

Los mortales y animales envueltos en la nube deben hacer tiradas de Coraje (como con el poder anterior) para no huir.

••• Los Brazos del Abismo

El Vástago refina su control sobre la oscuridad, aprendiendo a crear tentáculos prensiles que emergen de las zonas oscuras. Estos apéndices puede agarrar, retener y apretar a los enemigos.

Sistema: el jugador gasta un punto de sangre y hace una tirada simple (nunca extendida) de Manipulación + Ocultismo (dificultad 7); cada éxito permite la creación de un tentáculo. Cada uno mide dos metros y posee una Fuerza y Destreza igual a la puntuación en Obtenebración del vampiro. Si el Vástago lo desea, puede gastar un punto de sangre para aumentar la Fuerza y la Destreza de un único tentáculo en uno, o para aumentar su longitud en dos metros. Cada tentáculo tiene cuatro niveles de salud (y se ve afectado por el fuego y la luz solar como un vampiro) y absorbe daño contundente y letal empleando la Resistencia + Fortaleza del Vástago. El daño agravado no puede

absorberse. Los tentáculos pueden apresar a los oponentes causando Fuerza + 1 de daño letal por turno. Romper esta presa exige ganar una tirada enfrentada de Fuerza contra el apéndice (dificultad 6 para ambas).

No es necesario que todos los tentáculos emanen del mismo lugar, sino que se podrá emplear cualquier punto oscuro. Para controlar los Brazos del Abismo no es necesaria una concentración completa: mientras el vampiro no esté incapacitado o en letargo podrá mantenerlos en movimiento, realizando él otras acciones.

●●●● Metamorfosis Negra

El Lasombra invoca su negrura interior y se imbuye con ella, convirtiéndose en un monstruoso híbrido de materia y sombra. Su cuerpo queda cubierto por manchas de tenebrosa oscuridad mientras siniestros zarcillos surgen de su torso y su abdomen. Aunque aún sigue siendo humanoide, el Lasombra adopta un aspecto casi demoníaco, con las tinieblas bullendo en su superficie.

Sistema: el jugador gasta dos puntos de sangre y hace una tirada de Manipulación + Coraje (dificultad 7). Un fallo indica que el vampiro no puede someterse a la Metamorfosis Negra (aunque se perderán los puntos de sangre); un fracaso inflige dos niveles de salud (no absorbibles) de daño letal al sufrir el ataque de las tinieblas.

Mientras está bajo los efectos de este poder, el vampiro posee cuatro tentáculos similares a los creados mediante Brazos del Abismo (aunque su Fuerza y su Destreza son iguales a las del Vástago). Estos apéndices, combinados con las bandas de oscuridad que cubren todo el cuerpo del Lasombra, restan dos dados de las reservas de Resistencia y absorción de cualquier oponente tocado físicamente en combate mientras se permanezca en contacto con la víctima. El vampiro podrá realizar un ataque adicional sin penalización utilizando los tentáculos (para un total de dos ataques, no uno adicional por tentáculo). Además, el vampiro podrá percibir exactamente su entorno a pesar de encontrarse en la total oscuridad.

La cabeza y las extremidades del vampiro parecen en ocasiones desvanecerse en la nada, mientras que en otras se cubren con una oscuridad sobrenatural. Este efecto, combinado con los tentáculos que surgen del cuerpo, componen una imagen terrorífica. Los mortales, animales y cualquier otra criatura que no estén acostumbrados a este tipo de demostraciones deberán hacer tiradas de Coraje (dificultad 8) o sucumbir a un pánico similar al Rötschreck (aunque lo inspira la oscuridad, no el fuego). Muchos Lasombra cultivan este diabólico aspecto, lo que añade tres dados a sus reservas de Intimidación.

●●●●● Forma Tenebrosa

En este nivel la maestría del Vástago sobre la oscuridad es tal que puede simplemente *convertirse* en ella. Tras la activación del poder el vampiro se transformará en una mancha espesa y amorfa de sombras. Los vampiros en este estado son prácticamente invulnerables y pueden atravesar grietas y rendijas estrechas. Además, el vampiro-sombra ganará la habilidad de ver en la oscuridad total.

Sistema: la transformación cuesta tres puntos de sangre y se prolonga durante tres turnos. El Vástago es inmune a los ataques físicos en esta forma tenebrosa (aunque puede sufrir daño agravado por el fuego y la luz solar), pero tampoco él podrá realizar ataques físicos. Puede, sin embargo, envolver a otros y afectarlos del mismo modo que con Sudario de la Noche, además de poder



emplear las Disciplinas mentales. Los vampiros con esta forma pueden incluso deslizarse trepando por paredes y techos, o "gotear" hacia arriba: no tienen masa, y por tanto no se ven afectados por la gravedad. La dificultad del Rötschreck para el fuego y el sol aumenta en uno para los vampiros en esta forma, ya que la luz es más dolorosa para sus cuerpos de sombras.

Los mortales y otras criaturas no acostumbradas que vean la transformación del Vástago en una sombra impía pueden necesitar tiradas de Coraje (dificultad 8) para no padecer el terror descrito en Metamorfosis Negra.

Ofuscación

Este asombroso poder permite a los Vástagos esconderse a la vista de los demás. Con solo desear permanecer oculto un vampiro puede desaparecer, aun en medio de una multitud. El inmortal no se vuelve realmente invisible, sino que hace que todos crean que se ha desvanecido. Otros usos de la Ofuscación incluyen el cambio de los rasgos de un Vástago y la ocultación de objetos y otras personas.

Salvo que el vampiro se haga voluntariamente visible, podrá permanecer oculto indefinidamente. En los niveles más altos podrá difuminarse de forma tan sutil que la gente que hay alrededor no podrá identificar un punto determinado por el que se haya "marchado".

Muy pocos mortales y criaturas sobrenaturales pueden penetrar el manto de la Ofuscación. Los animales, que funcionan de forma más instintiva, suelen percibir (y temer) la presencia del vampiro, aunque no sean capaces de detectarlo con sus sentidos normales. Los niños y otras criaturas inocentes que no conozcan el engaño también podrían ser capaces de atravesar el poder, siempre a discreción del Narrador.

La Disciplina Auspex permite a los Vástagos atravesar la Ofuscación, aunque no es algo seguro. Consulta los detalles en "Ver los Invisible", página 152.

Como Ofuscación afecta a la mente del espectador, los Vástagos no pueden emplearla para ocultarse de dispositivos mecánicos. Las cámaras de vídeo y las fotografías capturarán fielmente la imagen del vampiro. A pesar de todo, tal es la capacidad de la Disciplina de doblegar la mente que alguien que emplee estos mecanismos no verá la imagen del inmortal hasta que revise la grabación un día más tarde, y no siempre.

Varios clanes (Assamitas, Seguidores de Set, Malkavian y Nosferatu) utilizan este poder, pero si define a alguno es a este último. Algunos Vástagos antiguos creen que Caín, o quizá Lilith, concedió a este clan con la Disciplina para compensar sus terribles deformidades físicas.

La mayoría de los poderes de Ofuscación duran una escena si el vampiro no los mantiene. Una vez evocados no se requiere mucho esfuerzo mental para mantenerlos en marcha.

• Capa de Sombras

En este nivel el vampiro depende de las sombras y coberturas cercanas para ayudarse a ocultar su presencia. Aparecerá y se esconderá en lugares oscuros, desapareciendo de la vista. Mientras el Vástago permanezca quieto y en silencio detrás de algún tipo de cobertura (una cortina, un matorral, el marco de una puerta, una farola, un callejón) y apartado de una luz directa nadie se fijará en él. Si ataca, cae o es iluminado su enmascaramiento desaparecerá. Además, el engaño no podrá mantenerse ante una observación intensa.

Sistema: mientras el vampiro cumpla los criterios anteriores no serán necesarias tiradas. Siempre que permanezca quieto y en silencio nadie, salvo otro Vástago con un Auspex elevado, podrá dar con él.

•• Presencia Invisible

Con experiencia, un vampiro puede llegar a moverse sin ser visto. Las sombras parecerán moverse para ocultarlo y los demás apartarán automáticamente la mirada cuando pase. La gente se apartará inconscientemente para evitar el contacto con la criatura oculta. Aquellos de voluntad más débil podrían abandonar la zona con una inexplicable sensación de inquietud. El vampiro será ignorado a no ser que alguien lo busque deliberadamente o que revele su presencia de forma involuntaria.

Como el Vástago conserva su sustancia física deberá tener cuidado con no hacer nada que pueda descubrir su presencia (tirar un vaso, tropezarse con alguien). Una palabra susurrada o un chirrido de un zapato contra el suelo pueden bastar para interrumpir el poder.

Sistema: no será necesaria tirada alguna a no ser que el personaje hable, ataque o atraiga de algún modo la atención. El Narrador podría pedir una tirada de Astucia + Sigilo si se produce alguna circunstancia que pudiera resultar en el descubrimiento del vampiro. La dificultad dependerá de la situación: pisar un suelo quejumbroso podría ser 5, mientras que atravesar una piscina podría ser 9. Otras acciones pueden necesitar un cierto número de éxitos: hablar en voz baja sin revelar la posición, por ejemplo, exige al menos tres éxitos.

Es imposible ocultar algunas cosas con Presencia Invisible. Aunque un vampiro pueda estar escondido en el momento en que atraviesa una ventana, grita o arroja a alguien al suelo, en el instante posterior será visible para todos. Los espectadores saldrán del sutil hechizo al que les sometía la Ofuscación y, lo que es peor, todos podrán hacer una tirada de Astucia + Alerta (dificultad 7). Los que tengan éxito se desharán por completo de la niebla mental, de modo que recordarán los pasos que el personaje dio hasta entonces como si hubiera estado visible todo el tiempo.

••• Máscara de las Mil Caras

El vampiro puede influir en la percepción de los demás, haciéndoles ver algo diferente a su aspecto inmortal. Aunque la forma física no cambia, los observadores incapaces de detectar la verdad percibirán lo que el Vástago desee.

El vampiro tiene que tener una idea muy clara de la imagen que desea proyectar. La principal decisión es si se desea crear un rostro imaginario o sobreimponer el de otra persona. Las facciones inventadas son más difíciles de componer con proporciones creíbles, pero es más fácil mantener este disfraz que tener que hacerse pasar por otro. Por supuesto, las cosas son mucho más sencillas si el Vástago pide prestado un rostro pero no se preocupa por interpretar su personalidad.

Sistema: el jugador tira Manipulación + Interpretación (dificultad 7) para determinar la calidad del disfraz. Si el vampiro trata de hacerse pasar por otro deberá poder echarle un buen vistazo antes de "ponerse la máscara". El Narrador puede aumentar la

dificultad si solo ha tenido tiempo de vislumbrar a su objetivo. La tabla siguiente indica el éxito obtenido al fabricar este engaño.

Hacerse pasar por otro tiene problemas evidentes. El personaje debería tener al menos una información básica sobre la persona; un engaño especialmente complicado (hacerse pasar por un amante o un amigo íntimo) exige de una cierta familiaridad con el objetivo para poder tener alguna posibilidad.

1 éxito	El vampiro conserva su altura y peso, con algunos cambios en sus rasgos. Los Nosferatu podrán parecer humanos (aunque feos).
2 éxitos	Aspecto diferente al propio; la gente no le reconocerá.
3 éxitos	Tiene el aspecto deseado.
4 éxitos	Transformación completa, incluyendo gestos, movimientos, aspecto y voz.
5 éxitos	Alteraciones profundas (sexo opuesto, edad muy diferente, cambio importante de tamaño).

●●●● Desvanecimiento

Esta potente expresión de la Ofuscación permite al vampiro desaparecer de la vista. Tan profundo es el efecto que el inmortal puede esfumarse a pesar de tener a alguien delante.

Aunque la desaparición en sí es muy sutil, su impacto en los presentes no lo será en absoluto. Casi todos los mortales se asustarán y huirán. Los más débiles podrían borrar de su memoria todo recuerdo del Vástago. Aunque los vampiros no son dados a tales azoramientos, también ellos podrían quedar momentáneamente sorprendidos por la desaparición.

Sistema: el personaje tira Carisma + Sigilo; la dificultad será la Astucia + Alerta del objetivo (utiliza el valor más alto si se desaparece en una multitud). Con tres éxitos o menos el personaje se difuminará pero no se desvanecerá, convirtiéndose en una figura indistinta y fantasmal. Con más de tres éxitos la desaparición será total. Si el jugador logra más éxitos que la Fuerza de Voluntad del espectador, éste olvidará que el vampiro estuvo allí.

Seguir al personaje en su aspecto fantasmal requiere de una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Un éxito indica que la persona puede interactuar normalmente con el vampiro (aunque éste tendrá un aspecto profundamente inquietante). Un fallo resulta en un +2 a la dificultad (máximo 10) si se intenta actuar de algún modo sobre el Vástago. El Narrador puede pedir nuevas tiradas de observación si el vampiro se desplaza hacia un entorno en el que sea difícil de detectar (se introduce en las sombras, se oculta tras un obstáculo, se mezcla con una multitud). Cuando el vampiro es totalmente invisible se le tratará como en el poder Presencia Invisible.

Una persona sujeta al Desvanecimiento hará una tirada de Astucia + Coraje (los mortales con dificultad 9, los inmortales con 5). Un éxito indica que se puede reaccionar inmediatamente (aunque después de que el vampiro haya realizado su acción de ese turno). Un fallo significa que el espectador quedará confundido durante dos turnos mientras su mente trata de dar una explicación a lo sucedido.

●●●●● Encubrimiento de la Concurrencia

En este nivel de poder el vampiro puede extender sus capacidades para cubrir una zona. El inmortal podrá emplear cualquier poder de Ofuscación no solo sobre sí mismo, sino también sobre los que le rodean (si lo desea).





Cualquier persona protegida que comprometa el encubrimiento aparecerá ante los demás. Además, si el invocador del poder se expone lo hará con todos los demás. Este poder es especialmente útil si el vampiro tiene que llevar su séquito a un lugar seguro sin atraer la atención de los demás.

Sistemas: el personaje podrá ocultar a una persona adicional por cada círculo en Sigilo que posea. Podrá conceder al grupo un único poder de Ofuscación en un momento dado, que aunque se aplique a todos solo requerirá de una tirada. Todos deben seguir las exigencias del poder para que éste permanezca en efecto. Cualquiera que no lo haga será descubierto, pero no traicionará a los demás. Solo si el propio vampiro falla desaparecerá el efecto para todos.

Potencia

Los vampiros dotados con esta Disciplina poseen una fuerza sobrenatural. Potencia permite saltar enormes distancias, levantar grandes pesos y golpear a los enemigos con terrible contundencia. Incluso los niveles menores otorgan a los Vástagos una capacidad física que va más allá de sus limitaciones humanas. Se sabe que los inmortales más poderosos saltan tanto que parecen volar, arrojan coches como si fueran latas de refresco y atraviesan el hormigón con sus puños como si fuera cartón. Aunque las Disciplinas mentales son asombrosas, la brutal eficacia de Potencia es formidable en sí misma.

Los clanes Brujah, Giovanni, Lasombra y Nosferatu son los principales custodios de esta Disciplina, aunque muchos vampiros de los demás clanes buscan a alguien que les enseñe sus secretos.

Sistema: el jugador realiza normalmente todas las pruebas de Fuerza, pero sumando un éxito automático por cada punto que tenga en Potencia. Por tanto, el personaje logrará casi todas las proezas de Fuerza sin siquiera tirar los dados. En el combate desarmado o con armas cuerpo a cuerpo los éxitos automáticos se aplican a las tiradas de daño.

Presencia

Ésta es la Disciplina de la atracción sobrenatural. Los Vástagos que desarrollan Presencia pueden inspirar un fervor fanático, una pasión devota o un inexplicable terror tanto en mortales como en inmortales. Este poder sutil es una de las Disciplinas más útiles que un vampiro puede poseer.

Presencia es notable porque, al contrario que casi todas las demás Disciplinas, algunos de sus poderes pueden emplearse contra una multitud. El Vástago puede poner bajo su hechizo a grupos numerosos mientras su rostro sea visible para todos aquellos a los que quiere afectar: ni siquiera es necesario el contacto ocular. Además, esta Disciplina trasciende la raza, la religión, el sexo, la clase y (lo que es más importante) la naturaleza sobrenatural. En teoría, los poderes tienen la misma posibilidad de afectar a un Matusalén que a un taxista. En la práctica, aunque Presencia puede convencer a casi cualquier inmortal, los más viejos y astutos notarán más fácilmente su influencia y podrán resistirla con su voluntad sobrenatural.

Además de sus usos deliberados, Presencia confiere al vampiro un encanto indescifrable. Destacará en cualquier multitud y atraerá el interés (y a menudo el deseo) de todos los que le rodean, aunque no haga más que quedarse de pie. Cuanto mayor sea la puntuación de Presencia mayor será este encanto y mayor impacto tendrá en los demás.

Cualquiera puede resistir la Presencia durante un turno gastando un punto de Fuerza de Voluntad y superando una tirada del mismo Rasgo (dificultad 8), pero habrá que seguir realizando

este gasto cada turno hasta librarse de la mirada del vampiro (o, en el caso de Invocación, hasta que desaparezca el efecto). El modo más sencillo de lograrlo es girarse y dejar de mirar. Los que no comprenden que están sometidos a una influencia sobrenatural (el caso de casi todos los mortales) no suelen pensar en esta táctica, pero cualquier vampiro inteligente la empleará. Los Vástagos de al menos tres generaciones menos que el "invocador" tendrán que hacer una única tirada de Fuerza de Voluntad para ignorar la Presencia durante toda la escena, no teniendo además que emplear puntos de Fuerza de Voluntad para ello.

El principal inconveniente de esta Disciplina es que solo controla las emociones. Puede hacer que los demás tengan determinados sentimientos hacia el vampiro, pero no otorga un control directo sobre ellos. Aunque la gente tendrá muy en cuenta cualquier orden recibida del Vástago, sus actos serán suyos. Las directivas suicidas o ridículas no parecerán más lógicas solo porque las realice alguien fascinante. Sin embargo, una elocuencia inspirada o una gran fortuna empleadas junto a esta Disciplina pueden lograr que todos vayan por el camino marcado.

Los Brujah, los Seguidores de Set, los Toreador y los Ventrue son adeptos en Presencia. Los últimos pueden ser los más hábiles, gracias a su eficaz combinación con Dominación.

• Fascinación

Este poder amplifica el magnetismo sublime que esta Disciplina otorga al vampiro. Todos los que estén cerca sentirán un repentino deseo de acercarse a él y serán más receptivos a sus puntos de vista. Se trata de un medio de comunicación de masas extremadamente útil. No importa demasiado lo que se diga: el corazón de los afectados se inclinará hacia las opiniones del Vástago. Los débiles querrán estar de acuerdo con él, y aunque los de mayor voluntad puedan resistirse pronto se verán superados en número. Fascinación puede convertir una decisión arriesgada en una resolución cierta a favor del vampiro, antes siquiera de que nadie sepa que las tornas han cambiado.

A pesar de la intensidad de esta atracción, los afectados no perderán su instinto de conservación. El peligro rompe el poder de la fascinación, igual que abandonar la zona. Sin embargo, las víctimas de esta atracción recordarán cómo se sentían en presencia del vampiro, lo que afectará a sus reacciones si se vuelven a encontrar.

Sistema: el jugador tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). El número de éxitos obtenidos determina cuánta gente se ve afectada, tal y como se indica en la tabla siguiente. Si hay más gente presente de la que el vampiro puede afectar, Fascinación actuará primero sobre aquellos de menor Fuerza de Voluntad. El poder permanecerá en efecto el resto de la escena, o hasta que el personaje decida cancelarlo

1 éxito	Una persona
2 éxitos	Dos personas
3 éxitos	Seis personas
4 éxitos	Veinte personas
5 éxitos	Todos los que se encuentran cerca del vampiro (un auditorio, una turba)

Los afectados podrán emplear puntos de Fuerza de Voluntad para superar el efecto, pero deberán hacerlo cada turno mientras permanezcan cerca del Vástago. En cuanto gasten tantos puntos de Fuerza de Voluntad como éxitos lograra el vampiro se romperá la Fascinación, y no se verán afectados por ella el resto de la escena.

•• Mirada Aterradora

Aunque todos los Vástagos pueden asustar a los demás revelando físicamente sus verdaderas naturalezas vampíricas (mostrando sus garras y colmillos, mirando con malevolencia, siseando), este poder se concentra en elementos capaces de enloquecer de terror. Sirve para crear en las víctimas un miedo insoportable que puede llevarlas a la demencia, a la inmovilidad o la lucha temeraria. Hasta los más valientes se apartarán del temible semblante del vampiro.

Sistema: el jugador tira Carisma + Intimidación (la dificultad es la Astucia + Coraje de la víctima). Un éxito indica que el objetivo es amedrentado, mientras que un fallo significa que queda sorprendido, pero no aterrorizado. Tres o más éxitos hacen que la víctima huya despavorida. Los que no tengan dónde escapar preferirán arañar las paredes para abrir un túnel antes que contemplar el rostro del Vástago. Además, cada éxito restará un dado a las reservas del objetivo del próximo turno.

Se pude intentar emplear este poder una vez por turno, aunque también se puede utilizar con una tirada extendida, sumando los éxitos para subyugar completamente a la víctima. Cuando ésta haya perdido tantos dados que no pueda realizar acción alguna, estará tan aterrada que caerá al suelo en posición fetal y empezará a llorar. Un fallo en esta acción extendida representa una ruptura de la concentración: se perderán todos los éxitos acumulados y se deberá empezar de nuevo el tuno siguiente, pudiendo actuar la víctima con normalidad.

Un fracaso en cualquier momento significa que el objetivo no quedará impresionado en modo alguno (quizá llegue a considerar cómicos los gestos del Vástago) y que será inmune a cualquier nuevo uso de Presencia por su parte durante el resto de la historia.

••• Encantamiento

Este poder tuerce las emociones, convirtiendo a los demás en criados serviciales del vampiro. Obedecerán cualquiera de sus deseos, actuando por lo que consideran una auténtica y duradera devoción. Como se trata de un servicio realizado por amor (aunque sea una perversión del mismo), no subyugando voluntades, los sirvientes mantendrán su creatividad e individualidad.

Estos secuaces obedientes son más agradables y animados que los esclavos mentales de la Dominación, pero también más imprevisibles. Además, como Encantamiento tiene una duración temporal el trato con un siervo liberado puede ser problemático. Un Vástago inteligente dispondrá de él después de un servicio leal o lo atará más estrechamente mediante un vínculo de sangre (mucho más fácil de lograr gracias a la aceptación del secuaz).

Sistema: el jugador tira Apariencia + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo); el número de éxitos determina hasta qué punto está encantado el sujeto (ver la tabla siguiente). El Narrador puede preferir hacer la tirada en secreto para que el jugador nunca pueda estar seguro de la fuerza de la atadura. El vampiro pude seguir manteniendo al criado bajo su control, pero solo podrá intentarlo cuando el Encantamiento inicial haya desaparecido. Intentar usar este poder de nuevo cuando aún está en efecto no sirve para nada.



1 éxito	Una hora
2 éxitos	Un día
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Un año

●●●● Invocación

Este impresionante poder permite al vampiro atraer hacia sí a una persona a la que haya conocido. Esta llamada puede afectar a cualquiera, mortal o sobrenatural, a través de cualquier distancia en el mundo físico. El objetivo deberá acudir lo más rápido posible, normalmente sin saber siquiera porqué. Sabe intuitivamente como dar con su invocador, y aunque éste se desplace el sujeto cambiará de rumbo en cuanto le sea posible. Seguirá al vampiro, no a un lugar predeterminado.

Aunque este poder permite al Vástago llamar a alguien que está a una enorme distancia, normalmente es más eficaz si se usa de forma local. El objetivo podrá coger el primer vuelo disponible, pero si el viaje de Kyoto a Milwaukee tarda más de lo que el vampiro requiere no valdrá de nada. Evidentemente, los recursos financieros son un factor importante; si no se tiene dinero para viajar deprisa se tardará mucho más tiempo en llegar.

La víctima piensa principalmente en llegar hasta su invocador, pero sin olvidar su bienestar. Esto no es preocupante si solo se tiene que atravesar una habitación (salvo que esté llena de macarras armados, claro). El objetivo mantendrá los instintos de conservación, y aunque no evitará la violencia para alcanzar su destino no se expondrá a situaciones suicidas.

La invocación desaparece al amanecer, así que salvo que el objetivo sepa cómo llegar hasta su destino tras la primera llamada, habrá que volver a utilizar el poder cada noche. Mientras el vampiro lo desee sabe que se encontrará alguna noche con la víctima... siempre que a ésta no le pase nada por el camino, claro.

Sistema: el jugador tira Carisma + Subterfugio. La dificultad base es 5, pero aumenta a 7 si se trata de llamar a un completo extraño. Si el personaje ha utilizado en el pasado Presencia con éxito en el objetivo la dificultad bajará a 4, pero si el intento no tuvo éxito aumentará a 8.

El número de éxitos logrados indica la velocidad y la actitud de la víctima:

1 éxito	Se acercará lenta y dubitativa.
2 éxitos	Se acercará suspicaz y será detenida por obstáculos sencillos.
3 éxitos	Se acercará a una velocidad razonable.
4 éxitos	Se acercará rápidamente, superando cualquier obstáculo del camino.
5 éxitos	La víctima correrá hacia el vampiro haciendo cualquier cosa para llegar.

●●●●● Majestad

En esta fase el vampiro puede multiplicar su encanto sobrenatural: si es atractivo se hará insufriblemente bello, si es feo se convertirá en un demonio monstruoso. Majestad inspira respeto universal, devoción o miedo (o todas estas emociones a la vez) en aquellos que rodean al vampiro. Los débiles harán lo que sea por cumplir sus menores deseos, y hasta los más resistentes tendrán dificultades para negarle nada.

Los afectados verán al vampiro tan formidable que no se arriesgarán a contrariarle. Alzar la voz será difícil, y levantar la mano impensable. Los pocos que logren ignorar este poderoso encanto y que se opongan pueden ser apabullados por las demás víctimas sin que el inmortal tenga que levantar un dedo.

Bajo la influencia de la Majestad los corazones se rompen, el poder tiembla y los valientes temen. Los Vástagos inteligentes emplean esta capacidad con sumo cuidado, tanto contra mortales como inmortales. Aunque sirve para amedrentar a políticos influyentes y a venerables miembros de la primogenitura, se debe tener precaución para que la víctima no regrese en busca de venganza. Después de todo, alguien humillado frente a los demás pierde utilidad rápidamente, y si se trata de un Vástago tiene siglos para planear su desquite.

Sistema: no se necesitan tiradas por parte del vampiro, pero deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad. La víctima deberá hacer una tirada de Coraje (la dificultad es el Carisma + Intimidación del personaje) si desea insultar al vampiro, o simplemente llevarle la contraria. Un éxito permite actuar normalmente por el momento, aunque se sentirá el terrible peso del desagrado del Vástago. Si la víctima falla cambiará sus intenciones inmediatamente y hará cualquier cosa para humillarse ante el vampiro y suplicar su perdón, no importa quién esté delante. Los efectos de Majestad duran una escena.

Protean

Esta Disciplina permite al vampiro manipular su forma física. Algunos Vástagos consideran que se trata de una conexión aumentada con el mundo natural, pero otros lo ven como una magnificación de la marca de Caín. En cualquier caso, los vampiros que desarrollan Protean pueden hacerse crecer garras bestiales, asumir la forma de lobos y murciélagos, transformarse en niebla o fundirse con la tierra.

Normalmente los vampiros pueden emplear otras disciplinas estando transformados: un Vástago en forma de lobo podrá leer auras y comunicarse con otros animales. Sin embargo, en algunas situaciones el Narrador puede decidir que un inmortal no puede emplear alguno de sus poderes. Después de todo, un vampiro en forma de niebla no podrá usar Dominación, ya que no tiene ojos con los que contactar. Las ropas y objetos personales del Vástago también cambiarán con la transformación, siendo presumiblemente absorbidos en su sustancia. Los vampiros no pueden transfigurar así objetos grandes u otras criaturas: Protean es una expresión *personal* de los poderes de la no-muerte.

Un vampiro con una estaca en el corazón, y por tanto con el alma atrapada en su forma física, no puede transformarse. Algunos aseguran que los Gangrel más poderosos (los que han llegado a dominar los niveles más altos de la Disciplina) pueden evitar estas limitaciones.

El clan Gangrel es maestro en Protean, aunque algunos vampiros de otros clanes aprenden de ellos su secreto.

• Los Ojos de la Bestia

El vampiro ve perfectamente en la oscuridad total: no necesita luz para percibir detalles incluso en la cueva o en el sótano más oscuros. La Bestia será evidente en sus ojos de color rojo brillante, algo que con seguridad asustará a los mortales.

Sistema: el personaje debe declarar su deseo de invocar los Ojos. No hace falta tirada, pero el cambio tarda un turno completo en realizarse. Mientras los Ojos estén manifestados se sufrirá un +1 a la dificultad de las tiradas Sociales con mortales, salvo que tome alguna medida para ocultarlos (las gafas de sol son la solución más sencilla).

Un vampiro sin este poder inmerso en una total oscuridad sufrirá una penalización de +2 a la dificultad de casi todas las acciones. A opción del Narrador, los ataques a distancia, las tiradas extendidas y las labores de precisión (las que requieren más de un éxito para completarse) pueden ser imposibles.

•• Garras Salvajes

Las uñas del vampiro se transforman en grandes garras bestiales. Estas armas están terriblemente afiladas y destrozan la carne con facilidad, pudiendo llegar a atravesar la piedra y el metal sin demasiados problemas. La Bestia también estará presente en las garras, convirtiéndolas en armas temibles contra otros inmortales. Se rumorea que algunos Gangrel han modificado este poder para convertir sus colmillos vampíricos en armas similares a las de los jabalíes.

Sistema: las garras crecen automáticamente como respuesta al deseo del personaje, pudiendo surgir en las manos y en los pies. La transformación requiere del gasto de un punto de sangre y tarda un turno en completarse.

El personaje atacará normalmente, pero las garras infligirán [Fuerza +1] dados de daño agravado. Las demás criaturas sobrenaturales no podrán absorber este daño, salvo que se empleen poderes como Fortaleza. Además, la dificultad de todas las escaladas se reducirá en 2.

••• Fusión con la Tierra

Este poder, uno de los dones más apreciados de los Gangrel, permite al vampiro convertirse en uno con la tierra. El inmortal se hundirá literalmente en el suelo y transmutará su sustancia para vincularse a él.

El Vástago quedará totalmente sumergido y no podrá moverse. Además, es imposible fundirse a través de otro material. Una tarima de madera, el asfalto y hasta el césped artificial bloquean este poder, aunque es relativamente sencillo utilizar las Garras Salvajes para abrirse paso y exponer la tierra desnuda.

Al enterrarse el Vástago quedará completamente protegido de la luz del sol, por lo que es ideal en la naturaleza. También es el método preferido por aquellos vampiros que desean dormir durante unos cuantos siglos: estos seres reciben el abrazo de la tierra y recuperan su fuerza y su poder mientras descansan. Los más supersticiosos y paranoicos aseguran que miles de Ancianos duermen enterrados para despertar la noche de la Gehena.

Mientras esté fundido, el vampiro se encontrará en un estado transitorio entre la carne y la tierra. Su presencia física se hallará tanto en el mundo real como en el plano astral, por lo que será difícil de detectar, incluso por medios sobrenaturales. Sin embargo, si se mueve la tierra ocupada por el inmortal o si se afecta a su presencia astral, el vampiro regresará inmediatamente al mundo físico (totalmente despierto), expulsando tierra y polvo mientras la carne desplaza el suelo.

Sistema: no es necesario tirar dados, pero el personaje tiene que gastar un punto de sangre. La inmersión en la tierra es



automática y tarda un turno en completarse. Durante este tiempo el personaje entrará en un estado ligeramente superior al letargo, sintiendo su entorno solo de forma confusa. Para que el vampiro pueda levantarse antes del momento deseado y responder así a alguna emergencia, el jugador tendrá que hacer una tirada de Humanidad (dificultad 6).

Como el Vástago se encontrará en este estado transitorio, cualquier intento de localizarle (mediante el olfato, la búsqueda de su aura, el viaje astral) tendrá un +2 a la dificultad. Los viajeros astrales no podrán afectarle directamente, sintiendo su cuerpo como una masa esponjosa fácil de atravesar con las manos desnudas. Si se cava en el mundo material se encontrará una zona de tierra extraordinariamente densa, casi tanto como la roca.

Cualquier intento de violencia contra el vampiro enterrado en cualquiera de los dos planos resultará en su regreso a la naturaleza física, expulsando la tierra que formó parte de su cuerpo en una lluvia cegadora (durante ese turno todas las tiradas de Percepción tendrán un +2 a la dificultad). El propio vampiro restará 2 a su iniciativa durante ese mismo turno debido a la desorientación. Una vez expulsado de la tierra podrá actuar normalmente.

●●●● La Forma de la Bestia

Este poder concede al vampiro la legendaria capacidad para convertirse en lobo o murciélago. Un Vástago cambiado de este modo se transforma en un representante especialmente imponente de la especie. Será muy superior a los animales normales, incluso a aquellos poseídos por Comunión de Espíritus. Conservará su propia psique y su temperamento, pero podrá emplear las habilidades de su forma bestial: los sentidos agudizados del lobo y el vuelo del murciélago.

Se sabe de algunos vampiros que se transforman en otros animales más adecuados a su entorno: chacales en África, enormes ratas en entornos urbanos, etc.

Sistema: el personaje gasta un punto de sangre y sume la forma deseada. La transformación tarda tres turnos en completarse (el gasto de puntos de sangre adicionales reduce el tiempo en un turno por punto, hasta un mínimo de uno). El vampiro conservará su forma hasta el siguiente amanecer, salvo que desee cambiar antes. Las ropas y los pequeños objetos personales se transformarán con él.

Estando en este estado el Vástago podrá emplear todas sus Disciplinas excepto Nigromancia, Serpentis, Taumaturgia y Vicisitud. Además, cada forma otorga las habilidades de la criatura en cuestión. En forma de lobo las garras y colmillos causarán [Fuerza + 1] dados de daño agravado, correrá al doble de la velocidad normal y todas las dificultades de tiradas de Percepción se reducirán en dos. En forma de murciélago se reducirá la Fuerza en 1, pero se podrá volar a 35 km/h, las dificultades de todas las tiradas para escuchar descenderán en 3 y los ataques recibidos tendrán un +2 a la dificultad por el pequeño tamaño.

El Narrador puede permitir asumir otras formas, pero deberá establecer las capacidades obtenidas.

●●●●● Forma de Niebla

Este poder verdaderamente inquietante permite al vampiro transformarse en niebla. Su forma física se dispersará en una bruma sometida por completo a la voluntad del inmortal. Flotará a buena velocidad y podrá pasar por debajo de las puertas, a través

de una mampara, por una cañería o por cualquier otra pequeña abertura. Aunque un viento fuerte puede desviar al vampiro de su rumbo, ni siquiera un huracán podría dispersar la niebla.

Algunos vampiros creen que este poder es una expresión del control total del Vástago sobre el mundo material, mientras que otros opinan que se trata de la manifestación del alma inmortal (aunque esté condenada).

Sistema: no se necesita tirada, aunque debe gastarse un punto de sangre. La transformación tarda tres turnos en completarse, aunque el personaje puede reducir este tiempo en un turno por cada punto de sangre adicional (hasta un mínimo de un turno). Los vientos fuertes pueden llevarse al personaje; para resistirse a este efecto solo se podrá emplear la puntuación de Potencia (si existe).

El vampiro será inmune a todos los ataques físicos, aunque los sobrenaturales le afectarán del modo habitual. Además, se recibirá un nivel de daño menos del fuego o la luz del sol. Mientras esté en este estado el Vástago no podrá atacar físicamente, lo que incluye a otros vampiros en forma de niebla. Podrá emplear las Disciplinas que no requieran una sustancia física.

Quimerismo

Los Ravnos son herederos del legado de la ilusión, aunque nadie sabe exactamente el motivo. Los antiguos del clan suelen hablar crípticamente (y solo si se les pregunta del modo correcto) de *ghuls* y rakshasas, y las capacidades de transformación de su fundador Antediluviano son tema habitual de conversación alrededor de sus hogueras. Sea cual sea la fuente, los nómadas Ravnos disponen de una potente arma en su arsenal: la Disciplina Quimerismo.

Se trata del arte de la conjuración; el vampiro puede acceder a sus reservas interiores y dar vida a los fantasmas. Estas imágenes falsas pueden confundir tanto a los sentidos mortales como al equipamiento de detección. Si el poder del Cainita es lo suficientemente fuerte, las ilusiones creadas serán capaces de engañar incluso a los sentidos agudizados de los vampiros. Los Ravnos disfruten empleando su poder para seducir, engañar o esclavizar a los mortales, comprando su alma a cambio de algo que en realidad no existe.

Las ilusiones creadas mediante Quimerismo pueden ser descubiertas por Auspex (consulta "Ver lo Invisible"). También pueden ser detectadas por una víctima que "demuestre" la falsedad de la imagen (por ejemplo, una persona que se encuentre un muro ilusorio, que exprese su incredulidad y que lo atraviese con la mano eliminará la ilusión).

• Ignis Fatuus

El vampiro puede conjurar un espejismo estático menor que confunde un sentido. Por ejemplo, podría evocar un hedor sulfuroso, la imagen de una cortina o el tacto de la seda. Aunque se pueden sentir sensaciones táctiles, estos "fantasmas" no tendrán sustancia real; un muro invisible con tacto no sirve para encerrar a nadie y un alambre de espinos invisible no puede causar daño alguno.

Sistema: el jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para crear la ilusión, que durará hasta que el Ravnos abandone los alrededores (saliendo de la habitación, por ejem-



plo) o hasta que alguien la descubra por lo que es. El Cainita puede eliminar la ilusión en cualquier momento, lo que no requiere más que una leve orden mental.

●● Fata Morgana

El Cainita ya puede crear ilusiones que afecten a todos los sentidos, aunque sigan siendo estáticas. Por ejemplo, podría hacer que un sótano húmedo pareciera un jardín suntuoso, aunque no sería capaz de crear las llamas móviles de las velas ni el agua de una fuente. De nuevo, el engaño no dispondrá de forma sólida, aunque es fácil que un horrible catre parezca una cómoda y agradable cama con dosel.

Sistema: el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y otro de sangre para crear la imagen. Estas ilusiones estáticas permanecerán hasta que sean disueltas del mismo modo que un Ignis Fatuus.

●●● Aparición

Aparición no es un poder en sí mismo, pero permite a un vampiro dar movimiento a una ilusión creada mediante los dos poderes anteriores. Por tanto, el Ravnos podría crear la ilusión de un ser vivo, agua en movimiento, tejidos ondulantes y fuegos rugientes.

Sistema: el creador gasta un punto de sangre para hacer que la ilusión se mueva de un modo específico. Solo podrá cambiar este patrón si no ha hecho otra cosa desde que creó el espejismo que concentrarse en él.

●●●● Permanencia

Este poder, también empleado junto a Ignis Fatuus y Fata Morgana, permite a un espejismo permanecer aunque el vampiro no lo esté viendo. De este modo, un Ravnos podría disfrazar sus refugios temporales con un falso manto de lujo, o evitar a los intrusos con perros guardianes imaginarios.

Sistema: el vampiro solo tiene que gastar un punto de sangre para que una ilusión se haga permanente (aunque puede interrumpirse a voluntad).

●●●●● Realidad Horrenda

En vez de crear simples ilusiones el vampiro puede proyectar alucinaciones directamente en la mente de la víctima. El objetivo de estas ilusiones cree completamente que las imágenes son reales: un fuego alucinatorio podría quemarle, una horca imaginaria podría estrangularle y una pared ilusoria podría detenerlo. Este poder solo afecta a una persona cada vez. Aunque los demás pueden intentar convencer a la víctima de que sus terrores no son reales, no les creerá.

Sistema: una Realidad Horrenda cuesta dos puntos de Fuerza de Voluntad para ponerse en marcha y dura toda una escena (aunque sus efectos pueden prolongarse; ver más adelante). Si el vampiro está tratando de herir a su víctima, el jugador deberá tirar Manipulación + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Autocontrol de la víctima). Cada éxito causa un nivel de salud de daño; si el jugador desea infligir menos daño podrá anunciar una cantidad máxima antes de tirar. No se puede llegar a matar a las víctimas, aunque un objetivo débil del corazón podría sufrir un ataque fatal. Una víctima "muerta" por un asalto ilusorio quedará inconsciente y entrará en letargo. Todas las heridas desaparecerán cuando se convenza de que en realidad no ha sufrido daño alguno. Por supuesto, esta cura podría llevar muchísimo tiempo, llegando a necesitar terapia psicológica. No hay que tomarse nunca a la ligera el terrible poder del Quimerismo.

Serpentis

Serpentis es el legado de Set, su don para sus hijos. Los Seguidores guardan celosamente los secretos de la Disciplina, enseñando el arte reptiliano solo a aquellos a los que consideran dignos (casi nunca a extraños). Muchos Cainitas temen a los Setitas por estos poderes de la serpiente y el tentador. La Disciplina puede evocar en los demás un terror casi primordial, especialmente en aquellos que recuerdan la historia del Edén. Después de todo, sisean los Setitas, la serpiente es un mal aún más antiguo que el propio Caín...

● Los Ojos de la Serpiente

Este poder concede al Seguidor la legendaria mirada hipnótica de la serpiente. Sus ojos se volverán dorados con grandes iris negros y los mortales en las cercanías se sentirán atraídos por él. Cualquier humano que se encuentre con esta misteriosa mirada quedará inmovilizado. Hasta que el vampiro no deje de observar a su víctima ésta no podrá moverse.

Sistema: no es necesaria tirada alguna, pero este poder puede evitarse si el mortal tiene la precaución de no mirar al Setita a los ojos. Los vampiros y otras criaturas sobrenaturales (Lupinos, magos, etc.) también pueden verse afectados si el Seguidor de Set hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si se les ataca estando hipnotizados, estos seres especiales podrán gastar un punto de Fuerza de Voluntad para liberarse.

●● La Lengua del Áspid

El Setita puede extender su lengua a voluntad, dividiéndola además en dos como las de las serpientes. Este apéndice puede alcanzar los 50 cm, y en combate cuerpo a cuerpo es un arme terroríficamente eficaz.

Sistema: el filo de la lengua es capaz de abrir heridas agravadas (dificultad 6, Fuerza). Si el Setita logra herir al enemigo podrá beber su sangre el turno siguiente, como si hubiera hundido los colmillos en su cuello. Por muy horripilante que parezca, la caricia de la lengua es muy similar a la del Beso, y es capaz de dejar a las víctimas mortales indefensas por el miedo y el éxtasis. Además, la lengua es muy sensible a las vibraciones, permitiendo al Vástago funcionar en la oscuridad que tanto gusta a los Setitas. Metiéndola y sacándola de la boca el vampiro puede reducir todas las penalizaciones relativas a la oscuridad (página 209).

●●● La Piel de la Víbora

Invocando su Sangre el vampiro puede transformar su superficie en una piel escamosa y moteada. Un Vástago en esta forma logra una mayor flexibilidad. La Senda del Guerrero (una línea de Setitas que se adhiere al antiguo código egipcio del guerrero) hace un gran uso de este poder.

Sistema: el vampiro gasta un punto de sangre y otro de Fuerza de Voluntad, convirtiendo su piel en escamas colorea-



das. Esto, combinado con la flexibilidad incrementada del personaje, reduce la dificultad de las tiradas de absorción a 5. El vampiro podrá emplear su Resistencia para absorber el daño agravado de garras y colmillos, pero no el del fuego, la luz solar o las energías mágicas. La boca del Vástago se ensanchará y los colmillos se alargarán, permitiendo a su mordisco causar un dado adicional de daño. Por último, la criatura podrá atravesar cualquier abertura en la que quepa su cabeza.

La Apariencia del vampiro bajará a 1, y si se le observa tendrá un aspecto claramente inhumano, aunque un transeúnte despistado no se daría cuenta si el Vástago estuviera oculto en las sombras o llevara ropa pesada.

●●●● La Forma de la Cobra

El Setita puede cambiar su forma para convertirse en una enorme cobra negra. La serpiente pesará tanto como la forma humana del vampiro, extendiéndose a lo largo de tres metros y teniendo el grosor de un muslo humano. La Forma de la Cobra otorga diversas ventajas, incluyendo un mordisco venenoso, la capacidad de deslizarse por huecos pequeños y un olfato muy superior al normal. En esta forma se podrán utilizar todas las Disciplinas que no precisen de manos (como Garras Salvajes).

Sistema: el Setita gasta un punto de sangre; el cambio es automático, pero tarda tres turnos. La ropa y los objetos personales pequeños se transformarán con el vampiro, que permanecerá en su nueva forma hasta el amanecer (salvo que desee cambiar antes). El Narrador puede conceder dados adicionales a todas las tiradas de Percepción relacionadas con el olfato, pero las del oído aumentan en dos. El mordisco de la cobra causará un daño igual al del vampiro, pero no será necesario apresar a la víctima; además, el veneno inyectado es mortal para los humanos.

●●●●● El Corazón de las Tinieblas

El Setita que domina hasta aquí Serpentis puede arrancarse el corazón del cuerpo. Puede llegar a utilizar esta habilidad con otros Cainitas, aunque para ello se requieren varias horas y una esperpéntica cirugía. Solo la luna nueva, la luna invisible, puede conceder éxito a este poder. Si se realiza en cualquier otra ocasión el rito fracasará. Tras la extracción del corazón, el Setita lo deposita en una pequeña urna de arcilla que luego oculta o entierra cuidadosamente. No se verá afectado por ninguna estaca que le atraviese el pecho y tendrá menos dificultades para resistirse al frenesí. El corazón es el trono de las emociones, así que la dificultad de las tiradas para no perder el control disminuirá en dos.

Los Setitas son muy cuidadosos a la hora de proteger sus corazones de cualquier peligro. Si alguien se hiciera con él estarían totalmente a su merced. Solo es posible destruir estos corazones arrojándolos al fuego o exponiéndolos a la luz del sol. Si esto sucede el Setita morirá en ese mismo momento, hirviendo en una masa de cenizas y huesos enne-

grecidos. Clavar una estaca de madera en un corazón induce un letargo instantáneo.

Un vampiro puede llevar su corazón con él o enterrar corazones falsos en diferentes lugares, pero siempre se suele evitar el lugar donde está el auténtico para evitar su detección. Los que más saben de los Seguidores de Set aseguran que los antiguos más corruptos suelen quedarse con el corazón de sus subordinados para poder controlarlos mejor, estén donde estén.

Sistema: este poder no requiere tirada. Los que sean testigos del Setita arrancándose el corazón de su pecho (o sacándoselo a otro vampiro) deberán hacer tiradas de Coraje. Un fallo puede significar desde un profundo malestar hasta una total repulsión, posiblemente incluso el Rötschreck.

Taumaturgia

La Taumaturgia engloba la magia de la sangre y otras artes de hechicería. Es una Disciplina única del clan Tremere, que la protege con el máximo celo. Algunos Vástagos rumorean que existen cábalas místicas de Tremere dedicadas a cazar a los taumaturgos que no pertenecen al clan.

Los Tremere crearon esta Disciplina combinando la hechicería mortal y el poder de la vitae vampírica. Aunque su existencia no es conocida en general por todos los magos humanos, los que saben de ella la consideran una insoportable aberración de la auténtica magia.

La Taumaturgia es versátil y poderosa. Como la Nigromancia, su práctica está dividida en dos parte: sendas y rituales. Las sendas son aplicaciones del conocimiento del vampiro sobre la magia de la sangre, lo que le permite crear efectos a voluntad. Los rituales son de naturaleza más formulaica, similares a los antiguos "conjuros" mágicos de las noches antiguas. Como los Tremere tienen acceso a tantas sendas y rituales diferentes uno nunca sabe qué esperar al enfrentarse a un practicante de esta Disciplina.

Cuando un personaje aprende el primer círculo de Taumaturgia el jugador selecciona una senda, que será considerada la senda primaria (recibiendo automáticamente un círculo en ella, así como un ritual de Nivel Uno). A partir de ahí, cada vez que el personaje aumente un nivel en Taumaturgia su puntuación en la senda primaria aumentará también en uno. Los rituales se aprenden por separado, como parte de la historia; los personajes no tienen que pagar puntos de experiencia para que sus vampiros los aprendan, aunque deben encontrar a alguien que se los enseñe.

La puntuación en las sendas nunca puede exceder del Nivel Cinco, aunque la puntuación general de Taumaturgia sí (los niveles superiores de las Disciplinas aparecerán en futuros suplementos). Si un personaje alcanza el Nivel Cinco en su senda primaria y aumenta después su Taumaturgia, podrá aplicar este "círculo de senda" libre a una senda diferente. Los Vástagos pueden crear sendas propias (en una colaboración entre el Narrador y el jugador) cuando alcanzan el sexto nivel de Taumaturgia.

Son muchos los vampiros que (sabiamente) temen esta Disciplina. Se trata de una habilidad muy poderosa y versátil, ya que mediante la magia se puede conseguir prácticamente todo lo que se desee.

Sendas Taumatúrgicas

Las sendas definen los tipos de magia que un vampiro puede realizar. Un Vástago suele aprender su senda primaria de su sire, aunque se ha oído hablar de vampiros que estudian con muchos tutores, aprendiendo todos sus secretos.

Como ya se ha mencionado, la primera senda aprendida es considerada primaria y aumenta automáticamente cada vez que se eleva el nivel de la propia Disciplina. Las sendas secundarias pueden adquirirse una vez se tienen dos o más círculos en la primaria, y deben aumentarse separadamente mediante puntos de experiencia. Además, la puntuación de un vampiro en su senda primaria debe ser siempre al menos un círculo superior que todas las secundarias, hasta que se haya dominado por completo. Cuando el personaje alcanza el nivel cinco en la senda primaria las secundarias pueden aumentarse también hasta este punto.

Cada vez que el personaje invoca uno de los poderes de una senda Taumatúrgica el jugador debe gastar un punto de sangre y hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra el nivel del poder + 3. Solo se necesita un éxito para provocar el efecto: la potencia de la magia de la sangre la determina su nivel, no los éxitos obtenidos. Un fallo indica que la magia no surte efecto, mientras que un fracaso significa que el personaje pierde un punto de Fuerza de Voluntad *permanente*. La Taumaturgia no es un arte que se estudie por mera afición...

La Senda de la Sangre

Casi todos los Tremere estudian la Senda de la Sangre como su senda primaria. Abarca algunos de los principios más fundamentales de la Taumaturgia manipulando la vitae vampírica. Si un jugador desea elegir otra senda como primaria deberá tener un buen motivo (aunque se conocen casos).

• El Sabor de la Sangre

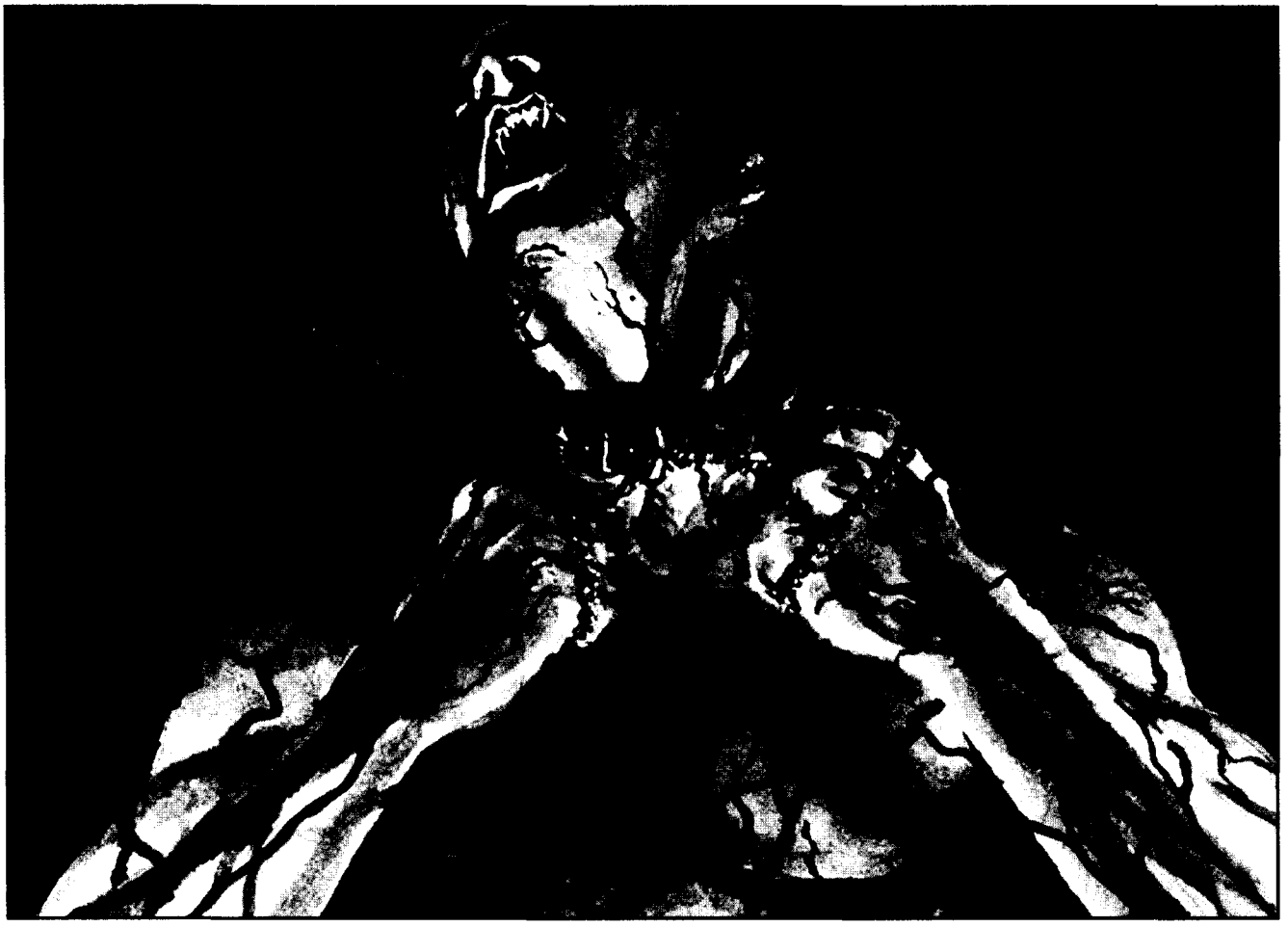
Este poder fue desarrollado como un medio de conocer el poder de un enemigo, una habilidad extremadamente importante en las primeras y tumultuosas noches del clan Tremere. Con solo catar la sangre del objetivo el taumaturgo puede determinar cuánta vitae le queda, si se trata de un vampiro, cuándo se alimentó por última vez, su generación aproximada y, con tres o más éxitos, si ha cometido diablerie recientemente.

Sistema: el número de éxitos obtenidos en la tirada determina cuánta información logra el taumaturgo, así como su precisión.

•• La Furia de la Sangre

Este poder obliga a otro Vástago a gastar sangre contra su voluntad. El taumaturgo debe tocar a su objetivo, aunque solo es necesario un leve contacto. Un vampiro afectado por este poder podría sentir una fuerte ansiedad mientras el taumaturgo aumenta sus Atributos Físicos, pudiendo llegar al borde del frenesí al ver sus reservas de sangre místicamente vaciadas.

Sistema: cada éxito obliga al objetivo a gastar un punto de sangre inmediatamente del modo que desee el atacante. Los puntos gastados de este modo pueden exceder el límite normal por turno indicado para la generación de la víctima. Cada éxito también aumenta en uno la dificultad de las tiradas para resistirse al frenesí.



●●● La Sangre del Poder

El taumaturgo obtiene un control tal sobre su propia sangre que puede "concentrarla", haciéndola mucho más poderosa durante un breve tiempo. En efecto, con este poder se puede rebajar temporalmente la generación de un vampiro. Solo puede emplearse una vez por noche.

Sistema: los éxitos logrados en una tirada de Fuerza de Voluntad deben gastarse tanto para disminuir la generación del vampiro como para mantener el cambio. Un éxito permite reducir en uno la generación durante una hora. Cada éxito adicional otorga al Vástago bien un descenso más de generación *o* una hora más de efecto. Si el vampiro es víctima de la diablerie estando el poder en efecto, el cambio de generación desaparecerá inmediatamente y el diabolista ganará poder de acuerdo a la generación real del taumaturgo. Además, cualquier mortal Abrazado por el vampiro nacerá teniendo en cuenta la verdadera generación de su sire (por ejemplo, un Tremere de 10ª generación que la hubiera reducido a la 8ª seguiría creando chiquillos de la 11ª).

Una vez pasa el efecto, cualquier sangre que exceda la reserva máxima del personaje se diluirá, dejando al personaje en su máximo habitual. Por tanto, si un Tremere de 12ª generación (reserva de sangre máxima 11) la bajara hasta la 9ª (reserva máxima 14), ingiriera los 14 puntos y los conservara cuando el efecto desapareciera, su reserva bajaría inmediatamente a 11.

●●●● Robo de Vitae

Un taumaturgo que use este poder extrae la vitae de su objetivo. No tendrá porqué entrar en contacto con él, ya que la sangre manará en un torrente físico desde la víctima hasta el Vástago (aunque a menudo se absorbe místicamente y no tiene que ser ingerida).

Sistema: el número de éxitos determina cuántos puntos de sangre consigue transferir el taumaturgo. La víctima debe estar a la vista y a menos de 18 metros. Usar este poder es como beber del objetivo, por lo que si se usa tres veces en el mismo Vástago se creará un vínculo de sangre. Este poder es, evidentemente, bastante espectacular, así que los príncipes de la Camarilla consideran con buen criterio que su uso en público es una ruptura de la Mascarada.

●●●●● Caldero de Sangre

Un taumaturgo que emplee este poder puede hacer hervir la sangre de su objetivo en sus venas, igual que el agua en una olla. El Vástago debe tocar a la víctima, bastando un roce para hacer hervir la sangre. Este poder siempre es fatal para los mortales, y es capaz de causar graves daños hasta al más poderoso de los vampiros.

Sistema: el número de éxitos obtenido determina cuántos puntos de sangre se consiguen hervir. La víctima sufrirá un nivel de salud de daño agravado por cada uno (aquellos con



Fortaleza podrán absorber este daño *empleando tan solo los dados de Fortaleza*). Un éxito basta para matar a un mortal, aunque se ha oído de ghouls que han logrado sobrevivir.

El Encanto de las Llamas

Esta senda concede al taumaturgo la habilidad de conjurar llamas místicas (pequeñas al principio, pero llegando a ser terroríficas en los niveles más altos). Se trata de un poder temido por todos, ya que el fuego es uno de los métodos más seguros para llevar a un vampiro a la Muerte Definitiva. Consulta "Fuego" (página 227) para comprobar los daños que los Vástagos reciben de las llamas.

El fuego creado con esta senda no es "natural", llegando muchos vampiros a creer que proceden del mismo Infierno.

Las llamas conjuradas deben ser liberadas de algún modo para que tengan efecto. Por tanto, una "palma de fuego" no quemará la mano del Vástago y no causará heridas agravadas: solo producirá luz. Sin embargo, una vez liberado el fuego arderá normalmente y quedará totalmente fuera del control del taumaturgo.

Sistema: el número de éxitos determina la precisión con la que el vampiro sitúa las llamas en el punto deseado. Para conjurar una llama en la mano basta con un éxito, mientras que cinco sirven para situarla en cualquier punto del alcance visual.

No se proporcionan descripciones separadas para cada uno de los niveles: después de todo, el fuego es fuego. La tabla siguiente indica el nivel necesario para generar cantidades de fuego específicas. Por supuesto, para poder absorber el daño un vampiro debe tener la Disciplina Fortaleza.

- • Vela (dificultad 3 para absorber, un nivel de salud de daño agravado/turno)
- •• Palma de fuego (dificultad 4 para absorber, un nivel de salud de daño agravado/turno)
- ••• Fogata (dificultad 5 para absorber, dos niveles de salud de daño agravado/turno)
- •••• Hoguera (dificultad 7 para absorber, dos niveles de salud de daño agravado/turno)
- ••••• Infierno (dificultad 9 para absorber, tres niveles de salud de daño agravado/turno)

Movimiento Mental

Esta senda da al taumaturgo la habilidad de mover objetos telequinéticamente mediante el poder místico de la sangre. En los niveles superiores llega a ser posible el vuelo (pero cuidado con quién te ve...). Los objetos bajo el control del personaje pueden ser manipulados como si se tuvieran en la mano: pueden ser levantados, girados, lanzados al aire e incluso "arrojados", pero para crear la fuerza necesaria para causar daño real se requiere dominar al menos el nivel cuatro. Algunos taumaturgos expertos en esta senda la usan para proteger sus refugios, animando espadas, hachas y armas de fuego para expulsar a los intrusos.

Esta senda puede asustar y desorientar a los espectadores. ¡Nadie se queda cruzado de brazos cuando las hojas de un libro comienzan a volverse solas!

Sistema: el número de éxitos indica la duración del control del vampiro sobre el objeto (o sujeto). Cada uno permite un

turno de manipulación, aunque el Vástago puede intentar mantener el control pasado ese tiempo haciendo una nueva tirada (no hace falta gastar más sangre). Si la tirada tiene éxito se puede seguir manipulando el objeto. Si el taumaturgo pierde o relaja el dominio sobre un objeto y más tarde vuelve a manipularlo, el jugador deberá gastar un nuevo punto de sangre, al considerarse un nuevo intento.

Si se usa este poder para manipular a un ser vivo, éste pude resistirse. Los dos harán tiradas enfrentadas de Fuerza de Voluntad cada turno en el que se ejerza el control.

Como ocurre en El Encanto de las Llamas, para esta senda no se describen poderes individuales. Consulta la tabla siguiente para determinar el peso que el vampiro es capaz de manejar. Cuando se alcanza el Nivel Tres el Vástago puede levitar y "volar" a una velocidad similar a la de carrera, sin importar el peso transportado. Sin embargo, si se manipulan otros objetivos las restricciones por peso podrían aplicarse. Cuando se alcanza el Nivel Cuatro el vampiro puede "arrojar" objetos con una Fuerza igual a la puntuación en la senda.

- • Medio kg.
- •• 10 kg.
- ••• 100 kg.
- •••• 250 kg.
- ••••• 500 kg.

Senda de la Conjuración

La invocación de objetos "de la nada" ha sido una de las principales leyendas ocultistas y sobrenaturales desde mucho antes de la creación de los Tremere. Esta senda Taumatúrgica permite realizar poderosas conjuración, limitadas solo por la mente del practicante.

Los objetos "creados" mediante esta senda comparten dos características: son uniformemente "genéricos" y todos ellos, si se los conjura una segunda vez, tienen el mismo aspecto que la primera. Por ejemplo, un cuchillo regresará exactamente igual si se conjurara una segunda vez. Incluso un cuchillo *específico* (el que empleó el padre del personaje para amenazarle) sería idéntico cada vez que fuera llamado. Una rata tendría los mismos "dibujos" en el pelaje y la basura siempre tendría la misma textura. Además, los objetos conjurados no tienen defectos. Las armas no estarán melladas, las herramientas no mostrarán señal de uso y los ordenadores tendrán carcasas sin marca alguna.

El límite del tamaño de los objetos conjurados parece ser el del propio conjurador: no será posible crear nada mayor que él. El taumaturgo también deberá tener una cierta familiaridad con el objeto que desea crear; trabajar con una fotografía o con la imaginación aumenta la dificultad, mientras que si se utilizan cosas que el vampiro conoce bien (como el cuchillo anterior) se podría llegar a bajar la dificultad, a elección del Narrador.

Cuando un jugador tira los dados para conjurar algo los éxitos obtenidos indican la calidad del objeto. Un éxito indica una creación pobre y deficiente, mientras que cinco conjuran una réplica casi perfecta.

• Invocar la Forma Sencilla

En este nivel de dominio el taumaturgo puede crear objetos sencillos e inanimados. No podrán tener partes móviles ni estar compuestos de múltiples materiales. Por ejemplo, se podría crear una batuta de acero, una tubería de plomo, una estaca de madera o un trozo de granito.

Sistema: cada turno que el vampiro conjurador quiera mantener la existencia del objeto deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

•• Permanencia

En este nivel el conjurador ya no tiene que seguir gastando puntos para mantener la existencia del objeto, que será permanente (aunque solo se puedan seguir creando cosas sencillas).

Sistema: el jugador debe invertir tres puntos de sangre para que el objeto se haga real.

••• La Magia del Herrero

El Vástago ya puede conjurar objetos complejos de múltiples componentes y partes móviles. Por ejemplo se podrán crear pistolas, bicicletas, sierras eléctricas y teléfonos móviles.

Sistema: los objetos creados mediante este poder son permanentes y cuestan cinco puntos de sangre. Los más complejos suelen requerir una tirada de Conocimientos (Pericias, Ciencia, etc.) además de la básica.

•••• Invertir Conjuración

Este poder permite al conjurador "desintegrar" un objeto llamado previamente con esta senda.

Sistema: se trata de una tirada extendida en la que el conjurador debe acumular tantos éxitos como recibiera el invocador original a la hora de crear el objeto en cuestión.

••••• Poder Sobre la Vida

Este poder no puede crear verdadera vida, pero sí simulacros impresionantes. Las criaturas (y personas) conjuradas con este poder carecen de voluntad para actuar por su cuenta, por lo que siguen sin dudar las instrucciones de su creador.

Sistema: el jugador gasta 10 puntos de sangre. Las criaturas invocadas de este modo, imperfectas e impermanentes, son demasiado complejas para existir mucho tiempo. Una semana después de la conjuración los simulacros se desvanecen en la nada.

Manos de Destrucción

Esta senda la practican casi exclusivamente los taumaturgos del Sabbat. Aunque no se la suele ver fuera de esta secta, algunos Tremere de la Camarilla han conseguido aprender sus secretos a lo largo de los siglos. Las Manos de Destrucción tienen una historia infame, y muchos se niegan a practicarla debido a los rumores sobre su origen demoníaco.

Esta senda, brutal y dolorosa, proporciona a los vampiros que conocen sus secretos las capacidades ofensivas de las que carecen otras sendas menos marciales. Encarna la naturaleza violenta de los Sabbat que la emplean, existiendo solo para provocar la entropía y la decadencia.

• Deterioro

Este poder acelera la decrepitud de su objetivo, haciendo que se pudra, se descomponga o se destruya de algún modo. El objetivo debe ser inanimado, aunque se puede afectar a la materia orgánica muerta.

Sistema: si la tirada tiene éxito el objeto tocado por el taumaturgo envejece diez años por cada minuto de contacto. Si el vampiro rompe el contacto físico y desea volver a envejecer el objeto deberá gastar otro punto de sangre y realizar otra tirada.

●● Retorcer la Madera

Este poder revira y comba los objetos de madera. Aunque el material queda básicamente intacto, el objeto suele terminar inservible. Este poder también se puede emplear para hinchar o contraer la madera, además de doblarla en formas imposibles. Al contrario que los demás poderes de la senda, éste no requiere más que una mirada.

Sistema: se pueden retorcer 25 kg de madera por cada punto de sangre gastado en el poder (el taumaturgo puede gastar toda la que quiera, hasta su máximo por turno). También es posible afectar a varios objetos visibles, como todas las estacas de un grupo de cazadores de vampiros...

●●● Toque Corrosivo

El taumaturgo segrega un fluido bilioso y ácido por cualquier zona de su cuerpo. Este material viscoso corroe el metal, destruye la madera y causa terribles quemaduras químicas al tejido vivo.

Sistema: el jugador gasta sangre, que se transmuta literalmente en este ácido volátil. Un punto de sangre crea el suficiente como para atravesar una plancha de acero de 5 milímetros, ó 10 cm de madera. El daño de un ataque cuerpo a cuerpo aumentado con este ácido es agravado y cuesta un punto de sangre por turno de utilización. El taumaturgo es inmune a su propia secreción.

●●●● Atrofia

Este poder pudre un miembro a una víctima, dejando poco más que un cascarón de hueso y piel disecada, casi momificada. Los efectos son instantáneos, y en los mortales irreversibles.

Sistema: la víctima puede resistirse a la Atrofia logrando tres o más éxitos en una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 8). Un fallo indica que el miembro queda total y permanentemente destruido. Es posible una resistencia parcial: un éxito significa que las dificultades que incluyan el uso del miembro aumentarán en 2, aunque para los mortales estos efectos seguirán siendo permanentes. Dos éxitos indican que la dificultad aumentará en solo 1. Los vampiros afectados por este poder pueden gastar cinco puntos de sangre para rejuvenecer los miembros atrofiados. Los mortales quedarán permanentemente tullidos. Este poder solo afecta a los miembros (brazos y piernas); no funciona en la cabeza o el torso.

●●●●● Convertir en Polvo

Este temible poder acelera la decrepitud de las víctimas. Los mortales se convertirán literalmente en polvo ante el mero toque del taumaturgo, envejeciendo y pudriéndose a una velocidad sorprendente.

Sistema: cada éxito en la tirada envejece 10 años a la víctima. Un objetivo potencial puede resistirse con una tirada de Resistencia + Coraje (dificultad 8), pero debe acumular más éxitos que el taumaturgo en su tirada de activación: es un asunto de todo o nada. Si la víctima tiene éxito no envejecerá, pero en caso contrario recibirá los 10 años. Obviamente, este poder no tiene efecto en los vampiros (son inmortales), que como mucho se arrugarán un poco durante una noche (-1 a Apariencia).

Rituales

Los rituales son fórmulas taumatúrgicas meticulosamente investigadas y preparadas que crean poderosos efectos mágicos. Son menos versátiles que las sendas porque sus efectos son singulares y directos, aunque suelen ser más apropiados para determinados fines.

Todos los taumaturgos tienen la habilidad de usar rituales, aunque cada rito debe aprenderse por separado. Al familiarizarse con la práctica arcana de la magia de la sangre, el taumaturgo logra la capacidad de manipular estos efectos concentrados.

Los ritos Taumatúrgicos están puntuados de 1 a 5, correspondiendo cada nivel tanto a la maestría en Taumaturgia que el invocador debe poseer como al poder relativo del propio ritual. Salvo que se indique lo contrario, un ritual requiere para su invocación de cinco minutos por nivel. Por ejemplo, Andreas el Tremere quiere invocar Protección contra Ghouls, un Ritual de Nivel Dos. Tendría que tener al menos Taumaturgia 2 y tardaría 10 minutos en la invocación.

Los rituales requieren para tener éxito de una tirada de Inteligencia + Ocultismo, siendo la dificultad 3 + el nivel del ritual (máximo 9). Solo es necesario un éxito, aunque algunos podrían necesitar más o tener efectos diferentes dependiendo de la calidad de la invocación. Esta incertidumbre en el efecto es un desarrollo reciente. Anteriormente, los rituales Tremere eran infalibles siempre que se ejecutaran con éxito. Muchos taumaturgos temen que los movimientos del despertar de los Antediluvianos hayan causado un desequilibrio en el flujo de la magia, haciendo el éxito de los rituales más precario que en noches anteriores. Si se falla en la activación de un ritual el Narrador debería crear sucesos o efectos secundarios extraños, o incluso hacer creer que se ha tenido éxito cuando en realidad no ha sido así. Un fracaso puede indicar un fallo catastrófico o la llamada de un demonio con mal carácter...

A menudo los rituales necesitan ingredientes especiales para funcionar (indicados en la descripción correspondiente). Componentes comunes son hierbas, huesos animales, objetos ceremoniales, plumas, ojos de tritón, lenguas de rana, etc. Conseguir los ingredientes mágicos de un poderoso ritual puede ser la base de toda una historia.

En el primer nivel de Taumaturgia el vampiro logra automáticamente un ritual de Nivel Uno. Para aprender más deberá encontrar a alguien que le enseñe o estudiar de un pergamino, un libro o algún otro documento. Aprender nuevos rituales puede llevar desde unas pocas noches (Nivel Uno) hasta meses o años (Nivel Cinco). Algunos Brujos llevan estudiando rituales desde hace décadas, o incluso siglos. Los efectos de estas magias se desconocen, pero no hay duda de que tienen que ser terribles...

Rituales de Nivel Uno

Defensa del Refugio Sagrado

Este ritual impide a la luz solar entrar a menos de 6 metros del lugar de la invocación. Una oscuridad mística se adueñará

de esa zona, manteniendo alejada a la terrible luz (que se reflejará en las ventanas o no logrará penetrar umbrales u otros portales). El taumaturgo debe trazar símbolos con su propia sangre en todas las puertas y ventanas afectadas; el ritual dura mientras el Tremere permanezca dentro del radio de 6 metros.

Sistema: el ritual tarda una hora en realizarse, durante la que el taumaturgo recita encantamientos e inscribe los símbolos. Se necesita el gasto de un punto de sangre.

Despertar con la Frescura de la Tarde

Este ritual permite al Tremere despertar ante la menor señal de peligro, especialmente durante el día. Si surge cualquier circunstancia potencialmente dañina el vampiro se levantará inmediatamente, preparado para enfrentarse al problema. El ritual exige que el vampiro esparza cenizas de plumas quemadas por la zona en la que quiera dormir.

Sistema: este ritual debe realizarse inmediatamente antes de que el Tremere se prepare para dormir durante el día. Cualquier interrupción de la ceremonia arruinará el ritual. Si surge peligro el vampiro despertará, pudiendo ignorar la regla del límite a las reservas de dados por Humanidad durante los dos primeros turnos de consciencia. A partir de entonces se aplicarán estas penalizaciones, pero el Tremere ya estará despierto y podrá encargarse de cualquier problema.

Comunicación con el Sire del Vástago

Al realizar este ritual el Tremere puede unir su mente a la de su sire, hablando telepáticamente con él a cualquier distancia. La conversación continuará hasta que el ritual expire o hasta que cualquiera de los dos la dé por terminada. Para que el ritual funcione el invocador deberá tener algún objeto que haya pertenecido a su sire.

Sistema: el invocador debe meditar durante 30 minutos para crear la conexión. Se podrán mantener conversaciones durante 10 minutos por cada éxito en la invocación.

Desviación de la Muerte de Madera

Este ritual protege al Tremere de que le claven una estaca en el corazón, ya esté reposando o despierto. Mientras esté en efecto, la magia hará que la primera estaca que debería atravesar el corazón del taumaturgo se desintegre en las manos del atacante. Las estacas que simplemente estén *cerca* del Tremere no se verán afectadas. Para que el ritual funcione la estaca debe ser empleada activamente para intentar empalar al vampiro.

Sistema: el Vástago debe introducirse durante una hora en un círculo de madera. Servirá cualquier tipo: muebles, serrín, troncos, tablones, lo que sea. El círculo debe ser continuo. Pasada la hora el vampiro colocará bajo su lengua un trocito de madera (si es retirado de algún modo la protección se rompe). El ritual dura hasta el siguiente amanecer o anochecer.

El Toque del Diablo

Los Tremere usan este ritual para maldecir a los mortales que se hacen merecedores de su ira. El objetivo queda marcado de forma invisible, haciendo que todos los que entren en contacto con él lo reciban con desagrado. El mortal será tratado como la persona más detestable del mundo, y todos harán lo



posible por amargarle la existencia. Hasta los vagabundos le escupirán por la calle mientras los niños le acosan e insultan.

Sistema: los efectos de este ritual duran una noche, desapareciendo con el amanecer. El mortal (no funciona con vampiros) debe estar presente en el momento de la invocación, y además hay que colocar un penique en alguna parte de su persona (un bolsillo, un zapato, etc.).

Rituales de Nivel Dos

Protección contra Ghouls

Los Tremere precavidos crearon este ritual para protegerse de los secuaces de sus vengativos rivales. Invocando esta magia el vampiro crea un símbolo que causa un gran dolor a cualquier ghoul que entre en contacto con él. El vástago vierte un punto de sangre sobre el objeto que desee proteger (un trozo de pergamino, una moneda, un pomo, etc.) y recita el encantamiento, lo que llevará 10 minutos. A las 10 horas la protección mágica estará completada y causará un terrible dolor a cualquier ghoul lo suficientemente desafortunado como para tocar el objeto.

Sistema: los ghouls que toquen el objeto protegido sufrirán tres dados de daño letal, que se volverán a causar si se repite el intento. Además, un ghoul que quiera tocar conscientemente un objeto protegido deberá para ello gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

Este ritual protege un único objeto: si se inscribe sobre la puerta de un coche protegerá la puerta, no todo el vehículo. También se puede invocar sobre armas (e incluso balas), aunque normalmente funciona mejor en las de calibre pequeño. Los proyectiles suelen deformarse tras el disparo, así que para que la protección permanezca intacta en una bala se necesitan cinco éxitos en la tirada de Armas de Fuego.

Foco de Infusión de Vitae

Este ritual imbuye una cierta cantidad de sangre en el objeto sobre el que se invoca. Éste debe ser lo suficientemente pequeño como para que el Vástago lo pueda llevar en las dos manos, pudiendo llegar a tener el tamaño de una moneda. Tras la conclusión del ritual el objeto adquirirá un tono rojizo y parecerá resbaladizo. Con una orden mental el taumaturgo podrá liberarlo de su encantamiento, haciendo que se abra en una fuente de sangre que podrá servir para lo que el vampiro desee. Muchos Tremere llevan pequeños objetos de sangre que les permiten disponer de una reserva de vitae de emergencia.

Sistema: un objeto puede almacenar un solo punto de vitae. Un Vástago puede hacer un foco para un aliado, pero la sangre empleada debe ser la del propio taumaturgo: si el aliado termina consumiéndola estará un paso más cerca del vínculo de sangre. El receptor del foco debe estar presente en el momento de la invocación.

Rituales de Nivel Tres

Paso Incorpóreo

El uso de este ritual permite al taumaturgo hacerse insustancial. El invocador será completamente inmaterial, pudiendo atravesar paredes y puertas cerradas, huir de cualquier atadura, etc. También será invulnerable a cualquier ataque físico mientras dure el efecto. Se debe seguir un camino directo para atravesar cualquier objeto y no se puede volver atrás. Por tanto se podrá atravesar un muro, pero no introducirse en la tierra (ya que sería imposible llegar al otro lado antes de la expiración del efecto). Este ritual exige que el vampiro lleve un fragmento de un espejo roto para que conserve su imagen mientras se mueve insustancial.

Sistema: el ritual dura un número de horas igual a los éxitos logrados en una tirada de Astucia + Supervivencia (dificultad 6). El taumaturgo puede terminar antes el ritual (y su estado incorpóreo) girando el espejo para que no siga reflejando su imagen.

Escudo de Presencia Inmunda

Los Tremere bromean en privado diciendo que éste es "el ritual de los Ventrue". Los Vástagos que invocan la Disciplina Presencia sobre el objetivo de este ritual verán invertidos los efectos deseados, como si hubieran utilizado el poder sobre *ellos mismos*. Por ejemplo, un vampiro que utilizara Presencia para infundir un terror absoluto a alguien protegido por este ritual sentiría el miedo en sus carnes. El secreto de esta magia nunca abandona el clan Tremere, y los Brujos aseguran que solo ellos conocen su utilización. El componente mágico es un trozo de seda azul que la persona protegida debe llevar alrededor del cuello.

Sistema: el ritual dura hasta el amanecer posterior a su invocación. La Disciplina Presencia tiene que tener éxito *antes* de poder ser devuelta a su origen.

Rituales de Nivel Cuatro

Hueso de Mentiras

Este ritual encanta un hueso mortal de modo que cualquiera que lo sostenga deba decir la verdad. Suele tratarse de una calavera, aunque sirve cualquier hueso; algunos Tremere emplean collares de dientes, falanges o articulaciones, así como cetros hechos con húmeros o costillas. El hueso se ennegrece a medida que fuerza a su propietario a decir la verdad, quedando sin magia cuando su color es totalmente negro.

Este ritual ata el espíritu del objetivo al del dueño en vida del hueso, y es este segundo espíritu el que fuerza a decir la verdad. Lo que hace es absorber cualquier mentira que se quiera decir, por lo que cada vez se corrompe más. Si este espíritu fuera invocado se vería que refleja los pecados absorbidos de los mentirosos (también se podría comprobar el desagrado por su estado de servidumbre). Por este motivo se suelen emplear huesos anónimos, que además son enterrados después de cumplir su cometido. Nunca se podrá usar dos veces un mismo hueso en este ritual.

Sistema: el huso imbuido con el poder mágico debe tener al menos 200 años de antigüedad y absorber 10 puntos de sangre en la noche de la invocación. Cada mentira que quiera decir el que lo sostiene consumirá uno de estos puntos de sangre y obligará a decir la verdad inmediatamente. Cuando se agoten los 10 puntos de sangre la magia desaparecerá.

Rituales de Nivel Cinco

Contrato de Sangre

Este ritual crea un acuerdo irrompible entre las dos partes que lo firman. El contrato debe escribirse con la sangre del invocador y sellarse con la de cualquiera que ponga su nombre sobre el documento. Hacen falta tres noches para poder llevarlo a cabo, pero a partir de entonces todas las partes estarán obligadas a cumplir su parte.

Sistema: es mejor que el contrato lo gestione el Narrador, que puede emplear cualquier medio necesario para hacer que se cumpla (se ha oído de demonios que se materializan para obligar a adherirse a determinados contratos de sangre). El único modo de romper el ritual es cumplir con los términos del acuerdo o quemar el propio documento. En la creación del mismo se consume un punto de sangre. Todos los que lo firmen deben añadir un punto de sangre adicional.

Vicisitud

Vicisitud es el poder de los Tzimisce, ya que prácticamente ningún otro clan dispone de él. Es similar en muchos aspectos a Protean, y permite a los Demonios esculpir tanto su carne y sus huesos como los de los demás. Cuando un Tzimisce utiliza Vicisitud para alterar a un mortal, a un ghoul o a un vampiro de generación superior los efectos del poder son permanentes. Los Vástagos de igual o menor generación pueden curar los efectos de la Disciplina como si se tratara de heridas agravadas. Por supuesto, un Tzimisce siempre puede reformar su propia carne.

Aunque este poder permite conseguir efectos espectaculares y horrendos, hay que señalar que es necesario tocar a la víctima, y a menudo esculpir físicamente sus nuevas facciones. Esto se aplica también al uso personal de la Disciplina. Los Tzimisce más habilidosos con Vicisitud suelen ser inhumanamente bellos; los demás son simplemente inhumanos.

Nota: los Nosferatu *siempre* "curan" las alteraciones de la Vicisitud, al menos aquellas que les dan un mejor aspecto. Esta Disciplina no permite ignorar la vieja maldición del clan. Quizá lo pudiera conseguir el Antediluviano del clan Tzimisce, pero se rumorea que fue destruido hace mucho tiempo.

• Semblante Maleable

Un vampiro con este poder puede alterar sus propios parámetros corporales: altura, constitución, voz, rasgos faciales y tono de piel, entre otras cosas. Estos cambios son cosméticos y de alcance menor: no se pueden ganar o perder más de 30 cm, por ejemplo. La alteración debe moldearse literalmente en el cuerpo hasta lograr los resultados deseados.

Sistema: el jugador debe gastar un punto de sangre por cada parte del cuerpo que se quiera cambiar, tirando después Inteligencia + Alteración Corporal (dificultad 6). Para duplicar el aspecto o la voz de otra persona se requiere Percepción + Alteración Corporal (dificultad 8) y cinco éxitos para una reproducción exacta. Éxitos menores dejan fallos más o menos evidentes. Aumentar en uno el Rasgo Apariencia tiene dificultad 10, por lo que para tener un éxito mínimo suele ser necesario





gastar Fuerza de Voluntad. Además, un fracaso reduce el Atributo permanentemente en uno.

●● Moldear Carne

Este poder es similar a Semblante Maleable, pero permite al vampiro realizar alteraciones drásticas y grotescas sobre otras criaturas. Los Tzimisce suelen emplearlo para transformar a sus servidores en guardias monstruosos que aterroricen a sus enemigos. Solo se puede transformar la carne (piel, músculo, grasa y cartílago, pero no hueso).

Sistema: el vampiro debe apresar a su víctima mientras el jugador supera una tirada de Destreza + Alteración Corporal (dificultad variable: 5 para una manipulación tosca y 9 para las transformaciones más precisas). Un vampiro que desee aumentar la Apariencia de otro lo hará como se describió en el poder anterior; reducirla es mucho más fácil (dificultad 5), aunque una desfiguración inspirada puede precisar una dificultad mayor. En cualquier caso, cada éxito aumenta/reduce el Atributo en uno.

Un vampiro puede usar este poder para mover trozos de piel, grasa y tejido muscular, proporcionando protección en alguna zona. Por cada éxito logrado en una tirada de Destreza + Alteración Corporal (dificultad 8) el vampiro puede aumentar en uno la reserva de dados de absorción, al precio de un punto de Fuerza o un nivel de salud (a elección del vampiro).

●●● Moldear Hueso

Este terrible poder permite a un vampiro manipular el hueso del mismo modo que la carne. Combinándolo con el poder anterior, el practicante de Vicisitud podrá deformar a una víctima (o a sí mismo) más allá de todo reconocimiento. Este poder debería ser empleado junto a las artes de la carne, a no ser que se quieran provocar daños a la víctima (ver más adelante).

Sistema: el jugador hace una tirada de Fuerza + Alteración Corporal (las dificultades son las anteriores). Moldear Hueso puede emplearse sin Moldear Carne como un arma ofensiva. Cada éxito logrado en la tirada anterior (dificultad 7) infligirá a la víctima un nivel de salud de daño letal, ya que los huesos romperán, cortarán y rasgarán los tejidos.

El vampiro puede emplear este poder (en sí mismo o en otros) para crear garras o pinchos de hueso, tanto en los nudillos (como arma ofensiva) como en el cuerpo (como "púas" defensivas). Si se crean los pinchos, el vampiro o la víctima sufrirán un nivel de salud de daño letal (el hueso atraviesa la carne hasta salir al exterior; este armamento tiene un precio...). En el caso de las púas, el receptor sufrirá un número de niveles de salud igual a cinco menos los éxitos logrados (un fracaso mata a un mortal y mete en letargo a un vampiro). Estos daños pueden recuperarse normalmente. Los pinchos en los nudillos causan [Fuerza + 1] dados de daño letal, mientras que las púas defensivas infligen a un atacante en combate cuerpo a cuerpo [Fuerza] dados de daño letal, a no ser que logre tres éxitos o más en la tirada de ataque (en cualquier caso, el defensor sigue sufriendo el daño normal). Las púas permiten sumar dos al daño causado por presas, agarrones y placajes.

Un vampiro que logre cinco o más éxitos en la tirada de Fuerza + Alteración Corporal podrá hacer que la caja torácica de un vástago rival se curve hacia el interior, atravesando el corazón. Esto no provoca un letargo pero hace que la víctima

pierda la mitad de sus puntos de sangre, ya que el centro impulsor de la vitae estalla en una fuente de inmundicia.

●●●● Forma Horrenda

Los Tzimisce utilizan este poder para convertirse en monstruos horripilantes, lo que concede grandes ventajas en el combate. La estatura del vampiro aumenta hasta los dos metros y medio, la piel se transforma en una costra verde grisácea o gris oscura, los brazos se hacen largos y nudosos, crecen unas grandes garras y el rostro se retuerce hasta parecer algo salido de una pesadilla. De la columna vertebral surge una hilera de pinchos óseos y el caparazón exterior exuda una sustancia de hedor insoportable.

Sistema: cuesta dos puntos de sangre despertar a la Forma Horrenda. Todos los Atributos Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia) aumentan en 3, pero los Sociales descienden a cero (salvo para tratar con otras Formas Horrendas). Sin embargo, un vampiro con este poder activo que trate de intimidar a alguien podrá utilizar Fuerza en vez del Atributo Social correspondiente. El daño causado en combate cuerpo a cuerpo aumentará en uno debido a los filos y las protuberancias óseas de los puños de la criatura.

●●●●● Forma de Sangre

Un vampiro con este poder pude transformar físicamente todo su cuerpo, o parte de él, en vitae sentiente. Esta sangre será idéntica en todos los aspectos a la de cualquier vampiro; podrá emplearla para alimentarse él mismo o a otros, para crear ghouls o establecer vínculos de sangre. Si por cualquier motivo toda esta sangre es ingerida o destruida de algún modo, el vampiro sufre la Muerte Definitiva.

Alteración Corporal

La Vicisitud es tanto un arte como un poder, así que los vampiros que deseen emplearla tendrán que aprender una versión particular de la Técnica Pericias (página 125) conocida como Alteración Corporal. Esta Habilidad permite realizar todo tipo de cambios en el hueso y la carne viva o muerta. También da un cierto conocimiento sobre las técnicas más mundanas: muchos Tzimisce conocen en profundidad el desollamiento, la talla de huesos, el embalsamamiento, la taxidermia, el tatuaje y el *piercing*.

Sistema: el Vástago puede transformar cualquier parte de sí mismo. Cada pierna se convierte en dos puntos de sangre, igual que el torso. Los brazos, la cabeza y el abdomen tienen el equivalente a un punto de sangre. Esta vitae puede recuperar su antigua forma siempre que esté en contacto con el vampiro. Si la sangre ha sido utilizada o destruida el Vástago deberá gastar un número de puntos de sangre igual al equivalente para recuperar el miembro perdido.

Un vampiro que adopte por completo esta forma no puede ser atravesado con una estaca, rajado, perforado o aplastado, pero sí arderá si se le expone al sol. El Vástago podrá fluir por el suelo, gotear de las paredes o atravesar las menores fisuras, como se vio en Forma Tenebrosa (página 167).

Se pueden emplear las Disciplinas mentales siempre que no sea necesario el contacto ocular o la comunicación verbal. Si un vampiro en esta forma "empapa" a un mortal o animal, éste deberá superar una tirada de Coraje (dificultad 8) o huir aterrorizado.





"Esto no ha terminado... no es tan sencillo".

Lisé estaba derrumbada en la acera, tratando de devolver su tráquea a la garganta. Janelle se encontraba muy cerca, acuclillada sobre el capó del Cadillac del 74, con las garras aún extendidas y cubiertas de sangre. También se había manchado la chaqueta, pero apenas se notaba en el cuero negro. Lanzó una sonrisa lenta a Lisé, del tipo que utilizan los gatos cuando ven un ratón que, a pesar de tener la espalda rota, sigue intentando escapar.

"Estás acabada, amor", le dijo. "Pero todavía no. Sobrevivirás a esta noche". Lisé logró emitir un profundo rugido con su garganta destrozada. Podía haber significado "vete al infierno", pero Janelle lo ignoró, igual que el sonido lejano de las sirenas. "Pero mañana volveré a dar contigo y te haré lo mismo otra vez. Y pasado mañana. Y seguiré hasta que me aburra o hasta que el obispo me diga que ya basta. Si intentas dejar la ciudad daré contigo y te mataré. Si intentas conseguir ayuda me enteraré y te mataré. Tú misma. ¿Será ahora, o más tarde?"

Lisé escupió sangre y trató de ponerse en pie. Con un gesto casual Janelle se bajó del coche y le golpeó la espalda para volver a tumbarla. "Mañana al anochecer tenemos una cita". Ronroneó y se alejó lenta y deliberadamente de la luz.



El único motivo para tener reglas en un juego, especialmente en uno narrativo como **Vampiro**, es allanar un poco el campo de juego. El Narrador puede determinarlo prácticamente todo, decidiendo si los personajes logran o no las acciones que intentan. Sin embargo, las decisiones totalmente neutrales necesitan de algún tipo de estándar o precedente para que todos sepan que están recibiendo el mismo trato.

Ahí entran las reglas.

Vampiro solo emplea unas cuantas normas básicas para resolverlo todo, pero en el contexto del juego se emplean numerosas permutaciones de las mismas. Este capítulo se encarga de lo más básico, como las tiradas de dados. En el resto del libro se podrán encontrar reglas más detalladas y orientadas. No te preocupes; para empezar no es necesario dominar todas las permutaciones: aprende primero estas reglas básicas y lo demás llegará de forma natural.

Tiempo

En el transcurso del juego el tiempo pasa, igual que en el mundo normal. El martes vendrá después del lunes, septiembre después de agosto, etc. Sin embargo, no es necesario interpretar cada segundo de la vida de los personajes. Existe una enorme diferencia entre la velocidad a la que el tiempo pasa en el mundo real y en el del juego. En una partida de cuatro horas puede haber pasado una semana, un mes o incluso un año para los personajes. Por el contrario, los jugadores podrían estar toda la tarde describiendo los acontecimientos de una media hora de tiempo de juego llena de acción. Puedes jugar los combates turno a turno, en incrementos de tres segundos, o dejar que en unos minutos en el mundo real hayan pasado varios meses para los personajes. El paso del tiempo sin que los jugadores realicen acción alguna se denomina "inactividad", y su utilización puede ser una ayuda inestimable a la hora de dotar al juego de un ritmo adecuado.

Para mantener la sensación del paso del tiempo sin tener que recurrir a tediosas tablas, **Vampiro** utiliza seis unidades básicas para describirlo:

- **Turno:** el tiempo que necesitas para realizar una acción sencilla. Puede durar desde tres segundos hasta tres minutos, dependiendo del ritmo de la escena.
- **Escena:** Como la división básica de las obras teatrales y las películas, la escena es un periodo compacto de acción e interacción que tiene lugar en un mismo lugar. Podría tratarse del asalto a una capilla Tremere o de una conversación en un parque bajo la luz de la luna. En una escena habrá tantos turnos como sea necesario (de hecho, si la escena solo consistiera en un diálogo podría no haber turnos).
- **Capítulo:** una parte independiente de una historia que prácticamente siempre se desarrolla en una sesión de juego. Consta de una serie de escenas interconectadas mediante periodos de inactividad (ver más adelante). Es similar a un capítulo en una novela o a un acto en una obra.
- **Historia:** un relato completo con introducción, nudo y clímax. Algunas necesitan de varios capítulos para completarse, mientras que otras pueden terminarse en uno solo.
- **Crónica:** una serie de historias conectadas por los propios personajes y sus peripecias. Algunas pueden estar unidas mediante un tema común o una trama de gran alcance.
- **Inactividad:** un tiempo que se resume con una simple descripción, sin tener que jugar cada turno. Si el Narrador dice "Esperáis en el vestíbulo durante cuatro horas antes de que el ghoul del príncipe os diga que paséis" en vez de interpretar ese periodo se empleará tiempo de Inactividad. Este recurso permite superar pasajes tediosos o triviales sin perder más tiempo de juego.

Acciones

A lo largo de las aventuras tu personaje hará muchas cosas. Algunas de estas tareas se considerarán *acciones*, pero no todas lo serán. Los discursos y conversaciones no se consideran acciones como tales, pero es probable que todo lo demás, desde lanzar un puñetazo a tu sire hasta descifrar un código, sí lo sea. Una acción suele realizarse en un turno (ver más atrás) de tiempo de juego.

Realizar una acción es muy sencillo: dile al Narrador lo que está intentando tu personaje y describe el modo en el que piensa hacerlo. Muchas acciones (cruzar una calle o recargar una pistola, por ejemplo) son lo suficientemente fáciles como para considerar que se consiguen de forma automática. Sin embargo, si intentas cruzar una autopista de cuatro carriles llena de camiones a toda velocidad, o si tratas de recargar la pistola colgado de una mano de una escalera de incendios, existe una posibilidad de fallar. Cuando exista una duda razonable sobre el éxito de una acción se puede recurrir a los dados para determinar los resultados.

Tiradas de Dados

Aunque el Narrador está en su perfecto derecho de declarar que una determinada acción tiene éxito o no (normalmente para dar emoción a la historia), en muchos casos el azar entra en la ecuación. **Vampiro** emplea un modo sencillo y manejable de resolver este problema: los dados. Más concretamente, se emplean dados de 10 caras, que puedes encontrar en cualquier tienda de juegos (y en muchas librerías). El Narrador necesitará unos cuantos, igual que los jugadores, aunque pueden compartirlos entre todos. Diez dados será todo lo que necesite un personaje principiante en cualquier momento dado.

Tiras los dados cada vez que el resultado de una acción es dudoso o cuando el Narrador opine que existe una posibilidad de fallar. Las fuerzas y debilidades del personaje determinan el número de dados que se emplean, por lo que afectan directamente a tus probabilidades de éxito.

Puntuaciones

Aunque la personalidad de tu personaje solo está limitada por tu imaginación, sus capacidades quedan definidas por sus Rasgos, todas sus aptitudes y habilidades innatas y adquiridas. Cada Rasgo queda descrito por una puntuación entre 1 y 5; un 1 demuestra una escasa competencia, mientras que 5 es el límite de la capacidad humana. Casi todo el mundo tiene puntuaciones entre 1 y 3; un 4 indica a una persona excepcional, mientras que 5 es prácticamente incomparable (al menos entre los mortales). Piensa en el sistema de "estrellas" con el que se puntúa a las películas y los restaurantes: un 1 es apenas aceptable, mientras que un 5 es extraordinario. También es posible tener una puntuación de cero; normalmente representan una habilidad que el personaje nunca llegó a aprender, pero existen algunas excepciones (como la horrenda Apariencia de los Nosferatu).

x	Pésimo
•	Malo
••	Normal
•••	Bueno
••••	Excelente
•••••	Increíble

Cada vez que tengas que hacer una tirada usarás un dado por cada círculo en los Rasgos apropiados. Por ejemplo, si tu personaje está tratando de encontrar algo y tiene tres puntos en Percepción tirarás tres dados. Sin embargo, casi nunca usas solo el número de dados de un Atributo; el potencial bruto se ve modificado por la habilidad. Las tiradas más frecuentes del juego se realizan sumando los dados obtenidos de un Atributo (página 115) a los de una Habilidad (página 119).

Por ejemplo, si Verónica estuviera intentando encontrar un archivo específico en un despacho atestado el Narrador podría hacerle tirar a su jugador Percepción + Finanzas, un Atributo más una Habilidad. En este caso se tomarían dos dados por la Percepción de dos y tantos como círculos tenga la vampiro en Finanzas. La puntuación en la Habilidad es 4, de modo que Verónica realizará el intento tirando un total de seis dados. Esta cantidad se denomina *reserva de dados*, y es el número de dados que se tiran en un mismo turno. Normalmente se calcula para una única acción, pero puedes modificarla para poder realizar varias acciones en un mismo turno (consulta el cuadro "Acciones Múltiples").

Por supuesto, es posible no sumar ninguna Habilidad a una tirada. Por ejemplo, nada de lo que Verónica haya podido aprender le ayudará a levantar a pulso una caja fuerte. En estos casos solo se emplearán los dados del Atributo, en este caso la Fuerza.

No existe absolutamente ninguna situación en la que se añadan más de dos Rasgos a una misma tirada. Además, si en tu reserva de dados aparece algún Rasgo cuya puntuación máxima sea 10 (como Humanidad y Fuerza de Voluntad) no se podrá añadir ningún otro Rasgo. Para un ser humano normal es imposible tener una reserva de dados mayor de 10.

Los vampiros no son normales, claro...

Dificultades

No tiene sentido tirar dados si no sabes qué tienes que hacer luego con los resultados. Cada vez que intentes una acción el Narrador decidirá una *dificultad* adecuada y te informará de su decisión. La dificultad siempre será un número

Acciones Reflejas

No todo lo que haga tu personaje contará como una acción. Por ejemplo, se considera que gastar un punto de sangre para aumentar un Atributo lleva menos de un segundo de tiempo de juego: no se tiran dados y el personaje puede hacerlo al mismo tiempo que cualquier otra cosa. Estas "maniobras libres" que no requieren de una acción se denominan *reflejas*.

Las Acciones Reflejas incluyen los gastos de sangre para aumentar Atributos, la absorción de daño, las tiradas de Virtudes o la activación de Celeridad para obtener más acciones. No se las considera acciones tal y como se han descrito en el juego; por ejemplo, no restas ningún dado a las reservas cuando absorbes daño al tiempo que disparas un arma. Por supuesto, para realizar acciones reflejas debes estar consciente, pero en modo alguno interfieren en lo que hagas el resto del turno.

Acciones Múltiples

En algunas ocasiones un jugador querrá que su personaje realice más de una acción en un mismo turno (por ejemplo, disparar a dos objetivos diferentes o escalar un risco mientras se patea a unos perseguidores). En estas situaciones el jugador podrá intentar todas las acciones, aunque con una penalización.

El jugador declarará el número total de acciones que desea emprender, restando luego tantos dados de su primera reserva. Las acciones adicionales perderán un dado extra (cumulativamente) de sus reservas; si una reserva se reduce a cero o menos de este modo no podrá intentarse la acción.

Ejemplo: Daniel quiere que su personaje lance un puñetazo al tiempo que esquiva dos golpes. Tiene Destreza 3, Pelea 4 y Esquivar 3. Calcula la reserva del puñetazo (Destreza 3 + Pelea 4 = 7 dados) y le resta tres (por intentar realizar 3 acciones), lo que arroja un total de 4 dados. La primera esquiva tiene una base de 6 (Destreza 3 + Esquivar 3), menos cuatro (tres por el número de acciones, más uno por ser la segunda acción múltiple), consiguiendo una reserva total de 2. La última esquiva se realizará con 1 dado (6, menos tres por el número de acciones, menos dos por ser la tercera acción intentada). Ya puede tener suerte...

Los vampiros con la Disciplina Celeridad (página 153) pueden realizar múltiples acciones sin restar dados de sus reservas, pero estas acciones adicionales no pueden dividirse a su vez en acciones múltiples.

Las siguientes tablas deberían darte una buena idea de cómo combinar las dificultades y los grados de éxito. Las entradas en *cursiva* indican la media.

Dificultades

Tres	Rutina (instalar software en un Macintosh)
Cuatro	Muy fácil (cambiar una rueda)
Cinco	Sencillo (seducir a alguien que ya está "metido en ambiente")
Seis	*Estándar (disparar una pistola)*
Siete	Complicado (cambiar los altavoces del coche)
Ocho	Difícil (reconstruir un motor roto)
Nueve	Extremadamente difícil (reparar un motor sin piezas de recambio)

Grados de Éxito

Un éxito	Marginal (logras mantener el refrigerador en marcha hasta que llega el técnico)
Dos éxitos	Moderado (fabricas un mueble feo pero útil)
Tres éxitos	Completo (arreglas algo y lo dejas como nuevo)
Cuatro éxitos	Excepcional (aumentas el rendimiento general del coche a la vez que lo arreglas)
Cinco o más éxitos	Fenomenal (creas una obra maestra)

entre 2 y 10. Cada vez que logres ese número o más con uno de tus dados se considerará que has logrado un *éxito*. Por ejemplo, si una acción tiene dificultad 6 y tiras 3, 3, 8, 7 y 10 habrás logrado tres éxitos. Cuantos más obtengas mejor habrás realizado la acción. Para lograr casi todas las acciones solo hace falta un éxito, aunque se considerará que lo has logrado a duras penas. Si se logran tres o más el triunfo será completo.

Cuanto menor es la dificultad más fácil es obtener éxitos, y viceversa. La dificultad estándar es 6, lo que indica una acción no especialmente fácil pero tampoco demasiado difícil. *Si el Narrador o el libro te piden en cualquier momento que realices una tirada pero no te proporcionan una dificultad, asume que ésta es 6.*

El Narrador es la última autoridad al decidir la dificultad de las acciones; si algo parece imposible decidirá en consecuencia, mientras que si parece sencillo asignará dificultades bajas (si es que cree que merece la pena realizar una tirada). Las tareas particularmente fáciles o complicadas podrían tener dificultades de 2 y 10, respectivamente. Sin embargo, esto solo sucederá en casos extremos. Una dificultad 2 es tan sencilla que no merece la pena perder el tiempo haciendo una tirada, mientras que 10 es casi imposible: por muchos dados que tires tendrás la misma probabilidad de *fracasar* (ver más adelante) que de tener éxito.

Por si es necesario comentarlo, una tirada de 10 siempre es un éxito, sea cual sea la dificultad.

Fallo

Si no logras ningún éxito en una tirada el personaje no conseguirá lo que estuviera intentando. Fallará el puñetazo, no bateará la pelota, el príncipe se negará a atender sus peticiones, etc. Aunque un fallo puede ser decepcionante, no es tan catastrófico como un fracaso (ver más adelante).

Ejemplo: Feodor, un Nosferatu, está espiando algunas actividades sospechosas en una de las galerías del alcantarillado. Para ello se ha encaramado a un conducto elevado. El Narrador le pide al jugador que haga una tirada de Destreza + Sigilo (dificultad 7). El resultado es 2, 5, 6, 6, 4, 3: ningún éxito. El Narrador determina que mientras Feodor trata de cambiar de posición resbala y pierde el equilibrio. Los matones de abajo no le han visto, pero desde luego el vampiro está en apuros...

Fracasos

La mala suerte puede echar a perder cualquier cosa. Otra regla básica de las tiradas de dados es la "regla del uno", o (poner voz de desesperación) los "fracasos". Cada vez que en uno de los dados se obtenga un "1" se cancelará uno de los éxitos logrados. Así de simple. Coge el dado con el uno y otro con un éxito y déjalos a un lado. Una acción con éxito puede verse de este modo reducida a un fallo.

En ocasiones la mala suerte golpea de verdad. Si en una tirada *no se logra ningún éxito* y hay un "1" o más, se produce un fracaso. Si logras al menos un éxito que luego sea cancelado por los "1" el resultado será un simple fallo, aunque queden "1" sobre la mesa.

Un fracaso es mucho peor que un fallo normal. Por ejemplo, si se produce cuando se intenta abatir a un cazador el resultado podría ser un encasquillamiento. Fracasar en una tirada de Informática cuando se está intentando piratear un sistema alertará a

las autoridades, mientras que hacerlo durante un intento de Sigilo resultará en la proverbial "ramita partida". El Narrador decidirá exactamente qué es lo que sucede. Un fracaso puede ir desde un inconveniente menor hasta una verdadera catástrofe.

Algunos Narradores pueden considerar que los fracasos son demasiado frecuentes en sus crónicas (las leyes de la probabilidad suelen ignorar a los dados, como puede atestiguar cualquier jugador de rol veterano). En este caso puede decidir dar a todos los personajes, tanto a los suyos como a los de los jugadores, una "amnistía" de un fracaso (es decir, el primer fracaso de la sesión no cuenta). Esta regla hace la no-vida de los vampiros un poco más fácil, pero los enemigos tampoco se verán tan acosados por la mala suerte...

Ejemplo: Alexandra, una Tremere interpretada por Lía, está intentando disparar desesperada a través de las ventanas de su capilla, que está siendo asediada por una terrible manada del Sabbat. Lía tira la Destreza + Armas de Fuego (dificultad 8) de Alexandra y obtiene 9, 1, 1, 8, 1. Los dos éxitos quedan cancelados y aún queda un "1", pero como se logró algún éxito la acción simplemente falla.

Al siguiente turno no tiene tanta suerte. El resultado es 1, 3, 4, 3, 7. Esta vez no solo quedan "1", sino que no se logró ningún éxito: fracaso. El Narrador decide que el arma de Alexandra se encasquilla, y al intentar arreglarla algo se rompe en su interior. La Tremere, desarmada, comienza a arrastrarse hacia la puerta trasera esperando que la manada aún no la haya descubierto...



Éxitos Automáticos

Afrontémoslo: a veces tirar dados se hace cansado, especialmente si se trata de acciones que el personaje podría conseguir hasta durmiendo. Además, todo lo que sea hacer más rápido el juego y eliminar distracciones es positivo. **Vampiro** emplea un sencillo sistema de éxitos automáticos que te permite ignorar las tareas realmente sencillas para un personaje.

Si el número de dados de tu reserva es igual o mayor a la dificultad, el personaje tiene éxito automáticamente. No será necesario tirar dados. Sin embargo, esta regla no se aplica a todas las tiradas, y nunca funciona en combate o en otras situaciones de estrés. Además, cualquier éxito automático será considerado marginal, como si solo se hubiera obtenido un éxito en la tirada. Cuando la calidad de la realización sea importante será mejor tirar los dados para intentar conseguir más éxitos, pero el sistema funciona bien con las acciones sencillas y repetitivas.

Hay otro modo de lograr un éxito automático en una tirada: gastar un punto de Fuerza de Voluntad (página 136). Esto solo puede hacerse una vez por turno, y al tener una cantidad limitada de Fuerza de Voluntad no se podrá repetir a menudo, aunque en una situación desesperada puede ser una gran ayuda.

Nuevos Intentos

Los fallos suelen producir estrés, lo que a menudo conduce a nuevos fallos. Si un personaje no logra realizar una acción normalmente podrá intentarlo de nuevo (no conseguir abrir una cerradura no significa un personaje no pueda volver a intentar jamás abrir esa cerradura). Sin embargo, en estos casos el Narrador tiene la opción de aumentar en uno la dificultad. Si se vuelve a fallar se volverá a aumentar en uno. Al final la dificultad será tan alta que el personaje no tendrá posibilidades de éxito (la cerradura está más allá de su capacidad).

¿Algunos ejemplos de cuándo aplicar esta regla?: escalar un muro, entrar en un sistema informático o interrogar a un prisionero. Si no consigues encontrar un asidero, desactivar el programa de seguridad o hacer que el prisionero hable a la primera, hay una probabilidad razonable de que no puedas lograrlo más tarde.

En ocasiones no debe emplearse esta regla. Por ejemplo, fallar a alguien con una pistola, no detectar una emboscada o perder a un coche en una persecución son cosas normales en situaciones tensas. Estos fallos no producen automáticamente una frustración que impida cualquier intento posterior.

Ejemplo: Winters, un diplomático del Príncipe de Atlanta, no tiene una buena noche. Está en la mesa con una enviada Nosferatu realizando unas importantísimas negociaciones y las cosas no van bien. Cuando quiere añadir algunas observaciones ingeniosas para suavizar el ambiente, el perverso Narrador le sugiere que realice una tirada de Astucia + Etiqueta (dificultad 6), además de interpretar la broma. El jugador lo hace y no comprende que sus anticuados cumplidos ofenden a la Nosferatu (que, por el contrario, tiene un gran éxito mostrando su total desagrado). Winters intenta disculparse, pero esta vez la dificultad aumenta a 7. Está en el disparadero, y cualquier otro insulto terminará con las negociaciones...

Complicaciones

Las anteriores reglas son todo lo que se necesita para ir tirando, y en las crónicas en las que predomine la interpretación sobre las tiradas de dados podría no hacer falta más. Sin embargo, no cubren todas las posibles situaciones; por ejemplo, ¿qué ocurre si intentas hacer algo mientras un personaje del Narrador se te opone activamente? ¿Qué sucede si tu amigo necesita ayuda para descifrar un código?

Los siguientes modos de complicar las cosas pretenden añadir más color al juego. No tienes porqué emplearlos, pero podrían dar realismo y emoción a las partidas.

Se trata de reglas sencillas y genéricas que pueden emplearse para describir una gran variedad de acciones. Si quieres complicaciones más específicas consulta el Capítulo Seis.

Ejemplo de Acción Extendida

Verónica Abbey-Roth está intentando reunir capital para financiar un proyecto que tiene en mente. Aunque posee Recursos 4, el Narrador le dice que tendría que liquidar muchas de sus posesiones para conseguir el dinero que necesita, así que la jugadora decide jugar sucio y se involucra en diversas operaciones ilegales. Además, comienza a tomar grandes riesgos en Bolsa para conseguir el dinero necesario. El Narrador decide que para lograr su objetivo Elena tiene que conseguir 18 éxitos en una tirada extendida de Astucia + Finanzas (dificultad 7; es un modo arriesgado de ganar dinero). Además, como estas cosas llevan su tiempo, solo podrá intentar una tirada cada noche.

Verónica tiene Astucia 3 y Finanzas 4, de modo que Elena tira siete dados cada noche. En el primer intento logra tres éxitos: las cosas parecen marchar bien. En el segundo logra dos, lo que le da un total de cinco. Por desgracia, en la tercera noche la suerte no está con ella. Tira los dados y saca 3, 4, 1, 6, 4, 1, 6. ¡Un fracaso! El Narrador decide que los agentes de Bolsa de Verónica han metido la pata hasta el fondo y que han llegado a perder dinero en la transacción. Los esfuerzos de tres noches de trabajo se han condensado en menos de cinco minutos de tiempo real. Verónica tendrá problemas presupuestarios durante un tiempo, y deberá decidir si abandona su grandioso plan o si vuelve a intentarlo (arriesgándose a atraer la atención del Departamento de Justicia...).

Acciones Extendidas

A veces se necesita más de un éxito para lograr completar una tarea. Por ejemplo, podrías tener que pasar toda la noche buscando artículos periodísticos perdidos en una biblioteca, o escalar un risco imposible de superar en un solo turno. Si solo se requiere un éxito para completar una acción, ésta se denominará *simple*. Sin embargo, las acciones en las que se necesitan varios éxitos para lograr siquiera un triunfo marginal se denominan *extendidas*. Las primeras son las más habituales en **Vampiro**, pero existen numerosas ocasiones en las que se emplean las segundas.

En una tirada extendida se tira varias veces la reserva de dados en diversos turnos, tratando de reunir los éxitos necesarios para lograr completar la tarea. Por ejemplo, tu personaje está cavando un refugio temporal en el bosque con sus propias manos. El Narrador te dice que necesitas 15 éxitos para lograr un hoyo que te ofrezca suficiente protección contra el sol. Al final lo conseguirás, pero cuanto más tardes más probabilidades existen de que fracases y de que se derrumbe el túnel. Además, si queda poco tiempo hasta el amanecer la velocidad a la que trabajes puede ser de vital importancia. EL Narrador siempre es el que decide qué acciones son extendidas y cuáles no.

Normalmente puedes usar todos los turnos que quieras para completar una acción extendida, aunque las situaciones que se presentan en **Vampiro** no suelen permitir estos lujos. Sin embargo, si fracasas en alguna de las tiradas deberás empezar de nuevo desde cero. Dependiendo de lo que estuvieras intentando, el Narrador puede llegar a determinar que ni siquiera puedes volver a intentarlo: has fallado. Punto.

Las tiradas extendidas son ideales para describir ciertas tareas, de modo que en el Capítulo Seis se emplean con frecuencia. Sin embargo, al requerir una considerable cantidad de tiradas de dados puede ser mejor ignorarlas en las sesiones más intensas de interpretación.

Acciones Enfrentadas

Un sencillo número de dificultad no basta para representar un conflicto entre dos personajes. Por ejemplo, puedes intentar derribar una puerta mientras un Brujah al otro lado trata de mantenerla cerrada. En este caso se realiza una *tirada enfrentada:* los dos oponentes hacen tiradas con una dificultad normalmente determinada por los Rasgos del otro, ganando el que obtenga más éxitos.

Sin embargo, se considerará que solo has logrado tantos éxitos como la cantidad por la que excedas al perdedor. Es decir, los éxitos del oponente se restan de los del vencedor, igual que los "1". Si consigues cuatro éxitos y tu rival obtiene tres se considerará que solo has conseguido uno: un triunfo

Ejemplo de Acción Enfrentada

Verónica se encuentra en una fiesta de la Camarilla, y hacia el final de la velada decide fastidiar a su rival, una Ventrue llamada Giselle. Ésta llegó a la *fête* acompañada por su último chiquillo: Tony, un talentoso y delicioso joven con estudios de medicina y un estupendo pedigrí. Verónica decide que no habría nada tan divertido como llevarse al chiquillo y apartarlo de Giselle. No será sencillo, por supuesto, porque la Ventrue estará vigilando como un halcón.

Elena (la jugadora de Verónica) y el Narrador interpretan la conversación inicial entre los tres (así como las miradas furtivas, cortantes como cuchillos). Al final el Narrador decide que Verónica haga una tirada de Manipulación (3) + Subterfugio (3), enfrentada a una de Giselle de Manipulación (3) + Subterfugio (4). Elena tira 6 dados contra dificultad 7 (La Manipulación + Subterfugio de su rival). El Narrador tirará 7 dados por la Ventrue contra dificultad 6. Verónica obtiene cuatro éxitos mientras Giselle, con mala suerte, solo consigue tres (que se restan de los de la vencedora, dejando a Elena con un éxito). Tony decide hablar un poco más con Verónica, aunque el éxito marginal indica que de vez en cuando lanza miradas añorantes hacia Giselle...

marginal. Por tanto, en este tipo de tiradas es difícil conseguir logros espectaculares. Aunque tu oponente no pueda derrotarte logrará reducir el alcance de tu triunfo.

Algunas acciones (los pulsos, los debates, las persecuciones en coche) pueden ser a la vez extendidas y enfrentadas. En estos casos uno de los dos debe lograr un determinado número de éxitos para triunfar. Cada éxito por encima de los del rival en un turno dado se sumará al total, y el primero en alcanzar los necesarios vencerá en la competición.

Trabajo en Equipo

No siempre tienes que actuar solo. Si la situación lo permite (por ejemplo, en acciones extendidas como el estudio de la genealogía de una familia o la traducción de una inscripción en arameo), los personajes pueden cooperar para sumar sus éxitos.. Si el Narrador decide que en una tarea determinada se puede colaborar, los personajes podrán sumar los éxitos que consigan en sus respectivas tiradas. Sin embargo, en ciertas situaciones esto puede ser una problema (incluyendo algunas ocasiones sociales, como los intentos de confundir o seducir a alguien), y el fracaso de cualquiera puede echar por tierra todo el esfuerzo.

La Regla de Oro

Esta es la regla más importante de todas, la única que merece la pena seguir: *no existen reglas.* Este juego debe ser lo que tú quieres que sea, ya te interese una crónica sin dados sobre la socialización o una extensa campaña táctica en la que cada jugador controle a una cuadrilla de vampiros. Si las reglas del juego interfieren con la diversión, *cámbialas.* El mundo es enorme, por lo que es imposible reflejarlo adecuadamente con un montón de reglas inflexibles. Piensa en este libro como en una colección de consejos, recomendaciones (no obligaciones) sobre cómo capturar el Mundo de Tinieblas en el formato de un juego. Tú decides qué es lo que funciona y lo que no en tus partidas, por lo que eres libre para usar, alterar, ignorar o retorcer todo lo que te apetezca.

Inténtalo

Hala, ya está. Estas son las reglas básicas; todo lo demás no serán más que aclaraciones y expansiones, la guinda del pastel. Si entiendes estas reglas deberías poder jugar sin problemas. Si no te han quedado claras vuelve a leerlas (y, mejor aún, con dados en la mano para intentar algunos ejemplos).

Digamos que Verónica ha encontrado un motivo para utilizar aquel revólver que guardaba en el bolso (un atracador está amenazando a Marcus, su chófer). La dificultad para acertarle a alguien a corta distancia es 6 (ver los detalles del combate en el Capítulo Seis). Toma los tres dados de la Destreza de Verónica y uno por su Habilidad Armas de Fuego. Tienes una reserva de cuatro dados: no está mal, pero no es nada del otro mundo. Coge los dados y tira. Cuenta los éxitos, pero no te olvides de restar cualquier "1" que hayas sacado. ¿Lo conseguiste? ¿Fracasaste? Cuantos más éxitos logres mejor apuntada estará la bala (y menos probabilidades tendrá el atracador de estar en condiciones de devolver el disparo).

Ahora prueba una tirada extendida y enfrentada, digamos un debate (puede que al principio no suene muy interesante, pero si se desarrolla frente al consejo de la primogenitura la

Acción	Ejemplo	Descripción
Simple	Esquivar balas, sentir emboscadas	La tarea se completa con una tirada. El Narrador anuncia la dificultad y los jugadores tiran los dados. Se pueden obtener éxitos automáticos.
Extendida	Escalar montañas, investigaciones	La tarea se logra cuando se obtienen unos determinados éxitos, lo que puede requerir más de una tirada (aumentando las probabilidades de fracaso).
Enfrentada	Seguir a alguien	Una competición de habilidad entre dos personajes, que comparan su número de éxitos. El que más obtenga gana.
Extendida y Enfrentada	Pulsos	Como una acción enfrentada; la competición requiere que se consigan unos determinados éxitos, que pueden tardar más de un turno en reunirse.



cosa se anima...). Será una serie indefinida de tiradas, cada una posiblemente con Rasgos y dificultades diferentes. Tendrás que acumular cinco éxitos más que tu oponente para hacer prevalecer tu punto de vista y convencer al consejo. Un fracaso eliminará todos los éxitos que hayas obtenido hasta el momento (habrás metido la pata de algún modo).

- Primera tirada: cada jugador tira Carisma + Expresión, siendo la dificultad la Astucia del oponente + 3 (los comentarios iniciales son muy importantes).
- Segunda y tercera tiradas: a medida que el debate se anima cada jugador tira Inteligencia + Expresión, siendo la dificultad la Inteligencia + Expresión del oponente.
- Cuarta tirada (y siguientes): cada jugador tira Manipulación + Expresión (la dificultad es la Astucia + Expresión del oponente) para redondear los argumentos.

Ejemplos de Tiradas

Este sistema de reglas está diseñado para ser flexible, por lo que existen 270 combinaciones de Atributos y Habilidades. Este número puede parecer enorme, pero no es más que el comienzo, ya que se pueden inventar nuevos Talentos, Técnicas y Conocimientos si es necesario. El resultado es que se dispone de una inmensa variedad de tiradas para simular las acciones. Los siguientes ejemplos sirven para dar una idea de las posibilidades que pueden producirse en una partida.

- Quieres comportarte de modo intachable en la cena formal de gobernador (y recuerda que eres incapaz de comer nada). Tira Destreza + Etiqueta (dificultad 8).
- Estás a kilómetros de tu refugio y queda poco para el amanecer. Tira Astucia + Supervivencia (dificultad 7) para encontrar un lugar donde protegerte del día.
- Intentas distraer a un guardaespaldas con la mano izquierda mientras con la otra tratas de devolver disimuladamente el cuchillo al cinturón. Tira Destreza + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Alerta del guardaespaldas).
- Cruzas tu mirada con el jefe de la banda, tratando de amedrentarle delante de todos sus seguidores. Por supuesto, él quiere hacer lo mismo. Haz una tirada de Carisma + Intimidación enfrentada a su Carisma + Manipulación.
- El ritual requiere tres días seguidos de cantos ininterrumpidos. ¿Puedes mantenerte despierto, incluso durante las horas diurnas, para completarlo? Tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 9).
- Necesitas tapiar la puerta de tu refugio a toda velocidad... y hacerlo bien. Tira Astucia + Pericias (dificultad 7).
- Tienes acceso a la biblioteca de la capilla durante una única noche, así que más te vale encontrar el nombre que buscas en ese *enorme* montón de libros. Tira Astucia + Ocultismo (dificultad 8) cada hora. Necesitas acumular 15 éxitos.
- No importa la letra de la canción, sino lo guapo que estés cantándola. Tira Apariencia + Interpretación (dificultad 6) para poder elegir después entre los aficionados...
- ¿Cuánto tiempo puedes permanecer inmóvil entre los arbustos mientras los guardias charlan sobre el partido? Tira Resistencia + Sigilo (dificultad 7). Cada éxito te permitirá estar inmóvil una hora.
- Sería una locura amenazar abiertamente a tu rival dentro del Elíseo. Tira Manipulación + Intimidación (dificultad 8) para

ocultar adecuadamente tus amenazas sin dejar lugar a dudas sobre tus intenciones.

• Repentinamente un hombre arroja un cajón de la furgoneta a la que persigues. Tira Astucia + Conducir (dificultad 6) para evitar un choque.

• ¿Puedes distraer a los perros mientras entras? Tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8).

• ¿Te acaban de amenazar? Tira Percepción + Intimidación (dificultad 5) para saber qué se quiso decir con aquel comentario.

• Intentas atraer su atención clavándole la mano a la mesa de roble con un cuchillo. Tira Fuerza + Armas Cuerpo a Cuerpo (dificultad 6).

• Intentas situarte junto al Mercedes para que tus amigos puedan saltar sobre él. Haz una tirada extendida de Destreza + Conducir contra la Astucia + Conducir del conductor del Mercedes. Si logras acumular cinco éxitos más que él estarás en posición. Si es él el que los consigue, logrará escapar.

• La nueva banda ha conseguido hacerse con varios negocios de los Vástagos. Tira Carisma + Callejeo (dificultad 8) para enterarte de lo que se sabe de ella. Cuantos más éxitos logres más información conseguirás, aunque en cualquier caso te llevará toda la noche.

• ¿Qué sistema de alarma tiene este lugar? Tira Percepción + Seguridad (dificultad 6).

• ¿Qué historia se tragará el príncipe, la tuya o la de tu enemigo? Tira Manipulación + Expresión, enfrentado a la Manipulación + Expresión del rival.

• Tratas de convencer a un funcionario de los juzgados de que eres un auditor de Hacienda y de que tienes que revisar los archivos. Tira Manipulación + Finanzas (dificultad 8).

• ¿Puedes leer la versión alemana del *Libro de Nod* sin perder algunos detalles importantes? Tira Inteligencia + Lingüística (dificultad 8).

• Tienes que seguir corriendo para perder a tus perseguidores. Haz una tirada extendida de Resistencia + Atletismo (dificultad 7). Si logras 15 éxitos los dejarás atrás.

• Necesitas convencer al juez de que te libere antes del amanecer. Tira Carisma + Leyes (dificultad 8) para hacer una petición elocuente.

Términos de Juego

Aquí definimos algunos de los términos empleados en las reglas para los nuevos jugadores y Narradores que no estén familiarizados con ellos.

• **Acción:** una acción es la realización consciente de una tarea física, social o mental. Cuando los jugadores anuncian que sus personajes hacen algo están describiendo sus acciones.

• **Acción Enfrentada:** una acción que dos personajes diferentes realizan contra el otro. Los dos comparan su cantidad de éxitos, ganando el que más obtenga.

• **Acción Extendida:** una acción que requiere de un cierto número de éxitos, acumulados a lo largo de varios turnos, para completarse.

• **Acción Refleja:** una situación en la que se podrían tirar dados pero en la que no se realiza una Acción. Las tiradas de absorción y de Fuerza de Voluntad son algunos ejemplos.

• **Acción Simple:** una acción que solo requiere del personaje un éxito para completarse, aunque una cantidad mayor indique un mejor trabajo.

• **Atributo:** son Rasgos que describen las capacidades inherentes de un personaje, por ejemplo su Fuerza, su Carisma y su Inteligencia.

• **Dificultad:** un número entre 2 y 10 que mide la complejidad de cualquier acción emprendida por el personaje. El jugador necesita obtener ese número o más en al menos uno de los dados de su reserva.

• **Escena:** un episodio aislado en una historia; un momento y un lugar en el que se desarrollan acciones y acontecimientos. Una escena suele ser un momento importante de una historia.

• **Fracaso:** tiene dos posibles significados: 1) un "1" obtenido en un dado que cancela un éxito. 2) un fallo desastroso resultado de obtener uno o más "1" sin haber conseguido ningún éxito en la tirada de dados de una acción.

• **Fuerza de Voluntad:** una medida de la confianza y el control interno de un personaje. Funciona de modo diferente a los demás Rasgos, ya que normalmente se *consume*, no se *tira*.

• **Grupo:** el conjunto de personas (incluyendo al Narrador) que se reúne para jugar a **Vampiro: La Mascarada**, normalmente de forma regular.

• **Habilidad:** se trata de Rasgos que describen lo que el personaje conoce y ha aprendido, más que sus características físicas y psicológicas. Algunos ejemplos son Intimidación, Armas de Fuego y Ocultismo.

• **Inactividad:** tiempo entre escenas, en el que no se interpreta ni se emplean turnos. Se puede realizar alguna acción y el Narrador puede describir cosas, pero por lo general transcurre rápidamente.

• **Narrador:** la persona que crea y guía la historia, asumiendo el papel de todos los personajes (salvo los de los jugadores) y determinando los acontecimientos.

• **Personaje:** cada jugador crea un personaje, una personalidad ficticia a la que interpretará en el transcurso de una crónica. Aunque "personaje" puede referirse a cualquiera persona, normalmente se emplea para describir a los vampiros creados por los jugadores.

• **Puntos:** la puntuación temporal de un Rasgo como la Fuerza de Voluntad o la reserva de sangre. Son los cuadrados, no los círculos.

• **Puntuación:** un número que describe el valor permanente de un Rasgo. Normalmente está entre 1 y 5, aunque algunas van de 1 a 10.

• **Rasgo:** cualquier Atributo, Habilidad, Ventaja u otra característica que pueda ser descrita con un número.

• **Reserva de Dados:** número de dados que se usan en una acción, resultado de la suma de varios Rasgos.

• **Salud:** una medida de las heridas de un personaje.

• **Sistema:** un conjunto específico de complicaciones empleadas en una determinada situación. También se refiere a las reglas que ayudan a determinar las tiradas de dados necesarias para resolver las acciones.

• **Ventaja:** se trata de una categoría en la que se definen las Disciplinas místicas y los Trasfondos de un personaje.



La sangre cae sobre el papel, haciendo tanto ruido como un tambor. Rat-tat-tat... Utilizo estas gotas igual que hice con el latido del corazón, como un modo de contar los segundos cuando trato de calmarme. Hace mucho que el mío dejó de funcionar, así que necesito algo que lo sustituya.

Ahora mismo aprovecho el sonido de mi propia sangre, que mana de la boca de mi novia y cae sobre el periódico que hay en el suelo. Se supone que tenía que tragarla, beberla para transformarse en vampiro y poder estar juntos para siempre... pero no sucede nada. No lo entiendo.

Hice exactamente lo que me dijo Riki. Primero tomé toda su sangre y después me hice un corte en la muñeca, dejando caer algo de vitae en su boca. Me recordó a cuando se ponía sirope de chocolate en el helado. Luego me senté y esperé a que abriera los ojos.

Eso fue hace una hora, pero se supone que el proceso no tarda tanto. La sangre sigue cayendo de su boca y no dejo de darle más. No funciona. El sol está a punto de salir y no funciona. La sangre sigue cayendo al suelo. Amor mío, tienes que beber. No estés muerta, por favor, no estés muerta.



Capítulo Seis:

Sistemas y Drama

Aunque **Vampiro** se concentra en la interpretación y en la interacción entre los personajes, las escenas dramáticas suelen incluir alguna tirada de dados. Como se muestra en el Capítulo Cinco, las reglas básicas del Sistema Narrativo están diseñadas para facilitar este proceso todo lo posible, permitiéndote concentrarte en la historia. Para ayudar aún más al Narrador y a los jugadores este capítulo explica mecánicas más específicas, incluyendo sistemas dramáticos generales, el combate, las heridas y la recuperación.

Repetimos que las siguientes reglas son solo sugerencias sobre el modo que creemos mejor para resolver determinadas situaciones. Si en tus crónicas das con un sistema que consideras más adecuado, no dudes en utilizarlo. También te recordamos (especialmente en situaciones sociales como seducciones y discursos) que los dados *nunca* deben interrumpir la interpretación. Si un jugador lanza una arenga especialmente inspirada (o particularmente desastrosa), se acerca a una chica con una frase original (o con un tópico impresentable) o consigue inventar una brillante coartada (o se tropieza en las explicaciones), déjale tener éxito (o fracasar) de forma automática, digan lo que digan los Rasgos y los dados.

Sistemas Dramáticos

Lo único que limita tus acciones es tu imaginación y las capacidades de tu personaje. Durante una sesión de juego estos personajes (tanto los de los jugadores como los del Narrador) pueden intentar todo tipo de actividades diversas. Por lo general, siempre que se intenta realizar cualquier tarea se suman los valores de un Atributo y una Habilidad. Si la tarea incluye una especialidad del personaje (página 117) se podrá volver a tirar los dados en los que se obtenga un "10".

El Narrador debería (e inevitablemente tendrá que hacerlo) inventar sus propios sistemas para situaciones inesperadas. La lista que sigue a continuación no pretende ser exhaustiva, pero proporciona unos cimientos sólidos en los que apoyarse. Recuerda que en las tiradas de Talentos y Técnicas un personaje que carezca de una determinada Habilidad podrá realizar la tirada, aunque solo con el Atributo (y con un +1 a la dificultad en el caso de las Técnicas).

Casi todos estos sistemas exigen la realización de una o más acciones (página 190) a lo largo de uno o más turnos. Algunos permiten repetir el intento en caso de fallar la primera vez, aunque las tiradas posteriores pueden sufrir un aumento en su dificultad, a discreción del Narrador (ver "Nuevos Intentos", página 193).

Acciones Automáticas

Las acciones automáticas suelen consumir una Acción, pero en la mayoría de los casos no precisan de una tirada de dados. Los siguientes son ejemplos habituales. El Narrador puede decidir que otras acciones también lo sean.

- **Arrancar un coche:** lleva una acción, pero no requiere de una tirada.
- **Incorporarse:** los personajes pueden ponerse en pie en un turno sin necesidad de tirar los dados, pero si se intenta al tiempo que se realiza otra acción se considerará una acción múltiple (página 192), siendo necesaria una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 4) para conseguirlo.
- **Movimiento:** los personajes pueden andar, trotar o correr. En el primer caso la velocidad será de siete metros por turno. En el segundo el personaje se moverá (12 + Destreza) metros por turno. La máxima velocidad permite desplazarse a (20 + [3 x Destreza]) metros por turno.

Los personajes pueden moverse hasta la mitad de su máxima velocidad y después atacar o realizar otra acción (ver pagina 210). También es posible moverse *al tiempo* que se realiza otra acción, pero en este caso cada metro de desplazamiento restará un dado a la reserva de la acción.

Los personajes heridos (ver página 216) pueden ver limitada su velocidad.

• **Pasar:** el personaje permite actuar al siguiente en orden de iniciativa (página 207). Podrá seguir actuando al final del turno. Si todos los personajes pasan durante un turno nadie hará nada y se pasará al siguiente.

• **Preparar un arma:** puede significar desenvainar una espada o recargar una pistola con un cargador preparado. Normalmente no se necesita una tirada si el personaje no está realizando otras acciones. Si se desea preparar un arma mientras se hace otra cosa el jugador reducirá su reserva (ver "Acciones Múltiples", página 192) y tirará Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas de Fuego (dificultad 4) para el arma.

• **Uso de la sangre (curación, aumento de Atributos, etc.):** los vampiros pueden gastar sangre para curarse. Para ello el personaje tendrá que concentrarse y no hacer nada más durante un turno. Si un Vástago intenta curarse mientras realiza otras acciones necesitará una tirada refleja de Resistencia + Supervivencia (dificultad 8). Si falla, el personaje perderá la sangre gastada sin efecto alguno, mientras que un fracaso indicará que se pierde un punto de sangre adicional y un nivel de salud. Se puede gastar sangre para aumentar los Atributos Físicos o para alimentar las Disciplinas automáticamente sin necesidad de concentración. Se puede gastar un número de puntos de sangre igual al máximo permitido por la generación (página 139).

Acciones Físicas

Estos sistemas cubren las acciones referentes a los tres Atributos Físicos (Fuerza, Destreza y Resistencia). Se suele necesitar una tirada de dados.

• **Abrir/Cerrar [Fuerza]:** abrir una puerta con fuerza bruta requiere una tirada de Fuerza (dificultad 6-8, dependiendo del material). Una puerta interior normal no necesita más que un éxito para abrirla de un portazo o cerrarla de golpe. Una puerta blindada suele necesitar unos cinco éxitos. Una puerta acorazada necesitará 10 ó más. Se pueden emplear acciones extendidas. Aunque es posible (y recomendable) trabajar en equipo, una sola persona persistente puede llegar a echar una puerta abajo. Por supuesto, si no se hace nada por impedirlo una puerta puede abrirse normalmente. Un fracaso causa un nivel de salud de daño normal en el hombro.

Algunas puertas (las acorazadas y otras similares) pueden exigir una Fuerza mínima para intentar derribarlas. La Disciplina Potencia añade éxitos automáticos a esta tirada.

• **Cazar [Percepción]:** cazar es parte de la naturaleza del vampiro. Por cada hora que el personaje pase buscando una presa humana permite una tirada de Percepción contra una dificultad que depende de la zona.

Área	Dificultad
Barrios marginales	4
Zonas pobres/bohemias	5
Distrito comercial	6
Distrito industrial	6
Suburbios	7
Zona muy patrullada	8

Un éxito indicará que se ha encontrado y subyugado a una presa de un modo adecuado al vampiro y a la zona (se puede haber seducido al recipiente, haber entrado en una casa o simplemente haber esperado y asaltado a una víctima). Se podrá beber un dado de puntos de sangre. Un fallo indica que la hora pasó sin resultados positivos, mientras que un fracaso representa alguna complicación (quizá el personaje mate sin querer al recipiente, contraiga alguna enfermedad, entre en el territorio de un vampiro rival o sufra el ataque de una banda callejera). En este caso, interpreta el suceso para comprobar cómo sale el personaje del apuro.

Si el vampiro captura a una presa teniendo menos sangre en su cuerpo que [7 – Autocontrol], será necesaria una tirada de frenesí (página 228) para comprobar si se puede controlar el hambre. Si se falla se seguirá bebiendo del recipiente hasta que la sed esté saciada (una reserva de sangre llena), la víctima muera desangrada o de algún modo el vampiro consiga controlarse. Si sucede una tragedia el Vástago podría perder Humanidad.

El Trasfondo Fama reduce la dificultad de las tiradas de caza en uno por círculo (hasta un mínimo de 3), mientras que Rebaño da un dado adicional por cada círculo (siempre que en la zona pueda hacerse uso de este rebaño). Sin embargo, el Narrador puede aumentar la dificultad para un vampiro especialmente inhumano (los Nosferatu, algunos Gangrel, aquellos con menos de 5 puntos de Humanidad), ya que les resulta mucho más difícil mezclarse con la multitud.

• **Conducir [Destreza/Astucia + Conducir]:** para manejar un vehículo no suelen ser necesarias tiradas (siempre que el personaje tenga al menos un círculo en Conducir, claro), pero el mal tiempo, la velocidad, los obstáculos o las maniobras complejas pueden poner a prueba hasta a los conductores más avezados. Las dificultades específicas de cada circunstancia dependen del Narrador, pero deberían aumentarse dependiendo de los riesgos.

Por ejemplo, conducir bajo una lluvia intensa puede representar un +1 a la dificultad, mientras que ir a toda velocidad tratando de perder a varios perseguidores podría merecer un +3. Las maniobras con tráfico intenso sufren un +1, pero si se combinan con una persecución la dificultad aumenta a +3. Un fallo indica algún problema que requiere de una tirada adicional para evitar una colisión o una pérdida de control. Un personaje sin círculos en la Habilidad apropiada deberá hacer tiradas para prácticamente cualquier maniobra. Un fracaso representa una pérdida total de control o algo peor.

Como cada vehículo tiene un comportamiento diferente (algunos están pensados para correr y otros para ser seguros), proporcionamos una tabla que ayude a calcular la dificultad de cualquier maniobra. De forma general, por cada 15 km/h en los que se rebase la velocidad de seguridad de un vehículo se aumentará en uno la dificultad de cualquier maniobra. Las acciones más arriesgadas y las malas condiciones de la carretera también deberían subir esta dificultad. El número *máximo* de dados que un conductor puede tener en su reserva es igual a la puntuación de maniobra del vehículo. Hasta los mejores conductores tendrán más problemas con un tráiler que con un Ferrari.

Vehículo	Vel. Segura	Vel. Máx.	Maniobra
Camión 6 ruedas	60	90	3
Tanque (moderno)	60	100	4
Tanque (SGM)	30	40	3
Autobús	60	100	3
Tráiler	70	110	4
Sedán	70	120	5
Furgoneta	70	120	6
Compacto	70	130	6
Compacto deportivo	100	140	7
Deportivo Coupe	110	150	8
Coche de carreras	110	160	8
Coche exótico	130	190+	9
Sedán de lujo	85	155	7
Turismo	75	125	6
Fórmula Uno	140	240	10

• **Escalar [Destreza + Atletismo]:** cuando tu personaje escale por una superficie inclinada (una pendiente rocosa, una fachada) tira Destreza + Atletismo. La escalada suele ser una tirada extendida. En un ascenso normal con asideros disponibles y pocas complicaciones se pueden subir 3 metros por cada éxito. El Narrador ajustará esta distancia según la dificultad del terreno (más sencillo: 5 metros por éxito; más difícil: 1,5 metros por éxito). Los asideros, la superficie y (en menor grado) el clima pueden afectar a la velocidad de ascensión. Una escalada corta y difícil podría tener la misma dificultad que una sencilla y larga. La acción extendida durará hasta que se acumulen suficientes éxitos para alcanzar el punto deseado. Fracasar es una mala idea, ya que se podría resbalar, quedarse atrapado o... caer.

Si el personaje activa el poder de Protean Garras Salvajes, o si se construye útiles óseos adecuados con Moldear Hueso (de la Disciplina Vicisitud) las dificultades se reducirán en dos.

• **Intrusión [Destreza/Percepción + Seguridad]:** la intrusión cubre el allanamiento de casas, la ruptura de sistemas de seguridad, la apertura de cerraduras y cajas fuertes... y las medidas necesarias para evitar que los demás hagan lo mismo. Para superar un sistema de seguridad hay que tener éxito en el primer intento. Un fallo activará todas las alarmas presentes (aunque la apertura de cerraduras manuales se puede intentar varias veces). La dificultad puede ir desde 5 (cerradura sencilla) hasta 10 (Fort Knox), dependiendo de la sofisticación del sistema (a decisión del Narrador). Algunas tareas podrían exigir una puntuación mínima en Seguridad para poder tener siquiera la posibilidad de tirar (Seguridad uno permitiría abrir una cerradura sencilla, pero no una caja fuerte). Además, casi todas estas tareas requieren de ganzúas y otras herramientas. Si se obtiene un fracaso el intento de intrusión tendrá un resultado desastroso.

Montar un sistema de seguridad es una acción estándar, pero cuantos más éxitos se obtengan mayor será la calidad del trabajo (aumentando la dificultad de una posible ruptura).

• **Lanzar [Destreza + Atletismo]:** se pueden arrojar objetos con una masa de menos de 1,5 kg (granadas, cuchillos) una distancia igual a Fuerza x 5 metros. Por cada kg adicional la distancia descenderá 5 metros (los objetos especialmente pesados tienden a no ir demasiado lejos). Mientras esta penalización no reduzca la distancia a cero, el personaje podrá tomar un objeto y arrojarlo. Un objeto que se pueda levantar pero cuya distancia de lanzamiento sea cero solo podrá dejarse caer a un lado, a un metro como máximo. Evidentemente, un objeto que no puede levantarse no puede ser arrojado (consulta "Levantar/Romper").

El Narrador puede reducir la distancia de lanzamiento para objetos especialmente difíciles de manipular, o aumentarla en los más aerodinámicos. Para arrojar algo con una cierta precisión se necesita una tirada de Destreza + Atletismo contra dificultad 6 (hasta la mitad de la distancia máxima) ó 7 (hasta la distancia máxima). Esta dificultad puede verse afectada por el viento y otras variables, a voluntad del Narrador. Un fracaso significa que se deja caer el objeto o que se golpea a un compañero.

• **Levantar/Romper [Fuerza]:** esta tabla proporciona la Fuerza mínima para levantar o romper cosas sin necesidad de tirada. Los personajes podrán tirar para afectar a pesos mayores de lo que les corresponderían. La tirada es de Fuerza de Voluntad, dificultad 9. Cada éxito sube al personaje un paso en la tabla. Potencia también suma sus círculos a la Fuerza efectiva.

Fuerza	Proeza	Levantamiento
1	Aplastar una lata	20 kg
2	Romper una silla de madera	50 kg
3	Romper una puerta de madera	125 kg
4	Romper un tablón	200 kg
5	Romper una puerta metálica	325 kg
6	Lanzar una motocicleta	400 kg
7	Volcar un coche pequeño	450 kg
8	Romper una barra metálica	500 kg
9	Atravesar una pared de hormigón	600 kg
10	Desgarrar un depósito metálico	750 kg
11	Atravesar 25 mm de acero	1000 kg
12	Romper una farola	1500 kg
13	Lanzar una coche	2000 kg
14	Lanzar una furgoneta	2500 kg
15	Lanzar un camión	3000 kg

Los personajes pueden colaborar para levantar un objeto. Será una tirada sencilla en equipo, combinando los éxitos de todos.

El levantamiento de un objeto es un asunto de todo o nada: si fallas la tirada no sucede nada. A discreción del Narrador, la Fuerza efectiva de tu personaje podría aumentar si quisieras arrastrar algo una corta distancia, no levantarlo. Si fracasas, el vampiro podría sufrir alguna lesión o dejar caer el objeto sobre sus pies.

• **Nadar [Resistencia + Atletismo]:** asumiendo que el personaje sepa nadar (para ello es necesario un círculo en Atletismo), para recorrer largas distancias se necesitarán tiradas con éxito de natación contra una dificultad determinada por las condiciones del agua. Ten en cuenta que, aunque los vampiros no puedan ahogarse, son cadáveres y tienden a hundirse. La primera tirada solo es necesaria después de la primera hora de actividad continuada. Solo se precisa un éxito. Si falla, el personaje avanzará poco, quizá por verse arrastrado por la corriente. Si fracasa comenzará a hundirse, o quizá se tope con un tiburón con malas pulgas.

Un vampiro que se encuentre cerca de la superficie durante el día recibirá daño por la luz del sol (asume que al estar sumergido tiene la protección equivalente a un cielo encapotado).

• **Persecuciones [Destreza + Atletismo/Conducir]:** los vampiros tiene que perseguir a menudo a sus presas aterrorizadas, y en ocasiones son ellos los que tienen que salir corriendo. Normalmente las persecuciones se pueden resolver de forma automática mediante las fórmulas de movimiento (página 200): si un bando es claramente más rápido que el otro lo capturará o escapará de él. Sin embargo, si dos personajes tienen velocidades similares, o si uno es más lento pero podría perder al otro o llegar a lugar seguro antes de ser capturado, utiliza las siguientes reglas.

Las persecuciones básicas son acciones extendidas. El objetivo comienza con varios éxitos de ventaja, dependiendo de su distancia con el perseguidor (a pie, un éxito por cada dos metros de ventaja; en vehículos, un éxito por cada 10 metros de ventaja). Si se produce una persecución entre humanos y vampiros, recuerda que los muertos no se fatigan.

Cazador y presa deben hacer la tirada apropiada (dependiendo del tipo de persecución) cada turno, sumando sus nuevos éxitos a cualquiera que hubieran obtenido los turnos anteriores. Cuando el perseguidor acumule tantos éxitos como el perseguido le dará alcance, pudiendo tomar alguna acción para detener la carrera. Si es el objetivo es el que acumula éxitos irá dejando atrás a sus perseguidores, pudiendo emplear esta ventaja para perderles la pista. Cada éxito que tenga la presa respecto a su oponente representará un +1 a la dificultad de cualquier tirada de Percepción que deba hacerse para no perder el rastro. El Narrador puede pedir al cazador que haga una tirada en cualquier momento (aunque no más de una vez por turno). Si falla, el objetivo habrá desaparecido de la vista (perdiéndose entre la multitud, en un callejón, etc.). Si fracasa, el perseguidor tropezará o se encontrará con un callejón sin salida.

• **Saltar [Fuerza, o Fuerza + Atletismo si se tiene carrerilla]:** normalmente los saltos se realizan contra dificultad 3. Cada éxito propulsa al personaje 60 centímetros verticales ó 120 horizontales. Si se falla no se logrará cubrir la distancia deseada, pero el personaje podrá hacer una tirada de Destreza + Atletismo (normalmente con dificultad 6) para agarrarse a un repecho o a cualquier otro elemento. Un fracaso puede hacer tropezar al personaje, estrellarlo contra una pared o precipitarlo a su destino...

Si el jugador supera una tirada de Percepción + Atletismo (dificultad 6, son necesarios 3 éxitos) antes del salto podrá determinar con exactitud el número de éxitos precisos.

• **Seguir [Destreza + Sigilo/Conducir]:** seguir los pasos a alguien suele requerir que tu personaje vigile a alguien sin tener necesariamente que capturarlo... ¡y sin que el objetivo se dé cuenta! Éste hará tiradas de Percepción + Alerta cada vez que tenga oportunidad de detectar a su perseguidor (el Narrador indicará cuándo se presentan estas oportunidades). El "cazador" se opondrá con una tirada de Destreza + Sigilo (o Destreza + Conducir, si utiliza algún vehículo). La dificultad de ambas suele ser 6, pero determinadas condiciones pueden modificarla (multitudes, calles vacías, etc.). El objetivo debe lograr al menos un éxito más que su perseguidor para detectarlo, en cuyo caso actuará como crea conveniente.

Dos personas que se hayan entrenado juntas podrán seguir a otra combinando los éxitos de sus respectivas tiradas.

• **Sigilo [Destreza + Sigilo]:** en vez de luchar cada vez que hay problemas tu vampiro puede emplear el sigilo y la





astucia. Un personaje que trate de escabullirse usará Destreza + Sigilo como una acción enfrentada a la Percepción + Alerta de cualquiera que pueda detectar su paso. La dificultad de ambas suele ser 6. Si los observadores no logran más éxitos que el personaje, éste se moverá sin ser detectado. El ruido, el equipo suelto, la falta de escondrijos y un gran número de observadores pueden aumentar la dificultad de la tirada. Los dispositivos de seguridad, escáneres y puestos ventajosos añaden dados a la tirada de Percepción + Alerta. Si el personaje fracasa tropezará con la persona que trataba de evitar, aparecerá a la vista de todos o realizará cualquier otra acción que le descubra.

Los vampiros que emplean Ofuscación (página 168) pueden no tener que realizar tiradas.

• **Transporte [Fuerza]:** la tentación de llevar toneladas de equipo para cualquier situación es muy fuerte, pero el Narrador debe complicar la vida a los personajes que transporten arsenales enteros allá donde van. Es posible llevar 10 kg por punto de Fuerza sin penalizaciones. Potencia se suma a esta Fuerza efectiva.

Si se supera este total, todas las acciones físicas tendrán una penalización de +1 debido al exceso de peso. Además, cada 10 kg por encima de este límite reducirá a la mitad el movimiento básico del personaje. Alguien que transporte el doble de lo permitido por su Fuerza no podrá moverse. Este sistema es una mera referencia: no debe llegarse a revisar el peso de todo el inventario cada vez que se coge un lápiz.

Acciones Mentales

Estos sistemas cubren las tareas relacionadas con los tres Atributos Mentales (Percepción, Inteligencia y Astucia), así como todas las que emplean las Virtudes, la Humanidad y la Fuerza de Voluntad. Las pruebas mentales pueden proporcionar información sobre cosas que tú como jugador no conoces, pero tu personaje sí. Sin embargo, deberías depender de tu propia creatividad para resolver los problemas, no de tiradas de dados.

• **Creación [variable]:** algunos vampiros fueron en vida artistas, músicos, escritores, etc. Otros pasan siglos tratando de volver a encender la pasión que la muerte les ha arrebatado. No hay duda de que la sociedad de los Condenados ha podido maravillarse (y horrorizarse) ante obras jamás vistas por ojos humanos.

A la hora de crear se puede emplear una gran variedad de tiradas. Percepción (para dar con un tema digno de reflejarse) + Expresión o Pericias (para capturar esa sensación en un medio artístico) es habitual. El jugador deberá decidir los parámetros generales de lo que quiere crear su personaje (un *haiku* sobre las rosas, el retrato de un príncipe, un epigrama por el nacimiento de un nuevo Elíseo). La dificultad es variable, dependiendo de la naturaleza de la creación (es más fácil escribir un pareado que un soneto). El numero de éxitos determina la calidad de la creación: con uno el personaje obtendrá algo mediocre (no malo, pero tampoco inspirado), mientras que con cinco logrará crear una obra maestra de la literatura o la pintura. Algunas obras (las novelas, las grandes esculturas) podrían requerir tiradas extendidas. Con un fracaso se crea la mayor obra jamás contemplada por Vástagos y mortales (por supuesto, todos los demás comprenderán inmediatamente que es una bazofia...).

A discreción del Narrador, un vampiro que cree una obra especialmente inspirada podría ser merecedor de un aumento de Humanidad mediante puntos de experiencia.

• **Despertar [Percepción, Humanidad]:** los vampiros son criaturas nocturnas que tienen problemas para permanecer despiertos durante el día. Un Vástago molestado en su refugio cuando el sol está todavía en el cielo puede tirar Percepción (+Auspex, si dispone de esta Disciplina) contra dificultad 8 para ser consciente de la intrusión. Tras despertar, el vampiro deberá hacer una tirada de Humanidad (dificultad 8); cada éxito le permitirá actuar durante un turno. Cinco éxitos significan que podrá permanecer despierto durante toda una escena. Un fallo indica que el Vástago vuelve a dormir, aunque si las circunstancias lo permiten podría realizar otras tiradas de percepción para despertar de nuevo. Un fracaso significa que el vampiro cae en un profundo sueño del que no despertará hasta el anochecer.

Mientras sea de día un vampiro no puede tener ninguna reserva de dados mayor que su humanidad.

• **Documentación [Inteligencia + Academicismo/Ocultismo/Ciencia]:** se utiliza esta acción cuando se buscan datos históricos en bases informáticas, cuando se intentan encontrar oscuras referencias en documentos antiguos o cuando se trata de descubrir el verdadero nombre de un Matusalén. En todos los casos, el número de éxitos determinará la cantidad de información hallada; uno proporciona datos básicos, consiguiéndose más con los éxitos adicionales. El Narrador puede asignar una dificultad elevada para datos particularmente escondidos. Un fracaso puede determinar que no se encuentra nada o que se consigue información totalmente errónea.

• **Investigación [Percepción + Investigación]:** este apartado cubre la búsqueda de pistas, evidencias o contrabando escondido. El Narrador puede aumentar la dificultad de cualquier investigación en la que se empleen pistas tenues o se busquen cosas particularmente bien escondidas. Un éxito revela detalles básicos, mientras que varios proporcionan mucha información, llegando a poderse hacer deducciones a partir de las evidencias físicas. Con un fracaso se ignoran pistas claras o incluso se destruyen accidentalmente.

• **Piratería [Inteligencia/Astucia + Informática]:** casi todas las transacciones empresariales y políticas tienen que ver con el uso de ordenadores, lo que da a los neonatos una sorprendente ventaja en la Yihad. Un pirata tira Inteligencia o Astucia + Informática contra una dificultad variable (6 para un sistema estándar, llegando a 10 para los equipos militares y similares). Los éxitos indican el número de dados (hasta la reserva normal) que puede usarse para relacionarse con el sistema una vez abierto.

Bloquear activamente la acción de un pirata es una acción enfrentada: el adversario con mayor número de éxitos vence. Con un fracaso el personaje podrá activar alguna alarma o incluso revelar al sistema su identidad.

• **Rastrear [Percepción + Supervivencia]:** al contrario que *Seguir*, rastrear sirve para encontrar a un objetivo mediante evidencias físicas, como las huellas, ramas partidas, restos de sangre y cualquier otra pista. Seguir estos rastros es una acción estándar; varios éxitos proporcionarán información más detallada (la velocidad del objetivo, su peso aproximado, el número de personas del grupo). Es posible cubrir las huellas propias con tiradas de Astucia + Supervivencia. Cada éxito aumentará en uno las dificultades del rastreador. Un clima desfavorable, unas malas condiciones (en la ciudad, el Elíseo) o la falta de tiempo pueden aumentar aún más la dificultad. Con un fracaso no solo se pierde el rastro, sino que se destruyen las pruebas.

• **Reparación [Destreza/Percepción + Pericias]:** dependiendo de la especialidad precisa, la Técnica Pericias permite la reparación de cualquier cosa, desde cerámica hasta motores de automóviles. Antes de poder arreglar nada el personaje deberá identificar el fallo (mediante una tirada de documentación, ver más atrás). Después el Narrador fijará la dificultad de la tirada de reparación (si es necesaria), que dependerá de la gravedad del problema, de si se tienen a mano las herramientas y repuestos adecuados y de si existe alguna condición adversa. Una tirada de documentación inspirada podría compensar estos factores hasta cierto punto. Un sencillo cambio de rueda tendría dificultad 4, mientras que la reconstrucción de un motor tendría 9. Las reparaciones básicas tardan unos pocos turnos en completarse. Las más complejas son acciones extendidas que llevan 10 minutos por cada éxito necesario. Un fracaso puede indicar una pérdida de tiempo y de recambios, o incluso agravar el problema.

Acciones Sociales

Estos sistemas cubren las tareas relacionadas con los tres Atributos Sociales (Apariencia, Manipulación y Carisma). Para bien o para mal, la interpretación suele sustituir a muchas tiradas Sociales: el Narrador puede ignorar estas reglas si un jugador muestra una interpretación particularmente buena... o mala.

• **Actuación [Carisma + Interpretación]:** los vampiros son criaturas ciertamente egocéntricas, y algunos son actores, poetas, músicos u otro tipo de intérpretes. Cuando un personaje actúa frente a una audiencia tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). Como con oratoria, la actitud de los espectadores y la complejidad de la interpretación pueden modificar la dificultad. Un éxito indica una actuación entretenida, aunque poco inspirada. Los éxitos adicionales pueden llegar a crear un acontecimiento memorable que será recordado hasta por los más reticentes. Con un fracaso el personaje olvida los versos, toca acordes equivocados o mete la pata de algún otro modo.

• **Credibilidad [Manipulación/Percepción + Subterfugio]:** el Talento Subterfugio se utiliza con Manipulación cuando se quiere embaucar a alguien y con Percepción para detectar los engaños de los demás (lo que puede ir desde hacerse pasar por las autoridades hasta emplear papeles falsificados). En ambos casos los implicados deberán hacer las tiradas correspondientes (dificultad 7). La víctima debe lograr más éxitos que el "atacante" para detectar el engaño. Unas credenciales falsas y otros elementos convincentes pueden aumentar la dificultad a la hora de descubrir la trampa, mientras que en este sentido puede ayudar tener a alguien cerca. Para lograr engaños especialmente inspirados pueden ser necesarias tiradas de piratería e intrusión. Si se fracasa, toda la trama queda al descubierto.

• **Divertirse [Carisma + Empatía]:** puedes influir en los demás (especialmente en recipientes potenciales) para que se relajen y pasen un buen rato. Esto puede incluir irse de fiesta con un potencial aliado, soltarle la lengua a un informador o hacer rápidamente amigos de barra que te ayuden en las peleas tabernarias. La dificultad suele ser 6 (es fácil convencer a casi todo el mundo para que se divierta, a pesar del intelecto o la voluntad), aunque podría ser más alta con grupos especialmente



grandes (o agrios). Ciertas Naturalezas (Confabulador, Vividor) pueden afectar a la dificultad. Un fracaso significará que el personaje actúa como un insufrible grosero, o que la gente comienza a preguntarse porqué no ha tocado la comida y la bebida...

• **Interrogar [Manipulación + Empatía/Intimidación]:** cualquiera puede hacer preguntas, pero con la Habilidad Intimidación se consigue una mayor "receptividad". Interrogar a alguien pacíficamente (Manipulación + Empatía) conlleva realizar preguntas inteligentes diseñadas para revelar algún dato específico. Este método es una acción enfrentada entre los Rasgos indicados del interrogador y la Fuerza de Voluntad del objetivo. Ambas acciones se suelen realizar contra dificultad 6, con tiradas en los momentos clave del interrogatorio, probablemente cada pocos minutos o al final de la sesión.

El interrogatorio violento (Manipulación + Intimidación) consiste en la tortura psicológica (y posiblemente física) de la víctima hasta que revele lo que sabe. Se trata de una acción enfrentada de Manipulación + Intimidación contra la Resistencia + 3 o la Fuerza de Voluntad (lo que sea mayor) del objetivo. Se hacen tiradas cada minuto o turno, dependiendo del tipo de tortura empleado. La víctima perderá un nivel de salud por cada turno de tortura física, o un punto temporal de Fuerza de Voluntad por cada turno de tortura mental. El efecto combinado de ambas modalidades tiene efectos devastadores. Un fracaso puede destruir el cuerpo y la mente de la víctima.

Dos o más interrogadores pueden combinar sus esfuerzos y sus éxitos. Esta colaboración se puede realizar aunque uno utilice Empatía y el otro Intimidación (poli bueno, poli malo).

Se use el tipo de interrogatorio que se use, el objetivo revelará más información cuantos más éxitos se logren por encima de los suyos. Si estos éxitos adicionales superan la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad de la víctima, ésta se romperá y dirá absolutamente todo lo que sabe. El alcance y relevancia de esta información queda a criterio del Narrador (los detalles suelen verse alterados por la percepción de los acontecimientos por parte de la víctima o por su intento de decir lo que el interrogador quiere oír).

• **Intimidación [Fuerza/Manipulación + Intimidación]:** la intimidación tiene dos efectos. El pasivo no necesita tiradas y vale para conseguir mucho espacio (ya sea en el autobús o en el bar). Cuanto mayor sea la puntuación en la Habilidad más te respetarán los demás.

La aplicación activa funciona mediante la amenaza abierta o soterrada. La sutileza depende de una amenaza *percibida* (perder el trabajo, recibir informes negativos, un dolor o agonía futuros). Tira Manipulación + Intimidación contra Fuerza de Voluntad (dificultad 6 en ambos casos); si el objetivo no logra más éxitos quedará amedrentado.

La intimidación más vulgar consiste en una amenaza física directa. En este caso se puede tirar Fuerza + Intimidación (dificultad 6) contra la Fuerza de Voluntad o la Fuerza + Intimidación del objetivo (lo que sea mayor). Si el personaje fracasa quedará en ridículo y no podrá intimidar a ninguno de los presentes durante el resto de la escena.

• **Liar [Manipulación + Subterfugio]:** cuando no haya tiempo para sutilezas confúndelos con todo tipo de disparates. El objetivo puede verse superado por una rápida sucesión de medias ver-

dades casi creíbles. La idea es que el otro termine creyendo lo que se le dice, aunque solo sea para que le dejen en paz (o para que acabe tan molesto que ignore por completo a los personajes). Se trata de una acción enfrentada de Manipulación + Subterfugio contra la Fuerza de Voluntad de la víctima. La dificultad de ambas suele ser 6, ganando el que más éxitos obtenga. En caso de empate será necesario más parloteo. Con un fracaso el personaje se excede, no consiguiendo más efecto que enfadar al objetivo.

• **Oratoria [Carisma + Liderazgo]:** desde las arengas militares hasta los ladinos discursos políticos, la capacidad de conectar con las masas puede crear y destruir imperios. Cuando tu personaje hable frente a una audiencia, ya sea una pequeña reunión de administración o una gran multitud, tira Carisma + Liderazgo. La dificultad suele ser 6, pero el Narrador puede modificarla por una audiencia especialmente grande, cínica, desapasionada o abiertamente hostil. La Oratoria no tiene término medio: o se falla o se triunfa. Un fracaso puede indicar graves daños a la reputación, o incluso un ataque de los espectadores.

Si el personaje tiene tiempo para preparar un discurso de antemano el Narrador podrá tirar Inteligencia + Expresión (dificultad 7). El éxito reduce en uno la dificultad de la tirada principal. Un fallo no tiene efecto, mientras que un fracaso aumenta en uno la dificultad (se introduce en el discurso cualquier inconveniencia).

• **Seducción [variable]:** los vampiros son maestros de la seducción, ya que su misma supervivencia suele depender de engañar a presas potenciales para iniciar una relación íntima. La situación y el estilo determinan la Habilidad empleada.

La seducción es un proceso que consta de varias tiradas:

• Primera tirada (aproximación, comentarios iniciales): el jugador tira Apariencia + Subterfugio (la dificultad es la Astucia + 3 del objetivo). Cada éxito por encima del inicial concede al vampiro un dado más a la reserva de la segunda tirada. Un fallo resulta en el desinterés del objetivo, mientras que un fracaso indica algún comentario desagradable.

• Segunda tirada (charla ingeniosa): el jugador tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es la Inteligencia + 3 del objetivo). De nuevo, cada éxito por encima del inicial concede un dado extra a la reserva de la tercera tirada. Si se falla el objetivo rompe el contacto, aunque podría mostrarse receptivo en un encuentro posterior (después de todo, la primera impresión fue buena).

• Tercera tirada (sugerencias/conversación íntima): el jugador tira Carisma + Empatía (la dificultad es la Percepción + 3 del objetivo). Si se tiene éxito, la "víctima" quedará prendada y aceptará marcharse con el personaje a algún lugar más íntimo. Lo que ocurra a continuación es mejor dejarlo a la interpretación, pero lo más probable es que consista en la ingestión de sangre, quizá con otras "complicaciones".

Con un fracaso le tirarán al personaje una copa a la cara.

Sistemas de Combate

El combate en **Vampiro** intenta capturar la emoción de un conflicto violento sin dejar de representar su cruda realidad. Se han hecho muchos esfuerzos por lograr un sistema que refleje la dinámica, las limitaciones y la violencia del combate real, pero dejando espacio para los elementos únicos (y a menudo espectaculares) que aportan los Vástagos.

Descripción de la Escena

Antes de cada turno el Narrador debe describir la escena desde la perspectiva de cada uno de los personajes, lo que en ocasiones no será más que un resumen del último turno para aclarar la situación. Esta descripción constante es imprescindible para evitar confusiones.

Éste es el momento en el que el Narrador puede organizar y preparar los acontecimientos para que la relación de los personajes con el entorno que ha creado sea lo más armoniosa posible. Deberá hacer interesantes todas las descripciones, dejando abiertas las puertas a las acciones de los personajes.

El Narrador debe ser flexible a la hora de arbitrar los combates, ya que no hay reglas que puedan reflejar todas las situaciones que pueden darse en la guerra. Si estos sistemas ralentizan el juego o provocan discusiones, no los utilices. Se pretende que las reglas de combate aumenten la profundidad del juego, no que provoquen peleas entre los jugadores y el Narrador.

Clases de Combate

Existen dos clases de combate que emplean el mismo sistema, aunque con modificaciones menores:

• **Combate cuerpo a cuerpo:** cubre el combate sin armas (Destreza + Pelea) y con armas de mano (Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo). El primer estilo puede ser una brutal lucha callejera donde no hay reglas o una honorable prueba de técnica. Los oponentes deben de ser capaces de tocarse (un metro de distancia). El combate con armas incluye desde botellas rotas hasta espadas. Para poder combatir, los oponentes deben estar entre uno y dos metros.

• **Combate a distancia:** es el combate con armas de proyectiles (pistolas, fusiles, escopetas, etc.). Los oponentes deben poder verse y estar dentro del alcance de sus respectivas armas.

Turnos de Combate

En una pelea las cosas suceden de forma prácticamente simultánea, y como esto puede complicar las cosas se ha dividido el combate en una serie de turnos de tres segundos. Cada uno consta de tres fases (*Iniciativa, Ataque* y *Resolución*) que ayudan a controlar el desarrollo de los acontecimientos.

Fase Uno: Iniciativa

Esta fase organiza el turno, y es en la que declaras las intenciones de tu personaje. Se puede realizar todo tipo de acciones, desde saltar detrás de un muro a gritar una advertencia. Tendrás que describir los propósitos de tu personaje con todo el detalle que exija el Narrador.

Todos los personajes, tanto los del Narrador como los de los jugadores, tirarán un dado y sumarán su *puntuación de iniciativa* [Destreza + Astucia]; el personaje con el resultado más alto actuará primero, yendo los demás en orden descendente. Si dos personajes han empatado actuará primero el de mayor puntuación de iniciativa; si también es igual, los dos realizarán sus acciones simultáneamente. Las penalizaciones por heridas se restan directamente de la iniciativa.

Aunque es ahora cuando declaras las acciones de tu personaje, incluyendo cualquier intención de esperar a ver qué hacen los demás, para realizarlas debes esperar a la fase de *ataque*. También es ahora cuando indicas si quieres realizar múltiples acciones, si vas a activar alguna Disciplina y si quieres gastar algún punto de Fuerza de Voluntad. Los personajes declararán sus acciones en orden inverso de iniciativa, dando a los más rápidos la oportunidad de reaccionar a las intenciones de los demás.

Todas las acciones de tu personaje se realizarán en su turno de iniciativa, aunque existen tres excepciones. La primera es que puedes decidir retrasar una acción, en cuyo caso se llevará a cabo cuando así lo decidas. El personaje podrá actuar en cualquier turno de iniciativa posterior al que le correspondía, aunque sea interrumpiendo la acción de un personaje más lento. Si dos personajes retrasan sus acciones y al final los dos deciden actuar al mismo tiempo, el de mayor iniciativa en ese turno lo hará primero.

La segunda excepción al orden de la iniciativa se produce en caso de realizar acciones defensivas (ver "Acciones Interrumpidas" y "Maniobras Defensivas"), que pueden desarrollarse en cualquier momento siempre que al personaje le queden acciones.

Por último, todas las acciones múltiples (incluyendo las conseguidas mediante la Disciplina Celeridad) suceden al final del turno. Si dos o más personajes tienen acciones múltiples, éstas se ejecutarán en el orden de iniciativa. La excepción son las acciones múltiples defensivas, como las esquivas múltiples, que se producen en el momento en que sean necesarias para evitar los ataques.

Resumen del Combate

Fase Uno: Iniciativa

- Tira iniciativa. Todo el mundo declara sus acciones. El personaje con la mayor iniciativa realiza primero su acción. Las acciones pueden aplazarse hasta un momento posterior.
- Declara cualquier acción múltiple, reduciendo las reservas de dados de forma correspondiente. Indica cualquier activación de Disciplinas o gasto de Fuerza de Voluntad.

Fase Dos: Ataque

- Para los ataques sin armas en combate cuerpo a cuerpo, tira Destreza + Pelea.
- Para los ataques con armas en combate cuerpo a cuerpo, tira Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo.
- Para el combate a distancia tira Destreza + Armas de Fuego o Destreza + Atletismo (armas arrojadizas).
- Un personaje puede interrumpir a un contrincante para realizar una acción defensiva (bloqueo, esquiva, parada) en cualquier momento anterior a la realización de su acción si supera una tirada de Fuerza de Voluntad (o gasta un punto del mismo Rasgo).

Fase Tres: Resolución

- Determina el efecto total del daño (según el tipo de arma y la maniobra), sumando cualquier dado extra resultado de la tirada de ataque.
- El objetivo puede intentar absorber el daño (si es posible).

Fase Dos: Ataque

Los ataques son el núcleo del turno de combate. El éxito o fallo de una acción y su impacto potencial en el objetivo se determinan ahora. Emplearás diferentes combinaciones de Atributos y Habilidades dependiendo del tipo de combate en el que estés involucrado.

- **Combate Cuerpo a Cuerpo:** utilizas Destreza + Pelea (sin armas) o Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo (con armas).
- **Combate a distancia:** utilizas Destreza + Armas de Fuego o Destreza + Atletismo (para las armas arrojadizas).

Recuerda que si no dispones de una Habilidad puedes utilizar el Atributo correspondiente (normalmente Destreza).

En el combate a distancia tu arma puede modificar la reserva de dados o la dificultad (debido a la cadencia de fuego, a una mira telescópica, etc.); comprueba sus características.

Casi todos los ataques se realizan contra dificultad 6. Pueden aplicarse modificadores por la situación (largo alcance, un lugar atestado), pero la dificultad básica es 6. Si no consigues éxitos el personaje fallará y no infligirá daño alguno. Si fracasas, además de fallar sufrirás algún desagradable percance: el arma se encasquilla o explota, la espada se rompe, se acierta a un aliado, etc.

Fase Tres: Resolución

Durante esta fase determinas el daño causado por el ataque de tu personaje y el Narrador describe lo que ha sucedido. La resolución es una mezcla de juego e historia; para los jugadores es más interesante oír "Tus garras se hunden en sus entrañas. Aúlla de dolor, dejando caer su pistola mientras se agarra el abdomen ensangrentado" que simplemente "Eeeh, pierde cuatro niveles de salud". Los ataques y el daño no son más que modos de describir lo que sucede en la historia, así que es importante mantener este tono narrativo aunque se estén haciendo tiradas de dados.

Los éxitos adicionales obtenidos suelen significar una mayor calidad del resultado. En combate, cada éxito *por encima del primero* en una tirada de ataque suma un dado a la tirada de daño. De este modo se crea un combate letal y espectacular.

Tipos de daño

Todos los ataque tienen valores de daño específicos que indican el número de dados que se tiran para comprobar sus efectos (lo que se denomina *reserva de dados de daño*). Algunas de estas reservas dependen de la Fuerza del atacante, otras del arma utilizada. *Las tiradas de daño se realizan contra dificultad 6.* Cada éxito restará un nivel de salud al objetivo. Sin embargo, el daño aplicado puede ser de tres tipos:

- **Contundente:** el daño contundente incluye los puñetazos y otros traumas conmocionadores con escasa capacidad para matar a una víctima (especialmente a un vampiro) instantáneamente. Todos los personajes emplearán su puntuación total en Resistencia para soportar los daños contundentes, que además se curarán con relativa velocidad. Este tipo de daño se indica en las cajas de Salud de la hoja de personaje con una "/".
- **Letal:** es el causado por ataques que pretenden dañar letal e inmediatamente al objetivo. Los mortales no pueden emplear la Resistencia para absorber sus efectos, pero sí lo vampiros. Como el daño contundente, se aplica a las cajas de Salud de la hoja de personaje con una "/".

• **Agravado:** ciertos tipos de ataque son mortales hasta para los Vástagos. Se considera que el fuego, la luz del sol y los colmillos y garras de los vampiros, hombres lobo y otros seres sobrenaturales causan daño agravado. Solo puede absorberse con Fortaleza, y tarda bastante en recuperarse. Se indica en las cajas de Salud de la hoja de personaje con una "X".

Las reservas de daño nunca pueden reducirse a menos de un dado: cualquier ataque que golpee a su objetivo tendrá al menos una pequeña posibilidad de infligir daño, al menos hasta que se realice la tirada de absorción. Además, las tiradas de daño no están sometidas a los fracasos (que no representarán más que un ataque inofensivo). La reglas sobre la aplicación del daño están en las páginas 216-218.

Absorción

Los personajes pueden resistir un cierto grado de castigo físico, lo que se denomina *absorber* daño. La reserva de absorción de tu personaje es igual a su Resistencia. Un humano normal solo puede resistir el daño contundente (lo que refleja el aguante natural del cuerpo a estos ataques). Los vampiros (y otros seres sobrenaturales) son más duros, pudiendo absorber también el daño letal. El daño agravado puede absorberse solo con la Disciplina Fortaleza, que también aumenta la reserva contra el daño contundente y letal (por tanto, un personaje con Resistencia 2 y Fortaleza 3 tiene una reserva de 5 dados contra el daño contundente y letal, y de 3 contra el agravado).

Después de que un ataque haya acertado y causado daño, el defensor puede intentar resistirse con una tirada de absorción, lo que se considera una acción refleja: no es necesario gastar una acción o dividir la reserva de dados. *Salvo que se indique lo contrario, las tiradas de absorción se realizan contra dificultad 6.* Cada éxito resta un dado del total de daño causado. No es posible fracasar en estas tiradas.

Ejemplo: Liselle la Gangrel tiene Resistencia 3 y Fortaleza 1. Es atacada con un cuchillo y su oponente logra tres éxitos de daño letal. Puede absorber este ataque con cuatro dados (Resistencia 3 + Fortaleza 1). Saca 1, 9, 9, 7. El "1" cancela uno de los éxitos, dejando dos. Liselle ignorará dos de los tres niveles de daño causados por la cuchillada, recibiendo solo uno.

Si Liselle fuera humana no hubiera podido absorber el daño del cuchillo (es letal), por lo que hubiera perdido los tres niveles de salud.

Armadura

Dicho de forma sencilla, la armadura aumenta la absorción de tu personaje. La puntuación de una armadura se combina con tu reserva básica de absorción para intentar reducir el daño. La armadura ligera no ofrece demasiada protección, pero tampoco impide mucho la movilidad. La más pesada protege de casi todos los ataques, pero no se puede maniobrar fácilmente con ella.

La armadura protege del daño contundente y letal, así como del agravado procedente de colmillos y garras; no tiene efecto sobre el fuego o la luz solar. No es indestructible: si el daño recibido en un solo ataque es igual al doble de su puntuación, la armadura queda destruida.

Cada tipo, sus puntuaciones y otros datos se describen en la página 214.

Maniobras de Combate

Estas maniobras te dan numerosas opciones en medio de un combate. La interpretación de estas situaciones es mucho más entretenida si eres capaz de visualizar los movimientos de tu personaje en vez de limitarte a tirar dados. Casi todas estas acciones requieren de una acción para su ejecución.

Maniobras Generales

• **Acciones múltiples:** si has declarado acciones múltiples debes restar tantos dados de la primera reserva como acciones vayas a realizar. Cada acción posterior sufrirá esta misma penalización, pero aumentada en un dado (cumulativamente). Si un personaje *solo* realiza acciones defensivas en un turno utilizará el sistema descrito en bloqueos, esquivas y paradas.

La Disciplina Celeridad permite a un vampiro realizar múltiples acciones sin penalización. Consulta su descripción.

• **Apuntar:** apuntar a una localización específica aumenta la dificultad de un ataque, pero puede permitir superar la armadura o cobertura del objetivo o infligir un daño mayor. El Narrador debe determinar cualquier efecto especial más allá del mero aumento del daño, dependiendo del ataque y del objetivo.

Tamaño del objetivo	Dificultad	Daño
Medio (miembro, maleta)	+1	sin modificador
Pequeño (mano, cabeza, ordenador)	+2	+1
Preciso (ojo, corazón, cerradura)	+3	+2

• **Ataques por el flanco y por la espalda:** los personajes que ataquen a sus objetivos por el flanco ganarán un dado de ataque adicional. Los que lo hagan por la espalda recibirán dos dados adicionales.

• **Emboscada:** las emboscadas tratan de sorprender al objetivo para asestarle un primer golpe decisivo. El atacante tira Destreza + Sigilo en una acción enfrentada contra la Percepción + Alerta del objetivo. Si el atacante logra más éxitos podrá realizar un ataque libre, sumando cualquier éxito adicional de la tirada enfrentada a la reserva de dados de ataque. En caso de empate el atacante actuará primero, pero el objetivo podrá realizar una maniobra defensiva. Si el defensor vence detectará la emboscada y se actuará de forma normal. No es posible tender emboscadas a un objetivo que ya está en combate.

• **Interrupción de acciones:** puedes abandonar una acción que hubieses declarado para tu personaje en favor de una maniobra defensiva siempre que aún no hayas actuado en este turno. Entre las acciones que se pueden realizar tras la interrupción están el bloqueo, la esquiva y la parada. Para poder realizar este cambio es necesario superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Este gasto puede declararse en el momento de la interrupción. La tirada de Fuerza de Voluntad se considera una acción refleja. En "Maniobras Defensivas" se describen el bloqueo, la esquiva y la parada.

• **Lucha/Disparo a ciegas:** la realización de ataques estando cegado (o en oscuridad total) suelen sufrir un +2 a la dificultad, estando prohibidos los ataques a distancia. Los poderes Sentidos Agudizados (página 149) y Los Ojos de la Bestia (página 173) reducen o anulan esta penalización.

Características de las Maniobras

Las maniobras suelen realizarse contar dificultad 6, pero aquellas con efectos de combate específicos pueden modificar la tirada de ataque, la dificultad o la reserva de daño.

Rasgos: la combinación de Rasgos empleados para la acción. Si tu personaje carece de la Habilidad necesaria podrá emplear su Atributo.

Precisión: los dados añadidos a la tirada para golpear al oponente. Un "+3" suma tres dados a la reserva de ataque.

Dificultad: cualquier suma o resta a la dificultad de un ataque (normalmente 6). Un "+2" significa que la dificultad, inicialmente 6, aumenta a 8.

Daño: la reserva de dados de daño empleada.

• **Movimiento:** un personaje puede mover la mitad de su distancia de carrera (ver "Movimiento", página 200) y seguir realizando su acción. Otras maniobras, como saltar o dar volteretas, podrán considerarse acciones separadas, dependiendo de su complejidad.

Maniobras defensivas

Se supone que tu personaje intentará no ser golpeado en combate (es el motivo por el que la gente tiene que hacer tiradas). Sin embargo, a veces tienes un interés especial en esquivar un ataque. Puedes anunciar una *maniobra defensiva* en cualquier momento, pero antes de que tu oponente realice su tirada de ataque y siempre que te queden acciones. Puedes declarar esta maniobra en tu turno de iniciativa, o incluso *interrumpir* cualquier otra acción para ello. Para ello debes superar una tirada de Fuerza de Voluntad (o gastar un punto de la misma). Si la tirada falla deberás seguir con la acción declarada previamente.

Hay tres tipos de acciones defensivas: bloqueo, esquiva y parada. Con estas maniobras tu personaje puede protegerse de prácticamente cualquier asalto, aunque es posible que no logre evitar todos los ataques dirigidos contra él: no se puede esquivar si no hay espacio para maniobrar y no se puede bloquear o parar si no sabes que te van a atacar.

Todas las maniobras defensivas emplean el mismo sistema: se trata de acciones enfrentadas a la tirada de ataque del oponente. Los éxitos obtenidos por el atacante en exceso de los del defensor (si hay alguno) se emplearán para golpear (no se tienen porqué utilizar *todos*) Por tanto, aunque el defensor consiga menos éxitos podrá reducir la efectividad del ataque, aunque solo sea en parte.

• **Bloqueo:** una maniobra de Destreza + Pelea que emplea el propio cuerpo para desviar un ataque contundente cuerpo a cuerpo. El daño letal o agravado no se puede bloquear si no se dispone de Fortaleza o armadura.

• **Esquiva:** una maniobra de Destreza + Esquivar muy útil para evitar ataques de todo tipo. El personaje se agachará y apartará para evadirse de los ataques cuerpo a cuerpo (si no dispone de espacio deberá bloquear o parar). En un tiroteo se moverá al menos un metro y terminará detrás de alguna cobertura (si no hay espacio para maniobrar o lugares cercanos para cubrirse se arrojará al suelo). Si el personaje termina tirado o a cubierto, ante posteriores ataques a distancia se aplicarán las reglas de cobertura (página 212).

• **Parada:** una maniobra de Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo que emplea un arma para bloquear un ataque cuerpo a cuerpo. Si un personaje realiza un ataque con Pelea y el defensor para con un arma que normalmente inflige daño letal, el atacante podría resultar herido. Si el defensor logra más éxitos que el atacante en una tirada enfrentada tirará el daño básico del arma más los éxitos extra de la parada como reserva de daño contra su oponente.

El bloqueo, la esquiva y la parada pueden realizarse como parte de una acción múltiple en el turno de tu personaje (golpeando y bloqueando, disparando y esquivando, parando y atacando, etc.). Emplear una acción múltiple para actuar y defenderte es ventajoso, pues podrás hacer algo más que evitar ataques.

Ejemplo: Liselle quiere empalar a un ghoul con sus garras y luego esquivar dos ataques (una acción múltiple). Se considerarán tres acciones separadas empleando Destreza (3) + Pelea (2) para el golpe y Destreza (3) + Esquivar (3) para cada una de las esquivas. El ataque se reduce en tres dados (dejando una reserva de dos) al realizarse tres acciones. La primera esquiva se reduce en cuatro dados (dando una reserva de 2), siguiendo las reglas de acciones múltiples. La última esquiva se reduce en cinco dados (dejando uno).

En vez de hacer las maniobras defensivas parte de una acción múltiple puedes declarar que tu personaje pasará todo el turno defendiéndose, en cuyo caso no se aplicarán las reglas de acciones múltiples: dispondrás de toda la reserva para la primera acción defensiva y perderás un dado (cumulativamente) por cada acción defensiva posterior en el mismo turno. No es fácil esquivar varios ataques casi simultáneos.

Recuerda que cualquier acción (incluyendo las defensivas) contra atacantes múltiples incurre en una penalización a la dificultad (ver "Múltiples Oponentes", página 211).

Ejemplo: Liselle pasa un turno entero esquivando. Con Destreza 3 y Esquivar 3 podrá evitar hasta seis ataques. Se tirarán 6 dados contra el primero, cinco contra el segundo, cuanto contra el tercero, tres contra el cuarto, dos contra el quinto y uno contra el sexto. Durante el resto del turno no podrá hacer nada más.

Maniobras de Combate Cuerpo a Cuerpo

A continuación ofrecemos un listado de las maniobras empleadas en el combate cuerpo a cuerpo. Puedes desarrollar tus propios movimientos (con el permiso del Narrador). Todos los ataques sin armas causarán daño contundente, salvo que se indique lo contrario. El daño infligido por las armas cuerpo a cuerpo depende de cada una de ellas (ver la tabla de la página 214). Suele tratarse de daño letal, aunque los garrotes y otros instrumentos romos causan daño contundente.

El Narrador puede modificar la dificultad y el daño de estas maniobras según el estilo de combate empleado. Como siempre, la emoción y la diversión tienen preferencia sobre las reglas.

• **Agarrón:** un ataque con éxito permite aferrar al objetivo. En el primer turno se podrá tirar la Fuerza como daño. En los siguientes, los contrincantes actuarán en orden de iniciativa. Se podrá causar automáticamente el daño de Fuerza o intentar liberarse. No se permitirá ninguna otra acción hasta que uno de



los dos se suelte. Para escapar se hacen tiradas enfrentadas de Fuerza + Pelea. Si el personaje que quiere escapar logra más éxitos lo conseguirá; en caso contrario la situación se mantendrá el turno siguiente.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza

• **Ataque con arma:** un golpe cortante, una acometida o cualquier otro ataque, dependiendo del arma empleada. Consulta la tabla de la página 214.

Rasgos: Destreza + Armas C.C. **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** según arma

• **Barrido:** el atacante utiliza las piernas para golpear las del oponente y tumbarlo. El objetivo sufre [Fuerza] dados de daño y debe tirar Destreza + Atletismo (dificultad 8) o ser derribado (ver "Complicaciones", página 213).

Se puede emplear un cayado, una cadena u otro elemento para realizar un barrido. El efecto es el mismo, pero el daño dependerá del arma empleada.

Rasgos: Des + Pelea/Armas C.C. **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza/Derribo

• **Desarmar:** para golpear el arma de un oponente se debe hacer una tirada de ataque con un +1 a la dificultad (normalmente 7). Si se tiene éxito se tirará el daño de forma normal. Si los éxitos exceden la Fuerza del oponente éste no sufrirá daños, pero quedará desarmado. Un fracaso suele significar que se deja caer el arma propia, o que el arma del oponente causa daños.

Rasgos: Destreza + Armas C.C. **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Especial

• **Garra:** este ataque solo está al alcance de los vampiros con el poder Garras Salvajes (Protean), o de los que creen puntas óseas con el poder Moldear Hueso (Vicisitud). Otras criaturas sobrenaturales, como los hombres lobo, también disponen de garras. El daño es agravado (en el caso de Garras Salvajes) o letal (para la armas creadas mediante Vicisitud).

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza +1

• **Longitud del arma:** es difícil ponerse a distancia para dar un puñetazo o una cuchillada si el oponente blande una espada o un cayado. Un personaje mantenido a distancia por un arma más larga deberá acercarse un metro y golpear, perdiendo un dado en la tirada de ataque.

• **Mordisco:** esta maniobra solo está a disposición de los vampiros (o de otras criaturas sobrenaturales con dientes afilados, como los hombres lobo). Representa un "mordisco de combate" cuyo objetivo es causar daño (agravado), no beber sangre. Para usar este ataque el vampiro debe realizar primero una presa, agarrón o placaje. En el turno siguiente se podrá intentar el mordisco, usando los modificadores indicados a continuación.

El jugador puede optar por declarar que su ataque es un "Beso", que se resuelve del mismo modo pero sin causar ningún nivel de salud de daño. Tras conseguir el Beso el vampiro podrá empezar a beber la sangre de la víctima a la velocidad normal, quedando ésta normalmente incapaz de defenderse (ver los detalles en la página 139). Después de un Beso el vampiro puede, a su elección, lamer la herida para cerrarla místicamente, eliminando cualquier evidencia de su acción.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: +1 **Daño:** Fuerza +1

• **Múltiples oponentes:** un personaje que se enfrente a varios oponentes en combate cuerpo a cuerpo sufrirá un +1 a

las dificultades de ataque y defensa por cada oponente después del primero (hasta un máximo de +4).

• **Patada:** pueden ir desde simples golpes frontales hasta patadas voladoras. El ataque básico sufre un +1 a la dificultad y causa [Fuerza + 1] dados de daño. Estos valores pueden modificarse a discreción del Narrador, aumentando el daño y/o la dificultad a medida que el movimiento se hace más complejo.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza +1

• **Placaje:** el personaje se lanza contra el oponente, placándolo y derribándolo. La tirada tiene un +1 a la dificultad y causa [Fuerza + 1] dados de daño. Además, los dos combatientes tienen que tirar Destreza + Atletismo (dificultad 7) o ser derribados (ver "Complicaciones", página 213). Aunque el oponente tenga éxito quedará desequilibrado y sufrirá un +1 a la dificultad de las acciones del siguiente turno.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza +1

• **Presa:** este ataque no causa daño, ya que su objetivo es inmovilizar, no herir. Si se supera la tirada el atacante habrá apresado a su oponente hasta la siguiente acción de éste, momento en el que los dos harán tiradas enfrentadas de Fuerza + Pelea. La víctima permanecerá inmovilizada (y no podrá realizar más acciones) hasta que obtenga tantos éxitos como el atacante.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Ninguno

• **Puñetazo:** el personaje ataca con el puño. La maniobra básica es una acción estándar que causa [Fuerza] dados de daño. El Narrador puede ajustar la dificultad y el daño dependiendo del ataque: gancho, a la mandíbula, golpe de karate, *uppercut*, etc.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza

Maniobras de Combate a Distancia

Muchos conflictos físicos incluyen las armas a distancia. Las siguientes maniobras permiten realizar diversas acciones útiles durante un tiroteo, pero no debes sentirte limitado por las opciones presentadas. Si es necesario desarrolla una nueva maniobra (a discreción del Narrador). Consulta en la tabla de la página 214 la información sobre cada arma.

• **Alcance:** la tabla de Armas a Distancia indica el alcance corto de cada una. Todos los ataques realizados dentro de esa distancia tendrán dificultad 6. El alcance máximo es el doble del indicado. Cualquier disparo realizado en esta distancia tendrá dificultad 8. Los disparos realizados a menos de dos metros se consideran *a bocajarro*, y se realizan con dificultad 4.

• **Apuntar:** el atacante suma un dado a su reserva de ataque en un único disparo por cada turno pasado apuntando. El máximo número de dados que puede sumarse es igual a la Percepción del personaje, que además deberá tener Armas de Fuego 1 ó mayor para poder emplear la maniobra. Una mira suma dos dados más a la reserva de ataque durante el primer turno en que se apunte (además del normal). El atacante no podrá realizar en este tiempo ninguna otra acción. Además, no es posible apuntar a alguien que se mueve a una velocidad mayor que la de paseo.

• **Cobertura:** la cobertura aumenta la dificultad de un atacante para acertar a un objetivo (y a menudo disminuye la capacidad del objetivo para devolver el fuego). A continuación se indican las penalizaciones por acertar a un blanco detrás de diversas coberturas. Un personaje que dispare desde detrás de una protección también tiene problemas, ya que debe aparecer, disparar y volver a ocultarse: el aumento de la dificultad será un punto menor que la protección que reciba se por la cobertura (si se indica una dificultad +1 el defensor no tendrá penalizaciones para disparar). Si un personaje se oculta detrás de un muro, aquellos que quieran dispararle sufrirán un +2 a la dificultad, mientras que él tendrá un +1 para devolver el fuego.

Las dificultades de combatientes que se encuentren detrás de protecciones son acumulables. Si uno está tumbado y el otro detrás de un muro los ataques de ambos sufrirán un +2 a la dificultad.

Tipo de cobertura	Dificultad
Ligera (cuerpo a tierra)	+1
Buena (tras un muro)	+2
Excelente (solo se expone la cabeza)	+3

• **Disparos múltiples:** un atacante puede realizar más de un disparo en un turno declarando una acción múltiple (la reserva de dados del primer disparo se reduce en el total de disparos y cada disparo posterior se reduce en un dado más, cumulativamente). El atacante puede realizar tantos disparos como le permita la cadencia de su arma.

Rasgos: Destreza + A. de Fuego **Dificultad:** Normal
Precisión: Especial **Daño:** según arma

• **Dos armas:** disparar dos armas a la vez da una clara ventaja, pero tiene algunas complicaciones. Se considerará que se está realizando una acción múltiple, sufriendo las penalizaciones a las reservas de dados y a la dificultad por el retroceso. Además, el atacante sufrirá un +1 a la dificultad en la mano mala (salvo que sea ambidiestro). Se pueden disparar tantos proyectiles como permita la cadencia de cada arma.

Rasgos: Destreza + A. de Fuego **Dificultad:** +1/mano mala
Precisión: Especial **Daño:** según arma

• **Fuego automático:** el arma descarga toda su munición en un solo ataque contra un único oponente. El atacante realiza una sola tirada, sumando diez dados a su precisión. Sin embargo, debido al retroceso la dificultad aumentará en +2. Los éxitos adicionales aumentarán la reserva de daño, que seguirá tratándose como el equivalente a una bala. Al usar fuego automático no se puede apuntar a una zona del cuerpo específica.

Ejemplo: Kincaid vacía el cargador de su AK-47 sobre un antiguo. El jugador tira Destreza (4) + Armas de Fuego (3) +10 (por la maniobra). La dificultad es 8 (6 por el alcance corto +2 por el retroceso). Logra 6 éxitos y el antiguo no esquiva. Se tiran 12 dados de daño: 7 (el daño básico de un rifle de asalto) + 5 (por los éxitos). El cargador queda vacío.

Este ataque es permisible solo si al cargador del arma le queda al menos la mitad de las balas.

Rasgos: Destreza + A. de Fuego **Dificultad:** +2
Precisión: +10 **Daño:** Especial

• **Ráfaga:** en vez de apuntar a un objetivo, las armas automáticas pueden dispararse sobre una zona. La ráfaga suma 10 dados a la Precisión de una tirada estándar de ataque y vacía el cargador. Se puede cubrir un máximo de tres metros.

El atacante divide equitativamente los éxitos obtenidos en la tirada de ataque entre todos los objetivos dentro de la zona

cubierta (los éxitos asignados para golpear a un objetivo también se añaden a la tirada de daño). Si solo hay un objetivo dentro del alcance o en el área de efecto, solo le afectará la mitad de los disparos. Después se asignarán los disparos restantes a elección del atacante. Si se obtienen menos éxitos que objetivos solo se podrá asignar un éxito por objetivo.

Las tiradas para esquivar ráfagas sufren un +1 a la dificultad.

Rasgos: Destreza + A. de Fuego **Dificultad:** +2
Precisión: +10 **Daño:** Especial

• **Ráfaga de tres balas:** el atacante obtiene dos dados adicionales en una única tirada de ataque y gasta 3 disparos del cargador. Solo ciertas armas pueden realizar esta maniobra (consulta la tabla de Armas a Distancia). Los ataques sufren un +1 a la dificultad debido al retroceso. Como ocurre con el fuego automático, la reserva de daño es la de una bala del arma en cuestión.

Rasgos: Destreza + A. de Fuego **Dificultad:** +1
Precisión: +2 **Daño:** según arma

• **Recarga:** la recarga lleva todo un turno y requiere la concentración del personaje. Como cualquier otra maniobra, puede realizarse como parte de una acción múltiple.

Complicaciones

Las siguientes complicaciones son frecuentes en el combate. El Narrador puede añadir todas las que considere necesarias.

• **Aturdimiento:** si un solo ataque causa más niveles de daño que la Resistencia (+2, para los vampiros y otros seres sobrenaturales), la víctima quedará aturdida. Deberá pasar el siguiente turno recuperando el sentido. Solo se contará en este total el daño que penetre el intento de absorción del defensor.

• **Ceguera:** suma dos dados a los ataques realizados contra un enemigo cegado. Además, los personajes cegados sufrirán un +2 a la dificultad de todas las acciones.

• **Derribo:** la víctima cae al suelo y hace una tirada de Destreza + Atletismo. Si tiene éxito podrá ponerse en pie inmediatamente, pero el turno siguiente su iniciativa se reducirá en 2. Si falla tendrá que pasar su siguiente acción levantándose (si decide hacerlo). Si fracasa habrá caído mal y se producirá una lesión (perderá un nivel de salud automáticamente).

Maniobras como los placajes y los barridos buscan derribar a un oponente. Sin embargo, un ataque especialmente potente de cualquier tipo puede mandar por los suelos a cualquiera. Estos casos quedan a discreción del Narrador, y solo deberían ocurrir en momentos apropiados que aumenten la tensión y la emoción.

• **Estaca en el corazón:** las clásicas estacas de madera son capaces de incapacitar a los vampiros. Sin embargo, las historias se equivocan en un punto: un Vástago empalado en el corazón no es destruido, solo queda paralizado hasta que se retira el arma.

Para empalar a un vampiro se debe apuntar al corazón (dificultad 9). Si el ataque tiene éxito e inflige al menos tres niveles de salud de daño el objetivo quedará inmovilizado. Un víctima en este estado sigue consciente y puede usar la Disciplina Auspex, pero no moverse o gastar puntos de sangre.

• **Inmovilización:** suma dos dados a las tiradas de ataque realizadas contra un objetivo inmovilizado pero activo (por ejemplo, un vampiro sujeto por algo o alguien). Si la víctima está totalmente quieta (atada o paralizada de algún modo) el éxito es automático.



Tabla de Maniobras de Combate Cuerpo a Cuerpo

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Agarrón	Fue + Pelea	Normal	Normal	Fue (S)
Arma	Des + Armas C.C.	Normal	Normal	Arma
Barrido	Des + Pelea/Armas C.C.	Normal	+1	Fue (D)
Bloqueo	Des + Pelea	Especial	Normal	(R)
Desarmar	Des + Armas C.C.	Normal	+1	Especial
Esquivar	Des + Esquivar	Especial	Normal	(R)
Garra	Des + Pelea	Normal	Normal	Fue +1 (A)
Mordisco	Des + Pelea	+1	Normal	Fue +1 (A)
Parada	Des + Armas C.C.	Especial	Normal	(R)
Patada	Des + Pelea	Normal	+1	Fue + 1
Placaje	Fue + Pelea	Normal	+1	Fue + 1 (D)
Presa	Fue + Pelea	Normal	Normal	(S)
Puñetazo	Des + Pelea	Normal	Normal	Fue

(A): la maniobra inflige daño agravado.

(D): la maniobra provoca un derribo.

(R): la maniobra reduce los éxitos del ataque del oponente

(S): la maniobra se extiende a turnos sucesivos.

Tabla de Maniobras de Combate a Distancia

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Disparos múltiples	Des + Armas de Fuego	Especial	Normal	Arma
Dos armas	Des + Armas de Fuego	Especial	+1/mano mala	Arma
Fuego automático	Des + Armas de Fuego	+10	+2	Arma
Ráfaga	Des + Armas de Fuego	+10	+2	Arma
Ráfaga de 3 balas	Des + Armas de Fuego	+2	+1	Arma

Tabla de Armadura

Clase	Puntuación	Penalización
Clase Uno (ropa reforzada)	1	0
Clase Dos (chaleco)	2	1
Clase Tres (Kevlar)	3	1
Clase Cuatro (anitibalas)	4	2
Clase Cinco (antidisturbios)	5	3

La armadura añade su puntuación a la reserva de absorción contra el daño contundente y letal, así como contra el agravado de colmillos y garras. No protege contra el fuego ni la luz del sol. Sin embargo, también resta un número de dados de las reservas de coordinación y agilidad (casi todas las de Destreza), lo que se refleja en la penalización indicada. Un atacante puede apuntar a una zona no protegida para ignorar la armadura (el Narrador deberá asignar la dificultad, normalmente +1 ó +2).

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Daño	Ocultación
Porra+	Fuerza +1	B
Garrote+	Fuerza +2	G
Cuchillo	Fuerza +1	C
Espada	Fuerza +2	G
Hacha	Fuerza +3	N
Estaca*	Fuerza +1	G

+ Denota un objeto contundente que inflige ese tipo de daño salvo que se apunte a la cabeza (ver "Apuntar", página 209). En este caso causa daño letal.

* Puede paralizar a un vampiro si se le clava en el corazón. El atacante debe apuntar (dificultad 9) y lograr al menos tres éxitos.

Tabla de Armas a Distancia

Tipo	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultación
Ejemplo					
Revólver ligero	**4**	**12**	**3**	**6**	**B**
SW M640 (.38 especial)					
Revólver pesado	6	35	2	6	C
Colt Anaconda (.44 Magnum)					
Pistola ligera	**4**	**20**	**4**	**17+1**	**B**
Glock 17 (9 mm)					
Pistola pesada	5	30	3	7+1	C
Sig P220 (.45 ACP)					
Fusil	**8**	**200**	**1**	**5+1**	**N**
Remington M-700 (30.06)					
Ametralladora pequeña*	4	25	3	30+1	C
Ingram Mac-10 (9mm)					
Ametralladora grande*	**4**	**50**	**3**	**32+1**	**G**
Uzi (9mm)					
Fusil de asalto*	7	150	3	42+1	N
Steyr-Aug (5.56mm)					
Escopeta	**8**	**20**	**1**	**5+1**	**G**
Ithaca M-37 (calibre 12)					
Escopeta, semiautomática	8	20	3	8+1	G
Fiachi-Law 12 (calibre 12)					
Ballesta**	**5**	**20**	**1**	**1**	**G**

Daño: indica la reserva de dados de daño. Contra los mortales, el efecto de las armas de fuego se considera letal. Contra vampiros se considera contundente, a no ser que se apunte a la cabeza (ver "Apuntar", página 209), en cuyo caso se considera letal.

Alcance: distancia práctica de disparo en metros. Se puede disparar al doble de esta distancia, pero se considerará un ataque a largo alcance (dificultad 8).

Cadencia: el máximo número de balas o ráfagas de 3 balas que un arma puede disparar en un solo turno. Este límite no se aplica a las ráfagas ni al fuego automático.

Cargador: número de balas que puede albergar un arma. El +1 indica la que puede encontrarse en la recámara, preparada para disparar.

Ocultación: B = Puede llevarse en un bolsillo; C = Puede ocultarse en una chaqueta; G = Puede esconderse en una gabardina; N = No puede llevarse oculta.

* Indica un arma capaz de realizar ráfagas, ráfagas de 3 balas y fuego automático.

** Se incluye la ballesta para los jugadores que quieran emplearla para empalar a sus oponentes. Necesita cinco turnos para recargar, y salvo que se apunte al corazón o a la cabeza causará daño contundente a los vampiros. Contra los mortales inflige daño letal.

Salud

Como se mencionó en el Capítulo Tres, tu personaje tiene un Rasgo Salud compuesto por siete niveles diferentes. Aunque los vampiros son inmortales y no mueren de forma natural, los daños graves pueden incapacitarlos, inducirles unos prolongados periodos de letargo o incluso acabar con ellos (esta vez de verdad).

La Tabla de Salud

La tabla de Salud que aparece en la hoja de personaje ayuda a llevar el control del estado físico del personaje. También indica las penalizaciones impuestas a las reservas de dados por cada nivel de daño sufrido por el personaje. Cuantos más daños se reciban más empeorará la salud del vampiro hasta que termine incapacitado... o muerto.

Todos los personajes disponen de siete niveles de salud, desde Magullado hasta Incapacitado. Los personajes también pueden estar sanos (sin ningún nivel de salud marcado), en letargo o muertos. Cuando un atacante logra un éxito en una tirada de daño recibes un nivel de salud de daño. Debe reflejarse marcando la caja apropiada en la hoja de personaje, aunque el tipo de marca depende del daño recibido (ver "Aplicación del Daño", más adelante). El número a la izquierda de la última caja marcada indica la penalización actual a tus reservas. Cuantos más daños reciba el personaje más difícil le resultará realizar hasta las tareas más sencillas. La penalización se resta a la reser-

va de dados de cualquier acción que realices (no a las reflejas, como la absorción) hasta que cures tus heridas.

La penalización también indica una traba al movimiento. Volvemos a presentar, por comodidad, la tabla del Capítulo Tres.

Niveles de Salud

Nivel	Penalización	Efectos
Magullado		El personaje solo está contuso y no sufre penalizaciones a sus acciones.
Lastimado	-1	El personaje tiene daños superficiales; el movimiento no está impedido.
Lesionado	-1	Heridas leves; ligeramente impedido (se divide en dos la máxima velocidad corriendo).
Herido	-2	El personaje tiene heridas de consideración y no puede correr (aunque sí caminar).
Malherido	-2	El personaje tiene heridas graves y cojea ostensiblemente (3 metros/turno).
Tullido	-5	El personaje tiene heridas *muy graves* y solo puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente esté inconsciente. No se puede hacer nada salvo gastar puntos de sangre. Los vampiros incapacitados sin sangre en sus cuerpos entran en letargo.
Letargo		En personaje entra en una especie de coma. No podrá hacer nada, ni siquiera gastar sangre, hasta que haya pasado un determinado periodo de tiempo.
Muerte definitiva		El personaje vuelve a morir, pero esta vez para siempre.

• **Incapacitado:** se trata de la fase inmediatamente anterior al letargo, y se diferencia de la inconsciencia en que el personaje se derrumba por el efecto combinado del trauma físico y el dolor. Caerá al suelo y no podrá hacer más que gastar puntos de sangre para recuperar sus niveles. Si un vampiro incapacitado recibe más heridas entrará en letargo, pero si este daño es agravado sufrirá la Muerte Definitiva.

• **Letargo:** se trata de un estado de sueño comatoso habitual entre los no-muertos, especialmente entre los más antiguos. Se puede entrar en letargo de forma voluntaria (algunos Vástagos, cansados por una determinada época, se inducen este estado con la esperanza de despertar en tiempos menos inhóspitos) o involuntaria (por culpa de las heridas o la pérdida de sangre). Una vez en este estado, el personaje permanecerá dormido un periodo de tiempo que depende de la puntuación de Humanidad.

Los personajes con cero puntos de sangre en su reserva pierden niveles de salud cada vez que las reglas indican que deben gastar sangre. Si un vampiro cae por debajo de Incapacitado de este modo entra en letargo, en el que permanecerá hasta que alguien le dé al menos un punto de sangre. Si esto sucede despertará, independientemente de su puntuación en Humanidad. Este tipo de revivificación funciona solo en los vampiros que entran en letargo por pérdida de sangre.

Los vampiros en letargo por las heridas recibidas deben descansar un periodo de tiempo que depende de su Humanidad:

Humanidad	Duración del Letargo
10	Un día
9	Tres días
8	Una semana
7	Dos semanas
6	Un mes
5	Un año
4	Una década
3	Cinco décadas
2	Un siglo
1	Cinco siglos
0	Un milenio+

Terminado este periodo de descanso el jugador podrá gastar un punto de sangre y hacer una tirada de Despertar (página 205) para que el vampiro se levante. Si no le queda sangre no podrá hacerla hasta que alguien lo alimente. Si el jugador falla la tirada de Despertar podrá gastar otro punto de sangre y hacer una nueva tirada la noche siguiente. Si tiene éxito se le considerará Tullido y deberá gastar sangre o cazar inmediatamente.

Un personaje puede entrar voluntariamente en letargo. Este estado recuerda a su descanso diario normal, pero se trata de un sueño más profundo en el que no hay que caer a la ligera. Un vampiro en letargo voluntario puede despertar una vez pasada la mitad del tiempo que le correspondería por su Humanidad, pero solo después de hacer una tirada de Despertar. Un vampiro aletargado ignora su necesidad diaria de sangre, ya que en esencia se encuentra en hibernación.

Los mortales no pueden entrar en letargo. Si su salud se reduce por debajo de Incapacitado, mueren.

• **Muerte Definitiva:** si un vampiro está en el nivel de salud Incapacitado o en letargo y sufre un nivel más de daño agravado, muere de forma permanente. El personaje quedará fuera de la crónica y el jugador deberá crear otro para continuar.

Un vampiro incapacitado o en letargo también puede sufrir este destino por culpa de grandes cantidades de daños contundentes o letales (decapitación, aplastamiento bajo una roca de 10 toneladas, introducción en una trituradora de madera, presencia en el centro de una gran explosión, implosión por las presiones abisales, etc.). Este daño debe ser capaz de destruir o desmembrar a un cadáver más allá de cualquier "reparación".

Aplicación del daño

En **Vampiro** hay tres tipos de daño. El contundente incluye todo tipo de heridas temporales (de puñetazos, porras y otros

traumas superficiales). Los Vástagos, y solo ellos, también consideran el daño por armas de fuego como contundente, salvo que se produzcan en la cabeza (dificultad 8 para apuntar), en cuyo caso será letal. Para los vampiros el daño contundente no es más que un inconveniente menor. El daño letal representa las heridas más graves y permanentes. Los humanos mueren fácilmente ante este tipo de traumas, e incluso los no-muertos pueden llegar a sufrir graves daños de estos ataques. Por último, el daño agravado incluye aquellas fuerzas que hasta los vampiros deben temer: el fuego, la luz del sol y los colmillos y garras de los suyos.

Todos los tipos de heridas son acumulables, y es su cantidad combinada la que determina el estado real del personaje.

El contundente y el letal se diferencian en sus efectos, pero para los vampiros los dos tipos se consideran *normales*. Se anotan con una barra "/" en la caja de salud apropiada. El daño agravado se indica mediante una cruz "X" en cada nivel recibido. Estas heridas siempre se marcan sobre las normales (ya sean contundentes o letales). Por tanto, si tachas un nivel de salud normal en la caja Magullado y más tarde recibes un nivel de daño agravado, "baja" el nivel normal a la caja Lastimado marcándola con una barra "/". El nivel agravado se indicará simplemente cruzando la barra anterior en la caja Magullado para convertirla en una "X". Los niveles normales sufridos después de los agravados se marcan simplemente en la siguiente caja libre. El daño normal no es tan serio como el agravado, de modo que siempre se marca el último y se cura el primero (ver más adelante).

Salud		
Magullado		☒
Lastimado	-1	☑
Lesionado	-1	☐
Herido	-2	☐
Malherido	-2	☐
Tullido	-5	☐
Incapacitado		☐

Ejemplo: Verónica Abbey-Roth, atrapada en el sanctum de un cazador de vampiros, ya ha sufrido un nivel de daño contundente (normal) por el puñetazo de un inquisidor (lo que se indica con una "/" en su caja Magullado). Otro cazador le quema con una soplete de propano, infligiendo tres niveles de daño agravado. La jugadora de Verónica marcará con una "X" Magullado y con una "/" Lastimado, Lesionado y Herido (en esencia, se ha bajado una caja el daño del puñetazo). El daño combinado deja a Verónica con un –2 a todas sus acciones. Al borde del frenesí, la vampira se abre paso a través de los inquisidores y sale dando tumbos de la vieja catedral.

Daño Contundente

El daño contundente cubre todo tipo de heridas no susceptibles de matar instantáneamente y que se recuperan con relativa velocidad. Casi todas las formas de combate cuerpo a cuerpo (puñetazos, agarrones, patadas, placajes y demás) infligen daño contundente. Este daño suele incapacitar menos que el letal, además de curarse más rápidamente.

Los vampiros son relativamente inmunes a estas heridas, ya que un puñetazo en el estómago no tiene mucho efecto en un cadáver. Sin embargo, los traumas masivos pueden lanzar a un Vástago al letargo.

Los mortales pueden absorber el daño contundente con su Resistencia (+ Fortaleza, si disponen de esa Disciplina). Sin embargo, cualquier daño contundente aplicado a un vampiro *después* de la absorción queda reducido a la mitad (redondeando hacia abajo): los cuerpos cadavéricos de los Vástago no se rompen y dañan como los del ganado.

Ejemplo: Verónica ha sido acorralada por su enemigo, el vampiro del Sabbat Kincaid (¡no está siendo su noche de suerte!). Kincaid ataca. Consigue golpearla y su jugador calcula el daño. El vampiro tiene Fuerza 4 y dos niveles de Potencia. Su tirada de daño es muy buena, 8, 6, 7, 9, además de los dos éxitos automáticos de la Potencia, lo que arroja un total de seis niveles de salud de daño. Verónica intenta absorber (contra la dificultad normal de 6) empleando su Resistencia 2. La jugadora tira un 3 y un 8, logrando un éxito. Kincaid inflige cinco niveles de salud de daño contundente, pero como Verónica es una vampira divide el resultado final y redondea hacia abajo. Solo sufre dos niveles de daño.

Desesperada, devuelve el golpe y logra conectar un puñetazo. Tiene Fuerza 1, así que solo tira un dado. Logra un 9 en la tirada de daño, causando un nivel de salud que Kincaid no absorbe (Resistencia 4 y Fortaleza 1 le dan 5 dados, pero obtiene 4, 5, 1, 9 y 3). Sin embargo, como el daño es contundente el nivel de salud se divide: cero. Verónica golpea desesperada a Kincaid, que se ríe de sus patéticos esfuerzos por hacerle daño.

Si tu personaje llega a Incapacitado por un golpe de daño contundente (o letal) y después sufre otro nivel de daño contundente (o letal), entra en letargo. Si llega a Incapacitado por daño contundente pero después recibe una herida agravada sufre la Muerte Definitiva.

Daño Letal

El daño letal es exactamente así, letal (al menos para los mortales). Hasta los vampiros tienen que cuidarse de un buen espadazo, ya que si son decapitados o cortados en pedazos sufren la Muerte Definitiva, aunque aguanten más que los humanos. Los cuchillos, balas, espadas y demás causan daño letal. A elección del Narrador, los ataques contundentes apuntados a partes vitales del cuerpo (dificultad 8 ó 9 para acertar) pueden provocar también daño letal, especialmente a los mortales.

Regla Especial: Extras

Para hacer las grandes batallas rápidas y fáciles de manejar, el Narrador puede asignar a los "Extras" cuatro únicos niveles de salud [Herido –1, Malherido –3, Incapacitado y Muerto]. Estos personajes son los matones anónimos (normalmente mortales o ghouls) con los que los jugadores se encuentran de vez en cuando, no personajes importantes del Narrador. No son más que distracciones controladas por los verdaderos enemigos tras los que van los personajes. Se trata de elementos de la trama, y como tales no deberían interferir con la historia principal. Después de recibir algunos mamporros estos Extras se retiran, se rinden o caen derrotados para que la acción pueda continuar



Estos ataques pretenden causar graves heridas. El ganado tarda mucho en recuperarse de estas lesiones, y para tener alguna esperanza necesita asistencia médica. Para un vampiro bien alimentado las cuchilladas y balazos son solo... molestos.

Los personajes mortales no pueden absorber este daño, así que se aplica directamente a sus niveles de salud. Los Vástagos pueden hacerlo con Resistencia (+ Fortaleza, si se tiene). Los niveles que penetren la absorción se aplicarán normalmente a los niveles de salud. Sin embargo, el daño se considerará normal a propósitos de la curación, de modo que los vampiros podrán anular fácilmente estas heridas gastando puntos de sangre.

Si un personaje llega a Incapacitado y recibe posteriores daños letales, entra en letargo (página 216). Si un personaje llega a Incapacitado por daño letal y después recibe alguna herida agravada sufre la Muerte Definitiva.

Daño Agravado

Ciertos ataques son anatema para los no-muertos. El fuego y los rayos del sol infligen terribles heridas, igual que los colmillos y garras de otros vampiros (o los ataques de los hombres lobo y otras criaturas sobrenaturales).

Como se ha mencionado, cada nivel de daño agravado debe marcarse con una "X". El daño agravado solo puede absorberse mediante la Disciplina Fortaleza, y además es más difícil de curar. Para recuperar uno de estos niveles de salud hace falta una noche completa de reposo y el gasto de cinco puntos de sangre (aunque existe la opción de, al final de la noche de reposo, curar niveles adicionales de daño agravado gastando otros cinco puntos de sangre *y* un punto de Fuerza de Voluntad por cada nivel). Lo peor es que un personaje que pierde su último nivel de salud por culpa de una herida agravada sufre la Muerte Definitiva: su vida eterna llega a su fin y obtiene cualquier recompensa o castigo que le espere más allá de la tumba.

Los mortales pueden ignorar la luz del sol, pero evidentemente sufren daño del fuego, los colmillos y las garras. Si un mortal es susceptible a un tipo de daño agravado (el fuego, por ejemplo), se considerará ese daño como letal.

Estados del Ser

El Mundo de Tinieblas es un lugar hostil. Los peligros inherentes a un entorno tan salvaje son muchos, y pueden causar daños similares a los del combate. Sin embargo, el peor enemigo de un vampiro está en su interior, en la Bestia. Ya sufra el Vástago el feroz abrazo del frenesí o el lento descenso hacia la monstruosidad, la Bestia siempre espera agazapada la oportunidad de atacar a los Condenados.

Los siguientes sistemas presentan diversos modos mediante los que un personaje puede sufrir daños, ya sean físicos, mentales o emocionales. También se presentan un par de caminos, extraños y preciosos, por los que un Condenado puede esperar superar algún día su estado.

Vínculo de Sangre

Una de las capacidades más maravillosas y terribles de la vitae de los Vástagos es la de esclavizar a prácticamente cualquier criatura que la beba tres veces. Cada ingestión de la sangre de un Vástago en particular da a éste un mayor poder emo-

Tiempos de Curación de los Mortales

Aunque el poder de la sangre permite a los vampiros curar sus heridas casi instantáneamente, los mortales no tienen tanta suerte. El siguiente sistema permite al Narrador simular los efectos del daño sobre los humanos amigos, enemigos y... presas.

Como los Vástagos, los mortales disponen de siete niveles de salud y sufren penalizaciones a sus reservas de dados por las heridas. A diferencia de ellos, solo pueden curar estas heridas con tiempo, reposo y cuidados médicos. Además, no disponen de un estado de "letargo": cualquier daño que los lleve por debajo de Incapacitado significa su muerte. Los humanos pueden absorber el daño contundente, pero no el letal o el agravado (aunque, evidentemente, no sufren daño alguno por la luz del sol).

Cada uno de los niveles de salud tachados (sean contundentes o letales) debe recuperarse individualmente. Por tanto, si un mortal sufre suficientes daños contundentes como para dejarle Incapacitado debe pasar 12 horas en un estado febril antes de llegar a Tullido. Recuperar ese nivel le llevará otras 6 horas, etc.

Curación del Daño Contundente

El daño contundente hasta el nivel Herido puede curarse sin habilidad médica: estas heridas se recuperan solas sin necesidad de atención. El daño que supere ese nivel puede tener consecuencias más graves. La visión y el oído pueden verse alterados por una conmoción, se pueden sufrir terribles dolores por una hemorragia interna o padecer todo tipo de molestias. Estos efectos quedan negados si se recibe tratamiento médico adecuado.

Nivel de Salud	**Tiempo de recuperación**
Magullado a Herido	Una hora
Malherido	Tres horas
Tullido	Seis horas
Incapacitado	Doce horas

Cuando los daños contundentes llegan a Incapacitado los mortales quedan inconscientes, pero no siguen descendiendo... de momento. Sin embargo, cualquier herida contundente posterior es cruzada "X" sobre las anteriores, convirtiéndose en letal. Estos niveles deberán recuperarse con las reglas del daño letal. De este modo, un mortal puede ser apaleado lentamente hasta morir.

Curación del Daño Letal

El daño letal de cualquier tipo puede ser fatal (por eso se llama así). Si estas heridas no reciben atención médica pueden seguir sangrando hasta que el mortal quede inconsciente y muera por la pérdida de sangre. Otros peligros son la infección, el daño celular y los huesos rotos.

Cualquier daño letal que supere el nivel Lastimado requiere de atención especializada para evitar complicaciones. Las heridas sin tratar empeoran al ritmo de un nivel de daño letal diario. Cuando un mortal sufre daño letal hasta llegar a Incapacitado está a un nivel de salud de la muerte. Si recibe una herida más (de cualquier tipo), todo habrá terminado para él.

Si un humano está en el nivel Malherido o menor se recuperará en los tiempos indicados a continuación. Sin embargo, si está Tullido o Incapacitado no podrá curarse hasta que reciba atención médica. De hecho, un personaje Incapacitado está en estado comatoso o delirante, y podría morir en cualquier momento.

Nivel de Salud	**Tiempo de recuperación**
Magullado	Un día
Lastimado	Tres días
Lesionado	Una semana
Herido	Un mes
Malherido	Dos meses
Tullido	Tres meses
Incapacitado	Cinco meses

cional sobre el consumidor. Si se llega a tomar tres veces la sangre del mismo vampiro se cae víctima de un estado conocido como *vínculo de sangre*. Un Vástago que tiene un vínculo de sangre sobre alguien se dice que es su *regente*, mientras que el subordinado es su *esclavo*.

El vínculo de sangre es una de las sensaciones emocionales más potentes que se conocen. Una víctima encadenada por él experimenta una absoluta devoción hacia su regente, haciendo prácticamente cualquier cosa por él. Ni siquiera los niveles superiores de Dominación pueden borrar estos sentimientos; solo el amor verdadero tendría alguna posibilidad de resistirse al vínculo, y ni siquiera eso es seguro.

El vínculo de sangre suele emplearse para atrapar mortales y ghouls, aunque los vampiros también pueden esclavizarse los unos a los otros. Tal es el poder de este lazo que un poderoso antiguo podría verse sometido a un patético neonato. En lo que a



esta capacidad respecta, la sangre de un novato de la 13ª generación es (supuestamente) tan poderosa como la del propio Caín. El vínculo de sangre constituye, evidentemente, una estrategia esencial en la Yihad. Se dice que algunos Ancianos tienen secretamente esclavizados a decenas de importantes Vástagos.

• **Primer trago:** el bebedor comienza a experimentar sentimientos intermitentes pero poderosos hacia el vampiro. Podría soñar con él, o verse frecuentando "por casualidad" los lugares que él visita. No existe ningún efecto "mecánico" en esta fase, pero debe interpretarse. Todos los chiquillos tienen este vínculo con sus sires, ya que el propio Abrazo incluye el beber su sangre. Podrán amar u odiar a sus "padres" (o ambas cosas a al vez), pero raramente sentirán indiferencia hacia ellos.

• **Segundo trago:** los sentimientos son tan fuertes que afectan al comportamiento del vampiro. Aunque en modo alguno está esclavizado, el "regente" pasa a ser una importante figura en su vida. Podrá actuar como desee, pero para realizar acciones directamente dañinas para el "regente" deberá hacer primero una tirada de Fuerza de Voluntad. La influencia de éste es tal que podrá persuadirle o darle órdenes sin mucho esfuerzo (las tiradas Sociales con el "esclavo" tienen un –1 a la dificultad).

• **Tercer trago:** vínculo de sangre completo. Llegados a este punto el bebedor está completamente atado al vampiro. Éste será la persona más importante de su vida; los amantes, los familiares e incluso los hijos pasarán a un segundo plano ante esta pasión devoradora.

El regente podrá emplear la Disciplina Dominación sobre su esclavo sin necesidad de tener contacto ocular: bastará con oír la voz del maestro. Además, si por cualquier motivo el esclavo tratara de resistirse a este poder, la dificultad de la "rebelión" aumentaría en 2. Por supuesto, un vampiro seguirá sin poder emplear Dominación sobre otro de generación menor.

El vínculo de sangre es un amor absoluto, aunque de una forma ligeramente retorcida y perversa. No podemos reducir los caprichos del amor a un sencillo sistema de "sí/no". Algunos esclavos (especialmente los Conformistas, aquellos con otras Naturalezas dependientes o con Fuerza de Voluntad 5 ó menos) harán *cualquier* cosa por su amado, incluyendo el asesinato y el suicidio; otros conservarán unos principios básicos que no romperán.

Un vínculo de sangre total, una vez formado, es casi inviolable. El esclavo obedecerá únicamente a su regente y no podrá ser atado por otro vampiro, salvo que el primer vínculo desaparezca de forma "natural". Es posible experimentar varios vínculos menores (de uno o dos "tragos") hacia diversos vampiros. Muchos Vástagos disfrutan con estas relaciones, ya que crean pasiones artificiales en sus corazones muertos. Sin embargo, tras la formación de un vínculo completo todas las sensaciones menores serán barridas. Los vampiros amantes inducen en ocasiones un vínculo mutuo, que representa lo más cercano que estos seres pueden llegar del amor verdadero. Esta sensación puede convertirse en disgusto o en odio con el paso de los siglos, y en cualquier caso pocos Vástagos son lo suficientemente confiados como para someterse a ella voluntariamente.

Un vínculo de sangre es una fuerza poderosa, pero lo es mucho más cuando se refuerza de forma regular con nuevas

ingestas. Alimentar a un esclavo suele fortalecer el vínculo, mientras que privarle de vitae puede hacer que la relación se deteriore con el tiempo. Del mismo modo, como sucede en cualquier otra relación, el tratamiento y la cortesía tienen un papel muy importante en la dinámica del vínculo. Un esclavo bien tratado y alimentado con frecuencia caerá más profundamente enamorado, mientras que uno humillado y rebajado puede ver cómo la ira y el resentimiento comienzan a erosionar el vínculo..

Un vampiro puede, aunque es difícil, resistirse temporalmente al poder del regente. Para hacerlo es necesario realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad suele ser 8, aunque puede variar dependiendo del comportamiento del regente y de la Naturaleza del esclavo), teniendo que acumular tantos éxitos como veces haya consumido el esclavo la sangre de su regente. Después se deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Tras hacerlo, el vínculo quedará negado por un tiempo variable: desde una escena (si simplemente se quiere conspirar contra el regente, entregar información confidencial a un enemigo, etc.) hasta un turno (si se le quiere atacar físicamente). El esclavo puede seguir gastando Fuerza de Voluntad para prolongar su "libertad", pero en cuanto deje de hacerlo el vínculo recuperará toda su fuerza.

Esta relación puede romperse, pero para ello no solo hay que evitar al regente por completo durante un extenso periodo de tiempo, sino que también hay que gastar grandes cantidades de Fuerza de Voluntad para sobreponerse a la "adicción". Como regla general, un esclavo que ni ve ni se alimenta de su regente durante un periodo de [12 – Fuerza de Voluntad] meses verá su vínculo reducido en un nivel (por tanto, un esclavo total con 5 puntos de Fuerza de Voluntad vería su relación reducida a "dos tragos" después de estar siete meses seguidos sin tener contacto con su regente). Si el vínculo se reduce a cero de este modo (lo que solo se puede lograr gastando muchos puntos de Fuerza de Voluntad, ya que hay que combatir un deseo irrefrenable de reunirse con el regente), quedará permanentemente cancelado.

Otro modo menos seguro de liberarse de un vínculo de sangre es matar al regente. Se trata de una opción extremadamente peligrosa por muchos motivos, y no hay garantía de que vaya a salir bien. Los que han sido liberados de este modo aseguran que la atadura se rompe como una copa de cristal en el momento de la Muerte Definitiva del regente. La Naturaleza del esclavo es muy importante a la hora de determinar si el control termina definitivamente, pero estos asuntos es mejor dejarlos en manos del Narrador.

Degeneración

Afrontémoslo: a pesar de todos sus esfuerzos por evitarlo, el vampiro fallará moralmente antes o después. Voluntariamente o no (es difícil mantener ninguna ética estando en frenesí), los vampiros cometen de vez en cuando atrocidades que ponen en peligro su Humanidad, alimentando a la Bestia. Si el personaje siente remordimientos por sus acciones sabrá que su Humanidad está intacta. Sin embargo, si comete cualquier brutalidad y la ignora con una total falta de escrúpulos será evidente que ha comenzado a caer en el abismo.

Uno de los principales temas de **Vampiro: La Mascarada** es el conflicto de los vampiros por conservar su alma y evitar las garras de la Bestia. Por este motivo es extraordinariamente importante emplear la moralidad y la Humanidad de un modo consistente y dramático. Si el Narrador permite a los jugadores matar a alguien y no sufrir ningún tipo de consecuencias la historia se resentirá, ya que habrá desaparecido una de las tragedias de la existencia vampírica. Por otra parte, si el Narrador es demasiado estricto con las reglas de Humanidad al final de la primera sesión todos los personajes serán maníacos salvajes sedientos de sangre. Mantener el pulso a la Humanidad es complicado, pero para ayudarte en la tarea existen los sistemas de Degeneración.

Las reglas son sencillas: cada vez que el personaje realice una acción que el Narrador considere moralmente cuestionable podrá sufrir una degeneración (una pérdida permanente de Humanidad). Cuando se produzca la situación el jugador responsable del acto deberá hacer una tirada de Conciencia. La dificultad es 8 (no es fácil justificar los actos reprobables), aunque el Narrador es libre de modificarla. No se puede gastar Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos en esta tirada, ya que no hay ego en el mudo que proteja del sentimiento de culpa.

Si el vampiro logra aunque sea un éxito no perderá Humanidad: sufrirá los suficientes remordimientos o logrará justificar de algún modo su transgresión. Si falla la tirada perderá un punto de Humanidad. Si fracasa perderá un punto de Humanidad y otro de Conciencia, además de ganar un trastorno decidido por el Narrador (deberá tener relación con el acontecimiento). Evidentemente, la moralidad no es algo que los vampiros puedan tomarse a la ligera. Recuerda que un Vástago cuya Humanidad llegue a cero dejará el control del jugador (para ser sinceros, los de Humanidades bajas tampoco son especialmente apropiados, pero pueden representar amenas figuras trágicas al compararse con sus más nobles camaradas).

En el Filo

El Narrador siempre deberá advertir a los jugadores antes de que realicen una acción que pueda causar una degeneración. Deben comprender las consecuencias de los actos de sus personajes y tener la posibilidad de elegir. Del mismo modo, un jugador cuyo vampiro esté en frenesí deberá ser avisado cuando su personajes esté a punto de hacer algo realmente desagra-

Jerarquías del Decado - Humanidad

Humanidad	Guía moral
10	Pensamientos egoístas
9	Actos egoístas menores
8	Herir a otro (accidentalmente o no)
7	Robo
6	Violación accidental (dejar seco a un recipiente por culpa del hambre)
5	Daños intencionado a la propiedad
4	Violación desapasionada (homicidio, muerte de un recipiente en un frenesí)
3	Violación premeditada (asesinato, saborear un desangramiento)
2	Violación casual (asesinato despreocupado, alimentarse estando saciado)
1	Perversión total y otras atrocidades

dable... pero esta vez solo podrá mirar impotente y horrorizado cómo la moral desaparece ante el imparable y salvaje empuje de la Bestia (recuerda, de todos modos, que un jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para liberarse durante un turno de las garras del frenesí). No se debe permitir que los jugadores crean poder salirse con la suya. Si un personaje violento insiste en cometer todo tipo de barbaridades deja claro que se está jugando una tirada. No debes amenazar y echarte luego atrás. Si avisas de que una tirada es inminente obliga al jugador a realizarla, pues de otro modo te arriesgas a echar por tierra la utilidad de esta regla.

Uso de las Jerarquías del Pecado

Las tiradas de degeneración pueden parecer arbitrarias o poco definidas. Lo son hasta cierto punto, pero se trata de algo intencionado. Además, las comprobaciones de degeneración no son tan aleatorias como subjetivas. El Narrador tiene carta blanca en la comprobación de la moralidad de los personajes en su crónica. Se trata de una enorme responsabilidad, pero de ella procede gran parte de la tragedia y el horror del juego, ya que los personajes se hunden de forma gradual en un estado de total monstruosidad contra el que tratan de luchar desesperadamente. Una advertencia para el Narrador: los jugadores no tienen que creer nunca que tu objetivo es despojarles de su Humanidad. Utiliza las tiradas de degeneración de forma consistente pero comedida, pues de otro modo lo que debería ser tragedia se convertirá en una sucesión de tiradas fallidas. Como este sistema depende por completo del Narrador, es inevitable que su propia moralidad se refleje en el modo en el que aplica la regla. Se trata de una consecuencia positiva, ya que ilustra de forma literal lo que **Vampiro** solo puede hacer alegóricamente.

Para dar una sensación de orden a las tiradas de degeneración consulta la tabla con las Jerarquías del Pecado (**Nota:** otras Sendas emplean Jerarquías, aunque su idea del "pecado" es diferente. En el Apéndice se describen algunas, así como sus códigos éticos). Cada vez que un personaje cometa un acto dudoso, comprueba cómo se relaciona dicho acto con la jerarquía. Si se encuentra en el nivel de Humanidad del personaje o más abajo será necesario tirar. A medida que el vampiro descienda se hará cada vez más insensible, dejando de preocuparse por los pecadillos menores. El uso del término *violación* en la jerarquía es deliberadamente vago para ayudar al Narrador. Una violación puede ser cualquier cosa cuestionable, y se presenta para evitar inclinar la escala hacia una única transgresión. Puede tratarse de un asesinato, de un perjuicio provocado sin escrúpulo alguno, de una violación en sí (¿qué crees que es quitarle a alguien la sangre por la fuerza?) o de cualquier otra fechoría que el Narrador considere equivocada.

Parece difícil caer en los escalones más bajos, pero ten en cuenta el poder cada vez mayor de la Bestia a medida que la Humanidad flaquea. Antes o después el personaje estará cometiendo todo tipo de depravaciones de forma involuntaria. El Narrador es libre de decretar que cualquier personaje de baja Humanidad (4 ó menos) actúe de vez en cuando de acuerdo con sus impulsos y deseos más básicos, que pueden ser resistidos con tiradas de Conciencia o el gasto de Fuerza de Voluntad. Este es el cruce de caminos más importante de **Vampiro: La Mascarada**: ¿hasta cuándo podrá esquivar el personaje a la Bestia antes de que ésta le arrastre a la perdición?

Trastornos

Los trastornos son comportamientos que surgen cuando la mente se ve obligada a enfrentarse a sentimientos intolerables o conflictivos, como un terror absoluto o una profunda culpabilidad. Cuando la psique se ve frente a impresiones y emociones que no puede reconciliar intenta dar salida a este conflicto interno estimulando comportamientos como la megalomanía, la bulimia o la histeria, proporcionando un escape para la tensión y el estrés.

Los vampiros y los mortales reciben trastornos en condiciones de terror, culpa o ansiedad extremas. Si un personaje fracasa en una tirada de Virtud o de Fuerza de Voluntad (por ejemplo, al enfrentarse al Rötschreck), el Narrador puede decidir que la experiencia provoca un trastorno. Otros ejemplos de acontecimientos similares son el asesinato de un ser querido estando en frenesí, ser enterrado vivo o ver cientos de años de cuidadosa planificación completamente echados a perder en un instante de mala suerte. Por lo general, cualquier experiencia que cause una emoción intensa y desagradable, o que viole completamente las creencias o la ética del personaje, será lo suficientemente grave como para provocar un trastorno. El Narrador es el que decide qué trastornos recibe cada personaje, eligiendo (o creando) uno apropiado para la personalidad del vampiro y las circunstancias que provocaron el desorden.

Debe señalarse que la gente "loca" ni es divertida ni se comporta de forma arbitraria. La demencia es terrorífica para aquellos que contemplan a alguien enfurecerse con presencias invisibles o acumular carne putrefacta para alimentar a los monstruos que viven enfrente. Hasta algo tan "inocente" como hablar con un conejo imaginario puede llegar a ser muy inquietante para los demás. Los locos, sin embargo, no hacen más que responder a un patrón que solo ellos conocen, un estímulo que perciben en sus mentes. Para sus percepciones alteradas lo que sucede es perfectamente normal... El trastorno de tu vampiro tiene un motivo, ya se trate de un Malkavian demente antes del Abrazo o de un Ventrue que ha logrado escapar a cinco meses de tortura a manos de la Inquisición. ¿Qué estímulo le proporciona la locura y cómo reacciona? El jugador debe trabajar con el Narrador para crear un patrón de provocaciones en su trastorno, decidiendo después el modo de reaccionar ante los mismos.

Interpretar un trastorno es todo un reto narrativo, no hay duda, pero algo de tiempo y de cuidado puede dar como resultado una experiencia inolvidable para todos los implicados.

Obsesivo/Compulsivo

El trauma, la culpa o el conflicto interno que causa esta degeneración fuerza al personaje a concentrar toda su atención en un único comportamiento o acción repetitiva. La obsesión hace referencia al deseo de controlar el entorno (manteniéndose limpio, logrando una zona tranquila y pacífica o cuidando de que determinados "indeseables" estén alejados de un lugar, por ejemplo). Una compulsión es una acción o conjunto de acciones que una persona debe realizar para aliviar sus ansiedades. Por ejemplo, colocar los objetos en un orden determinado o alimentarse de un modo preciso, casi ritual, que debe ser siempre idéntico.

Los vampiros con un trastorno obsesivo o compulsivo deben determinar una serie de acciones o comportamientos, como se

ha descrito, y seguirlos ignorando todo lo demás. Los efectos pueden ser evitados durante una escena gastando un punto temporal de Fuerza de Voluntad. La dificultad para conseguir que el vampiro (incluso mediante Dominación) abandone su comportamiento aumenta en uno. Si se impide por la fuerza a un Vástago experimentar su trastorno entrará automáticamente en frenesí.

Personalidades Múltiples

El trauma que genera este trastorno fractura la personalidad de la víctima en una o más personalidades adicionales, permitiéndole negar la circunstancia culpando a "otro". Cada una debe crearse para responder a un determinado estímulo: una persona víctima de abusos podría desarrollar la personalidad de un superviviente duro como la roca, crear a un "protector" o incluso convertirse en asesino para negar su sufrimiento. Normalmente las personalidades no son conscientes de las demás, y pueden ir y venir como respuesta a situaciones y condiciones específicas.

Cuando un vampiro sufre este trastorno el Narrador y el jugador decidirán cuántas personalidades se desarrollarán, así como las situaciones que hacen que cada una asuma el control. Todas deben ser relevante al trauma que las provocó; no solo serán personalidades distintas, sino que en el caso de los Vástagos pueden creerse pertenecientes a clanes diferentes...

Los Vástagos con personalidades múltiples pueden manifestar diferentes Habilidades (e incluso Virtudes) para cada una, pero es responsabilidad del Narrador determinar los detalles específicos.

Esquizofrenia

Un conjunto de sentimientos e impulsos conflictivos e irreconciliables puede hacer que la víctima desarrolle la esquizofrenia, que se manifiesta como un alejamiento de la realidad, cambios violentos de comportamiento o alucinaciones. Se trata de la locura clásica, la que hace que la gente le hable a las paredes, que se crea rey de Siam o que reciban instrucciones de sus mascotas para matar a la gente.

Interpretar este trastorno requiere de una cuidadosa preparación, ya que el jugador debe determinar un conjunto general de actitudes relevantes al trauma que provocó la enfermedad. Las alucinaciones, el comportamiento aberrante y las voces invisibles proceden de un terrible conflicto interior que el personaje es incapaz de resolver. El jugador necesita establecer una idea firme de la naturaleza del conflicto y después racionalizar el tipo de comportamiento que éste provoca.

Los Vástagos con este trastorno son imprevisibles y peligrosos. En las situaciones en las que se activa el conflicto interior la dificultad de todas las tiradas para resistirse al frenesí aumenta en tres, y además el vampiro pierde tres dados en las tiradas de Fuerza de Voluntad.

Paranoia

La víctima de la paranoia cree que su miseria y su inseguridad proceden de una persecución y hostilidad externas. Los paranoicos desarrollan manías persecutorias, llegando a crear vastas y complejas teorías conspiratorias para explicar lo que les atormenta y el motivo. Cualquier cosa o persona percibida como "uno de ellos" suele ser sometida violentamente.

Los Vástagos que padecen paranoia tienen problemas con las interacciones sociales: la dificultad de todas las tiradas para relacionarse con los demás aumenta en uno. Se trata de personas desconfiadas y suspicaces con todo el mundo, incluso con su propia progenie vinculada con sangre. El menor rastro de comportamiento sospechoso basta para provocar una tirada de frenesí, dependiendo la dificultad de lo "extraño" del proceder. Esta paranoia puede extenderse para generar complejas y rigurosas prácticas alimentarias que impidan que "ellos" contaminen la comida del vampiro.

Megalomanía

Las personas con este trastorno están obsesionadas con la acumulación de poder y riquezas, y superan sus inseguridades convirtiéndose en las figuras más poderosas del entorno. Se trata de gente invariablemente arrogante y totalmente convencida de su capacidad y superioridad inherentes. Se pueden tomar muchas rutas para alcanzar esta posición, desde taimadas conspiraciones hasta la simple brutalidad. Cualquiera de igual o superior posición será percibido como un "competidor".

Los Vástagos con este trastorno pugnan constantemente por llegar a la cima del poder y la influencia por cualquier medio necesario. Desde el punto de vista del megalómano solo hay dos clases de personas: los débiles y los que no merecen el poder que ostentan (y que por tanto deben ser debilitados). Esta creencia se extiende al entorno del vampiro, incluyendo a los miembros de su propia cuadrilla. El trastorno proporciona un dado adicional a las tiradas de Fuerza de Voluntad, debido al enorme sentimiento de superioridad.

Si al vampiro megalómano se le presenta la oportunidad de diabolizar a un Vástago más poderoso se sentirá enormemente tentado. Será necesaria una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 10) para que el vampiro no tome "lo que le corresponde por derecho".

Bulimia

Los afectados por la bulimia ahogan su culpa y su inseguridad dejándose arrastrar por las actividades que les hacen sentirse bien, en este caso comer. Un bulímico sometido a presión consumirá enormes cantidades de alimentos, vaciando después su estómago de forma drástica para poder seguir comiendo.

En el caso de los vampiros, esta necesidad es un modo de librarse del miedo y de la ansiedad endémica del Mundo de Tinieblas. Un vampiro bulímico puede alimentarse cuatro o más veces cada noche, saciándose, quemando la sangre en actividades sin sentido (o con él) y comenzando el ciclo de nuevo.

Estos Vástagos sentirán hambre más a menudo que los demás. Cuando se alimenten deberán hacer una tirada de Conciencia (dificultad 7). Si fallan seguirán hasta llenar su reserva de sangre, lo necesiten o no. Un vampiro al que se le impida alimentarse corre el riesgo de entrar en frenesí (haz una tirada, dificultad 6). La dificultad aumentará en uno por cada 15 minutos durante los que se le niegue el alimento.

Histeria

Una persona poseída por la histeria es incapaz de controlar sus emociones, sufre enormes cambios de humor y violentos ataques cuando se le somete a presión.

Los Vástagos histéricos deben hacer pruebas de frenesí cada vez que estén en una situación tensa. La dificultad de estas tiradas

será normalmente 6, aumentando a 8 si la tensión es repentina o especialmente grave. Además, cualquier acción que resulte en fracaso hará que el vampiro entre automáticamente en frenesí.

Maníaco-depresivo

Los maníaco-depresivos sufren grandes cambios de humor, a veces resultado de un grave trauma o de la ansiedad. Sus víctimas pueden ser confiadas y animosas en un momento para pasar a una apatía total y a una actitud pesimista.

Los Vástagos con este trastorno están constantemente a punto de saltar, ya que nunca se sabe cuándo llegará la próxima fase. Cada vez que el vampiro falle una tarea el Narrador puede hacer una tirada secreta de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si el personaje falla caerá en una profunda depresión. Además, el vampiro se vendrá abajo cada vez que obtenga un fracaso o cuando su reserva de sangre baje de 2. El Narrador deberá tirar un dado para determinar cuántas escenas permanecerá en este estado, manteniendo este número en secreto.

Los vampiros en estado depresivo reducen a la mitad su Fuerza de Voluntad (mínimo 1). Además, no podrán emplear su reserva de sangre para aumentar Atributos. Después de salir de esta fase actuarán de forma enérgica, activa (de forma obsesiva) y totalmente optimista durante un tiempo proporcional al pasado en estado depresivo. Un vampiro en fase maníaca aumenta en uno la dificultad de todas las tiradas para resistir el frenesí.

Fuga

Las víctimas de este trastorno experimentan "apagones" y pérdidas de memoria. Sometido a tensión, el personaje comienza un conjunto rígido y determinado de comportamientos para superar los síntomas de ansiedad. Es diferente a las personalidades múltiples, ya que la persona afectada por la fuga no desarrolla una personalidad separada, sino que dispone de una especie de "piloto automático" similar al sonambulismo.

El Vástago que padece este trastorno tiene que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cuando está sometido a una presión o tensión extremas. Si falla, el jugador deberá interpretar el trance del personaje; en caso contrario el control pasará al Narrador durante un número de escenas igual a la tirada de un dado. Durante este periodo el Narrador hará que el personaje se comporte como sea necesario para eliminar el origen de su ansiedad. Al final de la fuga el personaje "recuperará la consciencia" sin recuerdo alguno de sus acciones.

Animismo Sanguinario

Este trastorno es único de los Vástagos, una respuesta al profundo sentimiento de culpa que les produce el acto de alimentarse de los mortales. Los vampiros que lo padecen no creen consumir meramente la sangre de sus víctima, sino también sus almas, que entran a formar parte de su propia consciencia. En las horas posteriores a la alimentación el Vástago oirá la voz de la presa en su cabeza y sentirá una serie de "recuerdos" suyos... todo creado por su propio subconsciente. En los casos extremos esta sensación de posesión puede llevar al Vástago a realizar acciones en favor de sus víctimas. Evidentemente, cometer diablerie no sería lo más inteligente para un animista.

Cuando un vampiro con este trastorno se alimenta de un mortal debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6, ó 9 si lo lleva al borde de la muerte). Si tiene éxito se verá atormentado por los "recuerdos" de la persona cuya alma ha consumido en parte, pero será capaz de seguir funcionando con normalidad. Si la tirada falla las imágenes en su mente serán tan fuertes como si tuviera una segunda personalidad, furiosa y acusadora, que trate de hacerle daño a él y a sus asociados. El jugador deberá interpretar este estado, pero en general el control del personaje pasará a manos del Narrador, que representará al vampiro si la mente de la víctima toma el control. Durante los momentos anteriores al amanecer el control regresará automáticamente al vampiro.

Deterioro

Un vampiro empalado con una estaca o paralizado de cualquier otro modo seguirá gastando sangre al ritmo de un punto por noche. Si se queda sin ella el proceso de descomposición que la no-vida ha detenido comenzará. Un Vástago sin sangre comenzará a consumir toda la humedad de su cuerpo, al ritmo de un nivel de salud diario, adoptando poco a poco el aspecto de un cadáver momificado. Al principio parecerá simplemente demacrado, pero cuando el cuerpo se deshidrate por completo la carne y los ligamentos, junto con los órganos prácticamente inútiles, comenzarán a pudrirse. Hacia el séptimo día, cuando el personaje haya alcanzado el nivel Incapacitado, sus ojos se hundirán en las cuencas, los tendones y ligamentos se tensarán de forma dolorosa, las encías dejarán expuestos los dientes y los labios se retirarán en un rictus mortal. El personaje entrará en letargo.

Una vez en este estado el vampiro no podrá levantarse a no ser que se le proporcione vitae suficiente para llevarlo a Lesionado (al menos cuatro puntos de sangre). Un Vástago que emerja de este estado estará famélico hasta el borde de la locura, por lo que atacará a la fuente de sangre más cercana, independientemente de cualquier lazo emocional.

Dejar a un vampiro empalado hasta que alcance este estado y luego revivirlo con sangre suficiente para prolongar su agonía es uno de los métodos de tortura favoritos tanto de la Inquisición como del Sabbat. Casi todos los Vástagos sometidos a este proceso sufren daños mentales permanentes.

Diablerie

Hay algo que los antiguos Vástagos temen más aún que el fuego y la luz del sol, y es el pecado conocido como *diablerie, diabolismo* o *Amaranto.* En la sociedad de la Camarilla se trata del crimen más grave, y aquellos que lo practican son sometidos a los peores castigos que se puedan imaginar. Es tan detestado y temido como el canibalismo entre los mortales. Se dice que los vampiros del Sabbat (así como los guerreros del clan Assamita) practican la diablerie libremente, lo que no es más que otro motivo para que los antiguos les odien tanto.

En pocas palabras, la diablerie es el acto de alimentarse de un vampiro igual que de los mortales. Al hacerlo no solo se consume la sangre de la víctima (y la sangre de vampiro es mucho, mucho más dulce que la de cualquier mortal), sino también su poder. Robando la vida a un vampiro más cercano a Caín el Vástago puede enriquecer de forma permanente su propia vitae. De este modo hasta los vampiros más jóvenes pueden obtener el poder de los antiguos... si tienen la fuerza y la osadía para arrebatárselo.

Los antiguos conocen este crimen por el nombre de Amaranto; en las noches de antaño, se dice, se presentaba una flor de amaranto a la víctima una semana antes de ser cazada. Las leyendas de los Vástagos narran muchas historias tenebrosas sobre chiquillos asesinos que traicionan y canibalizan a sus propios sires, motivo principal por el que los antiguos desconfían tanto de los neonatos que les rodean. De hecho, la gran Yihad misma podría tener sus raíces en esta eterna y salvaje lucha por lograr el poder definitivo.

Cometer Diablerie

Un vampiro que quiera cometer diablerie deberá consumir toda la sangre de su víctima vampírica. Después deberá seguir chupando para (según la leyenda) absorber su alma. El esfuerzo de este acto es monumental, ya que el espíritu de los Vástagos es tenaz y se aferra como puede a la no-vida, esperando poder regenerar su cuerpo y despertar una vez más.

Cuando el cuerpo del Vástago ha sido vaciado por completo empieza el verdadero conflicto. El jugador del diabolista deberá hacer una tirada extendida de Fuerza (dificultad 9). Cada éxito infligirá un nivel de salud a la víctima (que no podrá absorber, considerándose el daño agravado). Cuando se hayan marcado todos los niveles de salud la esencia de la víctima será absorbida por el atacante, comenzando el cuerpo vacío a descomponerse inmediatamente.

Un vampiro que está cometiendo diablerie es muy vulnerable a cualquier ataque. El conflicto por absorber el alma requiere de una gran concentración, y detenerse (aunque sea por un momento) arruina la posibilidad de capturar el espíritu. Todos los ataques contra un vampiro que comete diablerie se realizarán contra una dificultad 2.

Las Recompensas de la Diablerie

Tras la realización con éxito de este acto el diabolista será invadido por la euforia, siendo necesaria una tirada de Autocontrol (dificultad 10 menos la Humanidad del personaje) para evitar un frenesí. La sensación es similar a la del orgasmo, pero mucho más poderosa; tanto, de hecho, que muchos Vástagos terminan haciéndose adictos. Todos temen a estos vampiros, conocidos como "renegados", ya que su adicción a los placeres del Amaranto les convierte en una amenaza para todos los demás. Hasta aquellos demasiado débiles para proporcionar un mayor poder son devorados por el puro placer del acto.

El verdadero beneficio de la diablerie se hace evidente si el diabolista consume la vitae de un vampiro de menor generación (p.e., si un Vástago de novena generación comete diablerie sobre uno de séptima). El diabolista robará literalmente el poder y la potencia de la sangre de la víctima, rebajando permanentemente su generación en uno y acercándose cada vez más al mítico poder de Caín. Recibirá todos los beneficios de la nueva generación (una reserva de sangre mayor y más potente, la capacidad de Dominar a más Vástagos y, en algunos casos, la posibilidad de aumentar Rasgos por encima de 5).

Si la víctima era de un poder mucho mayor que el diabolista (cinco o más niveles de diferencia) el Narrador tiene la opción de que el depredador rebaje su generación en más de un paso. Esto es especialmente posible si la víctima era muy antigua (más de 2.000 años de vida). No sería extraño que un neonato de la 12ª generación que bebiera la sangre de un miembro de la 5ª con 3.000 años de antigüedad avanzara tres, incluso más pasos. La decisión depende por completo del Narrador.

Además, beber la vitae de vampiros más antiguos puede inducir un aumento temporal de los niveles de Disciplinas del diabolista (en uno, dos o incluso más círculos), ya que la potente sangre aumenta las artes místicas del criminal. Si la víctima es varias generaciones menor que el atacante los efectos pueden parecer milagrosos, aunque no duren demasiado tiempo. Estos poderes aumentados desaparecen pasada una única escena, salvo que el Narrador determine lo contrario.

Para cometer diablerie el Vástago debe tomar la sangre directa e inmediatamente de la víctima: no podrá almacenarse sangre para usarla más tarde. Además, solo un vampiro puede cometer este acto en una víctima dada: una manada de neonatos no puede reunirse alrededor de un antiguo como tiburones hambrientos, por muy poderosa que sea su sangre. Se rumorea que los Tremere y los Assamitas han desarrollado métodos místicos para superar una (o ambas) de estas dos prohibiciones...

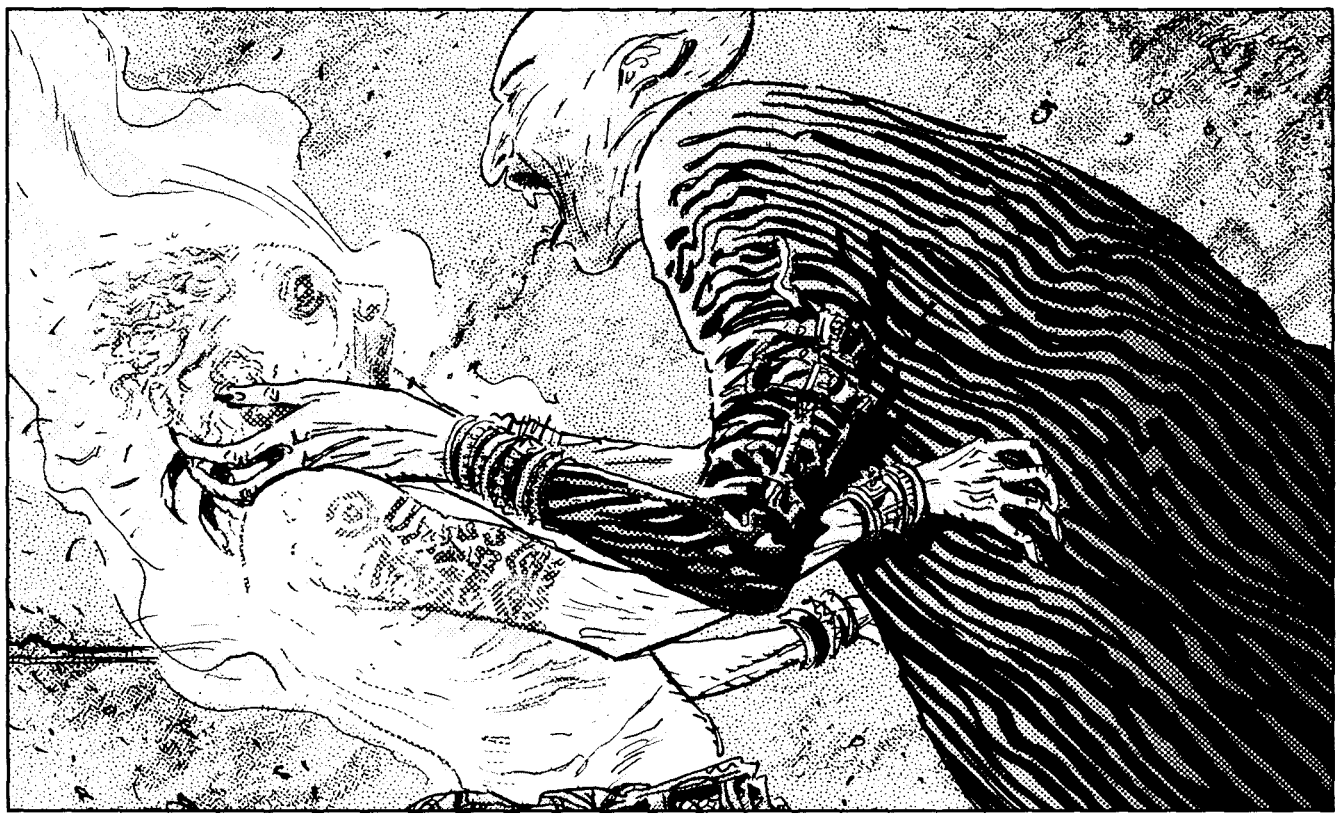
Los Peligros de la Diablerie

Cometer diablerie podría parecer el crimen perfecto para los neonatos hambrientos de poder: no queda cuerpo alguno, y casi todos los vampiros con más de una década se descomponen rápidamente en una masa irreconocible de gusanos. Sin pruebas sólidas, ni siquiera el príncipe más despótico realizaría una acusación formal de asesinato. Sin embargo, aquellos que cometen esta atrocidad descubren pronto que los diabolistas llevan las pruebas de sus crímenes en sus propias almas. Los vampiros con la Disciplina Auspex pueden detectar a un diabolista mediante la Percepción del Aura. Las energías robadas de la víctima se mezclan con las propias, dejando gruesas marcas negras en el aura del culpable. Estas señales son tan evidentes como una mancha de aceite de motor en un estanque cristalino, cubriendo los pálidos colores del aura del vampiro y traicionando el crimen más allá de toda duda.

No todos los vampiros saben de la diablerie y de las manchas que deja. Los Vástagos más jóvenes podrían simplemente preguntarse por los extraños colores del alma del culpable. Sin embargo, casi todos los antiguos conocen el significado de tales señales, por lo que podrían exigir el inmediato castigo del diabolista o utilizar la información para realizar más adelante un chantaje.

Estas marcas permanecen como prueba durante un número de años igual a la diferencia entre la generación de la víctima y la original del diabolista (con un mínimo de un año, aunque la víctima fuera de generación superior). Por ejemplo, si un vampiro de la 12ª generación bebe la sangre de uno de 9ª (bajando en el proceso a la 11ª generación), las pruebas permanecerán en su aura durante tres años. Además, los practicantes de la Taumaturgia pueden emplear la Senda de la Sangre para detectar el pecado de un diabolista, incluso siglos después de cometido el crimen. Por este motivo, y por muchos otros, los practicantes del Amaranto temen a los Tremere.

Incluso aquellos con percepciones especiales suelen sentir una cierta "corrupción" en el diabolista. Durante un mes por cada generación eliminada de la víctima el culpable emitirá una "vibra-



ción" que inquietará a los Vástagos más sensibles. No sabrán qué hizo exactamente el vampiro, pero se sentirán incómodos en su presencia. Un jugador cuyo personaje entre en contacto con un diabolista deberá hacer una tirada de Percepción (dificultad 12 menos la Humanidad del que realiza la detección; los vampiros más equilibrados son más conscientes de estos actos) para notar que algo "no anda bien" en el culpable. Los seguidores de sendas de moralidad diferentes (ver el Apéndice) no suelen detectar estas cosas, ya que tienen una relación diferente con sus emociones. El Narrador tiene la última palabra en estos asuntos.

Algunos rumores hablan de diabolistas que muestran determinados rasgos de sus últimas víctimas, especialmente si éstas poseían una gran fortaleza psíquica (Fuerza de Voluntad 10) y una sangre mucho más fuerte que su asesino. Si esto es cierto y el alma de un vampiro particularmente poderoso puede manifestarse en el cuerpo de aquel que lo mató, las implicaciones serían terroríficas, especialmente para el desarrollo de la Yihad.

El horror de la diablerie es tal que, según casi todos los antiguos, ni siquiera en una caza de sangre se puede aceptar su práctica. Los cazadores podrían beber la sangre de la víctima, incluso hasta la última gota, pero una vez se la haya dejado seca no se podrá continuar con el proceso. De hecho, por decreto del Círculo Interior solo un sire tiene permiso para diabolizar a su chiquillo, y solo durante una caza de sangre. En la práctica, muchos jóvenes Vástagos aprovechan el caos de estas ocasiones para cometer diablerie. Si el criminal era especialmente detestable los príncipes suelen mirar hacia otra parte.

Por último, los vampiros de la Camarilla y otros que se adhieren a la Humanidad tienen que pensar en las consecuencias de sus actos. La diablerie es peor que el asesinato. El Amaranto absorbe literalmente el alma de la víctima, destruyendo cualquier posibilidad de que ésta encuentre reposo en el más allá. Un crimen tan horrendo cuesta al culpable al menos un punto de Humanidad. Además, si se realiza un ataque especialmente malicioso el Narrador puede pedir una tirada de Conciencia (dificultad 8). Un fallo indica una pérdida de un punto de Humanidad adicional. Un fracaso puede llevar a pérdidas aún mayores...

Enfermedad

Ser un cadáver ambulante tiene ciertas ventajas, siendo una de la mayores la inmunidad a casi todas las enfermedades. El SIDA, el cáncer, la gripe y otros males no significan prácticamente nada para los no-muertos.

Sin embargo, eso no quiere decir que los Vástagos puedan ignorar las enfermedades. Cualquier mal que pueda transmitirse mediante la sangre es un problema potencial, ya que puede contagiarse a cada una de las víctimas posteriores. De hecho, muchos vampiros en Haití y en los Estados Unidos se han convertido en portadores activos del virus VIH. Al beber de una víctima infectada y alimentarse de varias más han colaborado a extender una infección ya de por sí difícil de controlar.

En algunos lugares se aísla a los Vástagos con el VIH por el bien del rebaño. En casos extremos los portadores han llegado a sufrir la Muerte Definitiva por extender enfermedades. La Camarilla desprecia a estas criaturas, ya que el mal no solo amenaza a la población humana, sino que las víctimas podrían hablar de su afiliación con los vampiros, poniendo la Mascarada en grave peligro.

Los personajes con el Conocimiento Medicina son reclutados de vez en cuando por la primogenitura de las grandes ciudades para regular la extensión de las enfermedades mediante el Beso.

En la última década estos vampiros han sido invitados a hablar en los cónclaves, alertando a antiguos y a neonatos de las señales para reconocer el uso de drogas y otros síntomas físicos evidentes que los vampiros deben evitar. Incluso los Vástagos del Sabbat, a pesar de su despreocupación por el ganado, han empezado a considerar la regulación de este problema.

Una tirada de Inteligencia + Medicina (dificultad 7) permitirá a un personaje detectar la presencia del VIH, la hepatitis y otras enfermedades relacionadas con la sangre. Si se falla la tirada el vampiro no detectará los síntomas y se expondrá a la dolencia (se puede evitar con una tirada de Resistencia, dificultad 6). Un fracaso indica que el personaje se alimenta de forma descuidada y se convierte automáticamente en portador.

Las leyendas de los Vástagos hablan de determinadas plagas lo suficientemente potentes como para afectar a los vampiros. Muy pocos tienen conocimiento de estos males, pero se trata de gente muy apreciada: a pesar de sus formidables poderes, los Vástagos no están preparados para tratar con una enfermedad ocasional que pueda llegar a afectarles.

Electrocución

A los vampiros no les afecta la electricidad del mismo modo que a los mortales, aunque en algunos casos puede convertirse en un peligro. La fuerza de la corriente determina la cantidad de daño letal que un personaje sufre por electrocución. Se recibirá el daño indicado a continuación cada turno, hasta que se interrumpa el contacto con el origen de la electricidad (tirada de Fuerza para apartarse; dificultad 5 para los vampiros, 9 para los mortales). Los Vástagos pueden absorber este daño normalmente, pero si la tirada es un fracaso el daño se considerará agravado (al bullir el torrente sanguíneo y el cerebro).

El daño eléctrico es letal y la armadura no protege contra él (dependiendo del tipo de defensa, de las circunstancias y de la decisión del Narrador).

Daños/Turno	Fuente
Uno	Menor; enchufe
Dos	Mayor; valla electrificada
Tres	Grave; batería de coche, caja de empalme
Cuatro	Fatal; línea principal, línea del metro

Si un personaje mortal se ve sometido a grandes cantidades de daño eléctrico (llegando a Incapacitado) podría sufrir daños permanentes, como una invalidez física (Atributos Físicos reducidos), una pérdida permanente de memoria, daños cerebrales (Atributos Mentales reducidos) o desfiguraciones (Apariencia reducida). Los detalles quedan a la decisión del Narrador.

Fe

De acuerdo con la leyenda de los Vástagos, la Maldición de Caín convirtió a todos los vampiros en eternos proscritos a los ojos de Dios. Puede o no ser cierto, pero no hay duda de que los símbolos y las personas de gran fe religiosa pueden causar inquietud, e incluso daño, a los Condenados.

Casi todos los mortales, incluidos los supuestamente devotos, carecen de la habilidad para afectar a los Vástagos mediante su fe. Sin embargo hay algunos, aquellos con el Rasgo Fe Verdadera, que pueden emplear su devoción como defensa o como arma contra los vampiros. En el Capítulo Nueve encontrarás más información al respecto.

Caídas

Incluso los vampiros puede sufrir graves daños si caen desde alturas considerables. El Narrador tirará un dado de daño contundente por cada 3 metros (redondeando hacia abajo) que el personaje caiga antes de golpear algo sólido.

El daño de las caídas puede absorberse del modo habitual. A discreción del Narrador, una caída sobre objetos puntiagudos puede convertir el daño en letal.

Si el personaje se precipita desde más de 30 metros alcanzará velocidad terminal. En este punto el daño máximo será de diez dados y se considerará letal. Además, las armaduras solo protegerán a la mitad de su capacidad (redondeando hacia abajo) en las caídas a velocidad terminal, ya que no están diseñadas para soportar este tipo de castigo.

Fuego

Los vampiros temen el fuego, ya que es una de las pocas cosas que puede acabar con su existencia inmortal. El daño por fuego es agravado e ignora la armadura; puede absorberse con Fortaleza. El tamaño de un fuego determina los niveles de daño agravado que un personaje soportará cada turno, mientras que su intensidad indicará la dificultad de la tirada de Fortaleza. Un personaje recibirá todo el daño cada turno que esté en contacto con las llamas, así que para dejar de sufrir deberá abandonar la zona y apagar las llamas. Todo este daño es automático salvo que se absorba (es decir, un personaje atrapado en una hoguera recibe dos niveles de salud de daño *automáticamente* cada turno, no el resultado de dos *dados* de daño cada turno).

Dif. Absorción	Intensidad
3	Vela (quemaduras de primer grado)
5	Antorcha (quemaduras de segundo grado)
7	Quemador Bunsen (quemaduras de tercer grado)
8	Fuego eléctrico
9	Fuego químico
10	Metal fundido

Niveles/Turno	Tamaño del fuego
Uno	Antorcha; una zona del cuerpo expuesta.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto en llamas.

Nota: la electricidad en sí misma no causa daño agravado a los vampiros, pero el calor generado por un rayo o por una corriente de alto voltaje puede provocar quemaduras internas que sí son agravadas. El daño eléctrico puede absorberse normalmente empleando Resistencia + Fortaleza. El daño será considerado "normal" salvo que el jugador fracase en la tirada de absorción, en cuyo caso las quemaduras internas se considerarán agravadas.

Si el personaje llega a Malherido sufrirá cicatrices permanentes por las llamas (reduce en uno la apariencia hasta que las heridas se reduzcan a Magullado). Si el personaje llega a Tullido o Incapacitado las quemaduras cubrirán casi todo el cuerpo, reduciendo la Apariencia en dos.

Frenesí y Rötschreck

Bajo la falsa pátina de civilización de la Camarilla y la supuesta camaradería del Sabbat se oculta una verdad: los vampiros son monstruos poseídos por una Bestia interior. Aunque, como los humanos, tengan la capacidad de controlar sus instintos más básicos, a veces fallan. Cuando esto sucede el Hambre y la Bestia se hacen incontrolables y nadie está a salvo de sus excesos. Los vampiros más antiguos denominan a estos accesos de salvajismo "sucumbir a la Bestia Interior". Los más jóvenes se refieren a ellos simplemente como *frenesíes*.

La Naturaleza de la Bestia

Durante un frenesí el personaje literalmente (y a menudo de forma involuntaria) se rinde a los instintos más oscuros de la naturaleza vampírica. Es consumido por la rabia o el hambre, no pudiendo (o no queriendo) considerar los efectos de sus acciones. Amigos, enemigos, amantes, ética: todo pierde significado para un vampiro en frenesí. Si el Vástago está hambriento se alimentará de aquel que esté más cerca sin pensar en el bien del recipiente. Si está furioso hará todo lo que esté en su mano para destruir la fuente de su frustración. Un vampiro asustado cometerá cualquier atrocidad para liberarse del motivo de su terror, sean cuales sean las consecuencias. El personaje sucumbirá completamente a los aspectos más primarios de su Naturaleza, apartando a un lado la Conducta que normalmente presentamos a todos los que nos rodean. Se convertirá en la Bestia.

En la Camarilla, esta rendición al frenesí se considera una muestra de debilidad, una humillante pérdida de control. Los vampiros que entran a menudo en este estado, especialmente si lo hacen en público, corren el riesgo de sufrir el rechazo social, o algo peor. Aunque muchos de los Vástagos de la Camarilla son monstruos se mire por donde se mire, las leyes de la Mascarada y del civismo exigen que se mantenga a raya a la Bestia. Los que no lo logran no son vampiros, sino animales, y deben ser eliminados por el bien de todos. En el Sabbat el frenesí se ve como una necesidad natural, como la comida y el sexo para los mortales. Estos vampiros se burlan de la actitud de la Camarilla, a cuyos miembros consideran idiotas débiles incapaces de aceptar su naturaleza depredadora. Por tanto, el Sabbat no busca evitar el frenesí, sino controlarlo y emplearlo para lograr una ventaja.

Un frenesí puede ser inducido por muchas cosas, pero las provocaciones más habituales son una gran furia o el hambre. Es peligroso humillar a los no-muertos o negarles lo que desean, motivo por el que la Camarilla suele velar los insultos y las amenazas detrás de telarañas de sutileza y doble lenguaje, evitando así provocar un estallido en el Elíseo o en un cónclave. El Narrador podrá pedir a un vampiro que realice una tirada de frenesí en cualquier momento, siempre que crea que el personaje puede tener un motivo para perder el control.

Un Vástago en frenesí obtiene varios beneficios temporales de su estado. Ignorará todas las penalizaciones por las heridas recibidas, aunque una vez tranquilizado el dolor regresará y las heridas volverán a producir todos sus efectos. La dificultad para Dominar a un vampiro en frenesí aumenta en dos, mientras que la de las tiradas para resistirse a la Dominación disminuye en dos. El personaje no necesitará Fuerza de Voluntad para realizar tarea alguna, ya que la furia que alimenta sus acciones sirve como catalizador para un estado mental aumentado y como una barrera contra cualquier intrusión no deseada. Por último, el personaje en frenesí será inmune a los efectos perjudiciales del Rötschreck.

Sistemas

Las reglas para manejar el frenesí son deliberadamente vagas, y se recomienda al Narrador que haga cualquier cambio que considere necesario para acomodarlas a su crónica.

En algunos casos los Vástagos pueden conseguir superar el ansia. Un vampiro al borde del frenesí deberá hacer una tirada de Autocontrol contra una dificultad variable; ésta suele estar entre 6 y 8, pero si lo que se intenta es impedir cometer un acto especialmente vil la dificultad será [9 menos Conciencia]. El personaje deberá lograr cinco éxitos para superar por completo sus deseos violentos, pero uno solo basta para detener temporalmente el frenesí. Por cada éxito por debajo de cinco el personaje podrá resistir el estallido durante un turno. Terminado este plazo se podrá volver a intentar reunir más éxitos que permitan seguir manteniendo alejado el frenesí. Una vez se logren cinco éxitos (en un plazo mayor o menor), el vampiro habrá logrado controlar las ansias de la Bestia.

Un fallo significa que el personaje entrará en un terremoto emocional, haciendo absolutamente todo lo que desee sin preocuparse por las repercusiones posteriores. Un fracaso en la tirada de Autocontrol significa que el personaje permanecerá en frenesí hasta que el Narrador decida lo contrario, pudiendo llegar a sufrir un trastorno relacionado con el suceso.

La siguiente lista muestra estímulos comunes que pueden incitar un frenesí, así como las dificultades habituales para resistirse. Recuerda que si existe la posibilidad de que el vampiro cometa alguna atrocidad (matar a un niño o a otro inocente, por ejemplo) el Narrador puede decidir que la dificultad sea [9 menos Conciencia].

Provocación	**Dificultad**
Olor de la sangre (estando hambriento)	3*
Visión de la sangre (estando hambriento)	4*
Acoso	4
Situación con riesgo de muerte	4
Provocaciones maliciosas	4
Provocación física	6
Sabor de la sangre (Estando hambriento)	6*
Ser querido en peligro	7
Humillación terrible	8

* O mayor, en casos extremos

Nota: el Narrador es el que decide lo que puede o no provocar un frenesí. En algunos casos podría ignorar lo que los jugadores crean capaz de motivar un estallido, haciendo después que un acontecimiento menor lo produzca. Normalmente ocurre cuando el frenesí puede servir para determinar la personalidad del personaje, o cuando pueda ser beneficioso para los acontecimientos de la historia.

Interpretación del Frenesí

Los personajes en este estado no son ellos mismos... o para ser exactos, revelan más de sí mismos de lo que hacen normalmen-

te. Harán cualquier cosa por saciar su hambre o por destruir la fuente de sus frustraciones, llegando a atacar a los demás personajes. Los vampiros en este estado suelen asaltar primero a sus enemigos, pero si no hay ninguno presente los camaradas serán objetivos perfectamente aceptables de sus instintos primarios. Incluso los amantes y familiares pueden ser víctima de un Vástago en frenesí. Más tarde podrá sentir culpa y remordimiento, pero mientras se está en este estado lo único que importa es la inmediata satisfacción de los deseos. Esto puede llevar a posteriores tiradas de degeneración (página 221), por lo que una serie de frenesíes puede tener un grave efecto sobre la Humanidad del personaje.

Algunos jugadores pueden dudar a la hora de interpretar el frenesí, pero tal es la naturaleza de los vampiros. Se debe animar a representar adecuadamente este estado. Si no son capaces de hacerlo el Narrador es libre de tomar el control del personaje y actuar como crea conveniente hasta que termine el estallido.

Un jugador en medio de una furia asesina puede optar por gastar un punto de Fuerza de Voluntad, lo que le permite controlar una acción de su personaje durante un turno. De este modo podría dar a una víctima una posibilidad de escapar, o al mortal responsable de su estado una oportunidad para pensar una disculpa. Este momento de lucidez dura un solo turno, quizá dos; no detiene el frenesí, ya que lo único que hace es permitir controlarlo ligeramente. Si un personaje en frenesí lleva a cabo alguna acción que el Narrador considere inapropiada para este estado podrá realizarla, aunque posiblemente deba gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

El Narrador decide cuánto dura un frenesí, aunque una escena suele ser suficiente. Si el personaje queda inconsciente o es atrapado durante un tiempo es probable que recupere el control de sí mismo.

Rötschreck: El Miedo Rojo

Aunque hay pocas cosas que puedan matar a un vampiro (y a pesar de que muchos Condenados aseguran odiar su inmortalidad), hay algunas fuentes de daño que aterran a todos los Vástagos. La luz del sol y el fuego pueden inducir un pánico que produce una mentalidad de "huye o pelea". Mientras un vampiro esté bajo el hechizo de este *Rötschreck* huirá despavorido del origen del miedo, atacando frenético a cualquiera que se ponga en su camino sin importar las relaciones personales o las afiliaciones. El Rötschreck es muy similar a cualquier otro tipo de frenesí: igual que la Bestia se hace con el control en tiempos de furia, lo hace en momentos de terror.

No es muy probable que un estímulo relativamente inocuo, o uno controlado directamente por el personaje, provoque el Rötschreck. Por ejemplo, si un vampiro ve encenderse un cigarrillo en una discoteca o está en casa de un aliado con una chimenea apantallada podrá sentirse inquieto, pero no es probable que sucumba al Miedo Rojo. Sin embargo, si le amenazan directamente con el cigarrillo o en la chimenea se produce un estallido repentino de las llamas...

Un vampiro que quiera evitar el Rötschreck deberá hacer una tirada de Coraje. Igual que con el frenesí, se deberán acumular cinco éxitos para poder ignorar por completo a la Bestia, aunque un número menor permite superar el miedo durante un tiempo. Un fallo indica que el vampiro huye despavorido del peligro, escapando en línea recta y atacando a cualquiera que





se ponga en su camino. Cualquier intento de controlar a un vampiro que sufre el Miedo Rojo provocará un ataque, como si el vampiro estuviera en frenesí. Para poder mantener el control durante un turno habrá que gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Un personaje víctima de un fracaso en la tirada de Coraje entrará automáticamente en frenesí, del que no saldrá hasta que el Narrador así lo decida.

Provocación	**Dificultad**
Encender un cigarrillo	3
Ver una antorcha	5
Hoguera	6
Luz solar oscurecida	7
Quemadura	7
Luz solar directa	8
Atrapado en un edificio en llamas	9

Golconda y Otros Medios de Salvación

Para casi todos los Vástagos, ser un vampiro es estar Condenado eternamente. Muchas leyendas hablan del vampirismo como de la maldición no solo de Caín, sino del propio Diablo. Convertirse en una sanguijuela significa ser apartado para siempre de Dios y de los hombres, y por tanto una no-vida de horror conduce, cuando todo termina, a una vida eterna en el Infierno. Hasta los vampiros que se burlan de estas "supersticiones" ven en la Bestia, en el Hambre y en el hastío de los siglos una especie de infierno secular.

No sorprende, por tanto, que algunos Vástagos hablen de un estado del ser en el que se pueden trascender el hambre y la furia eternas. Se dice que los vampiros que alcanzan esta gracia, conocida como *Golconda*, han dominado a la Bestia hasta tal punto que ésta deja de controlar sus acciones. Aunque siguen atados a la necesidad de sangre, estos Vástagos necesitan mucho menos alimento que sus famélicos hermanos. Además, son capaces de controlar los instintos bestiales y no temen verse controlados por ellos. Dejan de ser vampiros para convertirse en una especie diferente, superior, en criaturas totalmente nuevas.

Según dicen las historias son muy pocos los no-muertos que conocen la Golconda, y en todos los casos han abandonado la Yihad y su propia sociedad. Viven en lugares apartados siendo uno con las bestias de los campos y los pájaros del cielo. Incluso los hombres lobo dejan en paz a los maestros de la Golconda, pues ya no son Condenados, sino Santos. Los vampiros que alcanzan este estado regresan de vez en cuando a la sociedad de los no-muertos en busca de discípulos a los que poder guiar por su senda, pero siempre en secreto: la Yihad los desprecia y no desea saber nada de ellos. Algunas historias aseguran que uno de los Antediluvianos encontró el camino de la Golconda, y que ahora trata de llevar a otros Condenados a la Gracia mientras combate los planes de sus rivales. Nadie puede asegurar si esto es cierto.

En la Camarilla la Golconda se ve como una fábula agradable pero caprichosa, una alegoría que no sirve más que para conservar algo de esperanza y humanidad. Se dice que algunos en el Inconnu poseen el secreto y que tratan de ayudar a conseguir este estado, pero de nuevo no se trata más que de rumores. El Sabbat, por el contrario, se burla de la Golconda y de sus

buscadores, a los que no considera dignos de ser vampiros. Aseguran que los lobos no tienen que intentar simular a las ovejas.

El Narrador es libre de incluir la Golconda en sus crónicas, y los jugadores de intentar alcanzarla. Sin embargo, la obtención de este estado no puede simularse ni con tablas ni con puntos de experiencia. Es algo tan efímero (y tan poderoso) como el amor o la autoaceptación, y su logro debería ser el foco de toda la crónica. Por lo general, los personajes solo oirán hablar de la Golconda después de pasar algún tiempo entre los no-muertos, ya que su conocimiento está disperso en complejos acertijos y comentarios susurrados de un buscador a otro. Muchos vampiros nunca llegan a oír hablar del asunto.

La búsqueda de la Golconda no incluye solo la investigación de conocimientos crípticos, sino también la búsqueda de la verdad en el propio ser del vampiro. Es cierto que los que quieren alcanzar este estado deben sentir (y mostrar) arrepentimiento. Cuanto mayores son los pecados cometidos mayor es la penitencia necesaria. Los Vástagos que deseen entrar en la Golconda deben buscar a las familias de sus viejas víctimas y enmendar en lo posible sus acciones, proteger a los más débiles y tratar de hacer del Mundo de Tinieblas un lugar mejor. Esto conlleva, inevitablemente, el mantenimiento de la Humanidad y el gasto de Fuerza de Voluntad para realizar buenas acciones (o impedir las malas) en la medida de lo posible.

Como se ha mencionado, el logro de la Golconda debería llegar solo después de una campaña ardua y extensa (de meses, si no años, de tiempo real). Durante este tiempo el personaje deberá alcanzar determinados objetivos: conservar una Humanidad de 7 ó más y una Conciencia de 4 ó más durante grandes periodos de tiempo. Deberán tratar de superar los peores efectos del frenesí, combatiendo sus ansias y gastando los puntos de Fuerza de Voluntad que sean necesarios para no cometer ninguna atrocidad. Además deberán, a lo largo de decenas de historias, mostrar un comportamiento penitente, frugal y honorable de forma continuada. Los vampiros que sigan esta senda deberán evitar el poder, la alimentación indiscriminada y los juegos de la Yihad.

Normalmente a mediados de la crónica, los buscadores de la Golconda viajarán al encuentro de un mentor que supuestamente conozca estos secretos. Tras dar con él deberán demostrarse merecedores de su atención realizando todo tipo de misiones y respondiendo a sus acertijos. Estas tareas suelen llevar a los vampiros a numerosos y graves peligros, tanto físicos como espirituales.

La culminación de la crónica llega cuando un vampiro digno se somete a un ritual denominado el *Suspiro*. En ocasiones son varios Vástagos que han alcanzado la Golconda los que se acercan al personaje para guiarle en la prueba; en otras lo hace el mentor, y en otras el buscador marcha a lugares remotos y se somete solo al ritual. Se desconocen los contenidos precisos de esta prueba (dependen del Narrador), pero se sabe que incluyen un peligroso viaje al mundo de los sueños y, al final, a la propia alma del vampiro. Es extraordinariamente difícil, y son muy pocos los que sobreviven con la vida o la cordura intacta. Los hay que regresan del Suspiro de una pieza, pero sabiendo que nunca jamás lograrán alcanzar la Golconda. No hay segundas oportunidades, así que el destino de estos últimos es mucho peor que la propia muerte.

Si un vampiro logra alcanzar este estado legendario los efectos son casi milagrosos. El primero es una inmunidad total al frenesí y al Rötschreck. El vampiro nunca volverá a cometer un acto malvado debido a las ansias de la Bestia (aunque él pueda pecar, nunca más se verá obligado a ello debido a tiradas de dados). Aunque aún deberá beber vitae, no tendrá que volver a preocuparse de tomar demasiada de una víctima por descuido.

Tampoco necesitará alimentarse tan a menudo, ya que solo perderá un punto de sangre por semana, no por noche. Para curar heridas, usar Disciplinas, etc. deberá seguir gastando sangre del modo normal.

Además, un vampiro en Golconda trascenderá parcialmente la maldición que vincula su propia Sangre con la fuente de Caín. Al hacerlo podrá aumentar cualquier Rasgo hasta 10, independientemente de su generación. Su reserva de sangre permanecerá invariable.

Un vampiro en este estado debe mantener unos rigurosos estándares de pureza física y mental. Si su puntuación de Humanidad descendiera alguna vez por debajo de 7 ó su Conciencia por debajo de 4 perdería todos los beneficios de la Golconda, incluyendo los Rasgos aumentados.

Conversión en Mortal

Además de las historias de la Golconda, ciertas leyendas entre los Vástagos hablan de vampiros que han conseguido deshacerse de la Maldición de Caín, volviendo a convertirse en mortales. Nadie parece conocer a alguien que lo haya logrado; todos estos relatos hablan del "amante del aliado del sire de mi sire" o del "chiquillo de un príncipe lejano". El catalizador de este cambio puede ir desde el asesinato del propio sire hasta la búsqueda del amor verdadero, pasando por el sacrificio desinteresado por los demás (convirtiéndose en humano al morir). Casi todos los Vástagos, cínicos y hastiados, se ríen de estos cuentos, pero los actos de amor verdadero y los sacrificios sin obtener nada a cambio son prácticamente desconocidos en el mundo de los Condenados. La verdad de estos asuntos queda en manos del Narrador.

Venenos y Drogas

Los vampiros, como no-muertos, no tienen que temer mucho de los venenos convencionales, aunque pueden sucumbir a los venenos y drogas presentes en la sangre de sus víctimas. De hecho hay ciertos Vástagos, conocidos como "exuberantes" o "cabezas", que buscan presas bajo la influencia del alcohol o las drogas para experimentar sus sensaciones de forma indirecta.

Por supuesto, en un libro como éste no se puede describir el efecto de todas las drogas y venenos que existen. A continuación damos algunos ejemplos de lo que podría suceder si un vampiro bebiera la sangre de alguien drogado o envenenado. Los Vástagos con menos Fuerza de Voluntad (4 ó menos) y/o una Naturaleza apropiada (Niño, Vividor) corren el riesgo de "engancharse" a determinadas sustancias, aunque no es demasiado probable. Por lo general, los efectos de casi todas las drogas en los vampiros son mucho menores que en los humanos.

- **Alcohol:** el vampiro resta un dado a sus reservas de Destreza e Inteligencia por cada dos copas (o equivalente) que haya ingerido la víctima. El efecto desaparecerá al ritmo de un dado por hora, ya que el alcohol es purgado del torrente sanguíneo.
- **Marihuana:** el vampiro experimenta un estado de percepción alterada durante un tiempo, además de perder un dado

en las reservas de Percepción. La dificultad de las tiradas de frenesí disminuye en uno debido a los efectos calmantes de la droga. Los efectos duran una hora.

• **Alucinógenos:** el vampiro reduce todas sus reservas en 1-3 dados (es incapaz de concentrarse). Sufrirá efectos similares al poder de Nivel Dos de Dementación, Hechizar. Dependiendo de la naturaleza exacta del "viaje", se podrá ganar algún círculo extra en alguna Habilidad, o ver Auspex aumentado en un nivel o más. Los efectos duran [8 menos Resistencia] horas.

• **Cocaína/*crack*/*speed*:** los vampiros con la Disciplina Celeridad ganarán un nivel adicional durante [10 menos Resistencia] minutos después de beber la sangre. La dificultad de todas las tiradas para resistirse al frenesí aumentará en uno.

• **Heroína/morfina/barbitúricos:** el vampiro restará dos dados de las reservas de Destreza y de todas las Habilidades durante [10 menos Resistencia] minutos, experimentando después un estado somnoliento durante [12 menos Resistencia] horas. La dificultad de todas las tiradas de frenesí descenderá en uno.

• **Salmonella (intoxicación alimentaria):** el vampiro sentirá nauseas y será incapaz de consumir más sangre (tira Resistencia, dificultad 6, para superarlo), sufriendo un nivel de salud de daño contundente. Los efectos duran un día.



• **Veneno:** el vampiro restará uno a todas las reservas de dados y sufrirá de uno a tres niveles de daño normal por escena o incluso por turno, dependiendo de la intensidad del veneno. Pocas sustancias tienen efectos reales en los no-muertos, y casi todas infligen una cantidad fija de daño antes de desaparecer. El vampiro puede purgar su sangre a la velocidad normal de utilización, curándose automáticamente los efectos minutos (a veces horas) después de purgar todas las toxinas.

Luz solar

La luz del sol, más aun que el fuego, es mortal para los vampiros. Incluso la luz difusa que se puede filtrar por una cortina pesada puede provocar quemaduras, así que la exposición directa es capaz de abrasar hasta al vampiro más poderoso. A no se que el personaje tenga Fortaleza los rayos del sol, por débiles que sean, provocarán quemaduras. Los personajes con esta Disciplina (y solo ellos) podrán intentar absorber este daño con una reserva igual a su puntuación en la misma. La dificultad de la tirada dependerá de la intensidad de la luz, mientras que la cantidad de daño es función de la protección entre la piel del vampiro y la luz del sol.

Ninguna zona del cuerpo de los vampiros es inmune a los rayos del sol. Cualquier personaje que lo observe directamente quedará instantáneamente cegado, quemándose las retinas por el exceso de iluminación. Por suerte para los Vástagos, la luz reflejada en la luna no es lo suficientemente fuerte como para producir daños graves, aunque un vampiro expuesto a la luna llena sin ningún tipo de protección podría provocar el equivalente a quemaduras menores.

Como ocurre con el fuego, el sol causa daño *automático* cada turno (salvo que sea absorbido).

Dificultad	**Intensidad de la luz**
3	Luz tenue a través de una cortina cerrada; cielo encapotado; crepúsculo
5	Totalmente protegido con ropas pesadas, gafas de sol, guantes y sombrero ancho
7	Luz indirecta procedente de una ventana, o cortinas ligeras
9	Fuera en un día nublado; golpeado por un rayo de luz directa; ver el reflejo del sol en un espejo.
10	Rayos directos del sol sin nubes

Niveles/Turno	**Exposición**
Uno	Pequeña parte del cuerpo expuesta (una mano, o parte del rostro)
Dos	Gran parte del cuerpo expuesto (una pierna, un brazo, toda la cabeza).
Tres	50% o más del cuerpo expuesto (ropa fresca)

Temperaturas Extremas

Los vampiros, como no-muertos, no sufren demasiado los cambios de temperatura. Sin embargo, y a discreción del Narrador, las temperaturas por encima de 90 grados podrían tener el mismo efecto que el fuego. Los vampiros sometidos al frío extremo pueden verse obligados a gastar puntos de sangre adicionales o sufrir los efectos de la congelación (–1 ó más a las reservas de Destreza). Sin embargo, por lo general los Vástagos no sufren por las fluctuaciones "normales" de la temperatura.

Ejemplo de Juego

[Juan ha reunido a Roberto, Clara y Alicia para jugar una historia de **Vampiro**. Juan es el Narrador. Roberto interpreta a Jillian Brand, una Toreador diletante; Clara lleva a DMZ, una Gangrel pandillera con tendencias anarquistas; Alicia interpreta a MortyxX, un detestable Nosferatu que trabajó en vida como forense. Los tres se han reunido para investigar una actividades extrañas sucedidas en la ciudad y que han llevado a la desaparición de la sire de Jillian, Miranda, a una guerra abierta entre los aliados de DMZ y al incendio de un lugar de reunión Nosferatu. Los tres personajes, comprendiendo que el destino los ha unido, deciden encontrarse en un local popular entre los Vástagos.]

[Roberto llega antes que los demás, así que para pasar el tiempo él y Juan se dedican a interpretar la relación de Jillian con su rebaño.]

Una hora después de la puesta de sol. Jillian yace pálida y lánguida, envuelta en sábanas de terciopelo y rodeada por los brazos de Miguel, su último juguete. Su boca en el cuello de ella es al mismo tiempo excitante y vagamente molesta. Su aliento es acre y fuerte. Jillian mueve la cabeza para desembarazarse de él, le besa en la boca y luego le mordisquea el labio inferior. Entonces, lentamente, le clava los colmillos.

Miguel lanza una exclamación ahogada mientras ella empieza a chuparle la sangre, a pesar de los gemidos de dolor.

"Muy, muy bien, cariño", dice distraída mientas le lame la herida para cerrarla. "Has sido muy valiente. Fíjate, solo ha sido un mordisco amoroso". Se gira y se queda sentada al borde de la cama. Aquel tipo no había servido para distraerla. Imágenes de Miranda aparecen sobre los rasgos vacíos del ganado. "Venga, Miguel, vuelve a dormir. Jillian tiene cosas que hacer esta noche. Quizá podamos vernos en... no, puede que esté fuera bastante tiempo. Duerme, cariño, y luego vete a tu casa. Ya te llamaré". El hombre emite un gruñido bovino de asentimiento, apenas consciente, mientras cae profundamente dormido.

Tarareando, la mujer se viste rápidamente (con algo llamativo pero práctico) y sale a su mundo secreto.

[Llegan Clara y Alicia, de modo que Juan y Roberto dejan la escena y se disponen a empezar.]

Jillian conduce hasta el lugar acordado (a pesar de tener la eternidad por delante no hay nada como correr a toda velocidad por una calle atestada), le deja las llaves al aparcacoches y saluda al portero del local. Hasta para ser un club mortal el lugar ha sufrido una cantidad ridícula de remodelaciones, lo que lo convierte en un sitio perfecto para reunirse con un par de vampiros jóvenes, lejos de las miradas obsesivas y desconfiadas de los antiguos. Ponen música tecno, o electrónica, o D&B, o cualquier cosa que esté de moda esta semana. Ahí está DMZ, con su gracioso nombre y extrañamente puntual. Su rostro tiene una expresión hosca que denota vulnerabilidad escondida tras una máscara de indiferencia. No es más que un mecanismo para cazar mortales, y que suele combinar con la capacidad de destripar a su presa de un solo golpe.

[Juan se echa hacia atrás, describe la escena en el local y observa cómo Roberto, Clara y Alicia interpretan a sus personajes tratando de superar a los demás.]

Jillian se da una vuelta mientras DMZ sonríe burlona. A la Toreador le encanta provocar a la pequeña anarquista, pero está demasiado nerviosa por el asunto de Miranda. Además, una revisión de su aura revela que la Gangrel no está de humor para perder un duelo de agudezas. Decide ir al grano: "¿Alguna noticia sobre lo que está pasando?"

"Mierda", escupe con mal humor. "Ninguno de esos cabrones ha soltado nada. Solo se sabe que unos hijos de puta con armamento pesado quieren montar un tenderete. No tienen relación con nadie y no reconocen ninguna frontera". DMZ olfatea el aire, igual que haría un perro. "Puedo oler los malos tiempos. Puede que sea el momento de largarse de la ciudad".

"Los hombres lobo te convertirían en sushi, cariño, y te condimentarían con el pajarito que tienes a tu espalda". Se trata de MortyxX, que se arrastra a su espalda como es costumbre. Parece que acaba de salir de la alcantarilla en la que ha pasado el día. Jillian apenas puede distinguirle porque las sombras ocultan (por suerte) esa *cosa* deforme que llama su cuerpo, revelando poco más que un brazo doblado de forma decididamente poco natural.

"Ah, ya me parecía oler a formol...", murmura Jillian.

"Lo que hueles, querida, es una pista de lo que está sucediendo, que es más de lo que cualquiera de vosotras tiene. Pero si vas a tener esa actitud..." MortyxX parece encogerse de hombros y después se vuelve para marcharse.

"Venga, Rata, lárgate", le espeta Jillian. "¿Quién te va a ayudar? ¿¿El príncipe?? ¡Lo dudo! ¿El resto de nosotros? Haces esto para conseguir importancia entre tus compañeros de alcantarilla, no para lamerles el culo. ¿Por qué no escupes lo que sabes para empezar a movernos?"

[La última sesión Alicia hizo que MortyxX consultara por teléfono a todos sus contactos. Como tiene un conocido importante en la industria del transporte siempre está al tanto de las idas y venidas de la ciudad.]

"Muy bien. Un pajarito en cierta empresa de transportes me ha dicho que mientras se organizaba todo el jaleo ha habido varios camiones llevando y descargando cajas en el Jardín del Diablo. Sí, ese edificio lleno de okupas. ¿Para qué querrá un montón de pordioseros y drogadictos esas cajas... justo en el límite de una zona de guerra en tu territorio, anarquista?"

"¿De qué son las cajas?"

"No lo sé. Es curioso cómo desaparecen las facturas y los albaranes. Pude ver de pasada una de las cajas en unas instalaciones de almacenaje temporal. Bastan para esconder armas... o a tu sire, Jill. O trocitos de ella".

"¿Eso es todo lo que sabes? No es más que...". Jillian se detiene a mitad de la frase mientras MortyxX levanta una bufanda púrpura que la Toreador conoce bien. "Es curioso cómo las cosas se caen por ahí", dice el Nosferatu. "Creo recordar a tu sire llevando esta pequeña prenda a una de esas fiestas de alta sociedad a las que nunca me invitan pero a las que siempre asisto. ¿Qué estaría haciendo en un almacén de mala muerte? ¿Por qué están transportando Vástagos de un lado a otro en medio de una guerra de bandas, salvo para conseguir algo que ellos tienen... como su sangre...?"

No hay más que decir. Los tres abandonan el local y se suben al BMW de Jillian, que se dirige hacia el centro cuidándose de no entrar en la Avenida (donde sus movimientos serían evidentes para las arpías) y rodeando discretamente la zona de Five Bowers, territorio de Candlemas, un Lunático muy antiguo y de humor incierto.

[Como los jugadores indican que desean evitar la atención de la comunidad vampírica el Narrador hace que Jillian tire Astucia + Sigilo (dificultad 5) para evitar ser detectados. Tira tres dados por su Astucia y uno por el Sigilo, logrando un éxito].

El paisaje se va deteriorando frente a ellos: han llegado al territorio de caza anarquista. Jillian no quiere aparcar el coche cerca del Jardín del Diablo para no llamar la atención, así que lo deja en un callejón desierto, rezando para que nadie lo desmonte mientras están fuera. Los tres Vástagos salen a una versión urbana del purgatorio. Las sirenas aúllan en la distancia, de los callejones cercanos surgen gruñidos y de vez en cuando pasa algún motorista solitario por la calle.

"Un vecindario muy bonito, Z", murmura Jillian.

"Que te jodan, pija de mierda", le responde DMZ. "¿Qué coño sabes tú de tener un vecindario, si te lo han dado todo regalado a ambos lados de la vida?"

"Oh, señorita, discúlpem–". Pero la Toreador interrumpe su respuesta, ya que el disgustado MortyxX, separándose discretamente, se ha situado directamente bajo una farola parpadeante (una acción, nota Jillian, que viola la ley del príncipe más gravemente que toda la pose de DMZ) y ha agarrado a una mujer.

[Mientras caminan por los edificios cercanos al Jardín del Diablo Alicia, viendo que MortyxX está bajo de sangre, pregunta a Juan si puede hacer una tirada de caza. El Narrador acepta, pero decide aumentar la dificultad en uno (el Nosferatu está pensando en otras cosas). La dificultad es 5 (están en una zona relativamente concurrida) y MortyxX tiene una Percepción de 3. Tira 1,9, 8, un éxito. Encuentra una presa, pero Juan decide interpretar la caza.]

La mujer, claramente una prostituta, grita y golpea la implacable garra de MortyxX. "¡Quítame las manos de encima, gilipollas! ¡Si quieres una mamada serán...". En ese momento la luz de la farola permite a la mujer vislumbrar el rostro del vampiro. "¿Qué coooño es eso, una máscara o..."

"No, no es una máscara, estúpida puta muerta", sisea MortyxX mientras le parte el cuello con una mano. Las vértebras se separan con un chasquido que hubiera hecho vomitar a Jillian de estar viva. Apretando el cuerpo espasmódico contra la pared y el rostro aterrado contra el suyo, el vampiro muerde la piel del cadáver parodiando la pasión, chupando luego de forma horripilante las heridas que cubren la cara. En los edificios cercanos las luces se apagan prudentemente.

"Joder, qué cabrón...", alcanza a decir DMZ mientras Jillian se da la vuelta. *Vienen a mí*, se dice, *y a cambio les proporciono placer. Y si uno muere es como si un ángel se lo hubiera llevado al Cielo.*

[Como MortyxX es tan superior a su víctima, el Narrador decide no utilizar tiradas de ataque y permite a Alicia matar simplemente a la chica. Sin embargo, el Nosferatu tiene Humanidad y el asesinato es una grave violación de la Jerarquía de los Pecados. Juan pide a Alicia que haga una tirada de Humanidad empleando la Conciencia de MortyxX (2) contra dificultad 8. La jugadora saca 3 y 9, un éxito. MortyxX comprende el sinsentido de su acción y probablemente sueñe con la chica durante varios días. No pierde ningún punto de Humanidad... de momento.]

[Viendo que la mujer podría estar drogada o tener alguna enfermedad, Juan realiza en secreto una tirada. Decide que si saca 1-5 tendrá algún problema, mientras que con 6-10 estará limpia. Saca un 8, por lo que MortyxX no tiene más complicaciones.]

Dejando el cuerpo retorcido en un contenedor, el Nosferatu dirige a sus dos compañeras, señalando al final una esquina. Frente a ellos, sobre el cielo grisáceo, se alza el edificio conocido como el Jardín del Diablo. En la azotea hay fuegos encendidos y desde los umbrales destrozados reverberan las risas. En el interior pueden vislumbrarse pequeñas llamas azules.

DMZ lanza un largo silbido. "Mi sire me dijo que cuando la Mano Negra llegó a la ciudad, en los 50, encendieron fuegos por todas partes. Llegaron a quemar el consejo de la primogenitura usando como excusa una revuelta racial. A los hijos de puta les encanta quemarlo todo".

Los tres comienzan a acercarse cuidadosamente al edificio, quedándose pegados a las sombras. Sin embargo, Jillian pisa algo que sisea y se retuerce bajo su pie... ¡Una enorme rata! No puede sofocar un grito, que es respondido por otros surgidos de la puerta de uno de los edificios.

[La cuadrilla decide investigar los laterales del edificio para buscar una entrada o algo de relevancia. MortyxX, que no desea ser invisible para sus camaradas, no activa su Ofuscación. Juan les pide que hagan tiradas de Destreza + Sigilo contra dificultad 7. Alicia tira Destreza (3) + Sigilo (3) y obtiene 2, 8, 4, 8, 4, 5, dos éxitos. Clara tira Destreza (4) + Sigilo (4) y saca 9, 1, 7, 5, 5, 5, un éxito. Sin embargo Roberto, después de sumar la Destreza (2) + Sigilo (1) de Jillian, tira 1, 5, 4. ¡Un fracaso!]

Tres figuras emergen por la puerta gritando y armadas con cuchillos. Avanzan corriendo hacia los vampiros... y los Sentidos Agudizados de Jillian detectan claramente el distintivo olor de las características aumentadas mediante vitae de los ghouls...

[Juan pide a los jugadores que hagan tiradas de iniciativa para sus personajes. Roberto suma la Destreza (2) a la Astucia (3) y tira un dado, sacando cinco (para un total de 10). Alicia mira la hoja de MortyxX y suma su Destreza (3) y su Astucia (3), sacando un 9, consiguiendo una excepcional iniciativa de 15. Clara hace lo mismo con la Destreza (4) y la Astucia (3) de DMZ, sacando un 7 (iniciativa 14). Juan hace una sola tirada para todos los ghouls y obtiene un 6, que se suma a su Destreza (3) + Astucia (2). La iniciativa de todos ellos es 11.]

[Ahora se declaran acciones en orden inverso de iniciativa. Roberto, hablando por Jillian, decide que gastará un punto de sangre para aumentar su Resistencia a 3 (una acción refleja), empleando después su poder Mirada Aterradora (Presencia) sobre el ghoul más cercano. Juan decide que éstos se dividirán, atacando uno a cada personaje. Clara, por su parte, dice que DMZ gastará un punto de sangre para extraer sus Garras Salvajes (una acción automática) y que luego se lanzará a por el ghoul más cercano. Por último, Alicia declara la intención de MortyxX de correr hacia un callejón cercano para poder activar Presencia Invisible, un poder de Ofuscación.]

MortyxX corre hacia las sombras del callejón por el que habéis aparecido, perseguido por un ghoul. Gruñendo feroz, DMZ salta sobre otro desnudando sus garras y colmillos. Jillian, mientras tanto, se recompone y hace lo posible por evocar el sobrenatural poder de la Presencia mientras su atacante cierra los puños y se acerca sonriendo hacia ella.

DMZ y el ghoul se encuentran en medio de la calle desierta. La Gangrel se agacha esquivando el ataque para luego lanzar las garras de forma salvaje, destripando de un solo golpe a su oponente. El ghoul lanza un chillido agudo y cae el suelo. DMZ sonríe lanzando un gruñido depredador y hunde sus fauces en el enemigo... Sin embargo, se lo piensa mejor y logra superar la tentación.

El ghoul que persigue a MortyxX entra en el callejón detrás del Nosferatu, pero no encuentra más que sombras. Mientras tanto, Jillian aguanta el puñetazo en el estómago del último ghoul. Da un paso atrás, pero los no-muertos pueden aguantar mucho más. "¿Eso es lo mejor que sabes hacer, cariño?" ronronea mientras tuerce el gesto en una máscara de furia. Como un edificio golpeado por una bola de demolición, la criatura se derrumba, sollozando a los pies de la Toreador.

[Ahora comienza la fase de resolución del turno. MortyxX ha sido el más rápido y no hace más que moverse, de modo que Juan le permite realizar su acción sin más problemas. A continuación va DMZ, que activa su poder de Protean, entra en distancia de combate (sin penalizaciones, ya que el ghoul se encontraba a menos de la mitad de su máximo movimiento) y golpea. Clara toma siete dados por la Destreza (4) + Pelea (3) de DMZ y tira contra dificultad 6. Obtiene 3, 1, 10, 9, 7, 4 y 6. El "1" cancela el "10", pero aún quedan tres respetables éxitos. Como el ghoul no estaba intentando esquivar, Clara tirará toda su reserva de daño: 3 (por la Fuerza) + 1 (por las garras) + 2 (por los éxitos extra por encima del necesario para golpear). Además, como las garras infligen daño agravado el ghoul no podrá absorber el daño a no ser que disponga de la Disciplina Fortaleza (no es el caso). ¡La tirada arroja 10, 8, 8, 9, 6, 6! Seis éxitos, suficientes para llevar al ghoul a Tullido de un solo golpe. Aunque técnicamente el oponente aún está en pie, Juan decide que tanto daño basta para disponer de un secuaz menor. El ghoul se derrumba, muerto o cerca de estarlo.]

[Sin embargo, el Narrador cree que una muerte tan rápida podría provocar un frenesí de sangre. Le dice a Clara que tire el Autocontrol de DMZ (2) contra dificultad 5. El resultado es 2, 5, un éxito. Por los pelos... DMZ logra controlar a la Bestia, aunque a duras penas.]

[El ghoul que sigue a MortyxX corre tras él. Como el Nosferatu ha alcanzado las sombras y Juan cree que sería interesante que las tornas se cambiaran, le dice a Alicia que puede utilizar Ofuscación si consigue una tirada de Astucia + Sigilo (dificultad 8). La jugadora toma 6 dados (Por la Astucia 3 y el Sigilo 3) y saca 2, 1, 10, 9, 8, 6. El "1" cancela el "10", pero a pesar de todo logra dos éxitos. El ghoul persigue al vampiro hasta el callejón... pero no ve nada.]

[Mientras tanto, el tercer ghoul golpea a Jillian, que decide no esquivar (con la esperanza de hacer que la Mirada Aterradora sea más intimidatoria). El secuaz tiene Destreza 3 y Pelea 2, así que tira cinco dados contra dificultad 6. Saca 5, 1, 9, 6, 5, y al anular el "1" al "9" solo se obtiene un éxito. Sin embargo, es un tipo fuerte (3) y tiene un círculo de Potencia, por lo que tira 3 dados de daño. La tirada (contra dificultad 6) es 7, 3, 8, y se añade un éxito automático por la Potencia: 3 éxitos, bastante bien. Jillian intenta absorber y falla, sacando 4, 1, 9. Sin embargo, como es una vampira los traumas de este tipo no le afectan demasiado, por lo que divide el daño a la mitad y recibe un único nivel de salud. El puñetazo la deja Magullada, pero todavía no sufre ninguna penalización a sus acciones. Roberto dice que Jillian se ríe a la cara del ghoul, siseando de forma amenazadora.]

[Como La Toreador fue capaz de ignorar casi por completo un estupendo puñetazo, Juan decide rebajar la dificultad de la Mirada Aterradora en uno. Roberto tira Carisma (3) + Intimidación (2) contra una dificultad de solo 4. Saca 3, 10, 10, 9, 6, más que suficiente para amedrentar al ghoul, que cae llorando al suelo en posición fetal.]

[El combate continuará hasta que uno de los dos bandos logre la victoria. ¿Son los ghouls secuaces del Sabbat? ¿Encontrará Jill a su sire, o están siendo conducidos a una trampa cuidadosamente preparada? ¿Se puede confiar en MortyxX o está jugando con ellos? Solo se conocerán las respuestas siguiendo con la historia...]



Habiendo cometido el cainita conocido como Dylan terribles actos que amenazan tanto a la Camarilla como a la supervivencia de toda la Estirpe,

y

Habiendo cometido también numerosos atentados contra las Tradiciones, como la ruptura de la Mascarada, el asalto y el asesinato de otros Vástagos en clara violación de nuestras leyes

y

Habiéndose relacionado con los Vástagos del Sabbat

y

Habiéndose confesado autor de tales actos sin arrepentimiento, llegando a asegurar mediante juramento su intención de repetir estos crímenes

Anunciamos que

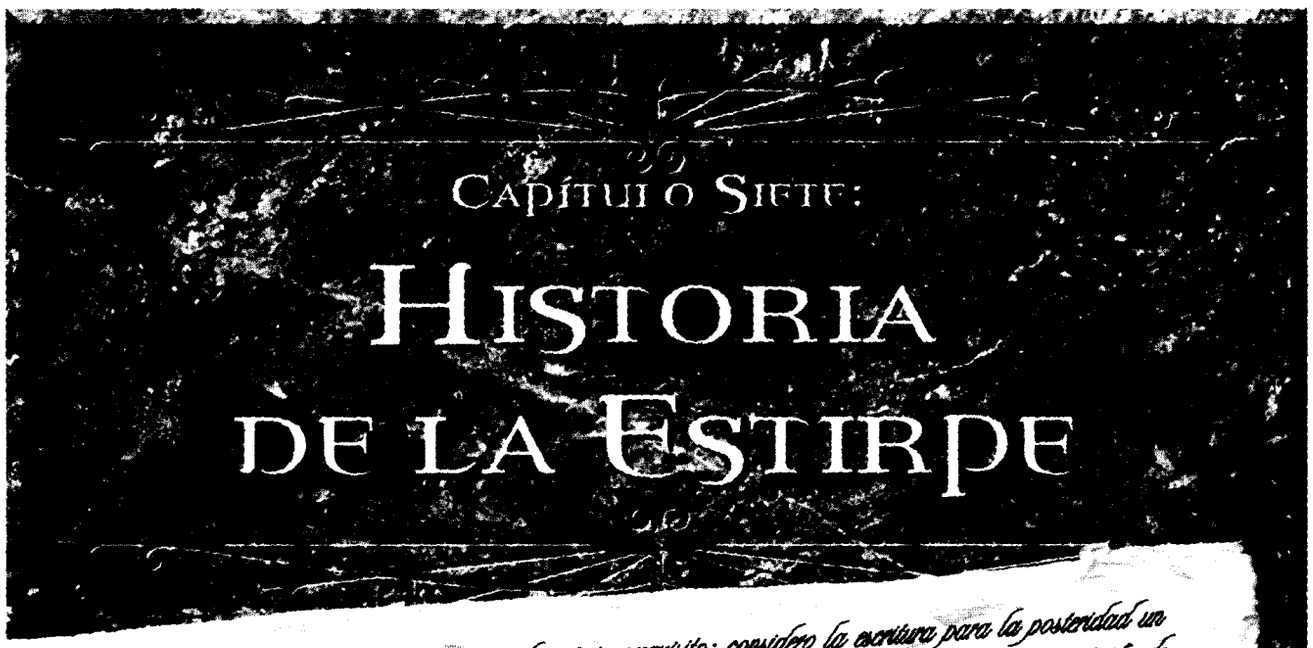
Por la voluntad del clan Tremere es, a partir de este momento, declarado Anatema. Su nombre será incluido en la Lista Roja y se declarará la Caza de Sangre contra él en todos nuestros dominios. Quienquiera que le preste su apoyo será igualmente culpable, recibiendo el mismo castigo. No habrá pena ni censura contra aquellos que beban la sangre de Dylan, pues se ha declarado proscrito y enemigo de los Hijos de Caín.

Así se decreta la noche del 23 de junio de 1987

Quaestor
Johannes Dee

Domina
Gabrielle di Righetti
(Justicar)

Testigo
Petrodon
(Justicar)



Capítulo Siete:

Historia de la Estirpe

Renauld, sabes que soy una criatura de criterio exquisito: considero la escritura para la posteridad un ejercicio de gratificación del ego indigno de nuestra especie. Por tanto, me sentí algo molesto por tu petición de que pusiera por escrito esta parte de nuestra historia. Oh, no te asustes, mi irritación ya ha desaparecido. No tienes nada que temer de mí.

De hecho, soy remiso a omitir el hecho de que en realidad terminé disfrutando de las opiniones expurgadas por esta Bruja detestable. Es tan fastidioso como refrescante observar la pretensión de humanidad practicada por tantos aún os de la Camarilla. Fastidioso porque siguen negándose a admitir lo que son, y refrescante por ser entretenido asistir a una comedia.

Así que aquí estoy. Ahora que he terminado, este breve resumen de nuestra historia me ha proporcionado una cierta diversión. Espero que esté a la altura de tus expectativas, mas no vuelvas a pedirme este tipo de favores. No puedo garantizar estar siempre de un humor tan generoso.

Vykos

Para el Dr. Paul Fraziero:

Déjame ser la primera en darte la bienvenida a la Capilla de los Cinco Municipios. Confío en que tu viaje haya sido seguro y en que no hayas tenido demasiados problemas desde tu llegada al JFK. Espero que el recorrido por los muelles de Nueva York haya sido lo bastante ilustrativo. Es algo que hay que decir a los aliados cuyo nombre termina en vocal, ¿no?

Me enviaron tu curriculum antes de tu llegada, así que puedo ver porqué fuiste elegido para unirte a nosotros. Puede que sientas que tu lugar es incierto entre los miembros de los escalones superiores. Aunque normalmente diría que el tiempo lo aclara todo, no disponemos de él. Como no dudo te habrán comentado, estamos envueltos en una guerra y has sido reclutado para unirte a nosotros. No hay nada más que decir al respecto: te necesitamos, y aquí estás.

Según tu anterior regente, no estás familiarizado con la historia de nuestra raza. No es frecuente recibir a alguien con una educación tan escasa, pero me han dicho que tu Abrazo fue apresurado y que no había tiempo que perder en estudios. Los documentos adjuntos contienen una historia de la Estirpe que se ha ido actualizando con los años, a medida que mi conocimiento aumentaba y que los tiempos modernos calan sobre nosotros. No te preocupes por aprenderlo todo la primera noche: trata de comprender el fondo del texto y ya nos ocuparemos más tarde de los detalles. Presta especial atención a todo lo relacionado con el Sabbat, ya que son el motivo por el que estás aquí. ¡Pregunta todo lo que no entiendas! Prefiero responder a algunas preguntas a tener que recoger los pedazos de una suposición errónea nacida de la ignorancia. En lo primero se pierde tiempo, y en lo segundo recursos mucho más valiosos.

Ponte cómodo y empieza a leer. Mañana será una noche muy movida.

Aisling Stubridge
Regente de los Cinco Municipios



El Comienzo

Casi todo lo que sabemos sobre nuestros orígenes procede de fragmentos de *El Libro de Nod*, pero este texto está rodeado de leyendas, a pesar de que muchos de los nuestros lo consideren sagrado como los Evangelios. Todos hemos oído hablar de Caín y del asesinato de Abel (espero). Dios lo exilió de la compañía mortal por su crimen y lo envió a la "Tierra de Nod", se encuentre donde se encuentre. Allí, reza el *Libro*, conoció a Lilith, la primera esposa de Adán según el folclore hebreo. Fue la única entre los mortales que le proporcionó consuelo, por lo que se refugió largo tiempo con ella. Se supone que en este periodo fue visitado por los ángeles Uriel, Rafael y Miguel, que le dijeron que solo tenía que suplicar el perdón de Dios para que su exilio terminara. Las tres veces se negó y por tanto fue maldecido, poco a poco, hasta convertirse en el ser que se conocería como el primer vampiro. Aprendió las habilidades y las artes que denominamos "Disciplinas" con la ayuda de Lilith, a la que abandonó cuando creyó que ya no podría enseñarle más.

La Primera Ciudad

Durante un tiempo indeterminado Caín vagó, solo y desgraciado, hasta que una noche llegó a una comunidad de los hombres. La Primera Ciudad, según la más antigua literatura del *Libro de Nod*, era una maravilla de la antigüedad. En realidad es difícil que fuera muy grandiosa (probablemente se tratara de una aldea primitiva construida con casas de barro y una tosca muralla), pero fue el primer contacto en muchos años de Caín con los mortales. Los habitantes, sorprendidos por sus habilidades, le hicieron su rey y durante un tiempo fue feliz. Sin embargo, con el paso de los años la soledad volvió a adueñarse de su corazón. Cayó presa de uno de los motivos más frecuentes del Abrazo: la necesidad de compañía. Pocas cosas cambian, especialmente éstas.

A pesar de los presagios que aseguraban que sus chiquillos terminarían matándose los unos a los otros y de haber asesinado

¡Ah, veo que hemos leído el Libro de Nod! ¡Cuán astutos son estos usurpadores, estos remedos de mago! ¡Cuán voluminosas sus bibliotecas de antigüedades!

Los pasajes a los que esta pequeña hace referencia de forma tan poco elegante están inscritos en el corazón de cualquier verdadero Nodista. En realidad, nuestra Tremere parece haberse quedado con todas las palabras sin captar en absoluto la esencia, para entendernos. He discutido numerosas veces con mis colegas acerca de estos fragmentos y podría recitarte una larga serie de teorías sobre el simbolismo y el verdadero significado de la primera parte del Libro. Por ejemplo, no faltan los cretinos que prefieren interpretar "Caín el pastor" como un símbolo de la sociedad agraria obligada a destruir a una tribu de cazadores-recolectores (que habían robado las cosechas de la primera). Más temo que nuestras teorías, aun siendo ciertamente elaboradas, no sean más concretas que lo aquí expuesto.

a su hermano, persistió en la idea y creó finalmente a tres retoños: Enoch (que terminaría dando nombre a la ciudad), Zillah e Irad, según cuentan las historias. Los tres llegarían a ser conocidos como la Segunda Generación. Esta situación hubiera sido adecuada, pero los tres chiquillos deseaban tener progenie propia. Abrazaron sin pensar, y en contra de los deseos de su sire, hasta que Enoch se saturó. Humanos y vampiros vivían juntos, conscientes los unos de los otros; sin embargo, los mortales existen para servir a los Vástagos, no para coexistir con ellos.

El Gran Diluvio (el mismo de la historia de Noé) acabó con muchos hombres y varios de los vampiros más débiles. Nadie estaba preparado para lo que sucedería cuando las aguas al fin se retiraron.

La Segunda Ciudad

Caín se ocultó de los chiquillos de sus chiquillos, ya que odiaba su mera presencia. Creía que el Diluvio había sido un castigo de Dios por haber Abrazado, así que decidió evitar caer de nuevo en la tentación. No quería que dieran con él, y a todos los que le buscaban se les dijo que abandonaran y que respetaran su exilio. Sin embargo, mientras Caín estaba oculto, la Tercera Generación (ahora conocida como los Antediluvianos, pues habían sobrevivido al Diluvio) destruyó a la Segunda.

La ciudad de Enoch había sido arrasada en la inundación, cierto, pero otra había surgido para tomar su lugar, la que hoy conocemos como la Segunda Ciudad. Los mortales, privados de su rey, colocaron a sus chiquillos en su lugar. No fue una elección sabia. Con el paso de los años los Antediluvianos comenzaron a pelear entre ellos, atacándose por medio de su respectiva progenie. Aquel conflicto lo consumía todo, incluyendo a los mortales, y la ciudad no tardó en caer. Ese momento marca el comienzo de la Yihad, aunque nadie parece saber cuál fue el motivo por el que empezó todo. El *Libro de Nod* insiste en que la Yihad fue la maldición que Uriel invocó sobre Caín por crear progenie, cuando se le había prohibido. Otros creen que no es más que un asunto entre dos vástagos que alcanzó unas grandes proporciones (como ocurre hoy en día).

Que Caín estuviera oculto no significaba que no se preocupara por los chiquillos de sus chiquillos. La leyenda cuenta que maldijo al fundador de los Nosferatu con su fealdad por determinadas prácticas (sobre las que las leyendas, como es costumbre, no dicen nada) y a Malkav con la locura por mancillar una figura suya. Lloró la pérdida de la Segunda Generación, renegando de los responsables por la ruina que habían traído al mundo. Sin embargo, la Tercera Generación no se preocupó en absoluto. Iniciada la Yihad, estaba más pendiente de los asuntos que la mantendrían ocupada los siguientes milenios.

El Mundo Antiguo

Tras la destrucción de la Segunda Ciudad muchos vampiros decidieron dispersarse, abriendo sus propias sendas y encontrando su destino. Los Vástagos emigraron a Britania, Grecia y Roma como dioses, inspirando a poetas y a guerreros como harían durante los siguientes 2.000 años. Estos mortales los recordarían en historias sobre *lamias* y algún licántropo ocasional.

Sin embargo, allá donde se asentaban los vampiros las rivalidades se enconaban. En Grecia fueron los Vástagos de Atenas contra sus enemigos en Esparta. Incitaron las guerras del Peloponeso y convirtieron a las dos ciudades en cascarones cubiertos de polvo. Esparta fue derrotada y los recursos de Atenas quedaron prácticamente agotados. Cuando llegaron los vampiros de Macedonia las invasiones expulsaron a los combatientes. Especialmente importante fue la rivalidad entre los Vástagos de Roma y Cartago. Esta segunda ciudad merece un apartado propio por la importancia que tuvo en la historia de la Estirpe, tanto por su significado como por los vampiros involucrados.

Cartago

Dependiendo de a quién preguntes, la colonia vampírica de Cartago será uno de los mayores logros de la raza o un sorprendente ejemplo de orgullo. Será la historia la que termine decidiendo, pero una cosa es cierta: esa ciudad ha arrojado su larga sombra a lo largo de las edades. Aun hoy muchos vampiros luchan y combaten contra otros por lo sucedido allí hace dos milenios.

Cartago, capital de Fenicia, era digna de contemplarse. Los comerciantes fenicios cruzaban el Mediterráneo y comerciaban con sus riquezas para adornarla. Sus marinos estaban entre los mejores del mundo grecorromano y sus barcos surcaban las aguas desde el fértil Oriente hasta Iberia. Durante muchos años llegó a superar a Roma en belleza, algo que la capital del imperio no recibía con agrado. Sin embargo, mientras los mortales competían por derechos comerciales y el corazón romano ardía de envidia ante la prosperidad de Cartago, algo sucedía en las sombras de ambas ciudades. Cartago había sido creada por los vampiros del clan Brujah como un gran experimento, un intento de recrear Enoch y de probar de una vez por todas que los mortales y los Vástagos podían vivir juntos.

He oído tantas historias diferentes sobre el éxito o el fracaso del proyecto que no sé cuáles son ciertas. Parece ser que los habitantes vampíricos consiguieron hacer funcionar las cosas, al menos durante un tiempo. Los mortales que vivían a su lado parecían comprender las "diferencias" de sus vecinos y las toleraban. Por ejemplo, se les daba la sangre de los mataderos y se designaba a algunos sirvientes como alimento. A

Podrás notar que la reverencia supersticiosa con la que los perros falderos de la Camarilla tratan a sus Antediluvianos no está presente en este caso. No seré yo quien dude del misticismo inherente en nuestro propio linaje: había hechiceros en mi tierra mucho antes de que los malditos Tremere asomaran la cabeza... ¡Pero esto! ¿Maldiciones lanzadas por Caín a sus chiquillos? ¿Una deidad furiosa maldice a Caín, que se convierte en una deidad furiosa para los Antediluvianos, que a su vez representan ese mismo papel con nosotros? A lo largo de siglos de observación he aprendido mucho sobre las fuerzas y debilidades de los clanes, y no estoy dispuesto a aceptar explicaciones cuasi-religiosas. Los poderes divinos no hacen a un dios, ni creo que estos poderes puedan ser arrebatados a sus custodios. Llevo siglos paseando mi orgullo y aún no he sentido el mordisco de un rayo en mi cabeza.

pesar de la propensión de los Brujah a perder el control, no hay ninguna información que indique que la ciudad se convirtiera en un campo de batalla porque alguien insultara al descendiente de un vampiro, o algo así. Por supuesto, también abundan las leyendas sobre sacrificios oscuros y adoración al diablo. ¿A quién creemos esta noche? Sea como fuere, al menos existía una fachada de orden y Cartago parecía pacíficamente dividida entre humanos y vampiros.

Por supuesto, hay un "pero". Ese "pero" era Roma. Si lo que se dice es cierto, los Vástagos romanos, especialmente los Malkavian y los Ventrue, codiciaban la riqueza de Cartago y encontraron intolerable el "experimento" de los Brujah. Es posible que para los supersticiosos Malkavian la ciudad fuera una violación directa de la ley de Caín, que decía que sus Hijos y los de Seth solo podían conocer la enemistad mutua. También es posible que simplemente encontraran intolerable que alguien disfrutara de un mayor éxito y felicidad que ellos. En cualquier caso, exigieron la destrucción de Cartago.

Dos Guerras Púnicas y un buen montón de elefantes después, los vampiros de Roma se salieron con la suya. La ciudad fue saqueada e incendiada, muriendo todos los vampiros que se negaron a abandonarla. En los campos se saló la tierra, por lo que todos los que se ocultaron en ella para huir de las llamas se convirtieron en pellejos secos después de ver cómo su sangre desaparecía. Los Vástagos que lograron escapar llevaron la historia y la amargura con ellos durante muchos años. Aun hoy los Brujah desprecian a los Ventrue por su participación en la caída de lo que algunos llamaron "la Sociedad Más Grande".

Cartago, vaya símbolo patético y aguado que ha llegado a ser para la Camarilla... Nosotros nos despertamos cada noche más cerca de la creación de una ciudad igual, de una existencia igual, en cada una de nuestras posesiones. Sin embargo, la visión de nuestros rivales está tan nublada que no reconocen la Edad oscura que nuestros sueños os engendrarán. No quiero imaginar qué tristes excusas dará la Camarilla a los historiadores para que no reconozcan los mismos patrones desarrollándose ante sus propios ojos.

La Edad Oscura

Según muchos ésta fue nuestra mejor época, o al menos una de las mejores para ser un vampiro. Desde luego fue una de las más liberales. La Mascarada aún no se había formalizado: muchos vampiros gobernaban ciudades y mansiones, o tenían puestos importantes en las cortes mortales de la Iglesia y el estado, a menudo abiertamente. Los mortales vivían aterrorizados por lo sobrenatural y creían de todo corazón en brujas, licántropos, hadas y vampiros. Los Vástagos se aprovecharon de esto y se convirtieron en auténticos amos de un mundo de noches largas y oscuras. La Camarilla y el Sabbat, tal y como los conocemos hoy, no existían: todo el mundo era tan independiente como quisiera creerse.



Fue durante esta época cuando nuestro clan, el Tremere, se unió a los vampiros. Nuestros archivos aseguran que comenzamos como una cábala de magos mortales y que nuestros líderes, el Maestro y el odiado Goratrix, buscaron la inmortalidad para darse a sí mismos y al resto de la casa el tiempo necesario para trabajar en su magia. Para ello estudiaron los procesos "vitales" de los Vástagos e intentaron duplicarlos. El plan del Maestro funcionó a la perfección, pero comprendiendo que se habían puesto en serio peligro, los líderes de la cábala trataron de hacerse un lugar en la jerarquía de la noche antes de ser destruidos. La culminación de sus esfuerzos llegó con la eliminación de Saulot, un Anciano del desaparecido y llorado clan Salubri.

Los Tiempos de la Hoguera

Por desgracia, esta apertura de la sociedad vampírica tuvo serias consecuencias. No todo el mundo temía el gobierno de los Vástagos sobre el castillo en la colina. La Iglesia, empleando la fe y el coraje como armas, comenzó a devolver los golpes a la noche. Algunos no eran más que peones mortales cuya codicia y furia habían superado sus miedos, permitiéndoles traicionar a sus maestros. Otros obraban por sentido de la justicia o por fervor religioso, creyendo estar purificando al mundo del mal. Los había incluso con buenas intenciones que actuaban tras haber oído historias (o tras haberlas visto) sobre la arrogancia y las atrocidades de los vampiros durante la llamada "Larga Noche".

Puede que los vampiros de hoy en día no piensen en ello: la mayoría creerá que la Inquisición no es más que una amenaza hueca utilizada por los antiguos para mantener a raya a los cachorros, o que debe estar tan agotada y rendida como los hombres que supuestamente la formaban. No se puede estar más equivocado. Imagina un mundo en el que la Iglesia tiene sus tentáculos por todas partes (en la medicina, la educación, la política...). Tiene el poder para ordenar que se libren guerras en su nombre, para destronar reyes y para exigir la obediencia de prácticamente toda la sociedad... y ha comenzado a dirigir este poder contra los vampiros.

¿Sigues sin asustarte? Lo mismo le sucedió a los Vástagos en el 1200... hasta que la Iglesia comenzó a ganar.

Las Hogueras y la Revuelta Anarquista

Las Cruzadas habían terminado (malamente) para los mortales europeos. Necesitaban a alguien a quien echar las culpas y la Iglesia se volvió hacia sí misma, buscando a los "corruptos". Durante los siguientes 200 años la Inquisición y sus aliados practicaron por todo el continente la política de tierra quemada, extendiéndose desde Suiza hacia Alemania, Francia, Hungría, España e Inglaterra. Atacaron a cualquiera que pudiera estar condenando al Infierno a Europa y a los siervos de Dios, ya fueran los judíos, los musulmanes, los cátaros, las mujeres, los enemigos políticos, los herejes, los vampiros... La lista completa ocuparía demasiado, pero ya captas la idea.

Muchos Vástagos fueron hallados y arrojados a la hoguera, algunos capturados en sus refugios, otros traicionados y algunos asesinados. Sí, "asesinados", y no trates de cambiar de tema. Algunos antiguos, en su ansia por escapar, decidieron utilizar a los neonatos y a los ancillae de la época como carne de cañón y los pusieron en el camino de la Inquisición. No todo el mundo acudió a la guerra sin protestar, ya que el instinto de conservación no muere con el Abrazo. Varios escaparon y empezaron a reunirse para ofrecerse mutua protección, encontrando una causa común. Así comenzó la historia de la caterva que ha dado en denominarse "anarquistas". Es una vergüenza que el movimiento comenzara por una causa justificable, ya que se ha con-

¡Cómo hubiera deseado que esta cronista hubiera caído en nuestras manos igual que su obra! ¡Este ignorante producto de tan detestable siglo parece haberse tragado toda la propaganda del clan Tremere como una niña obediente! ¿No una sola mención a la noble reputación del sabio y docto Saulot, ni a su inofensiva progenie? ¿Ninguna referencia a los experimentos realizados sobre los nuestros por los pretendientes Tremere al trono de Caín? ¿Ningún comentario sobre las guerras libradas en los Cárpatos para expulsar a esta pestilencia arribista de la faz de Europa? No hay duda de que la historia la escriben los vencedores, y parece evidente que los "antiguos" Tremere (si se les puede llamar así, ya que dudo que ninguno de ellos sea siquiera un siglo mayor que yo) se consideran a sí mismos victoriosos.

Sin embargo, llegamos aquí a una época de la que puedo hablar por experiencia, no por conjeturas. Aparte de la erupción de la pústula Tremere ya mencionada, la Edad Oscura y la Edad Media fueron grandes tiempos para los vampiros. Gobernábamos las ciudades sin nadie que discutiera nuestro dominio mientras los campesinos huían acobardados de sus temibles amos. El ganado era deliciosamente ignorante mientras nosotros pasábamos las noches aprendiendo la verdadera naturaleza del mundo nocturno. Por muy interesante que pueda resultar esta época moderna, creo que no hubiera lamentado que aquellos tiempos legianos hubieran durado para siempre. Por supuesto, las cosas nunca funcionan así.

Algo que he aprendido escribiendo esto es que los Vástagos parecemos tener dos críticas hacia nosotros mismos: 1) En la mayoría de los casos reaccionamos a lo que hacen los mortales, no al contrario, por mucho que nos guste presumir de lo contrario; y 2) No importa lo crueles y depravados que a algunos de los nuestros les guste parecer, los humanos siempre tendrán algo nuevo que enseñarnos al respecto. Casi todos los actos repugnantes que hemos leído en los libros de historia han sido idea y obra de los humanos, no de los vampiros.



vertido en una jauría de imberbes gritones que protestan sin razón, vendiéndose al mejor postor.

En el punto culminante del caos, con los antiguos luchando por no perder las riendas del poder, los anarquistas decidieron que estaban preparados para cortar esas riendas de una vez para siempre. Su sentido de la oportunidad fue excelente, ya que entre las Cruzadas y la Inquisición los recursos de los antiguos estaban agotados. No existía organización formal, no había otro sistema de protección contra las hordas anarquistas que reunirse, y los antiguos eran demasiado independientes y paranoicos como para pensarlo siquiera. Entonces se encontraron más de veinte antiguos de muchos clanes y presentaron una propuesta para fundar la sociedad secreta que terminaría convirtiéndose en la Camarilla. Parece que la idea fue bien recibida, pero los antiguos aún estaban nerviosos ante la idea de aliarse con sus centenarios rivales. Entonces la situación empeoró: circulaban noticias que aseguraban que los anarquistas habían desarrollado magias que, aparentemente, eran capaces de destruir los mismos grilletes del vínculo de sangre. Cada vez eran más numerosos, y las habladurías aseguraban que habían empezado a absorber clanes enteros. Muchos encontraron sospechoso que el ritual para romper el vínculo pareciera tener sus raíces en el este de Europa (desde hacía mucho tiempo territorio Tzimisce). En Italia un nuevo clan surgió aparentemente de la nada, y muchos antiguos se preguntaban temerosos cómo había podido ocurrir (de todos modos, nunca llegaron a expresar en voz alta sus sospechas. Nunca he oído nada que no proceda del "amigo de un amigo"). No se puede saber cuál fue el catalizador definitivo, pero en cualquier caso los antiguos de los siete grandes clanes de Europa llegaron rápidamente a un acuerdo, realizando en 1450 la primera reunión formal de la Camarilla.

Sprenger y Kramer no hicieron más que avivar las llamas con su *Malleus Maleficarum* (Martillo de Herejes). De hecho, tras su publicación los Tremere no encontramos en un peligro mucho mayor (si eso era posible). Nuestra relación histórica con los hechiceros y otros magos nos hizo culpables por asociación cuando esos grupos comenzaron a ser perseguidos. A pesar de nuestros aliados, durante esta época perdimos muchos más miembros que los demás clanes.

No sé con seguridad cómo logramos sobrevivir. Algunos vampiros entraron el letargo, pero olvidaron avisar de dónde estaban y nunca pudieron ser despertados: es posible que aún haya algunos dormidos en Europa. Otros murieron a manos de enemigos que aprovecharon la confusión. Muchos ardieron en la hoguera (descubriéndose su verdadera naturaleza) por intentar defender a su ganado o por su asociación con elementos totalmente ajenos al vampirismo. Algunos languidecían en mazmorras o eran incinerados por el poder de la Fe devota. Al final, la supervivencia se convirtió en parte en un asunto de suerte y especialmente en una cuestión de estrategia. Unos pocos resistieron atrincherándose detrás de sus enormes recursos (por ejemplo, creando chiquillos a los que interponer como escudos). Algunos, quizá con el poder de la precognición o simplemente oliéndose los problemas, buscaron lugares tranquilos lejos de los tumultos o incluso fuera de Europa. Por último, y no por ello menos importante, se adoptó e impuso la Mascarada (que

durante mucho tiempo se ha considerado una medida de precaución, no un asunto de vida o muerte). Nunca más volverían los señores vampíricos a cabalgar en la noche, aterrorizando a los campesinos y gobernando abiertamente las mansiones y abadías. Fue el comienzo de la no-vida como muchos de nosotros la conocemos: caminar en las sombras entre dos mundos, sin revelarnos jamás a las masas.

Sumemos a todo esto la Revuelta Anarquista, que todavía estaba en marcha. Ahora que la Camarilla estaba organizada tenía un modo de reunir sus fuerzas y hacer caer sobre aquellos pequeños criminales toda la ira de Caín. Para los Tremere la guerra era algo personal: llevábamos mucho tiempo combatiendo a los tres veces malditos Tzimisce, y ahí estaban ahora: al otro lado de la valla. Por supuesto, no dimos cuartel. Después de cuarenta años de batallas nocturnas la Camarilla logró por fin la ventaja. Los anarquistas, comprendiendo que continuar era un suicidio, levantaron la bandera blanca. El primer cónclave se celebró en 1493 y el tratado de la Convención de Thorns puso fin a la guerra... para casi todos. Algunos se negaron a capitular y optaron por escapar y reagruparse. Cuando emergieron de nuevo se habían convertido en la abominación conocida como el Sabbat. Cien años de lucha sangrienta para dividirnos en dos bandos y garantizar que la guerra siguiera a lo largo de las edades...

La Inquisición. Una maldición para los nuestros, sí, aunque también fue, hasta cierto punto, una bendición.

Perdimos mucho en aquellos tiempos. Algunos castillos cayeron, las bibliotecas fueron consumidas por las llamas y su precioso conocimiento se perdió para siempre. Buenos amigos (y nobles rivales) encontraron la Muerte Definitiva en los fuegos mortales. Pero los Cainitas perdimos algo más en aquella época que no querría ver regresar jamás:

Perdimos nuestra complacencia.

Mientras los ignorantes y los débiles eran descubiertos y destruidos con la estaca o con la hoguera, los más astutos hicimos lo que era necesario para sobrevivir. Con el conflicto llega la oportunidad: muchos antiguos, incluyendo dos a los que no es necesario nombrar aquí (¡Pero ah, qué gran victoria fue aquella!), perecieron de forma tan innoble como adecuada cuando los chiquillos decidimos que al menos controlaríamos nuestro propio destino.

Recuerdo la llamada para firmar la Convención de Thorns. Puedo asegurarte con franqueza que prefería arder en los fuegos de la Inquisición a convertirme en un perro faldero de los cancerosos Tremere y sus despreciables aliados, y había muchos (oh, sí, muchos) que pensaban igual que yo. ¿Cómo lo expresó Dorsanto? "Si la Camarilla quiere cazar a los suyos como respuesta a las Exigencias humanas, demostrémosle que estas bazas no arderán fácilmente!" ¡Ven, ven a por nuestro Sabbath y comprobemos qué tal luchas contra víctimas que nunca inclinarán la cabeza ante el hacha del verdugo!"

Trillado, sí, pero ese sentimiento persevera aun hoy.

La Peste Negra

Los Vástagos de hoy te dirán que somos inmunes a la enfermedad, que solo podemos transportar y extender cualquier mal que contraigamos y que esto nunca representó una amenaza para nosotros. No es cierto.

Casi todos los vampiros parecen haber olvidado de forma conveniente la Peste Negra, probablemente porque muy pocos sobrevivieron para llegar hasta hoy. Cierto, yo no la viví, pero he hablado con otros que sí lo hicieron. Cualquiera que piense que la enfermedad no nos afecta debería tener una charla con ellos.

Hay tres formas de peste: bubónica, neumónica y septicémica. La primera cubría a sus víctimas de esas úlceras tan desagradables; la neumónica producía toses y síntomas que se podían confundir con un resfriado; la peste septicémica hacía que la víctima tosiera sangre y muriera en apenas dos horas. De las tres, la última se transmitía mediante la sangre y era altamente contagiosa. Un vampiro desprevenido que se alimentara de un infectado se convertía instantáneamente en la muerte ambulante. Lo peor era que el propio Vástago podía sentirse mal, perdiendo sangre en toses y esputos, sufriendo molestias en las articulaciones que se convertían en terribles dolores y padeciendo una extraña inclinación hacia el letargo.

Europa no solo perdió a muchos de sus sacerdotes: los Cainitas perdimos a casi toda nuestra orden eclesial: muchos enfermaban al inclinarse para dispensar la extremaunción a moribundos con úlceras sangrantes. La Peste Negra convirtió la alimentación en una pesadilla, según las informaciones que nos han llegado. Muchos vampiros decidieron beber de su propia especie, llegando al vínculo de sangre y a la diablerie. Algunos antiguos comenzaron a crea chiquillos solo para canibalizarlos. Los que intentaban viajar más allá de la influencia de la Peste, hasta Escandinavia o Letonia, terminaron contrayendo la enfermedad mediante las pulgas que viajaban en su ropa.

La Peste volvió a aparecer en Inglaterra en el siglo XVII, más o menos al tiempo que el Gran Incendio. Cuanto más observo las pruebas más me convenzo de que algún vampiro en letargo, infectado sin saberlo por la Peste, despertó y comenzó de nuevo el ciclo al alimentarse. Por fortuna, no se extendió demasiado: el Gran Fuego se encargó de forma precisa de la limpieza de la ciudad.

El Renacimiento

Según todo lo que he oído, se trató de una de las mejores épocas para ser un vampiro o una criatura sobrenatural. Con los fuegos de las cazas de brujas enfriándose, muchos estaban tan felices de seguir vivos que se volvieron un poco locos. Por el lado mortal de las cosas tenías a los poetas, los dramaturgos, los románticos y los inventores. Por el lado sobrenatural tenías... bueno, a los poetas, los dramaturgos, los románticos y los inventores. Mortales y Vástagos se relacionaban de forma regular, aunque los primeros no conocieran nuestra verdadera naturaleza. Mientras se fuera capaz de contar una buena historia todo el mundo era aceptado.

La educación, en parte preservada a lo largo de los años por los Vástagos, regresó al mundo. Muchos vampiros instruían a jóvenes mentes impresionables sobre los griegos y los romanos como si hubieran vivido aquellas épocas (probablemente así fuera). No me sorprendería en absoluto comprobar que el redescubrimiento de muchos textos de estas dos grandes culturas se hizo a costa de la biblioteca personal de algunos de estos Vástagos. *El Cortesano* de Castiglione y *El Príncipe* de Maquiavelo convirtieron la diplomacia y el liderazgo en obras de arte; no hay duda de dónde surgieron muchas de las "modernas" formas de gobierno de los Vástagos. Artistas mortales de todo tipo en busca de mecenas dieron a los vampiros la oportunidad de volver a unirse a los juegos de la sociedad y alcanzar esa promesa de recuperar la humanidad. Sospecho incluso que los Elíseos que tan bien conocemos vieron nuevas encarnaciones en esta época, en representaciones en el Globo, en las cortes de los Medici e Isabel I, o en los palacios y *chateaux* de la adinerada clase media.

Sí, en muchos aspectos se trató de una fiesta para Europa, ya se fuera humano, vampiro o cualquier otra cosa. Después de tantos años sometidos a la Iglesia, de enemigos con antorchas y espadas, muchos estaban dispuestos a disfrutar de este breve "tiempo muerto" para recordar las cosas buenas de la no-vida.

¿Fue todo vino y rosas? Lo dudo; la Camarilla y el Sabbat aún estaban librando las últimas batallas de la Revuelta Anarquista, un movimiento de la Yihad que llevó casi 200 años. Al final la Camarilla obligó a su enemigo a rendirse. Ya se tratara de una retirada estratégica o de un pérdida de tiempo y fuerzas, el Sabbat terminó abandonando casi toda Europa. De acuerdo con una de mis mejores fuentes, huyeron a Escandinavia para lamer sus heridas y esperar la ocasión de volver subrepticiamente. Parece que sus daños eran graves, ya que los siguientes 50 años transcurrieron en una relativa calma.

No hablaré tan bien del Renacimiento. No fue más que una determinada época. Punto. Sí, florecieron el arte y la historia, la filosofía y el teatro, y estoy seguro de que esos Vástagos que prefieren seguir considerándose "humanos" en su corazón disfrutaron inmensamente. Para aquellos de nosotros que no estamos afectados por esos patéticos delirios fue mucho menos evocador.



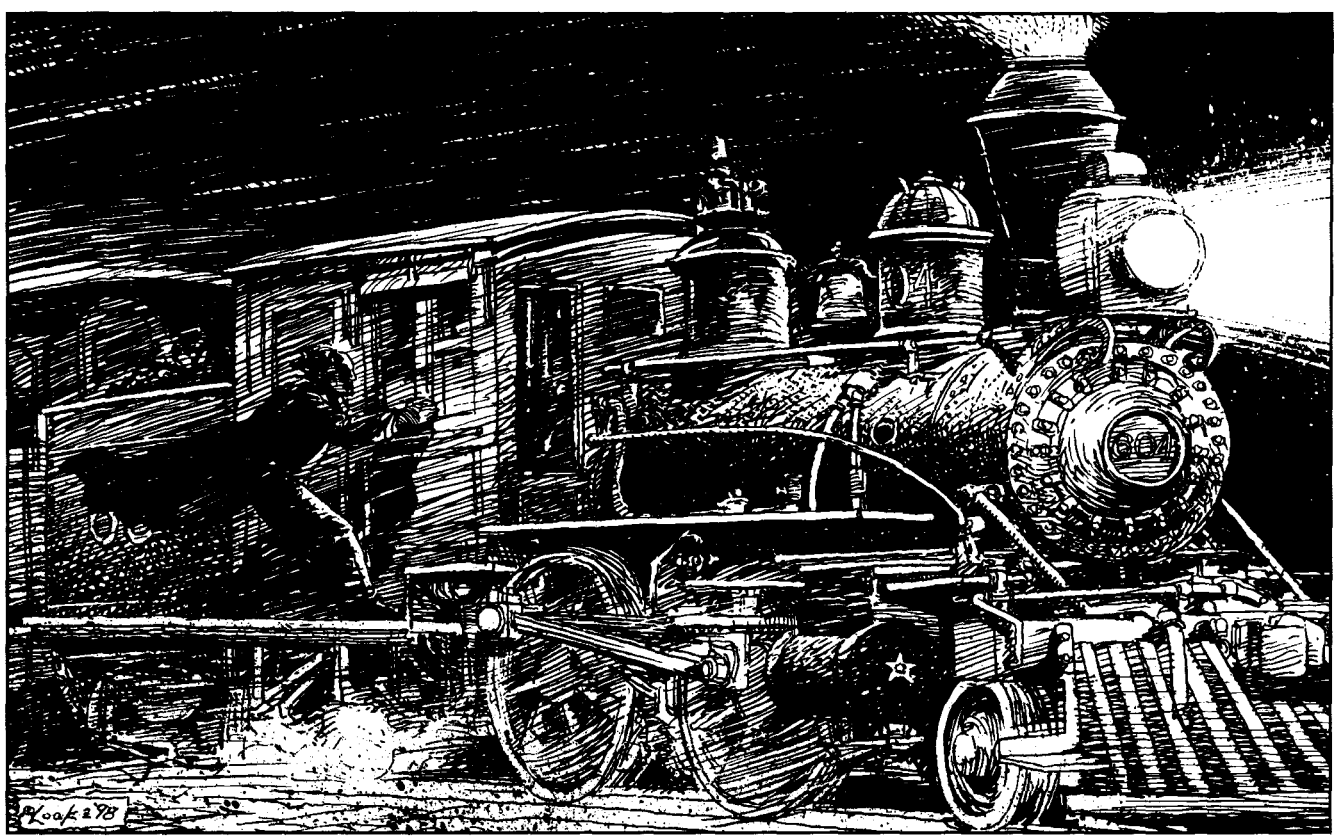
El Siglo XVIII

A medida que se colonizaba el Nuevo Mundo el Sabbat pareció tomarle la delantera a la Camarilla, ya que estaba allí para recibir a los barcos de los vampiros que decidían hacer la travesía (si las historias que me contó mi "tío" son ciertas). En aquel momento casi todos los Vástagos europeos pensaron: "Que se la queden. Es una inmensa pradera llena de salvajes y de animales, como ellos". Creyeron que el Sabbat se quemaría las manos sin que ellos tuvieran que mover un solo dedo.

No sé cómo y por qué los antiguos no supieron que el Sabbat estaba allí. Varios Vástagos europeos influyeron en las empresas coloniales y en los representantes de las coronas con un éxito notable. No hay duda de que podían haber descubierto que algo no marchaba bien... Con el tiempo, esta información quedó tan cubierta por rumores y habladurías que no puedo asegurar qué es cierto y qué no. Lo que sí puedo aventurar es que los vampiros que guiaron estas empresas (especialmente los ingleses) probablemente comenzaran a sentir la codicia. Parece que fueron sorprendidos por la Revolución, y aseguraron rápidamente que todo había sido obra del Sabbat. Me inclino a pensar que se trató de algunos mortales subidos de humos aprovechando un momento de superioridad sobre los vampiros. En todo el tiempo que he pasado leyendo diarios de guerra y tratando con ellos diariamente, rara vez he visto a la Mano Negra utilizar a los mortales como peones en la guerras Camarilla-Sabbat, ni siquiera hoy en día. Son demasiado orgullosos para emplear armas "inferiores".

En cualquier caso, recuerda que los Vástagos europeos que seguían en el viejo continente controlaban diversas coronas y empresas coloniales, y el que los mortales de América (y algunos vampiros) se levantaran en armas ponía en peligro acuerdos comerciales cuidadosamente dispuestos (por no mencionar que se trataba de una "gran impertinencia", según un príncipe Toreador de la época). Estoy seguro de que algunos vampiros americanos, que disfrutaban lejos de la rígida formalidad y los celosos antiguos de Europa, hicieron lo posible por asegurar que las colonias tuvieran ayuda, aunque fuera la del Sabbat. La Revolución proporcionó una buena cobertura para la enésima escaramuza entre las dos grandes sectas, aunque no durara demasiado por cuestión de números.

Al otro lado del océano, en Francia, comenzó otra revolución (aunque más sangrienta y menos motivada). ¿A quién hay que culpar? Bueno, siempre tenemos al Sabbat: son los hombres del saco perfectos, ¿no es así? Mi sire, que sobrevivió a la fiesta del té de Robespierre como mortal, cree mirando hacia atrás que los probables responsables fueran los Brujah y los Nosferatu, mientras que uno de mis anteriores regentes (que también conoció la Revolución, pero como vampiro) insiste en que la culpa fue de los Malkavian. He decidido llegar a un compromiso: creo que, de nuevo, se trató de vampiros de todo tipo atrapados en los conflictos mortales existentes. Dudo que el Sabbat tuviera mucho que ver, ya que no hay información alguna sobre guerras o invasiones entre Vástagos (parece que estaban demasiado ocupados en las colonias). En cualquier caso, eso no impidió que varios vampiros sacaran provecho del caos... o que murieran en él. Como muchos Vástagos se codeaban con la realeza era muy difícil convencer a las turbas de su inocencia: *Madame Guillotine* estuvo ciertamente ocupada. Por suerte, el sire de mi sire logró escapar antes de que el Reinado del Terror quedara fuera de control.



Los necios de la Camarilla no comprendieron el potencial que ofrecía el Nuevo Mundo. Algunos de nosotros llegamos mucho antes que nuestros anémicos rivales, y allí aprendimos a subsistir con el escaso ganado. No se trataba de una existencia esplendorosa, o así lo entiendo, mas no carecía de recompensas. Nuestra presencia, una vez enraizada en el suelo fértil de las Américas, no podía ser vencida.

Respecto a las revoluciones del periodo... ¡Qué tedioso debe ser buscar la mano Cainita tras cada pequeño altercado con el que se entretienen los humanos! Quizá los antiguos de la Camarilla mantenían su falsa creencia sobre nuestra participación porque les convenía creer que la anarquía y la revolución no eran conceptos adecuados para una mente "cuerda" y "ordenada". Oh, esos inestables trasgos del Sabbat deben ser los responsables... No importa que estuviéramos ocupados librándonos de los incompetentes y los débiles entre nosotros: teníamos tiempo para dirigir una patética guerra humana, claro. Es como creer que un incendio puede controlarse para conseguir que tire de un arado.

Espero que sigan pensando de ese modo, ya que cuando sus propios chiquillos se alcen contra ellos y los arrastren al infierno que tenemos reservado los vampiros el momento será mucho más dulce.

La Edad del Vapor: Un Siglo de Progreso

Fue un tiempo de exploración e industria. Cuando los mortales comenzaron una carrera hacia el progreso allí estaban los Vástagos, patrocinando a los más brillantes y beneficiándose de los frutos de la civilización. En una época de gentileza y educación muchos antiguos disfrutaron con la propiedad que la época exigía, y aun hoy se mantienen tradiciones aparecidas entonces. Allá donde fueran los mortales íbamos nosotros. La palabra "lucrativo" no hace justicia al éxito de nuestras empresas.

Lo anterior es la versión para el libro de texto, que es la que se suele contar a los aprendices. Sin embargo, ocurrieron tantas cosas en el siglo XIX que creo que un mero párrafo no le hace justicia, además de pasar por alto algunos puntos importantes.

Mientras los vampiros en busca de nuevos dominios y rebaños entraban en continentes a los que nunca habían ido, se encontraron enfrentados a enemigos y maravillas de las que no se había oído hablar. Para muchos Vástagos se trató del primer contacto real con la Estirpe del Lejano Oriente, del subcontinente y de África. Muchos quedaron asombrados cuando comprobaron que estos vampiros eran completamente diferentes a los europeos y los americanos. Como el resto de los exploradores, los Vástagos decidieron seguir con sus planes de colonización. En vez de darse la vuelta como era costumbre en los nativos mortales, estos extraños vampiros respondieron con toda su fuerza, empleando contra los invasores poderes totalmente desconocidos. La lucha seguía en las sombras mientras los europeos luchaban para colonizar y "civilizar a los salvajes". Llegó un momento en el que los mortales y los sobrenaturales de ambos bandos se aliaron contra los otros. Los Vástagos se retiraron y esperaron a que los humanos terminaran su faena antes de volver a intentarlo. Además, los que regresaron no tentaron a la suerte y se quedaron en las zonas más "civilizadas" (Hong Kong, Madagascar, Bombay, Cairo), donde el hombre blanco ostentaba claramente el poder. Admito que no sabemos tanto como querríamos del Lejano Oriente y África, salvo por extrañas historias que no estoy inclinada a creer.

África también ha sido siempre una espina para los Tremere: todos los intentos por establecer allí una capilla han terminado fracasando de motivos que pocos pueden explicar. Asia sigue siendo un misterio. La única capilla que ha mantenido una cierta estabilidad se encuentra en Hong Kong, una zona totalmente occidentalizada, y después de la devolución su futuro está en el aire. Sería una estupidez destruir nuestra única cabeza de playa en Oriente, pero el lugar necesita desesperadamente gente que conozca el misticismo y la cultura oriental (y que hable chino) para poder tomar ventaja de las enormes oportunidades, o al menos para realizar algún contacto con nuestros hermanos.

El vapor representó un enorme avance en la industria, la manufactura y el transporte. Todos los procesos parecían beneficiarse de él de un modo otro. Los nuevos barcos y las locomotoras significaban que los vampiros podían llegar a pensar en viajes prolongados (menos paradas, mayor velocidad, posibilidad de bloquear el sol, el tipo de cosas que hacen posible que llegues de una pieza a tu destino). En las fábricas el vapor creó capital, y muchos Vástagos ganaron enormes sumas cuando comprendieron que el nuevo invento era la corriente hacia el futuro. El mejor ejemplo de este éxito fue Michael Vanderbilt, que convirtió su nombre y su talento financiero en una mansión, un rebaño de lo más selecto de Nueva York y una serie de factorías por toda la Costa Este.

El siglo XIX también fue una época de revueltas sociales y cambios. No todos los vampiros de cada clan estuvieron involucrados, pero se pueden hacer algunas generalizaciones al respecto. Con las fábricas llegaron los trabajadores explotados, a los que acudieron los Brujah como las moscas a la mierda. Los reporteros del escándalo, los trabajadores sociales y los organizadores sindicales cobraron importancia, a menudo mediante informantes misteriosos (¿Nosferatu?), pero la interferencia de los antiguos les impidió hacer demasiados avances. Las fábricas se llevaban a la gente de los pueblos pequeños a los atestados suburbios urbanos, buenos (aunque hediondos) terrenos de caza. Las industrias textiles y mineras (entre otras) destrozaron el paisaje y llenaron el cielo de humo, talando bosques indiscriminadamente y envenenando el agua... lo que no agradó mucho a los lupinos.

En una época de causas y activismo social varios vampiros encontraron mortales con cuyos esfuerzos coincidían, aunque sus objetivos fueran diferentes (a menudo menos benignos). Estoy seguro de que los Malkavian vigilaban las incursiones de Nellie Bly

en instituciones mentales para informar de los abusos a los que se sometía a los dementes. Algunos Nosferatu, especialmente en Londres y en Nueva York, solían manipular a la creciente masa trabajadora para que cuidara de sus rebaños. La chusma Brujah confraternizaba con los Socialistas, los sindicatos y los trabajadores sociales para "conseguir más para los desvalidos", un eufemismo, estoy convencido, para conseguir sangre fácil. Los Vástagos más refinados patrocinaban cualquier causa popular del momento: nada estaba tan de moda entre los mortales como presumir de todas sus "caridades". Al menos de ese modo se cuidaba de los rebaños, del mismo modo que un granjero se preocupa por sus animales. Las vacas sanas dan buena leche, por entendernos...

Me han dicho que, socialmente hablando, los Elíseos y las fiestas parecían novelas de Edith Wharton. En aquellas noches podías nadar en dinero, pero a no ser que tuvieras a alguien diciéndote dónde gastarlo las arpías se ponían las botas contigo. Al ideal del Elíseo, inmutable desde el Renacimiento, se le quitó el alcanfor, se le vistió de gala y se demostró que aún podía darse unas vueltas por un salón de baile. Un amigo me dijo que en aquellas noches el Elíseo podía ir desde lo intelectual (lecturas sobre textos socialistas) hasta lo artístico (un recital), pasando por lo trascendente (ejercicios en los que uno se abría a "posibilidades primordiales", sea lo que sea eso). A menudo me pregunto cuántos vampiros disfrutaron al descubrir que aún eran lo suficientemente humanos como para quedarse dormidos de aburrimiento.

El Sabbat decidió hacer otro intento por expulsar a la Camarilla de las Américas y, según un erudito bastante impopular, los antiguos estuvieron al borde de la derrota. Da gracias a que el Sabbat fracasara, ya que en caso contrario no estarías leyendo esto. Los hombres lobo de la frontera decidieron que no estaban interesados en compartir su tierra con nosotros. Se acabó lo del "destino manifiesto". Respecto a los demás, si la mitad de lo que se dice es cierto, los distritos criminales y el tráfico de drogas debieron gran parte de su éxito a ciertos vampiros emprendedores, particularmente Setitas.

Casi todos los Vástagos con los que he hablado están seguros de que en aquella época debían echar algo en el agua. ¿Cómo si no se pueden explicar tantos acontecimientos sobrenaturales por todas partes? Desde las fotografías de hadas hasta las mesas de espiritismo, las casas encantadas y el ocultismo, el siglo XX siguió al XIX envuelto en el misterio.

Una nota sobre los asesinatos de Whitechapel: he revisado todos los libros disponibles al respecto en la biblioteca y otras fuentes diferentes, y no puedo asegurar nada sobre el tal Lord Fianna. Aparece como un hombre del saco el tiempo suficiente para tener su reinado de terror como "Jack" y desaparecer sin dejar rastro. ¿Estás convencido de su vampirismo? Personalmente creo que "Lord Fianna" es un bulo, un intento del Príncipe Mithras de ocultar su ridículo al ser incapaz de descubrir la personalidad de Jack disponiendo de todos los recursos de la Camarilla. Aún existe una caza de sangre sobre Fianna, por cierto, que no creo que llegue nunca a resolverse. En realidad opino que se trató de un mortal, un mortal muy enfermo al que ni siquiera los Malkavian tocarían... pero humano, a fin de cuentas. Los mortales me han demostrado en numerosas ocasiones que saben más de crueldad y maldad que nosotros...

La Edad de los Espíritus

La Edad del Espiritismo merece más que un renglón perdido, ya que unió dos siglos y tuvo un papel en la historia de los Vástagos mucho mayor del que le damos. Después de haberla vivido desde ambos lados (fui mortal en su apogeo y vampira cuando comenzó su declive), puedo decir que se trató de un tiempo rico en lo extraño y sobrenatural.

Los Tremere estábamos ocupados, mucho más de lo normal. Fue la época de los tableros ouija, los médiums, los canalizadores... y los fraudes, los impostores y los mentirosos que tanto daño nos hicieron en los años posteriores. Siempre habíamos tenido problemas para estudiar con detenimiento a los fantasmas y a los médiums, y la época parecía pensada especialmente para que por fin nos pusiéramos manos a la obra. Incluso los Vástagos que tradicionalmente habían evitado el ocultismo (especialmente por respeto a nuestro dominio de la materia) se aventuraron en este campo, dándonos algunos descubrimientos sorprendentes.

Después de soportar numerosas sesiones fraudulentas que supuestamente contactaban con mi madre muerta, puedo entender qué es lo que llevó a Houdini a denunciar a aquellos charlatanes. A lo largo de los años he oído muchas historias de Tremere y otros vampiros sobre la época, y casi todos ellos hablan con amargura: son cuentos de amantes, hijos y sires perdidos con los que se pretendía contactar y que terminan en engaños. Parte de esta amargura procedía del hecho de ser tomados por estúpidos, pero ni siquiera a los Condenados les preocupaba que se jugara con sus frágiles esperanzas y emociones. A este respecto no éramos distintos del ganado, y creo que esto nos preocupó más de lo que estamos dispuestos a admitir... quizá lo suficiente como para financiar a los tramposos y sobornar a los asistentes para que revelaran el engaño, provocando una espectacular caída.

Alguien ha sugerido que la gran cantidad de hechos sobrenaturales de la época era señal de que la Mascarada se estaba debilitando. Fue un simple factor de la ecuación. Lo sobrenatural se convirtió en un tema de estudio y de debate interesante, y hasta los más tímidos llegaban con historias de encuentros con fantasmas y otras criaturas de la noche, sabiendo que serían recibidas con un mínimo de respeto. La literatura al respecto también alcanzó una altura respetable, especialmente las historias sobre vampiros. Por último, se produjo un estudio serio y concienzudo de los fantasmas, la comunicación con los espíritus y otros fenómenos sobrenaturales, en especial con la creación de la Sociedad de Investigación Psíquica (SIP) y su contrapartida norteamericana.

Según mi sire, que pasó casi todo el tiempo en Londres, algunos Vástagos importantes se insinuaron a la industria editorial después de que las historias sobre vampiros y fantasmas comenzaran a aparecer en gran número. La publicación de *Drácula* puso nerviosa a la Camarilla. Algunos encontraron la novela divertida, pero fueron los menos. Muchos antiguos creyeron que podría instigar rupturas generalizadas de la Mascarada y atraer un excesivo interés de los mortales, o incluso un ataque de Tzimisce furiosos. Varias ciudades se vieron de repente visitadas por arcontes a la espera de dejar caer todo el peso de la ley sobre cualquier infractor. Extrañamente, los Diablos se mantuvieron relativamente tranquilos. Yo pensaba que habrían intentado quemar todos y cada uno de los ejemplares de la novela por su forma de presentar al "Dragón".

Entre *Drácula*, las fotografías de Cottingley y las sesiones de espiritismo, los cazadores no sabían hacia quién dirigirse. Por desgracia para nosotros, con el tiempo su número aumentó. El fraude y la avaricia de los comerciantes de lo sobrenatural, una Guerra Mundial, varios asesinos múltiples sueltos y un hastío general habían comenzado a cobrarse su precio en la creencia y la tolerancia de los mortales hacia lo extraño. Animados por la propia cruzada de Houdini y reclutados por la Inquisición, los humanos intentaron volverse contra nosotros, pero no encontraron los apoyos que habían tenido en la época de la quema de brujas. Fue entonces cuando el Sabbat decidió probar suerte y lanzar algunos ataques contra ciudades americanas. Creían distraído al Circulo Interior, pero se llevaron una desagradable sorpresa cuando descubrieron a los príncipes preparados y deseosos de lucha. A medida que el mundo se arrojaba en brazos de sus últimos sueños, los revolucionarios y los fanáticos decidieron despertar de una vez por todas.

De nuevo aparece el romanticismo de esta neonata estulticia. Supongo que si hubiera leído a Upton Sinclair en su juventud comprendería hasta cierto punto el tipo de oportunidades que ofrecía el industrialismo. La enorme densidad de la población en las crecientes ciudades concedía a los nuestros un delicioso surtido de ofrendas... y no haré referencia a la participación de varias causas humanitarias entre ellos. Rosas y vino, sí. Qué débil y maleable se ha hecho la mente de los chiquillos en los últimos tiempos.

Revolución

A medida que llegaba el nuevo siglo, el descontento incitado por los revolucionarios comenzó a bullir. Por toda Europa las monarquías se hundieron y fueron remplazadas por "nuevos órdenes" que supuestamente favorecían al proletariado.

Uno de los principales ejemplos fue la Revolución de Octubre liderada por Lenin en Rusia. Desapareció la monarquía opresiva y llegó el gobierno del pueblo. En el tiempo que llevo investigando ni siquiera los más ardientes teóricos de la conspiración han logrado dar con la menor participación de los Vástagos en la caída de los Romanov. Su ejecución en Ekaterinberg conmocionó a muchos vampiros, y no solo a los Sangre Azul. Fue el canto del cisne de la era de la monarquía. Nunca jamás volvería a haber emperadores y soberanos como el Zar Nicolás y sus contemporáneos. Desde entonces, al menos tres clanes han asegurado haber Abrazado a Anastasia, uniéndola a sus filas. Ninguna de ellas muestra señal alguna de estar relacionada con los Romanov; creo que se hizo como una señal de posición que se ha vuelto contra esos mismos clanes. Y de Rasputín... bien, mejor no hablemos de *eso.*

Francia, Alemania, España, Serbia... Por todas partes los mortales tanteaban los límites de sus cadenas. Algunos ganaron, muchos perdieron y otros regresaron al punto de partida. Los Vástagos, como siempre, contemplaron y apostaron al vencedor. Algunos antiguos aseguran que ciertos vampiros fomentaban la disensión entre los mortales, poniendo en riesgo la estabilidad urbana con el único propósito de sacudir al *status quo.* Desde luego, muchas incursiones del Sabbat estaban sincronizadas con los tumultos revolucionarios. Lo mismo ocurrió con varios *coup d'etats* (fallidos y exitosos) liderados por anarquistas.



Un Mundo en Guerra

Creo que cuando llegaron las Guerras Mundiales casi todos los Vástagos se consideraban completamente ajenos a la noción de la brutalidad de estos conflictos, pero conozco a algunos que abrieron los ojos cuando vieron los tanques recorriendo los campos de Francia, el gas mostaza convirtiendo a los hombres en carne ulcerada y las ametralladoras despedazando a diez soldados en una sola ráfaga. Hasta entonces la brutalidad había significado otra cosa: espadas y hachas, saqueos y pillajes, y a una escala mucho menor. Sin embargo, esta vez la destrucción era total. Eran muchos más los que tomaban las armas, y éstas eran capaces de producir enormes daños. Aunque algunos vampiros jóvenes se lanzaron directamente a la refriega, muchos antiguos corrieron a las colinas. Aunque no se necesite respirar, el gas mostaza sienta fatal a los pulmones. Atrocidades aparte, el simple alcance del conflicto asustó a muchos. La Primera Guerra Mundial fue llamada la Gran Guerra por un motivo: en aquel momento fue el mayor conflicto que nadie había visto; naciones enteras se lanzaban furiosas las unas contra las otras. El Teléfono, el telégrafo, la radio, todos los nuevos inventos aseguraban que, no importaba dónde estuviera uno, se pudieran recibir las últimas noticias del frente.

La Camarilla seguía combatiendo al Sabbat, incluso en esta época. Nuestra guerra contra ellos nunca llegó a desaparecer, simplemente se enfriaba como rescoldos hasta que volvía a estallar en llamas. Estuvieran los vampiros de la Camarilla vendiendo alcohol en Chicago, alimentando a la destrozada población rusa, supervisando la naciente industria cinematográfica o simplemente sobreviviendo, el Sabbat también estaba allí.

Sin embargo, justo después de la Depresión la actividad de la secta cesó prácticamente por completo. Las manadas de guerra parecían sorprendentemente tranquilas. Aún no sé qué hizo que la Mano Negra se escondiera. Puede que fuera una aparición de Caín. En cualquier caso, viendo el trabajo que tenía por delante la Camarilla, lo último que se quería era una guerra contra el Sabbat.

A muy pocos vampiros de hoy les gusta hablar de su participación en la Segunda Guerra en Europa, y supongo que con mi propio historial no puedo culparlos. Mirando atrás es muy fácil decir "No sabíamos, nos manteníamos alejados de los asuntos mortales, nos engañaron, etc.". No son más que excusas. Nosotros, que en cierto modo somos reliquias vivientes, no podemos decir que fuera la primera guerra de la historia, porque no es así. La ignorancia no es excusa para permitir un genocidio que, aparte de ser espantoso, fue un acto insensato cometido por mortales. Respecto al resto del conflicto, fue la Gran Guerra Toma Dos, con algunos cambios. El gas mostaza podía estar prohibido, pero una guerra relámpago que dejaba ciudades enteras en llamas no era precisamente una mejora. Los Vástagos que trataban de huir del infierno en el que se había convertido Europa se retiraron a los Estados Unidos, tensando las estructuras de muchas ciudades al límite de sus recursos. Los que nos quedamos atrás vimos cómo se bombardeaban las ciudades desde la "seguridad" de los sótanos, combatiendo a los saqueadores con nuestras propias manos y bebiendo la sangre de cualquiera que llevara uniforme alemán.

He visto demasiadas guerras a lo largo de mi vida como para decir que las Guerras Mundiales fueron "distintas" de otros conflictos. La única diferencia era la escala: con un mundo recién unido por la radio, el teléfono y otros ingeniosos inventos, el gusto de la humanidad por la matanza tenía que ser representado a una escala mayor. Los campos de concentración del Tercer Reich no eran tampoco excesivamente novedosos. El hombre le ha estado haciendo estas cosas a sus vecinos desde... desde el asesinato de Abel, me atrevería a decir. Sin embargo, las innovaciones en la eficacia son dignas de comentario. Hitler y sus muchachos eran una pandilla astuta y peligrosa. Me alegro de que estén muertos.

La Edad Moderna

Tras el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki el mundo pareció volverse a poner del revés, como si estuviera intentando reinventarse. Esta vez no tuvo mucha suerte.

Las reconstrucción fue larga y ardua, más para los vampiros que para los mortales. Para muchos antiguos y ancillae significaba ver el mundo, sus refugios y sus tesoros convertidos en escombros. Los más prudentes (y afortunados) habían conseguido trasladar sus bienes más preciados (chiquillos, libros, reliquias) a lugares más seguros, pero no todos tuvieron tanta suerte. El viejo mundo había sido devastado y estaba comenzando a recomponerse. Para los antiguos fue una época durísima. Algunos no pudieron soportar contemplar la destrucción de su mundo y entraron el letargo o esperaron despiertos a la salida del sol.

La era McCarthy: fui enviada con algunos más a vigilar a este tipo, especialmente para asegurarnos de que no tuviera que comparecer ninguno de nuestros peones importantes. Muchos de los antiguos que habían empezado a reaparecer después de las Grandes Guerras se escondieron directamente en sus sótanos y ataúdes; casi todos ellos habían sido europeos en un momento u otro, y vieron demasiadas similitudes con la Época de la Hoguera para su gusto. Probablemente tuvieran razón. Aunque los "culpables" no podían ser quemados vivos en la plaza del pueblo, eran humillados y vejados públicamente, lo que era igual de malo. Bueno, casi igual de malo.

La era de Acuario: lo creas o no, a los Tremere no nos fue muy bien en los 60. Aunque se produjo un resurgimiento del interés por la magia (un cambio agradable después de los fríos y estériles 50), a nosotros no nos ofreció demasiado. En realidad las orgías, la psicodelia y la música estaban pensadas para aquellos que aún conservaban la vida. Sí, he probado los psicotrópicos a través de la sangre, pero no a propósito: fue un error que no pienso volver a cometer. Aquella música, aquella gente y aquella moda constituyeron lo que debe ser una de las épocas más absurdas que he conocido.

Y aquí estamos ya, en una era que ha visto a los humanos aterrizar en la Luna, el alzamiento y caída del Telón de Acero y el desarrollo de las armas más destructivas que se puedan imaginar con la excusa de la "defensa". Desde la explosión de Hiroshima esta tecnología se ha extendido de forma imparable. Prácticamente todas las noches vemos el nacimiento de algún nuevo invento. Conozco a algunos vampiros viejos que se han quedado tan atrás que no aceptan las llamadas telefónicas, mucho menos el maravilloso correo electrónico: tienen *miedo* de estas cosas. Debo admitir que es confuso comprobar que las máquinas ideadas por H.G. Wells y Julio Verne cuando era una mortal adolescente en 1904 se utilizan de forma cotidiana. A veces tengo problemas para aprender algo nuevo o para pedir ayuda a un neonato, pero eso forma parte de nuestra naturaleza. Nosotros podemos "parar", pero el mundo sigue adelante. Si no sigues el ritmo te quedarás rezagado. Lo terrible es que estos mismos vampiros destruyen a los más jóvenes, que conocen el funcionamiento de esta tecnología, porque tienen miedo de ellos. ¿Se supone que tienen que llevarnos ellos hasta el nuevo milenio?

La mayoría de los crímenes violentos que se producen hoy en día no los cometen los vampiros, pero son la tapadera perfecta para nuestras actividades. Cuando llegué aquí Milos Kilar, el antiguo regente, me comentó que los ataques del Sabbat mostraban un patrón de ferocidad creciente a lo largo de la última década. Esto permite pensar dos cosas: o bien están intentando asestar "el último golpe antes de la caída" o tratan desesperadamente de marcar la diferencia ante lo que se avecina. Yo me inclino a pensar lo primero, aunque no puedo asegurar cuál es su objetivo.

Con el cambio del milenio los cultos de la Gehena y los agoreros antiguos (ya te los encontrarás, son los que se burlan públicamente de los Antediluvianos para luego susurrar sus miedos y blasfemias cuando creen que nadie les escucha) están cada vez más nerviosos y desesperados. Conozco a cierto pontífice obsesionado con encontrar a "la mujer con la marca de al media luna" de la que se habla en *El Libro de Nod*, hasta el punto de ignorar otras preocupaciones más inmediatas y acuciantes. Los hay que aseguran que el Sabbat está al borde del último frenesí porque sus líderes creen que los Antediluvianos despertarán al final del milenio, o muy poco después. Ya han recuperado varios dominios a los príncipes y se han hecho con algunos que siempre habían pertenecido a la Camarilla. Mantenemos la línea en Nueva York, pero solo luchando de forma desesperada como gatos panza arriba. Si Nueva York cae la Costa Este se derrumbará.

Respecto a la propia Camarilla, vuelve a leer mi comentario anterior. Nos mantenemos en pie, pero (y no comentes esto con nadie ajeno a las capillas) estamos empezando a sentir el cansancio de los siglos. A no ser que algo termine cediendo (que nuestros antiguos recuperen el sentido, que el Sabbat se desvanezca, que el Maestro despierte), nos veremos derrumbándonos como una vieja lápida. Y entonces no importará qué ciudades conservemos o no, porque sin la Camarilla para mantener la unidad de un modo razonable todos los Vástagos desapareceremos.

Y aquí nos encontramos, después de 5.000 largos años de historia de la Estirpe.

Aisling Sturbridge
Actualizado 23/5/98

¡Ah! Por mucho que me duela debo estar de acuerdo (hasta cierto punto) con las conclusiones de esta perra. Cuando antes los cambios sociales se medían en siglos, ahora se suceden con las décadas o con mayor frecuencia todavía. Conozco Cainitas que se jactaban de su adaptabilidad y que han preferido enterrarse bajo tierra para esperar la llegada de épocas más calmadas.

Idiotas son, pues no hay duda de que la Gehena estará sobre nosotros antes de que logren despertar de nuevo.

Nuestra guerra está lejos de terminar. En realidad, los augurios están por todas partes. Hay mucha inquietud entre los círculos Nodistas que frecuento, una ansiedad salvaje por desvelar los secretos del Libro antes de que sea demasiado tarde para aprender de su sabiduría. Sí, es posible forjar las profecías: mira las divagaciones de Nostradamus e intenta decirme que era una persona de verdadera visión. Sin embargo, muchas de las revelaciones del Libro de Nod huelen a verdad hasta para la menos refinada presciencia vampírica. Y con los augurios llega un vigor renovado. Hasta el más infecto de los Cainitas puede sentir que los siglos de espera se acercan a su fin, y que están a punto de producirse acontecimientos que cambiarán para siempre la faz del mundo. Si me quedara sangre mortal me sentiría aterrorizado, y mis viejos huesos temblarían si la médula no se hubiera enfriado hace ya tantas vidas.

Pero ahora el miedo me es ajeno. Lo único que siento es anticipación.

Tuyo, en la Era que vendrá.

Tyros



Son las tres de la madrugada y estoy en el proceso de comprender lo genial que es estar muerta. La lluvia ilumina las calles y las farolas reflejan su luz en el pavimento, como si Dios quisiera que cada alcantarilla estuviera rodeada por un halo. Una manzana más abajo, en Locust Street, veo un coche surgiendo de un callejón. Soy capaz de leer la matrícula desde aquí, algo que jamás hubiera conseguido en vida. Al final de la calle veo los árboles de la plaza Rittenhouse, y juraría que soy capaz de contar cada hoja, cada gota de agua en cada una de ellas.

Puedo verlo todo, y es tan bello...

También lo veo a él. Viste una gabardina marrón y lleva un paraguas negro cerrado. Comienzo a avanzar hacia la plaza, ajustando mi velocidad para toparme con él en el paso de cebra. Ahora puedo distinguir las canas en su cabello y las arrugas de su cara. Aparenta cuarenta y un cierto cansancio de la vida, pero sigue infatigable con su rutina. Su andar es constante, mecánico. Acelero.

De repente se detiene y levanta la vista hacia el cielo, que comienza a aclararse. Puede que esté buscando una respuesta a través de las ramas desnudas de los árboles del parque, o que su instinto animal le esté gritando "¡Depredador!" No importa. Me estoy acercando. La calle 20. La 19...

Baja la mirada y comienza a caminar de nuevo. Sus ojos se encuentran con los míos desde una manzana de distancia y por un momento creo que comprende... pero no se detiene. No se vuelve. Puedo ver el dolor, la esperanza y la historia escrita en su rostro, cada uno de los momentos de una vida que está a punto de terminar... y entonces me enamoro de él.

Me enamoro de este modo todas las noches, y todas despierto con el corazón roto. Pero la culpa es mía. Sólo mía.



Capítulo Ocho: Narración

Olvídate de las páginas de reglas y de los montones de dados. Cierra el libro, apaga las luces y cuéntame una historia sobre deseos oscuros y un hambre insoportable. Yo te hablaré de un vampiro, de sus talentos y debilidades, y tú me contarás a qué tipo de retos se enfrenta, qué recompensas y peligros encuentra por el camino. Tú pensarás en los giros que tomará la historia y yo te diré qué hace el vampiro para superarlos. Solo tú sabrás cómo termina realmente el relato, pero solo yo sabré cómo llegará el protagonista hasta allí. Por el camino, el trabajo que hayas puesto en tu historia dará a mi vampiro la oportunidad de crecer y desarrollarse, insuflando vida con sus acciones al mundo que has creado.

Ése es el reto de la narración. **Vampiro** habla sobre el conflicto interior entre la humanidad y la monstruosidad frente al poder desencadenado y a la vida eterna. Ninguna ley mortal ata a los Vástagos, ningún código moral los constriñe: solo las pasiones difuminadas y los ideales heredados de la vida mortal evitan que el vampiro se rinda a su horrenda naturaleza, y esos recuerdos se hacen cada vez más difíciles de mantener cuando los años se convierten en siglos. Resumiendo, **Vampiro** habla sobre los personajes y su desarrollo (o degeneración) enfrentados a la tragedia y a la tentación. ¿Puede un mortal con una profunda fe religiosa reconciliar sus creencias con la sed de sangre? ¿Puede un vampiro resistirse a la tentación de Abrazar a su amante para no enfrentarse a una eternidad solitaria? La Bestia aguarda a cualquier Vástago que se rinda completamente a sus instintos depredadores. El Narrador debe hacer uso de la historia del personaje, de sus esperanzas y de sus ambiciones para crear historias que pongan a prueba sus convicciones y sus creencias (y las de los jugadores). Como resultado, asumir el papel de Narrador en **Vampiro** es una labor exigente que requiere de mucho trabajo para poder construir historias y crónicas interesantes. Debes crear un mundo que sea un reflejo de pesadilla del nuestro, atrayente y repulsivo, inspirador y horripilante. Debes evocar la emoción del poder inhumano y el miedo a lo que podría suceder si el personaje perdiera el control. Y no puedes dejar simplemente que los personajes se limiten a sobrevivir con audaces asaltos al banco de sangre. El ambiente de la noche está cuajado con las intrigas de los antiguos a medida que se acerca la Gehena y los ancillae manipulan a los neonatos a voluntad, prometiendo grandes recompensas... y riesgos aún mayores.

La Narración puede parecer muy complicada, y al principio hay que manejar numerosos aspectos al mismo tiempo. Por suerte, el Narrador no tiene que hacerlo todo solo. El secreto de su éxito es, irónicamente, el trabajo de los jugadores. Cumplir las expectativas y los intereses de éstos es el primer truco para crear un ambiente adecuado. Después, cuando la crónica y la historia general estén cuidadosamente desarrolladas, las acciones de los jugadores, tanto las buenas como las malas, tendrán repercusiones que a su vez darán pie a nuevas historias. Nunca olvides esto: cuanto más se involucren los jugadores en los sucesos de la crónica, menos trabajo tendrás como Narrador. No se espera de ti que lo hagas todo solo. Tienes que divertirte tanto como los demás, y en este capítulo te indicamos el modo de conseguirlo.

A continuación se ilustra el proceso de creación y dirección de una crónica de **Vampiro**, ofreciendo consejos para sacar el máximo de cada una de las historias que la forman. Para construir un trasfondo detallado y coherente, un mundo en el que tus jugadores puedan cazar, comienza preguntándoles y añadiendo tus propias ideas sobre el tipo de relato que quieres contar. Una vez decididos los detalles de la ambientación, el siguiente paso es crear los personajes que le den vida, teniendo también en cuenta la historia. Cuando los vampiros estén en sus puestos podrás dedicarte a escribir la crónica propiamente dicha, inventando las intrigas y los acontecimientos que moverán la historia haciendo uso de los objetivos y motivaciones de los personajes. Cada paso se construye sobre el anterior, lo que te da cada vez más trasfondo con el que crear relatos entretenidos

y fáciles de manejar. Si nunca antes has jugado a un juego de rol no te asustes, aunque todo te parezca complicado. Avanza paso a paso, diviértete y deja volar la imaginación.

Un Vistazo Rápido

Todo comienza con un par de ideas. Estás leyendo el libro y algo se te viene a la cabeza. Puede que sea la imagen de un orgulloso príncipe que gobierna una ciudad con mano de hierro, o quizá te guste la imagen de unos anarquistas que hacen sus propias reglas y que viven como lobos en el desolado paisaje urbano. Algo llama tu atención y enciende una chispa en tu mente; en ese momento piensas: "Esto estaría bien para una crónica". La cuestión es: ¿Cómo convertir estos nebulosos conceptos en los cimientos sólidos que necesitan las historias que quieres contar?

El primer paso comienza con los jugadores. Antes de que puedas sentarte a desarrollar las bases de la crónica debes tener una idea clara del tipo de personajes que los jugadores quieren interpretar, así como del modo en que sus conceptos se relacionan con tus fundamentos. Supón que estás pensando en una crónica basada en el meteórico ascenso y caída de un príncipe en una ciudad grande e importante. Podrías imaginar historias de intriga, traición y la influencia corruptora del poder. Pero, ¿qué ocurre si uno de los jugadores se empeña en interpretar a un Nosferatu anarquista y otro quiere ser un Toreador narcisista y apolítico? Ninguno de los dos personajes cuadra en tu concepto. No es una buena idea forzar a los jugadores a crear personajes que no desean, porque para que sientan que están contribuyendo deben tener personajes en los que estén interesados. En este punto habrá que negociar y alcanzar compromisos: quizá puedas picar su curiosidad si les hablas del trasfondo político de la crónica, aunque cambiando el foco a los intentos de los personajes por *evitar* las tramas de los antiguos, que tendrán sus propios objetivos. Lo importante es que tus ideas y las expectativas de los jugadores estén en sintonía antes de que te pongas a escribir una coma. De este modo los jugadores podrán aportar sus propias ideas, facilitándote el trabajo a la larga.

Una vez todo el mundo está de acuerdo en el concepto general de la crónica, los jugadores tienen que crear sus personajes y tú el mundo en el que éstos cazarán. Merece la pena hacerlo de forma simultánea, porque de ese modo tus ideas y las suyas se mezclan y relacionan, señalándote quizá direcciones en las que no habías pensado. Supón, por ejemplo, que un jugador quiere que su personaje haya sido agente gubernamental antes de su Abrazo. Podrías tomar esta idea y ampliarla: el personaje trabajó para una división encubierta del FBI, realizando un trabajo de contrainteligencia mediante la investigación de ejecutivos y políticos de alto nivel. Esta división ha sido en realidad subvertida por un poderoso vampiro, que la emplea como un modo de reunir información importante y entorpecer las actividades de sus rivales. Para añadir un nivel más al conflicto, podrías decidir que este miembro de la primogenitura tiene los ojos puestos en otro agente de la división para Abrazarlo, alguien con el que el personaje compartía en vida una gran amistad (o incluso amor). Puedes decirle al jugador que desarrolle más aún la agencia para la que trabajó, permitiéndole proporcionar detalles que puedas introducir en tu mundo, como la historia del grupo o sus principales dirigentes. De este modo tú puedes dar más entidad a su personaje mientras dejas que él contribuya en la creación del universo, dándote material muy importante para la crónica. Siéntate con los jugadores durante el proceso de creación y aprovecha al máximo toda la información que te den. Pueden proporcionarte numerosos personajes secundarios, situaciones y conflictos que serán útiles más adelante.

Es importante tener en cuenta los Trasfondos de los personajes y desarrollarlos cuidadosamente, ya que como neonatos recién Abrazados aún conservan numerosos lazos con las vidas que dejaron atrás. Fomenta la compra de Aliados, Contactos, Influencia y similares, pensando luego junto al jugador un modo de darles entidad. ¿De dónde proceden los recursos del personaje? ¿Ganó la lotería? ¿Se encontró con una venta de droga fallida y robó el dinero a los cadáveres? ¿Qué efecto tuvieron estos acontecimientos en el personaje y en su lugar en la crónica? Del mismo modo, los aliados y los contactos son algo más que círculos en la hoja de personaje. Por ejemplo, supón que un jugador quiere que su personaje tenga un contacto medio en el departamento de policía. ¿Quién es ese contacto y cómo estableció el personaje la relación? Podría tratarse del tío del vampiro, un veterano detective de homicidios con la fea costumbre de preguntar por el estilo de vida y las actividades del personaje (¡especialmente si le descubre en la escena de un crimen!).

Cada Trasfondo es una dimensión añadida al concepto del personaje y contiene numerosas ideas para inspirar al Narrador. ¿Cómo reaccionarán los personajes a la repentina e irrevocable separación de todo lo que han conocido y amado? ¿Fingirán sus muertes o simplemente desaparecerán de su vida mortal? ¿Dejará el vampiro a unos seres queridos que no aceptan su desaparición y que harán todo lo posible para dar con él? ¿Podrá mantenerse lejos de sus cónyuges y de sus hijos, destrozado pero sabedor de lo que podría pasar una noche en la que el Hambre fuera demasiado fuerte? Estas situaciones son unos de los primeros dilemas a los que se tienen que enfrentar los personajes, y pueden influir en sus acciones de forma sutil. Aunque siempre es tentador pasar rápidamente sobre los detalles del Abrazo y llegar a la parte de "soy un vampiro", esto deja fuera una parte vital del conflicto del personaje por retener su humanidad, así como un campo abonado para sacar ideas y personajes secundarios.

Una vez has determinado la dirección general y has incorporado los elementos de los personajes, puedes tomar algunas decisiones sobre el mundo en el que tendrán lugar las historias. Después de detallar el escenario (normalmente una ciudad, aunque puede tratarse de un pueblo pequeño o incluso de la naturaleza salvaje) y de poblarlo con personajes secundarios que refuercen el concepto principal, podrás comenzar a dar forma a la crónica.

Un Mundo Oscuro y Mortal

Antes de poder escribir nada debes tener un escenario en el que actúen los personajes. Necesitas crear un entorno para tus historias, un mundo que apoye los temas e ideas que quieres explorar y que ilustre de forma sombría las glorias y terrores de la existencia de los no-muertos. El mundo de los vampiros es



oscuro, peligroso, enigmático y rico en imágenes. Considera los siguientes consejos a la hora de inventar los detalles:

• **La extinción de la virtud:** en el Mundo de Tinieblas quedan pocas ilusiones en pie. Siglos de avaricia y engaño (tanto por parte de los mortales como de los vampiros) han erosionado la inocencia de la humanidad. El cinismo y la desesperación lo impregnan todo, desde las pintadas en las paredes hasta los cines y teatros. Nadie se atreve a creer demasiado en nada, ya que virtudes como la compasión y la caridad no son más que invitaciones para ser convertido en otra víctima. Un alma gentil y un corazón adorable son raros como el diamante, y mucho más valiosos.

• **Sangre y dinero:** la vida no vale casi nada y los desesperados recurren a la violencia por culpa de la frustración, el miedo, el odio o la codicia. El crimen está por todas partes y muchas familias y barrios adoptan una mentalidad de asedio contra el resto del mundo. "Son ellos o nosotros".

• **No quedan buenos tipos:** el mundo ha perdido a sus héroes. Fueron cogidos en escándalos sexuales o aceptando sobornos, o quizá cayeran víctimas de la endémica violencia urbana. No existe un liderazgo fuerte, no hay fe en los políticos ni en la construcción de un mañana mejor. La gente no se deja engañar.

• **Casas embrujadas:** la humanidad se está pudriendo desde dentro, continuando un triste y lento declive. Las señales de esta decadencia están en las fachadas de las maltrechas iglesias góticas y en los edificios de oficinas de granito. Entre las frías torres de acero y cristal podría encontrarse una catedral abandonada cuyas vidrieras brillaran con la belleza y el color de una época ya pasada. Estos lugares sirven como un recordatorio embrujado de lo que podría haber sido, o de lo que podría volver a ser.

• **La rabia del milenio:** el final de una época se acerca a su fin, y los rumores y profecías ya están por todas partes. ¿Se tratará de un nuevo comienzo o del fin del mundo? Vástagos y mortales temen lo que está por llegar y predican un credo apocalíptico, mientras otros se echan a las calles con salvaje y desesperado abandono, dispuestos a dejar su marca en el mundo antes de que sea consumido por las llamas. Estos puntos ilustran la esencia del Mundo de Tinieblas y son importantes, porque agravan el dilema al que se aferran los personajes con su menguante humanidad. La desesperación y la resignación están por todas partes; la violencia y la muerte son frecuentes. ¿Qué importa un cadáver más, una mentira más? ¿Qué diferencia puede marcar una sola persona, incluso un vampiro? Las virtudes como el coraje y la compasión son difíciles de encontrar (y mucho más de conservar), pero es la lucha lo que importa. Este conflicto es la esencia del triunfo y la tragedia en el juego, así que las decisiones que tomes al desarrollar tu entorno deben tenerlo en cuenta. Es importante señalar que no tienes por qué seguir religiosamente estos conceptos, y que el grado en el que los enfatices no es más que una cuestión de gusto personal. Lo único verdaderamente importante es que recuerdes que tu entorno tiene que ser tal, que hacer algo bueno y honorable sea tan difícil como arriesgado.

Por supuesto, no hay límite a las posibles localizaciones físicas que puedes elegir para la crónica; con suficiente imaginación y previsión **Vampiro** puede tener su escenario en cualquier parte, desde Washington D.C. hasta el Amazonas. Los

mejores lugares, por supuesto, son las grandes ciudades, ya que permiten una población mayor de vampiros y son el foco del dinero y el poder que casi todos los Vástagos buscan. Si deseas situar tu crónica en una gran urbe que no conoces puedes encontrar información y mapas en una biblioteca local, material que podrás reinterpretar como más te convenga. Recuerda que no tienes porqué ser fiel a cada uno de los detalles. Eso es el Mundo de Tinieblas, y puedes darle la forma que mejor te parezca. Ten en cuenta las ideas anteriores y altera cuanto sea necesario para lograr un mejor ambiente. Muchos Narradores prefieren situar sus historias en reflejos oscuros de sus propias localidades, lo que les permite (y también a los jugadores) emplear su gran conocimiento de la zona para ayudar a imaginar los lugares visitados por los personajes.

Mientras cartografías tu mundo saca ideas de las grandes capitales, combinando función y simbolismo para crear imágenes interesantes. Por ejemplo, una estación de tren abandonada en el centro de una ciudad podría ser un lugar perfecto para el Elíseo, con sus grandes salas abovedadas y su reflejo de una antigua grandeza. Una catedral poco utilizada podría convertirse en refugio de los Caitiff, que se ven atraídos por su simbolismo de santuario y redención. Un zoo a medio construir servirá como territorio de los anarquistas, mientras que la estructura desnuda de un edificio podría dar a los Nosferatu un excelente punto desde el que vigilar las calles. Los vampiros son criaturas territoriales, y los lugares que reclaman reflejan invariablemente sus personalidades y actitudes. De nuevo, no dejes que la realidad te aparte de una idea genial: si quieres que tu príncipe gobierne desde una mansión victoriana que no existe en tu ciudad, inventa una y ponla donde más te apetezca. En **Vampiro** los detalles siempre importan menos que el ambiente y el simbolismo.

Llegados a este punto ya debes tener tres fuentes de las que extraer información para construir el escenario de tu crónica: dispones de tus propias ideas generales, de los detalles proporcionados por los jugadores durante la creación de los personajes y de un conocimiento general de la localización que has escogido. Ahora llega el momento de desarrollar la crónica con detenimiento.

Escrito con Sangre

La *crónica* es la historia general que el Narrador desea contar. Está compuesta por una serie de relatos menores que tienen a los personajes jugadores como figuras centrales. Piensa en la crónica como en una colección de libros que narran una larga y complicada épica. Cada tomo es una historia en sí misma que a su vez está dividida en capítulos, y estos en escenas. Lo que suceda en cada una de las historias dependerá en gran medida del transcurso de la crónica general. Ésta es la fase de desarrollo que más tiempo y esfuerzo exige del Narrador. Al contrario que muchas "campañas" abiertas de otros juegos de rol, las crónicas de **Vampiro** tienen un comienzo, un desarrollo y un fin precisos. Por tanto, deberás detallar esta estructura por anticipado, lo que te permitirá ordenar las ideas, adoptar el ritmo necesario y crear tensión a lo largo de cada una de las historias. Una crónica pierde su foco y su energía si no tiene un final claro. Después de todo este trabajo querrás cerrarla con una gran explosión, no con un triste quejido, ¿no? Coge un cuaderno o un disco vacío y prepárate a tomar notas y a apuntar ideas mientras describes el curso de los acontecimientos de tu campaña. No trates de guardarlo todo en la cabeza.

Es posible que ya dispongas de mucha información que te ayude a guiarte en el desarrollo de la crónica. Ahora solo tienes que decidir el curso que tomará cada historia y mezclar todos los detalles para obtener algo que funcione. El primer paso es elegir un tema principal. El tema es la idea central que describe la trama básica de toda la historia. Algunos adecuados para las crónicas de **Vampiro** son:

- **La Yihad:** aunque el mismo nombre de los Antediluvianos se ha perdido con el tiempo, se susurra que sus intrigas bizantinas siguen afectando el curso de los acontecimientos vampíricos. Se han librado cruzadas, naciones han surgido y caído, clanes enteros han sido destruidos solo como movimientos en esta inhumana partida de la que es posible que hasta los propios participantes hayan olvidado los motivos. A medida que se acerca el fin de la era muchos creen que la apocalíptica conclusión está a punto de llegar. El Narrador puede emplear este juego para atraer a los personajes a una crónica de sociedades secretas y de desesperados y ambiciosos antiguos que creen conocer el plan de los Antediluvianos, por lo que tratan de detenerlo. Los personajes también podrían verse persiguiendo sus propios asuntos, solo para descubrir un patrón emergente que vincula todo los acontecimientos. ¿Se han convertido en peones del Gran Juego? Si es así, ¿qué es lo que se supone que deben conseguir, y quién se beneficiará de ello?

- **Atados por cadenas invisibles:** la no-vida proporciona poder y libertad más allá de la imaginación de cualquier mortal. Un vampiro es una ley en sí mismo... ¿o no? A pesar de ser los amos inmortales de su mundo, los Vástagos siguen siendo víctimas de sus obligaciones, sus intrigas y pasiones. Un vampiro podrá dominar una ciudad, pero, ¿controla su propio destino? Este tema funciona mejor cuando la crónica está centrada alrededor de un grupo de vampiros ambiciosos que tratan de establecerse como figuras poderosas e influyentes en su ciudad o secta, logrando una posición tal que no tengan que responder ante nadie. Desde el principio deberán maquinar y luchar para escapar a la influencia de sus sires, de sus iguales (tan ambiciosos como ellos) e incluso de los antiguos cuya posición tratan de suplantar. Por el camino tendrán que firmar pactos, forjar y romper alianzas, lograr amigos y hacer enemigos. Cuando lleguen donde querían descubrirán que no son más dueños de su destino de lo que eran antes, pero las apuestas serán mucho mayores.

- **Fría redención:** muchos de los recién Abrazados reaccionan horrorizados ante lo que se han convertido, y no dejan de llorar por su humanidad perdida. Estos vampiros emplearán sus poderes para ayudar a los indigentes y a los pobres, actuando como Robin Hoods modernos o simplemente defendiendo a los indefensos de las depredaciones de los demás Vástagos. Este tema no solo enfrenta a los personajes contra los vampiros que rechazan con sorna este altruismo "fuera de lugar", sino también contra los salvajes instintos de las Bestias que albergan en su interior. Un momento de frenesí puede convertir una misión de misericordia en una terrible tragedia.

- **El nacimiento de una nueva era:** muchos vampiros familiarizados con *El Libro de Nod* hablan de un inminente cataclismo, el fin de un ciclo y el comienzo de otro. El viejo orden será barrido, y cada vez más Vástagos locos o idealistas abrazan visiones del

nuevo. A media que se acerca el fin del milenio y se discute sobre visiones cada vez más histéricas, los personajes pueden decidir si se resistirán a la marea de la evolución o si serán barridos por ella. ¿Lucharán para defender el viejo orden de la anarquía o se unirán en una cruzada idealista que rehaga el mundo?

• **Las sombras de las cadenas:** el conflicto entre la Camarilla y el Sabbat es básicamente un asunto de filosofía: ¿deben los vampiros reconocer a los humanos sus derechos y coexistir, o son los Vástagos el siguiente paso evolutivo y deben gobernar a los mortales igual que se guía al ganado? Una ciudad dominada por la Camarilla bajo asedio proporciona un ambiente muy adecuado para este tema, ya que los personajes se verán en medio de una guerra ideológica. ¿Qué secta tiene razón? Los jugadores podrían aportar una voz de disensión en medio de la Camarilla, o ver "simpatizantes del Sabbat" detrás de cada sombra. Una variación especialmente interesante de este tema lleva a los personajes a una noble y trágica cruzada para tender puentes sobre el abismo que separa a los dos grupos.

• **El hogar está donde está el corazón:** la existencia de un vampiro es solitaria y llena de horrores, por lo que muchos neonatos tratan desesperadamente de aferrarse a las relaciones y la normalidad de sus vidas mortales. ¿Existe algún verdadero hogar para los vampiros o solo están preparando el escenario para la tragedia? Este tema hace hincapié en la irrevocable separación del vampiro de la humanidad. A pesar de vagar por la noche rodeado de ganado desprevenido, el hecho es que ha sido exiliado para siempre del mundo del sol y que el Hambre que siente es un peligro constante para sus seres queridos. Los personajes que no deseen dejar atrás sus vidas pondrán en riesgo la Mascarada, el Hambre y la seguridad de todos aquellos a los que aman. ¿Se refugiarán de forma egoísta en el calor y el afecto que daban por hecho en vida? ¿Tratarán desesperados de aferrarse a su humanidad concentrándose en lo único que de verdad les importa?

Los temas son importantes porque permiten enfocar los acontecimiento y las acciones a lo largo de una idea central. Esto da a tu crónica consistencia y resonancia emocional, lo que te permitirá construir un final conmovedor. Es perfectamente posible tener más de un tema: podrías crear una crónica que explore los vínculos mortales de los neonatos a medida que éstos se ven envueltos en las tramas de sus antiguos, que tratan de prepararse como pueden para la inminente Gehena. Mientras se convierten en los agentes (voluntarios o no) de estos planes, se verán divididos entre la creación de un nuevo orden y la preservación del mundo que conocieron. Los temas múltiples pueden crear una crónica rica para el grupo en general, aunque también se puede hacer que un personajes en particular encarne un tema por su cuenta, separado y diferente del de los demás. El único límite es el esfuerzo que tú, como Narrador, quieras dedicar al desarrollo e integración de estas múltiples ideas.

Una vez hayas decidido un tema podrás comenzar a desarrollar el curso de los acontecimientos que tomará la crónica, desde el comienzo hasta el final. Como en cualquier buena historia, para ser verdaderamente eficaz la crónica deberá disponer de una conclusión. Además, si sabes adónde te diriges tendrás una mayor confianza en tus historias y un mayor control sobre ellas. Piensa en tus ideas iniciales, en los personajes y en los temas que has elegido, desarrollando luego los detalles como un esquema de acontecimientos. Por ejemplo:

Volvamos a la idea inicial de un grupo de personajes cuyo Abrazo y no-vida comienzan con el trasfondo del auge y caída del príncipe de una ciudad. Podrías decidir dos temas para tu crónica, *Las Sombras de las Cadenas* y *Atados por Cadenas Invisibles*. Te gusta la idea de dar a estos personajes una visión de la libertad y el control que poseen los Antiguos, arrojándolos después a una red cada vez más tupida de intrigas y engaños que les permitirá obtener poder y posición al lado del aspirante a príncipe. Sin embargo, una vez llega al trono la fachada de idealismo e iluminación caen y el nuevo príncipe demuestra ser tan déspota como su predecesor. Los personajes, a pesar de toda su influencia, se verán atrapados en una trama de obligaciones y alianzas con el príncipe y otros aliados, no siendo más libres que cuando eran neonatos. A medida que los acontecimientos empeoran se extenderán por la ciudad rumores de disensión. Los personajes no solo deberán cuestionarse su lealtad al régimen actual, sino también la validez de las ideas de la Camarilla en general. La crónica debe terminar de forma espectacular con una escena en la que los protagonistas tendrán que decidir entre permanecer leales para defender su honor y sus principios o derribar al príncipe que ayudaron a encumbrar, eligiendo un nuevo rumbo para la ciudad. Ahora es necesario determinar un breve esquema de los acontecimientos que llevarán a los jugadores hasta este punto.

Las cosas deberían comenzar de forma sencilla, ya que los personajes necesitan tiempo para conocer la ciudad y a sus habitantes. Decides que las primeras historias estarán centradas en el Abrazo de los neonatos y en la relación con sus sires, viendo así como reconcilian sus nuevas existencias con las ataduras de sus vidas mortales. Su reacción a esta nueva situación puede crear conflictos y objetivos sobre los que podrás insistir a lo largo de la crónica. Mientras tanto entrarán en contacto con algunos de los demás vampiros de la ciudad, siendo presentados después ante el príncipe local. Debes hacer hincapié en la atmósfera de malestar, ya que los Vástagos están sufriendo el gobierno de un tirano. Los neonatos explorarán la urbe durante algunos encuentros, lo que les dará una idea de lo mal que están las cosas. Podrían ser testigos de los brutales excesos de la primogenitura que apoya al dictador, o recibir mensajes conspiratorios de sus sires para otros antiguos poderosos. Quizá lleguen a verse envueltos en una caza de sangre contra un pobre vampiro por una dudosa ofensa. A lo largo de estos incidentes los personajes conocerán a un Vástago, un ancilla cauto pero crítico con el actual orden. Podrían escucharle y compartir sus ideas, u optar por denunciarlo. La cuadrilla también podría verse dividida entre la lealtad y su filosofía. A media que pase el tiempo será evidente que ese vampiro pretende reclamar el título de príncipe. Los personajes pueden obtener poder y posición al lado del usurpador... o algunos beneficios menores revelando al régimen actual toda la conspiración. Puedes optar por dejar abiertos estos acontecimientos. Los jugadores son las figuras centrales de la crónica y deberían tomar sus propias decisiones, según sus conceptos y objetivos.

Al final decides que se produce la rebelión y eliges, porque te parece más interesante para la historia, que tenga éxito (gracias a las acciones de los personajes o a pesar de ellas). Dependiendo de las elecciones que hicieron deberán enfrentarse a unos retos o a otros. Ahora pueden ser miembros poderosos e influyentes del nuevo orden o ser insultados y repudiados como

los defensores del antiguo. Cómo resuelven los personajes lo conflictos derivados de su posición ocupará la segunda mitad de la crónica, ya que el tiempo irá pasando y el nuevo príncipe se deshará de sus pretensiones de nobleza, revelándose como un tirano igual que su predecesor. Los personajes han alcanzado la posición de antiguos que tanto envidiaban de neonatos, pero descubrirán que tales alturas no están exentas de peligros y obligaciones. Al final la crónica completará el círculo: dependiendo de las elecciones que tomaran al principio, los jugadores podrían verse como parte del régimen opresivo o como importantes y carismáticos dirigentes que buscan el apoyo de unos neonatos para montar una rebelión...

Ya tienes un esquema básico de todos los acontecimientos de tu crónica. Además de estos puntos principales, los objetivos personales de los personajes y sus historias pasadas pueden proporcionar tramas secundarias. Éstas pueden incluirse en la historia principal o estar completamente separadas, contribuyendo al desarrollo de los personajes y aumentando el grado de conflicto. Por ejemplo, mientras el usurpador trata de lograr apoyos para derrocar al príncipe, podría estar pensando en Abrazar a un mortal en una posición clave en una empresa que domina. Este mortal en cuestión resulta ser amigo de uno de los personajes, o quizá éstos se opongan al Abrazo por motivos filosóficos (a pesar de apoyar los planes de la rebelión). Algunas ideas para subtramas pueden surgir al principio de la crónica a partir de los trasfondos y psicologías de los personajes. Otras aparecerán durante el juego, ya que las relaciones y las decisiones tomadas influirán en el curso de los acontecimientos. Incorpora todas las tramas secundarias con las que te sientas cómodo, ya que proporcionan líneas alternativas que aumentan la profundidad tanto de los personajes como de la crónica.

Otras crónicas, y los temas que pueden explorar, son:

• **Búsqueda de secretos ocultos:** la Gehena se acerca a toda velocidad y muchos Vástagos temen que el mundo pueda estallar pronto en llamas. Los personajes podrían ser progenie del mismo sire o una cuadrilla que trata de desenterrar el secreto milenario de los Antediluvianos para descubrir sus planes antes de que sea demasiado tarde. Los temas de esta crónica pueden girar alrededor de la búsqueda del poder y la manipulación de fuerzas invisibles, así como la tentación que el poder representa para el alma. El Narrador puede añadir elementos de terror y suspense, ya que los personajes se acercarán a secretos que quizá nadie, vampiro o mortal, debería conocer.

• **Libertad o muerte:** los personajes forman un grupo de anarquistas que se rebela contra los dictados de un príncipe autoritario. Quizá sus sires sean muy francos en su desafío a este gobierno, fomentando activamente la desobediencia y el fin del orden establecido. El príncipe responde asegurando que es su ley lo que mantiene alejado al Sabbat de la ciudad. Su mandato proporciona orden y estabilidad, algo que los personajes ponen en serio peligro. Temas relevantes de este tipo de crónica podrían ser la voluntad contra el orden impuesto o la libertad de pensamiento y expresión enfrentada al despotismo.

• **La fría compañía de los tiburones:** los personajes son vampiros de la alta sociedad que maquinan para ganar poder y posición entre los ancillae y los antiguos de la ciudad. El politiqueo, la intriga y la traición están a la orden del día, ya que los rivales se reciben con sonrisas cordiales mientras sus secuaces libran una guerra silenciosa y despiadada en las calles. Esta crónica explora los temas potenciales de la confianza, la amistad, la lealtad y la corrupción del poder.

• **Sin hogar:** los personajes son refugiados de una ciudad tomada por el Sabbat y destrozada por las intrigas de la Yihad. Deberán encontrar una nueva existencia en cualquier otra parte para recuperar el poder que ostentaron, o quizá para vivir recluidos y ajenos a las intrigas de la corte. Entonces llegarán indicaciones de que su nueva ciudad va a sufrir el mismo destino. ¿Intentarán los personajes resistir para evitar otro desastre o volverán a huir? La crónica puede explorar temas como el coraje y el honor, la amistad y la traición.

• **Conquistadores:** esta crónica trata del triunfo o la tragedia de la fundación de un nuevo feudo en una ciudad lejana. Por orden de la Camarilla o del Sabbat (o sin la bendición de ninguna secta) deberán arrebatar el control de las fuerzas, tanto humanas como sobrenaturales, que pueda haber presentes. Los temas para esta crónica pueden ir desde la Yihad hasta complejas ideas sobre el valor del "progreso" contra el de una cultura indígena.

• **La ciudad libre:** un ambicioso consejo de la primogenitura declara una ciudad libre y abierta tanto a los vampiros como al ganado, un lugar pacífico donde todos pueden coexistir. ¿Funcionará el sueño? Los personajes pueden ser agentes que trabajen para construir esta inmensa Utopía, haciendo amigos y aliados de antiguos enemigos. Entonces llega la tragedia: un malentendido (o un simple sabotaje) rompe la tregua y todos se vuelven contra todos. Los temas pueden ir desde el veneno del prejuicio hasta el honor, el coraje y la compasión.

• **Golconda:** surgen rumores sobre un misterioso extraño que acaba de llegar a la ciudad y que asegura ser un Matusalén que ha dado con la senda de la Golconda. ¿Dice la verdad o es un agente de la Yihad enviado para dividir a la población? Los personajes deben descubrirlo, enfrentándose por el camino a las tentaciones de la misteriosa figura. Temas adecuados pueden ser la redención, la humanidad, la codicia, la lealtad y la compasión.

• **Ángeles de la Misericordia, Ángeles de la Muerte:** los personajes se rebelan contra las enseñanzas de sus sires, horrorizados por los monstruos en los que se han convertido y el modo en el que fueron Abrazados. Desafiantes y decididos, han declarado su propia guerra personal contra las criaturas que les crearon, luchando por un pueblo que apenas distingue la diferencia entre los Ángeles Oscuros y las fuerzas que les combaten. Algunos temas adecuados para esta crónica pueden incluir el honor, la humanidad, el coraje, el prejuicio y la traición.

• **Historia de dos ciudades:** los personajes forman una cuadrilla/manada de vampiros que decide pasarse al otro bando. Deberán llegar hasta sus antiguos enemigos, demostrar que sus intenciones son genuinas y superar cualquier prueba para ser aceptados. Entonces serán alistados para una campaña contra su antiguo hogar. Los temas para esta crónica pueden incluir la codicia, el amor, la amistad, la traición, la verdad y el engaño.

Cortes de Escarlata y Alabastro

Una vez has creado los temas centrales y tienes detallado el curso de la crónica, estarás preparado para empezar a definir con detalle los escenarios y los personajes que los pueblan. El

esquema que has desarrollado debería darte una idea de los personajes que necesitarás y cuándo entrarán en juego. Por ejemplo, en la crónica del príncipe usurpador el Narrador deberá empezar desarrollando a los principales vampiros de la ciudad y sus posesiones, así como el Elíseo y el príncipe actual. A medida que progrese el juego se podrá detallar el resto de la ciudad, desde los recién llegados hasta los Caitiff, así como los mortales que podrían tener un papel importante. Es vital que, como Narrador, no tengas la sensación de que tienes que crear el universo entero en un solo día. Piensa en lo que necesitarás en un futuro inmediato, desarrolla en profundidad esos elementos y deja las necesidades futuras para más tarde.

Vampiro, más que ningún otro juego de rol, exige personajes del Narrador bien desarrollados para hacer la crónica potente e interesante. La vida mortal es transitoria; las ciudades vienen y van, pero los Vástagos permanecen, inmortales e inalterables, mientras todo a su alrededor no deja de cambiar. Los personajes del Narrador son el corazón y el alma de la crónica, dando vida, acción y energía a tu paisaje. Píntalos con el máximo detalle e interprétalos para evocar ideas y emociones en tus jugadores.

Lo más probable es que los primeros que crees sean los surgidos a partir de los Trasfondos de los personajes. Es un buen punto de partida, ya que de este modo los jugadores te ayudarán a obtener ideas para las historias y características de sus afiliados. A la hora de crear tus primeros personajes déjate guiar por las siguientes ideas:

Piensa en su papel: cada personaje interpreta un papel en tu crónica, incluido el contable que camina por un aparcamiento y que cae presa de un vampiro. Establece cuál será su función y luego determina las cualidades que necesitará para cumplir adecuadamente esa función. Una víctima (sí, pon también algo de detalle en todas las víctimas que puedas; haz que los jugadores sientan que sus vampiros se alimentan de *personas*, no de trozos de papel) puede encarnar cualidades como la simpatía, el terror y la empatía. Un antagonista, por otra parte, evoca la falta de piedad, la astucia o incluso la beligerancia salvaje.

Pinta el cuadro: imagínate el aspecto del personaje, teniendo en cuenta las cualidades que has escogido. Elige una o dos características que lo hagan interesante. Si estás pensando en el rebaño de un vampiro, por ejemplo, la imagen de un hombre alto de hombros anchos con la nariz partida ofrece un cuadro memorable, además de sugerir otros conceptos interesantes. La idea de un hombre corpulento (un claro luchador) indefenso ante el Abrazo de un Vástago mucho menor evoca el poder y el horror del vampiro.

Elige un nombre: suena evidente, pero los nombres bien escogidos mejoran a los personajes, mientras que los malos empeoran su imagen y pueden llegar a afectar al ambiente de las escenas en las que aparecen. En el ejemplo del luchador anterior, si le llamamos "Florentino" los jugadores tendrán problemas para ver otra cosa que el nombre, y desde luego no apreciarán al personaje y su sufrimiento.

Edad: la edad es de gran importancia a la hora de crear personajes Vástagos para tu crónica. La inmortalidad acaba con todos los vínculos que atan a los vampiros a la vida mortal que conocieron. Los amigos y la familia desaparecen, las casas se convierten en ruinas... La idea de encontrar calidez y comodidad en la compañía humana pierden valor cuando los años se convierten en siglos. Cada día que pasa los Vástagos se separan más de la sociedad mortal, ya que sus experiencias y ambiciones se amplían y sus perspectivas se hacen cada vez más ajenas. ¿Qué valor tienen las ideas de un humano de 30 años para alguien que ha visto naciones alzarse y caer? Tras varios siglos de existencia un vampiro ver a los mortales como poco más que animales domesticados; útiles, quizá incluso dignos de algún afecto, pero criaturas de vida y conocimientos limitados. Los que llevan milenios maquinando ya no se preocupan por las sociedades humanas y las manipulan igual que un apicultor sus panales.

Personalidad: elige una o dos palabras que representen la personalidad del personaje. Al principio puedes limitarte a las Naturalezas y Conductas que se proporcionan, pero después aumentarás tu repertorio de arquetipos. Para crear individuos interesantes elige personalidades que parezcan ser contrarias al "papel" que tienen reservado en la crónica. Por ejemplo, si estás pensando en un enemigo que no dejará de acosar a los personajes, podrías enfrentarte a las expectativas de los jugadores y hacer que se tratara de alguien amable, alegre e incluso compasivo: alguien que cree que la destrucción de los personajes es una lamentable necesidad que al final terminará beneficiando a todo el mundo.

Historia pasada: todos los personajes importantes de tu crónica mejorarán con una cierta historia pasada. ¿A qué conflictos se han enfrentado? ¿A quién han querido u odiado? ¿Hay enemigos o antiguos amantes que podrían encontrarse con los vampiros de los jugadores en algún momento? ¿Tenían algún mentor? ¿Cómo les afectó su relación con ellos? Establece la historia de cada personaje con todo el detalle que creas necesario para la crónica. Uno que cumpla funciones muy limitadas (como las de contacto callejero o familiar mortal) podría no necesitar mucho trabajo, mientras que un miembro de la primogenitura de 300 años merecerá una buena descripción.

Manías: todo el mundo es diferente y todos, mortales y vampiros, tienen manías y hábitos que se acumulan con el paso del tiempo. Ya se trate de tomar la leche directamente del cartón o de beber sangre al compás del *Die Fledermaus*, estas rarezas y detalles definen aún más al personaje y lo hacen memorable.

Fallos/Debilidades: nadie es perfecto. Todo el mundo tiene debilidades o defectos contra los que luchar, y esto es especialmente importante en los adversarios. Los villanos que no se confunden nunca, que no cometen errores y a los que no les asusta nada no solo son desalentadores, sino también aburridos. Los puntos débiles proporcionan grietas en su armadura que los personajes pueden aprovechar, o añadir un nivel adicional a un personaje heroico que no debe combatir solo a los demonios externos, sino también a los internos.

Características/habilidades: esto debe ser lo último. No son más que números. Los personajes del Narrador no tienen porqué construirse siguiendo las mismas líneas delicadas que los de los jugadores. Puedes asignarles todos los niveles y habilidades que desees. Si un personaje no es único e interesante, ni siquiera con los mejores números del mundo hará servicio alguno a la crónica.



El elemento importante para crear personajes memorables es evitar los estereotipos. Es fácil ser perezoso y limitarse a describir a un personaje ocasional como "Brujah anarquista", en cuyo caso los jugadores asumirán la imagen típica y las características habituales de todos los encuentros. Muy pronto todos los "Brujah anarquistas" con los que se encuentren tendrán el mismo aspecto, hablarán igual y actuarán del mismo modo. Desafía las expectativas de tus jugadores. Con un poco de trabajo puedes dar a un personaje un detalle que le haga único y que estimule su imaginación. Supón que los personajes se encuentran con un Ventrue que controla una de las mayores corporaciones de la ciudad. Un Ventrue estereotípico sería frío y arrogante, refinado y culto. Vaya. Pero, ¿qué ocurriría si el vampiro hubiera hecho *surf* durante toda su vida mortal, le hubieran obligado a dirigir la empresa de "popó" y más tarde le hubieran convertido en vampiro para reforzar el control de los Vástagos sobre la industria local? ¿Qué tipo de Ventrue sería? A veces los estereotipos tienen valor (especialmente para despistar a los jugadores), pero por lo general deben evitarse.

Al Fuego

Llevas semanas definiendo la crónica que quieres narrar, así como el mundo y los personajes que le darán vida. Has visto a los jugadores crear sus personajes y poner su pica en tu creación: ha llegado el momento de empezar. Ahora es cuando todo este trabajo empezará a demostrar su utilidad y te permitirá concentrarte en contar las historias del mejor modo posible.

Con los temas elegidos y un esquema de la crónica en la cabeza, necesitarás establecer los acontecimientos que llevarán a cada personaje al Abrazo y a la cuadrilla o manada. No es imprescindible, y de hecho muchos Narradores prefieren limitarse a describir estos detalles, realizando ciertas suposiciones con el jugador y saltando directamente a la acción. Por desgracia, esto significa perder la ocasión de interpretar lo que podría ser el acontecimiento más importante en el desarrollo del personaje.

Uno no se convierte en un monstruo con un simple juramento secreto y un apretón de manos. Todo comienza con la sangre y con un instante de enorme dolor. El terror se convierte en éxtasis, lo que anula cualquier resistencia. ¿Participó voluntariamente el personaje seducido por el Abrazo o se le obligó, sufriendo una traumática violación que le marcará para siempre? En cualquier caso, el personaje es ***asesinado***, pero no muere. Despierta, vacío y hambriento, con sus entrañas exánimes y su piel fría como el hielo. Entonces sentirá la sangre en el aire y cazará a su primera presa... Narrar la historia del Abrazo y describir aquella primera víctima es un modo excelente de resaltar los conflictos y ansias que apartan al vampiro de los mortales.

Después de que los personajes hayan recibido sus no-vidas quedará por ver cómo terminan reunidos en un grupo. Presentar a los personajes entre ellos y observar cómo se forjan sus relaciones a lo largo de la primera historia puede dar a los jugadores una mayor comprensión de la química del grupo, sirviendo para preparar el terreno para posibles conflictos. El



modo de reunir a un conjunto de personajes depende en parte del tipo de cuadrilla que vayan a formar. Algunos ejemplos:

• **La mano derecha de su sire:** un poderoso vampiro ha elegido cuidadosamente a los personajes para formar un grupo de eficaces agentes. Cada uno será escogido por sus talentos y sus contactos mortales, siendo después Abrazado (aunque a veces se pueden "adoptar" a Vástagos de otros clanes por considerarse sus habilidades especialmente útiles). Los miembros de estas cuadrillas suelen ser incluidos contra su voluntad, normalmente mediante la coacción o la manipulación, lo que puede ser el núcleo de la historia inicial.

• **Espíritus afines:** los vampiros son criaturas territoriales y solitarias por naturaleza, pero eso no significa que no puedan formar relaciones basadas en intereses comunes y experiencias compartidas. Estas cuadrillas podrían estar compuestas por diversos personajes y clanes, relacionados por una creencia o una crisis común. Supón que un grupo de neonatos se encuentra reunido al ser expulsados de sus territorios por el Sabbat. También podría tratarse de vampiros relativamente débiles que decidieran aliarse para crear zonas de caza propias con las que oponerse a las de los Vástagos más poderosos y solitarios. Posibilidades más ambiciosas incluyen la reunión para suplantar a la primogenitura de la ciudad, para resistir la influencia de la Yihad o para proteger a los mortales de los abusos de la manipulación vampírica. Las ventajas narrativas de estas cuadrillas incluyen los posibles conflictos y tensiones que puedan surgir del sentimiento de lealtad y amistad al enfrentarse a los lazos del clan.

• **Los salvajes:** se trata de la clásica cuadrilla de vampiros neonatos que se reúnen bajo los auspicios de un liderazgo carismático para defender sus terrenos de caza de cualquier intruso. Casi todas estas cuadrillas están formadas por anarquistas que no dejan de hacerle cortes de mangas al príncipe, aunque no es necesariamente el caso.

Estos grupos también se prestan a crónicas en las que los personajes son diabolistas que ganan poder acechando y matando a los antiguos de una ciudad. La diablerie es un billete hacia un gran poder, pero tiene un alto coste para la seguridad y el alma de los personajes.

• **A las órdenes del príncipe:** los personajes están unidos por su servicio al príncipe o arzobispo de la ciudad, aparentemente para realizar alguna tarea o responsabilidad específica. Los vínculos que los aten pueden ser tan informales como una promesa o un apretón de manos, o tan poderosos como la sangre compartida. Sin embargo, con la excepción de este elemento unificador, los personajes pueden ser totalmente opuestos, e incluso enemigos mortales. Se trata de una de las cuadrillas más difíciles de interpretar, ya que exige trabajo duro por parte de los jugadores y del Narrador para encontrar modos de dejar a un lado las diferencias y trabajar juntos, aunque también puede ser la base de interesantes historias.

• **Proscritos:** los personajes son parias debido a sus acciones o a su posición en la sociedad y terminan juntos por pura protección. No tendrán muchos motivos para portarse de forma altanera. Ésta es la cuadrilla típica de los Caitiff, pero puede aplicarse a vampiros de cualquier clan. Los personaje pueden haber sido vendidos por un poderoso y misterioso rival y deben unirse para limpiar sus nombre.

Para unir a los personajes en una cuadrilla se debe pensar antes si se permitirán conflictos o no entre ellos, o si se dejará que prevalezcan las lealtades y buenas relaciones previas. Los vampiros son criaturas ambiciosas y manipuladoras, e incluso dentro de una misma cuadrilla es posible que cada Vástago tenga sus propios planes y objetivos. Cuando estas metas se cruzan y chocan surge la posibilidad de tratar temas como la traición y el engaño, que el Narrador puede emplear para ilustrar de forma tenebrosa la naturaleza solitaria de todos los vampiros. La deslealtad dentro de la cuadrilla no debe forzarse solo por el bien de la crónica. Es mejor formar un grupo de vampiros con metas potencialmente opuestas; el Narrador podrá usar estas condiciones para engendrar la traición y el engaño, dejando después que los acontecimientos sigan su curso. Por ejemplo, piensa en una cuadrilla con un personaje diabolista que se alimenta de la sangre de Vástagos más poderosos por venganza, mientras que también hay un Toreador que cree estar enamorado de un poderoso miembro de la primogenitura. Podría haber otro más con aspiraciones políticas que estaría encantado de hacer aliados entre los antiguos. ¿Manipulará el diabolista al Toreador para emboscar o destruir al miembro de la primogenitura? ¿Los manipulará a ambos el arribista, asistiendo a la destrucción anterior y traicionando luego al diabolista para intentar ocupar el puesto vacante en el gobierno de la ciudad?

Creación de Historias

Hay varios elementos clave en el proceso de narración que debes tener en cuenta a la hora de desarrollar tus historias. Son la *trama*, el *conflicto*, el *escenario* y el *ambiente*.

La trama es el tema de la historia: consiste en la secuencia de acontecimientos y acciones que los personajes siguen desde el principio hasta el final. Lo primero que tendrías que preguntarte a la hora de sentarte a diseñar tu relato es cuál será la trama. Igual que con la crónica, necesitas tener una idea clara de adónde se dirigirá la historia y de cómo construirás la acción para que llegue a un final satisfactorio. Hay dos tipos de tramas: las *principales* son las historias que forman parte integral de tu crónica y que hacen avanzar el relato general. Las *secundarias* son historias inconexas que pueden o no tener algo que ver con la crónica, pero que componen distracciones entretenidas. El mejor modo de dirigir una crónica es mezclar algunas tramas secundarias entre las principales para dar algo de espacio entre los acontecimientos importantes, permitiéndote probar ideas interesantes sin poner en peligro la integridad de la historia principal.

Para las tramas principales puedes consultar el esquema de la crónica y emplearlo para sugerir el próximo paso. ¿Siguen los personajes en la ciudad conociendo a sus habitantes? Quizá deberían ser enviados como embajadores de su sire para otro poderoso vampiro, donde podrían detectar las primeras señales de malestar por la mano dura del príncipe, lo que abona el terreno para los temas que quieres explorar. El esquema que has diseñado para la crónica te sirve como referencia para la creación y dirección de las tramas principales.

Con las tramas secundarias sirve cualquier cosa. Si los jugadores lo han estado pasando fatal en una serie de historias tenebrosas y difíciles, puede que sea el momento de hacer algo siniestramente divertido para romper la tensión. Quizá encuentren a un grupo de cazadores de vampiros que compensan su falta de habilidad y conocimientos con un entusiasmo temerario y un buen montón de armas caseras. Si los personajes empiezan a lamentar su naturaleza vampírica puedes crear una historia en la que un familiar o un antiguo amante mortal descubra la verdad sobe los Vástagos. Las tramas secundarias están bien para experimentar y como elementos de transición entre dos argumentos principales.

Cualquier trama debería poder describirse con solo unas pocas frases breves:

- La cuadrilla es enviada a negociar con el Príncipe de Atlanta, pero el Nosferatu de la primogenitura intenta capturarlos por el camino.
- Los personajes son abordados por un misterioso Caitiff que busca su ayuda para investigar algunas desapariciones entre su rebaño de indigentes.
- El sire de los personajes ataca para derrocar al príncipe.

Si no puedes explicar la idea principal de la historia en un par de frases es posible que estés intentando hacer demasiadas cosas a la vez. Concentra tus ideas en uno o dos motivos centrales, desarrollando luego el curso de los acontecimientos.

Es perfectamente posible tener una trama dentro de otra, una historia que corra paralela a la principal y que concierna a uno o a más personajes. Estas subtramas están bien para desarrollar a los personajes, proporcionando conflictos adicionales y obstáculos que compliquen la resolución del relato. Estas subtramas podrían incluir la aparición del antiguo amante de un personaje, esclavo del principal enemigo de la cuadrilla. Un miembro del grupo podría ser llamado para actuar contra su propio clan, decidiendo cuáles son sus lealtades. Si se ha dedicado el tiempo suficiente a la creación de los personajes, muchas de las historias que crees tendrán complicaciones adicionales para cada miembro de la cuadrilla. Utiliza las subtramas siempre que sea posible, pero no permitas que resten eficacia al argumento principal. Incluyendo el pasado de los personajes (o sus relaciones actuales) en las historias, logras insertar más profundamente las ideas de los jugadores en la crónica y los involucras en la propia narración.

Después de determinar la trama de la historia debes concentrarte en el conflicto final. Los conflictos representan obstáculos o fuerzas opuestas que los personajes deben superar para resolver el argumento. Pueden surgir de muchas fuentes, tanto de dentro del grupo como del exterior. Supón que el sire de un personaje ha ordenado a la cuadrilla eliminar a varios sirvientes mortales importantes de un Vástago rival. Los jugadores deberán superar a los guardaespaldas y otras medidas de seguridad, operando siempre dentro de las restricciones de la Mascarada y teniendo en cuenta las consideraciones éticas. Los personajes con una Humanidad elevada podrían no estar de acuerdo con lo que, en esencia, es una serie de asesinatos a sangre fría, creando un conflicto tanto en el interior como en el exterior del grupo. Siempre que sea posible el Narrador debe fomentar este tipo de dilemas internos, ya que es el conflicto moral, más que ningún otro, el que los jugadores no pueden eliminar con la mera fuerza bruta. Les hace pensar, y no hay reto mejor que ése.

Los conflictos pueden crearse en diferentes combinaciones, siendo algunos ejemplos evidentes:

• **El choque de los Vástagos:** los vampiros siempre están enfrentados entre ellos, compitiendo por zonas de caza, influencia política, etc.

• **Las luchas entre los clanes:** en una escala mayor, los clanes de la ciudad suelen entrar en conflicto por el territorio, los recursos o los meros prejuicios. Los conflictos internos dentro de una secta pueden ser tan salvajes como las guerras "externas".

• **La lucha contra la autoridad:** las generaciones más jóvenes temen y protestan el poder de los antiguos, mientras los anarquistas con más pose que sabiduría tratan de liberarse del gobierno del príncipe o la primogenitura.

• **La prueba de la tiranía:** el poder corrompe. ¿Qué pasa entonces con el príncipe de una ciudad importante? Estos poderosos vampiros suelen abusar de su autoridad para lograr sus fines, provocando todo tipo de tragedias.

• **La Güerra de los Mundos:** la Camarilla y el Sabbat representan ideas diferentes del mundo y están enzarzados en una amarga batalla por la supremacía. Las ciudades de Europa y América son su campo de batalla.

• **El terror de la naturaleza:** los Vástagos no son las únicas criaturas que cazan en la noche. Los terrenos salvajes son el hogar de los hombres lobo, una raza de cambiaformas cuya rabia es difícil de resistir. De vez en cuando sus campañas contra los vampiros llegan hasta las mismas calles de las ciudades.

• **El peso de la máscara:** la principal ley de la Camarilla es el mantenimiento de la Mascarada, algo que ni los príncipes más déspotas se atreverían a romper. A veces hay que actuar para proteger los secretos de los Vástagos, y aunque los riesgos son grandes las recompensas son aún mayores.

• **Los sabuesos y el cazador:** ciertas agencias, dentro y fuera del gobierno, sospechan de la existencia de los vampiros y están dispuestos a dar con ellos.

• **El alma de la Bestia:** la Bestia es real, y no deja de atacar y de acosar el control de los vampiros. La batalla contra el monstruo interior es un tema central de la existencia de cualquier vampiro, así como un conflicto universal que debería aparecer, hasta cierto punto, en cualquier crónica.

Con la trama y los conflictos firmemente establecidos puedes considerar los elementos del escenario y el ambiente de tu historia. El primero es tan importante para cada una de las historias como para la crónica en general. Los detalles bien escogidos pueden evocar imágenes e impresiones que aumentan el impacto del relato. Intenta que los escenarios refuercen las sensaciones que crees adecuadas para cada historia. Por ejemplo, supón que quieres que tus personajes entren en la guarida de un poderoso Nosferatu. Tienes una imagen determinada del lugar y de las criaturas que allí habitan, así que quieres que tus jugadores sientan impotencia y desesperación:

Las escaleras del refugio están atestadas, aun siendo medianoche. Los indigentes se sientan solos o en pequeños grupos, murmurando y observando la calle con ojos furtivos y vidriosos. Tras las destartaladas puertas de madera se encuentra una amplia sala llena de formas silenciosas y quietas. Algunas duermen aferradas a bolsas de basura que contienen sus únicas posesiones, y todas está vestidas con harapos hediondos. Otras se sientan sobre cojines o se apoyan contra las paredes, mirando al techo con expresión perdida, como si estuvieran tratando de recordar quiénes son y cómo llegaron a esta terrible existencia. Al otro lado de la sala, pasados los fríos y vacíos pucheros de la sopa de beneficencia, se abre un pasillo oscuro y unas escaleras que conducen hacia abajo, a las cámaras del vampiro.

Crear el ambiente de la historia es un proceso paralelo al de la elección del escenario, ya que entre los dos se puede expresar la atmósfera que deben sentir los jugadores. Si el escenario consiste en los paisajes de la historia, el ambiente es el modo en el que eliges describir estos paisajes. El secreto para transmitir un ambiente adecuado es hacer hincapié en los detalles que exacerban esa sensación, minimizando los demás. Por ejemplo:

Miedo: para evocar una sensación de miedo pon el énfasis en las imágenes de desesperación, vulnerabilidad y horror. *Los niños os observan horrorizados con ojos abiertos y temblorosos. Se arrastran hacia atrás cuando os acercáis, gimiendo mientras se retiran hacia las sombras. Todos ellos evitan la puerta de hierro que se abre amenazadora al otro lado del sótano.*

Furia: para evocar esta sensación haz hincapié en los detalles violentos y frustrantes. *Alguien grita entre la multitud, un sonido de pura rabia, al tiempo que una botella se estrella contra el lateral de un coche. Un escaparate estalla en mil pedazos mientras el ruido de puños y bates de béisbol resuena por toda la calle.*

Soledad: la soledad se evoca mediante imágenes de abandono y desamparo. *El teatro conoció días de gloria, pero la gran marquesina está ahora apagada y los cristales de las taquillas fueron destrozados hace tiempo. En una pared pueden verse carteles amarillentos que celebran el estreno de obras protagonizadas por estrellas ya muertas.*

Desesperación: se trata de un ambiente frecuente en las historias de **Vampiro**, y surge de las imágenes de esperanzas rotas y pérdidas de la inocencia. *Construyeron el paseo a principios de siglo para los niños y los amantes, con caballitos de feria de brillantes colores y puestos para vender dulces y ofrecer tentadores premios a los viandantes. Ahora las atracciones están oxidadas y sus esqueletos crujen azotados por un viento frío. Las únicas almas que vagan junto a los puestos cubiertos de grafiti son las de los indigentes, cuya sola preocupación es conseguir una botella de vino y un lugar donde dormir.*

Un escenario cuidadosamente elegido y detallado puede despertar a los jugadores, poniéndolos en la piel de sus personajes y ofreciéndoles imágenes memorables que harán la experiencia más tangible e inmediata.

Una vez tengas todos estos elementos, deberás unirlos en escenas individuales que enganchen a los jugadores, preparando el terreno para una acción que debe concluir en el clímax, que resolverá la historia de un modo que ate los cabos sueltos y prepare el escenario para la siguiente.

El gancho: el primer paso de cualquier aventura es involucrar a los personajes y picar su curiosidad. El gancho puede ser un extraño que les pida su ayuda, una llamada urgente a la corte del príncipe o la visión de un acontecimiento repentino y sorprendente. El Narrador debe crear ganchos que apelen a las historias y personalidades de sus jugadores. Por ejemplo, un personaje que fuera detective en vida podría verse arrastrado por la investigación de un asesinato o un robo que ponga toda la historia en marcha. Si el personaje tiene ambiciones políticas puede ser atraído por la posibilidad de lograr un avance o una ventaja sobre los rivales.

Preparar el escenario: una vez tienes a los personajes interesados debes arrastrarlos a la historia y preparar los retos que aguardan más adelante. No pongas al mismo tiempo todas tus cartas sobre la mesa; el mejor modo de mantener la curiosidad de los personajes es darles solo una pieza del rompecabezas cada vez. Déjales que comprendan lo que deben lograr, dales un objetivo inmediato para llegar a su meta y proporciónales pistas de lo que podría haber más allá. Si los jugadores son listos tratarán de adelantarse y descubrir dónde les llevarán las acciones de sus personajes. Si no es así, estarán abiertos a todo tipo de giros y complicaciones de la trama que harán sus no-vidas "interesantes".

Por ejemplo, supón que descubren que un niño ha sido raptado por un Vástago desconocido. Podrían tratar de salvarlo por diversos motivos personales (uno hace todo lo posible por proteger a los niños, otro puede estar obsesionado con alimentarse de ellos y otro más podría querer recuperarlo solo para frustrar el plan del secuestrador), pero al principio lo único que tienen es el nombre del pequeño y varias declaraciones que describen el rapto. A partir de ahí deberán descubrir la identidad del secuestrador y sus motivos, que pueden dar nuevas implicaciones a la historia. ¿Qué ocurre si se trata de un poderoso miembro de la primogenitura cuyos favores llevan tiempo buscando los personajes? ¿Frustrarán sus planes y echarán a perder sus esfuerzos?

Construcción de la acción: a medida que los jugadores progresen los retos a los que se enfrenten serán más difíciles, apareciendo quizá algunas sorpresas para complicar más las cosas. Cuando diseñes una historia incluye contratiempos ocultos sobre los que los personajes no sepan nada, pero que puedan descubrirse con solo un poco de iniciativa y previsión. Por ejemplo, el hombre al que los personajes quieren raptar podría haber invertido recientemente en un par de guardaespaldas bien pagados, o los vampiros que supuestamente iban a darles información resultan estar vinculados con sangre a otro Vástago. Trata de colocar este tipo de trampas bajo los pies de los jugadores al menos una vez por historia, pero permíteles superar el problema si usan un poco la cabeza. A medida que aumenten las dificultades y las tensiones se acumulen deberás ir acercando la acción a su dramático final.

El clímax: el final de la historia debe compensar todas las penurias pasadas por los jugadores. Ésta es una regla de oro de la Narración. Los anticlímax funcionan bien en un libro, pero no cuando un grupo de personas se reúne durante horas para tratar de alcanzar un objetivo. Cuanto más tengan que soportar los jugadores y los personajes, más dramático debe ser el clímax para evitar una decepción.

Resolución: este punto, también conocido como causa y efecto, es aquel en el que los personajes ven los efectos de sus acciones y resuelven cualquier cabo suelto o pregunta que haya podido quedar en el aire. Se trata de un momento en el que se puede dejar de lado la interpretación y recurrir a una sencilla ronda de preguntas de los jugadores. Intenta describir siempre el epílogo de la historia para que los personajes puedan ver el efecto de su trabajo. Este final ayuda a construir la sensación de un "todo mayor" mientras se mantiene el interés y la curiosidad de los jugadores.





Bailar con los Muertos

No basta con diseñar una buena historia: hay que contarla bien y presentarla con detalle y energía. Cuando narres una aventura trata de obtener el máximo de las siguientes cualidades:

Descripción: haz que cada escena sea vívida y detallada. La calidad de tu descripción influye en todos los elementos de la historia, desde el ambiente que quieres crear hasta la acción de un brutal tiroteo. Describe a la gente, los lugares y las actividades de modo que atrapen los sentidos de los jugadores. No basta con decir "Tras unas horas recorriendo las calles te alimentas de un mortal que sale de la oficina". Decántate por "las calles están cubiertas por placas de hielo sucio y un gélido viento de diciembre sopla entre los edificios. Te mantienes en las sombras recorriendo callejones y aparcamientos solitarios, cualquier sitio donde dar con un mortal. Obligas a tus pulmones a tomar una gran bocanada de aire, gimiendo ante el hedor de los tubos de escape y la basura amontonada mientras buscas el menor rastro de carne y sangre calientes. El hambre afila tus sentidos, estrechando tu concentración hasta limitarla a unas pocas impresiones: la visión, el sonido y olor de tu presa. De repente oyes el eco de pasos, un par de pies solitarios cruzando el suelo de hormigón del aparcamiento. El hambre se clava en tu cerebro mientras comienzas a correr". Cuantos más detalles des más fácil será imaginar la escena y mayor vida cobrará.

Caracterización: haz que todos tus personajes sean diferentes. Para ti es diez veces más difícil que para los jugadores, que solo tienen que concentrarse en su vampiro mientras tú te ocupas del resto de la cuidad. La cantidad de atención que puedes dar a cada personaje depende, por supuesto, de lo importante que sea para tu crónica. Los principales deberán ser tratados con la misma profundidad y detalle que los de los jugadores. Métete dentro de su cabeza y utiliza su historia para determinar el tipo de personalidad que podrían tener. Dales odios, miedos y aficiones. Para los menores inventa algunas características distintivas. Hazles despistados, abrasivos o neuróticos. No te preocupe emplear las manías que veas en la gente que conoces. Además, haz que tus Vástagos sean *vampiros.* Son no-muertos, sus cuerpos están pálidos y fríos y sus personalidades reflejan sus orígenes hace cientos, miles de años. Cuanto mayor es un vampiro más introvertida y ajena es su mente. Utiliza costumbres y formas de hablar y vestir que hayan conocido en sus días como mortales.

Diálogo: va junto a la caracterización, y es posiblemente la herramienta más importante del Narrador. Cuando los personajes hablen en el juego, ya sea dentro de la cuadrilla o con un personaje del Narrador, interpreta la conversación. Podrás añadir profundidad y hacer la experiencia más inmediata mediante el diálogo, la expresión y el lenguaje corporal. Da a cada personaje una voz particular y unos gestos adecuados a su personalidad. Representar un diálogo no es sencillo, ya que precisa de una mente rápida y de capacidad de improvisación, así como de un cierto valor si eres tímido. No te pongas nervioso: estás jugando con amigos. Haz que los jugadores participen, llegan-

do a darles un punto de experiencia extra al final de la sesión si lo hacen de forma satisfactoria. La conversación es un arte y una habilidad que mejora con la práctica.

Acción: el Mundo de Tinieblas es frío y brutal, y los vampiros son el epítome del depredador humano. Haz que las escenas parezcan dinámicas y explosivas: los huesos se parten, la sangre salpica, las armas retumban y los objetos estallan ante la lluvia de balas. Haz las menos tiradas posibles en los combates, interpreta rápidamente los resultados y lánzate a una descripción frenética: (el Narrador tira los dados para el ataque de un enemigo) "El Brujah salta por encima de la barra con un gruñido y golpea con el bate a Clive. El aluminio se estrella contra su boca con un crujido y una lluvia de sangre y dientes, derribándolo". El elemento clave es la intensidad de la experiencia. No te preocupe alterar los resultados para mantener la acción en marcha.

Misterio: mantén intrigados a los jugadores. Nunca les muestres todo lo que está ocurriendo en realidad. Uno de los hechos fundamentales de la existencia vampírica es que el conocimiento es poder, así como la llave de la supervivencia. Nada en el Mundo de Tinieblas es lo que parece, y es bueno hacer hincapié en este punto mediante giros de la trama, traiciones y complicaciones ocultas en tus historias.

Acontecimientos influyentes: Vampiro es un juego para contar buenas historias, lo que requiere de una cuidadosa planificación y de una idea de dónde conducen los acontecimientos de la crónica. El problema es que en ocasiones los jugadores te ponen en aprietos. Quizá no descubran una pista imprescindible para desvelar el principal misterio de la crónica, o puede que se dirijan en una dirección totalmente inesperada y que tropiecen con una parte de la historia que en teoría aún no tenían que descubrir. Peor aún, uno de ellos consigue un golpe afortunado en un combate y acaba con el villano que debía ser el principal adversario de las siguientes doce historias. No hay soluciones sencillas para estas situaciones, pero básicamente tienes dos cursos de acción: acepta los golpes y adáptate a los cambios o utiliza tus poderes divinos para evitar el problema. Lo mejor es manipular los acontecimientos solo si como resultado de ello el juego sale beneficiado. Si los personajes no descubren una información vital, guíalos hasta ella. Si quieres que tu villano muera de un modo más dramático, ignora el resultado de la tirada de absorción y anuncia que no ha sufrido ni un rasguño. Hazlo solo cuando sea imprescindible. Es un privilegio que tienes como Narrador, pero si abusas de él los jugadores llegarán a la conclusión de que sus personajes no tienen influencia alguna sobre lo que sucede, lo que puede echar a perder el juego.

Los Mandamientos

El arte de la Narración es un proceso, como el de la creación artística, que al principio puede parecer inconmensurable. Sin embargo, las reglas básicas se pueden resumir en cinco cosas que debes hacer y otras cinco que no:

- **Involucra a los jugadores todo lo que puedas:** incorpora sus ideas e historias a tu ciudad y a tu crónica. De este modo te librarás de parte del esfuerzo de construir el universo y darás una mayor participación a los jugadores. Sus personajes deben terminar siendo los habitantes más importantes de tu crónica (aunque no necesariamente los más poderosos).
- **Cumple las expectativas de los jugadores:** recuerda que también es su juego. Necesitas tener una cierta idea de lo que esperan antes de preparar la crónica.
- **Haz tu trabajo con antelación:** cuantas más cosas tengas preparadas antes de llegar a la partida más atención podrás dedicar a contar la historia. Si te has preocupado de pensar en los posibles giros que puede tomar la aventura estarás mejor preparado cuando los jugadores hagan exactamente lo único que no habías imaginado.
- **La historia primero, las reglas después:** no dejes que el relato que quieres narrar se vea entorpecido por las reglas. Puedes hacer con ellas lo que te apetezca si de ese modo ayudas a la historia y la haces más entretenida para los jugadores.
- **Descripción, diálogo y acción:** haz que tu mundo cobre vida con descripciones vibrantes que incluyan imágenes, olores, sonidos y texturas. Fomenta la interpretación con los diálogos, empleando diferentes voces para individualizar a los personajes. Mantén el ritmo y la intensidad con una acción rápida y emocionante.

Por el contrario...

- **Evita los estereotipos:** nada aniquila más rápidamente una crónica que un desfile interminable de personajes idénticos de cartón piedra.
- **No olvides las recompensas:** si los jugadores trabajan duro y toman decisiones inteligentes, el éxito de sus personajes debe estar en proporción a los retos enfrentados. De otro modo se sentirán decepcionados y estafados.
- **No lo cuentes todo:** gran parte del reto del juego está en el misterio, en las partes de la historia que no llegas a contar a los jugadores y que los personajes deberán descubrir por su cuenta.
- **No abuses de tu poder:** tú eres el árbitro de los acontecimientos. Tu palabra es ley, pero no puedes emplear esta autoridad para obligar a los personajes a hacer lo que a ti te parece. Esto es un juego, es para divertirse y todo el mundo debería pasar un buen rato, se siga el guión o no.
- **No te asustes:** si de repente los jugadores te dejan sin suelo bajo los pies no tengas miedo de hacer un descanso para poder ordenar tus ideas. Al principio pasará con frecuencia, pero después de un tiempo serás capaz de manejar cualquier cosa que pueda suceder.



El arzobispo, hinchado con la sangre de los siglos, casi parece formar parte de su trono. Sus túnicas se pliegan sobre la madera, haciendo imposible distinguir su forma. En sus gruesos dedos sostiene una pieza de ajedrez exquisitamente tallada en marfil.

"Preciosa, ¿no es cierto?", pregunta mientras comprendo que se dirige a mí. Me hace una seña para que me acerque a inspeccionar su juguete.

No hay duda de que se trata de una obra de arte. El marfil tiene un leve tono amarillento y un grosor inusual. Es tan frío el tacto como el día en el que fue tallado. Observo la pieza y quedo impresionado. El rostro de una mujer, orgulloso y desafiante, me devuelve la mirada. Sus rasgos son afilados y aristocráticos, su melena larga, sus ropas elegantes. Da la sensación de que en cualquier momento va a cobrar vida en mi mano para reprenderme por sostenerla de un modo tan grosero.

"¿Una... reina?", pregunto.

"Por supuesto, mi chiquillo: Lucita. Desobediente, pero igualmente adorable". Desplaza su cuerpo hacia delante y me sonríe de forma paternal. "Hace décadas que no la veo, pero Vykos fue tan amable de crear la figura para mí. Ella se llevó todos sus retratos la última vez que estuvo aquí", dice a modo de disculpa.

Frunzo el ceño. "Vykos es el Tzimisce, ¿no?"

El Arzobispo Moncada asiente con tranquilidad. "Y un erudito Nodista, y un caballero... para ser un demonio".

"Lo moldeó en hueso para ti, ¿no es así?"

"Por supuesto, igual que el resto del ajedrez. Llegamos a jugar una partida". Señala una mesa cercana en la que descansa un tablero, de ébano y oro, con unas cuantas piezas encima. Me acerco y examino la situación. El primer trebejo en el que reparo es un peón negro. Tiene mi rostro.

"Es una pena", murmura Moncada muy cerca, "que casi todas las piezas hayan sido eliminadas..."



Capítulo Nueve:

Antagonistas

El Mundo de Tinieblas alberga muchos otros terrores además de los Vástagos. Aunque son los vampiros los que están más relacionados con la sociedad mortal (no podía ser de otro modo, dados sus apetitos), hay otros monstruos en los oscuros rincones de la Tierra. Muy pocos son amigos de los Vástagos y algunos llegan a ser enemigos irreconciliables. Por desgracia, y a pesar de su inmortalidad, los vampiros saben muy poco sobre sus costumbres.

Este capítulo presenta información básica sobre los enemigos más habituales de los Cainitas, incluyendo ejemplos que representan los arquetipos de estas criaturas.

Cazadores de Brujas

Es tentador, después del Abrazo, comportarse como un salvaje entre la sociedad mortal ignorando a los insectos que te rodean. Los vampiros más antiguos saben que es una gran equivocación, por lo que los señores de la Camarilla hacen cumplir la Mascarada por encima de todo. En la Edad Media la población, liderada por la Inquisición y alertada por las atrocidades de los vampiros, estuvo a punto de acabar con la sociedad de los no-muertos. ¿Qué no podría hacer, se pregunta temeroso el Círculo Interior, una población humana de seis mil millones armada con napalm, balas de fósforo y armas nucleares para deshacerse de los parásitos?

La mayoría de los mortales, cegados por la superstición y la ciencia, ignoran a los vampiros que viven entre ellos, pero algunos saben... y temen. Los mortales que persiguen a los Vástagos son conocidos como cazadores de brujas, igual que los antiguos Inquisidores. La mayoría no son más que eso, agentes de una Iglesia hostil. Algunos humanos en agencias gubernamentales, sociedades secretas y organizaciones criminales también tratan, con diferente profundidad y hostilidad, con los Vástagos.

La Inquisición

Los historiadores piensan en la Inquisición como en ese aterrador rostro que la Iglesia Católica mostró al mundo desde 1231 hasta 1834. Sin embargo, los vampiros con un mínimo sentido de la conservación saben que esta organización no desapareció en el siglo XIX, sino que ha llegado hasta nuestras noches y que es más terrible que nunca. Pocos mortales producen tanto miedo entre los vampiros más conscientes como los Inquisidores.

El público en general, los historiadores e incluso algunos de los más altos dirigentes de la Iglesia (como el Papa) no saben nada de las modernas actividades del grupo, que hace todo lo posible por mantener en secreto su existencia. La Sociedad de Leopoldo, el nombre que adopta hoy en día, está compuesta principalmente por católicos, aunque no de forma exclusiva. Miembros de otras fes se dedican a la erradicación de los vampiros y otras entidades sobrenaturales, un objetivo que la Sociedad ha perseguido desde hace 17 años bajo la guía de Monseñor Amelio Carpaccio. Sin embargo, después del infarto que acabó con su vida hace un año, la organización se enfrentó a una crisis interna que se había ido fraguando desde hacía una década. Durante ese tiempo, el ateísmo del siglo XX había llevado a casi todos los Inquisidores (salvo a los más fanáticos) a concluir que el Apocalipsis no era inminente, y que al menos no se produciría al final del segundo milenio... si es que llegaba alguna vez. Sin embargo, todos los miembros de la Sociedad estaban seguros de que las fuerzas del Adversario en la Tierra tratarían de obtener poder en este punto de inflexión, posiblemente llevando a cabo algún devastador sacrilegio a escala mundial. Aunque algunos temían que el Redentor no regresara nunca (aunque nadie lo decía), todos reconocían la amenaza real que las criaturas de las tinieblas representaban para la humanidad. Peor aún, la misma población por la que los Inquisidores arriesgaban sus vidas parecía dispuesta a emular, incluso a abrazar a estas criaturas malvadas. La moral de la Sociedad recibió otro golpe debido a la creciente controversia sobre la tortura, que el propio

Carpaccio había condenado oficialmente como una herramienta inaceptable. Por supuesto, esta práctica siguió siendo la regla clandestina de muchos miembros de la Sociedad, que de otro modo daban la guerra por perdida.

Todo este miedo e incertidumbre se combinaron para allanar el camino a una líder que creía en sí misma y en sus técnicas (especialmente en aquellos 212 métodos agonizantes que "redimió" en su primera actuación como Inquisidora General): la austríaca Ingrid Bauer, conocida a sus espaldas como "La Primera Dama de Hierro".

Los vampiros no eran conscientes de lo relativamente sencilla que había sido su no-vida durante el mandato de Carpaccio. Desde luego, en los años de presidencia del venerable cazador se había producido, directa o indirectamente, la destrucción de muchos, muchos Cainitas y ghouls, lo que había creado en los vampiros una sensación de alerta y prevención hacia la Sociedad. A pesar de todo, siempre había algún Vástago lo suficientemente arrojado (o estúpido) como para enemistarse con la Inquisición, además de otros lo bastante astutos como para emplearla como un peón más en la Yihad. Ahora los antiguos hablan de Inquisidores que han traicionado a sus maestros Cainitas, un Ventrue de alto rango y su rival Lasombra. Supuestamente, ambos Vástagos siguen sufriendo en alguna mazmorra desconocida todo tipo de torturas a manos de los cazadores. Los neonatos hablan de cuadrillas vencidas por miembros de la Sociedad de Leopoldo que muestran una inusitada ferocidad con sus espadas. Lo que más preocupa a los Hijos de Caín son los recientes informes sobre asaltos con napalm contra antiguos refugios, algunos de ellos guaridas que habían permanecido décadas invioladas.

Bauer, por supuesto, es la fuerza detrás de todas estas actividades. Solo un puñado de antiguos sabe lo suficiente como para llegar hasta ella, ya que su ascenso al poder coincidió con una gran purga de elementos desleales en las filas de la Inquisición. Los Censores acabaron prácticamente con todos los miembros que actuaban como espías para los Vástagos, con un porcentaje considerable de aquellos que "simpatizaban" con la maldición de los Condenados y con unos pocos inocentes que aprendieron el verdadero significado de sufrir por una causa. Muy pocos topos sobrevivieron a esta "Inquisición de la Inquisición", y ahora viven aterrados ante la posibilidad de ser descubiertos. Por lo general sus maestros Cainitas los han abandonado, ya que temen una trampa que pueda conducir hasta ellos.

Entre muchos miembros de la Sociedad corren nuevos aires, aunque también sobreviven viejos males disfrazados de forma diferente. Mientras Bauer supervisa que todos los fuegos estén encendidos, todos los tornos engrasados y el plomo fundido en los calderos de las mazmorras de cinco continentes (Asia sigue desafiando a la organización), el uso de la tortura vuelve a convertirse en un asunto espinoso. Hace poco una mayoría pedía la reinstauración de estos métodos, pero ahora existe una minoría silenciosa que no tolera este salvajismo. El verdadero problema es que este dilema moral está erosionando una de las armas más poderosas de la Inquisición contra los vampiros: la Fe Verdadera. Esta cualidad inherente a ciertas personas puede repeler a un vampiro sin tener que recurrir a las cruces, al agua bendita o a cualquier otro símbolo sagrado (que, de hecho, son inútiles en manos de los no creyentes). Monseñor Carpaccio comprendía de forma muy personal el efecto negativo para el alma y la fe que tenía la tortura de cualquier criatura, incluso las no-muertas. No veía la rápida destrucción de los vampiros como una muerte (*"Sono già morti"*, le gustaba decir. "Ya están muertos"), sino como un acto de misericordia. La tortura, sin embargo, la consideraba un descenso hasta la repulsiva crueldad del enemigo. La Inquisidora General Bauer, convencida de la justicia de su cruzada y de sus métodos, es inmune a estos dilemas. Es interesante ver que se trata de uno de los pocos Inquisidores con gran experiencia como torturadora *y* con una impresionante Fe Verdadera. Las dos cosas no siempre son exclusivas, pero es frecuente.

La Sociedad de Leopoldo puede terminar pagando un alto precio por elegir a Bauer como líder. Lo cierto es que está librando la guerra santa contra los Vástagos y su calaña (ve a los hombres lobo, entre otros, como peones de lo vampiros) que muchos reclamaban (y necesitaban). Con las escuelas de combate que ha creado en el desierto Black Rock de Nevada y el Pirineo español está mejorando la preparación de su grupo para la lucha. Ahora todos los Inquisidores llevan un bastón-estoque que saben utilizar con gran habilidad. La propia Bauer instruye a sus subordinados en las técnicas apropiadas para organizar congregaciones y crear turbas. Por desgracia, no ha conseguido restañar los daños espirituales de sus tropas, que son muchos. El alcoholismo, la depresión y la adicción a la pornografía abundan en la Sociedad de Leopoldo. Además, no es inconcebible que parte de la elite ética de la Inquisición pueda separase de sus camaradas por el asunto de la tortura, aunque suele tratarse de gente extremadamente leal. Respecto a Bauer, si llega a inquietar lo suficiente a los vampiros (y *debería*) podría convertirse en el Inquisidor General más breve del siglo.

Después de todo, *es* la Dama de Hierro original.

Inquisidor

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Armas Cuerpo a Cuerpo (bastón-estoque) 3, Conducir 1, Esquivar 2, Expresión 2, Ocultismo 3, Pelea 2, Sigilo 2, Teología 3

Humanidad: 5 a 10 (pueden ser santos, o gente tan depravada como los monstruos que combaten), **Fuerza de Voluntad:** 9

Equipo: bastón-estoque, rosarios, crucifijos, estacas, Biblia, soplete de propano.

Nota: algunos Inquisidores tienen Fe Verdadera 1 ó mayor. Estas gente suelen tener, aunque no necesariamente, Humanidad 9 ó 10.

Gobierno

Cualquier cosa que consiga un gobierno mortal en el Mundo de Tinieblas raya en lo milagroso, dadas las influencias ejercidas por conspiradores, sociedades secretas y cábalas diversas demasiado numerosas como para indicarlas (y eso sin contar las innumerables facciones vampíricas a las que les gusta considerarse titiriteros de los titiriteros). Hasta cierto punto los esfuerzos de todos estos conspiradores se cancelan mutuamente o tropiezan con cosas tan mundanas como la burocracia o la avaricia.

A veces se producen milagros en medio de este caos (o, como con el "reciente descubrimiento" por parte de la NSA –

Fe Verdadera

La Fe Verdadera es un Rasgo especial que poca gente posee en el Mundo de Tinieblas. Aunque muchos mortales son más o menos devotos de alguna creencia, muy pocos sienten el ardiente fanatismo y la convicción profunda que puede protegerles de criaturas como los vampiros. Aunque las leyendas muestran a los Condenados como seres repelidos por las cruces, la Fe puede manifestarse en cualquier forma religiosa. Un judío devoto podría ser capaz de protegerse con una estrella de David o un taoísta mediante determinadas plegarias, mientras que un cristiano sin Fe Verdadera descubriría que su crucifijo no tiene poder alguno.

Este Rasgo no se aumenta necesariamente mediante la experiencia. Es cierto que pueda subir como resultado de algún suceso, pero se trata de algo más vital, de una medida de la convicción y la fuerza mental. Tampoco es una capacidad que proceda de una fuente externa, como Dios o un ángel. Sean o no correctas sus ideas, esta gente cree en ellas tan fervientemente que su convicción les protege. A discreción del Narrador, la Fe debería aumentar o disminuir para reflejar la certeza y el fervor religioso.

La Fe Verdadera, como cualquier otro Rasgo, tiene una puntuación de 1 a 5. La protección otorgada depende de su nivel, tal y como se describe a continuación. Por supuesto, todo esto no son más que guías. El Narrador puede alterarlas como crea conveniente para aumentar la emoción de sus historias.

• Cualquier personaje con Fe puede intentar protegerse de los vampiros enarbolando su símbolo sagrado o rezando (éste es el estereotipo de Hollywood del vampiro aterrado por el crucifijo). Se tira Fe contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del vampiro. El número de éxitos indica los pasos hacia atrás que el Vástago estará obligado a dar. Si no se logra ninguno el vampiro no tendrá que retroceder, pero tampoco podrá avanzar. Un fracaso indica que el Vástago no sufrirá restricción alguna. Además, si se toca su cuerpo con la cruz, Biblia o cualquier otro símbolo se causará un nivel de daño agravado por quemaduras.

•• Un mortal con una puntuación de 2 puede resistir la Dominación vampírica gastando Fuerza de Voluntad (un punto suele proteger varios turnos).

••• Una persona con Fe 3 puede sentir la presencia de un vampiro. No tendrá que intentarlo de forma consciente, pero sí estar en un entorno pacífico y tranquilo (quizá solo y meditando, rezando, leyendo la Torah o la Biblia, etc.). No sentirá al vampiro si está preocupado (p.e., discutiendo) o en un lugar ruidoso y atestado (en medio de una multitud, en un gran banquete, etc.). Esta habilidad no es infalible; el Narrador debería dejar detectar al vampiro solo si la situación es conveniente. Es posible que la persona no sepa exactamente qué es lo que está sintiendo, solo que cerca hay algo impuro o malvado.

•••• No puede ser convertido en ghoul y es inmune a las Disciplinas que alteran la mente, como Presencia y Ofuscación.

••••• La persona es tan pura y santa que puede inundar a un vampiro con sentimientos de autodesprecio, disgusto, terror e incluso dolor físico. Cualquier Vástago que oiga sus plegarias, sus salmos o incluso que sea tocada por ella podrá ser obligada a huir inmediatamente. Un vampiro incapaz de escapar se convierte en una criatura temblorosa que se agita y grita tirada en el suelo pidiendo perdón. Para evitar huir el vampiro deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad por turno o hacer, también cada turno, una tirada de Resistencia (dificultad 5 + la propia Inteligencia). Es correcto: cuanto más inteligente es un vampiro, más torturada y culpable se sentirá su alma.

En teoría un mortal podría tener una Fe superior a 5, pero se trataría de uno entre mil millones, el tipo de gente a la que se venera como a un santo. No es probable que entren en la crónica (y desde luego nunca más de una vez), pero en ese caso sus poderes serían enormes.

Existe un modo sencillo para detectar a aquellos con Fe Verdadera (aparte de la amarga experiencia): la Percepción del Aura. Un mortal con Fe ve su aura alterada de forma permanente para adoptar una especie de "halo" dorado o plateado alrededor del cuerpo. La fuerza de la creencia se manifestará en el brillo del halo. Evidentemente, está señal no es perceptible a simple vista: hay que emplear Auspex.

Recuerda que la Fe representa el total compromiso de alguien con sus creencias, por lo que actuará en consecuencia. Aquellos con una puntuación elevada pueden parecer fanáticos, incluso locos para todos los demás.

Por lo general los Cainitas no pueden tener Fe Verdadera, ya que suelen considerarse Condenados. Piénsatelo con mucho, mucho cuidado antes de permitir ningún vampiro con este poder.

Agencia Nacional de Seguridad– de la amenaza vampírica, mediante un literal mecanismo del caos).

Por sendas tortuosas la NSA, un brazo de información de la inteligencia de los EE.UU., consiguió unos dispositivos capaces de distinguir a los vampiros y los ghouls de los mortales. Con sorprendente velocidad y total secreto, la organización desplegó estos "sensores caoscópicos" en lugares como el Aeropuerto Internacional de Dulles, el Pentágono, el Capitolio y la Casa Blanca, haciéndolos pasar por nuevos detectores de metales. De momento, nadie ajeno a la agencia conoce la naturaleza de estos nuevos controles de seguridad, incluyendo a los propios operarios de los diversos detectores de metales, que siguen funcionando del modo habitual. Ni siquiera el presidente es consciente de que diariamente él y su equipo son monitorizados por agentes de la NSA en busca de los denominados "cuerpos negros", una referencia al aspecto de los Cainitas al ser observados mediante el *caoscopio*. Del propio personal de la NSA, solo tres personas en posiciones importantes conocen la verdad: el General Rex Shivers y los Coroneles Alec Tiley y George Johnstone. Si se suma a los encargados de monitorización, el total asciende a poco más de dos decenas.

La discreción del grupo en este asunto procede, en parte, de los procedimientos establecidos. Los espías, atrapados en su



paranoia, no confían en nadie, *especialmente* en las demás agencias. La gente de Shivers ni siquiera comenta al resto del personal de la propia NSA lo que sabe sobre la infiltración gubernamental de estos misteriosos cuerpos negros. Además, existe la duda de hasta dónde llega la influencia de estas entidades inhumanas: ¿controlan ya el FBI, la CIA, el Congreso, al presidente? Pero hay algo todavía más importante, y es la incertidumbre: la NSA sabe que esos seres no son humanos, pero aún no comprende exactamente su naturaleza.

Frustrar los planes de estos espías secretos es el motivo por el que emplean el caoscopio, y es algo que no deja de darles vueltas por la cabeza desde la primera vez que vieron una demostración del aparato en el cuartel general del Ala de Investigación Paranormal en Vermont. Cuando el General Shivers vislumbró los fantasmas que habitaban en el Inframundo sugirió que los científicos del AIP podrían haber descubierto una dimensión paralela, no una existencia en el más allá. Ordenó inmediatamente el aumento de las medidas de seguridad en el laboratorio y la instalación de una versión avanzada del caoscopio en la Casa Blanca. Cuatro meses y mil millones de dólares después, este veterano de la Guerra Fría se encontraba buscando a las criaturas que había contemplado en Vermont. Lo que vio en realidad fue a varios ghouls y a un vampiro atendiendo a una cena oficial, pero comprobó que era fácil confundir caoscópicamente a estas criaturas con los muertos descarnados que ya había observado. La conclusión a la que llegó era totalmente razonable: que "sus" entidades transdimensionales estaban poseyendo al personal gubernamental de Washington para manipular al presidente. Estaba equivocado, pero de un modo extraño no dejaba de tener razón.

Hasta cierto punto, el triunvirato militar de la NSA está "reinventando la rueda" con sus nuevos y caros juguetes. Además, si alguien se hubiera molestado en observar con infrarrojos a esos helados Cainitas se hubieran podido ahorrar unos cuantos dólares. Aun sin este equipo el General Arthur Clifford, predecesor de Shivers, tenía una idea mucho más precisa de la naturaleza de los Vástagos. Por desgracia ese conocimiento era mutuo, y algunos elementos Cainitas desconocidos fueron capaces de desacreditarle y lograr su relevo. Shivers, Tiley y Johnstone llegaron a la cúpula de la NSA porque eran escépticos sobre los temas sobrenaturales (en contraste con la imagen engañada y exageradamente crédula que se logró dar de Clifford antes de su caída). A pesar de todo, los recién llegados saben ya gran parte de lo que él descubrió (y algunas cosas más), aunque interpretan los datos de forma diferente. Son conscientes, por ejemplo, de los traidores en su organización, los agentes Bruce Higgins y Felicity Price. Lo que es más importante, la NSA también ha identificado a los vampiros que controlan a estos dos peones. La agencia ya está catalogando a los que denomina "extradimensionales conocidos" y a sus contactos "normales". A medida que Shivers y su grupo comienzan a comprender el alcance de la influencia de los Vástagos en el comercio, los medios de comunicación y el gobierno, la "guerra de reconocimiento" que libran parece cada vez más un lujo. Cuando llegue el momento, los agentes que han estado entrenando con armaduras lunares, inhibidores de aura y máscaras de espejo conocerán en primera persona aquello a lo que se están preparando para combatir. Será entonces cuando los Hijos de Caín descubrirán el error de ignorar la tecnología, igual que los maestros de esa tecnología descubrirán que el mundo es mucho más extraño de lo que la ciencia y la razón pueden explicar.

Por supuesto, las demás agencias federales de inteligencia y de seguridad (e incluso el personal civil de la NSA que no tiene nada que ver con este grupo) siguen operando igual que

antes de la invención del caoscopio. En el FBI y en la CIA solo unos pocos agentes (algunos de ellos topos colocados hace tiempo por el General Clifford) tienen la menor pista sobre la actividad sobrenatural. El Departamento de Asuntos Especiales del FBI, por ejemplo, solo sobrevive gracias al incombustible apoyo del Senador Jesse Grubbholb. Después de todo, la caída de Arthur Clifford no ha facilitado la obtención de fondos federales para la investigación sobrenatural.

A pesar de todo, el proceso burocrático para conseguirlos sería impresionante. En el Centro de Control de Enfermedades de Atlanta hay varios agentes situados estratégicamente, casi todos bajo control mental vampírico, que acallan cualquier incidente con sangre o cadáveres "extraños" (es decir, Cainitas). La falta de servidores vinculados en estos lugares ha sido un esfuerzo de los diferentes Vástagos para evitar a los epidemiólogos curiosos, ya que la vitae vampírica podría ser detectada incluso en la sangre de un ghoul. Sin embargo, esta precaución también impide que los conspiradores sean detectados por el caoscopio, ya que estos aparatos son incapaces de detectar a las víctimas de la Dominación. A pesar de todo, solo bastaría una pequeña prueba que no lograra ser interceptada por estos agentes vampíricos para permitir a los legítimos detectives de enfermedades hacerse una idea del alcance de la realidad. Las cosas son similares en las fuerzas de seguridad municipales y estatales: existe un gran número de policías, sheriffs y agentes que tratan de hacer su trabajo totalmente ajenos a las diversas facciones que, por las noches, tratan de influir en ellos o interrumpir sus investigaciones. Existen policías ghoul, pero casi todos están bajo el radar de la NSA. En lo que respecta a las altas esferas, los intentos por preservar la Mascarada o por descubrirla, por detener a alguien o por dejarlo libre, suelen terminar cancelándose.

Ejemplo de Agentes Gubernamentales

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Armas cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 3, Atletismo 2, Conducir 3, Esquivar 3, Informática 1, Investigación 4, Ocultismo 1, Pelea 3, Política 2, Sigilo 2

Humanidad: 6-8, **Fuerza de Voluntad:** 7

Equipo: pistola pesada, traje negro, gafas de sol, placa e identificación, equipo de vigilancia electrónica.

El Arcanum

Los miembros de esta sociedad secreta están entre los principales mortales en el estudio de los aspectos sobrenaturales del Mundo de Tinieblas. Son eruditos, bibliotecarios y arqueólogos, herméticos y herbolarios, cabalistas, criptógrafos y estudiantes de lo oculto. Desde la era victoriana, los 300 académicos y exploradores del Arcanum se han aventurado en las esquinas más remotas y extrañas del mundo para descubrir todo lo posible sobre lo invisible y lo desconocido.

Hace mucho estos mortales descubrieron que, en ocasiones, lo invisible y lo desconocido tiene colmillos afilados y apetitos de lo más desagradable. También aprendieron que a los vampiros no les gusta que les investiguen, algo que dejaron bien claro cuando prendieron fuego en 1910 a su sede en Boston. La pérdida de vidas y la destrucción de libros irremplazables (probablemente más lo segundo que lo primero) hizo que el Arcanum dejará de curiosear en los asuntos de los Vástagos. A pesar de todo, los vampiros siguieron siendo uno de los centros de su curiosidad... y de su culpa colectiva. Muchos consideraron que cerrar los ojos ante las actividades de los vampiros era convertirse en cómplices del genocidio.

Últimamente, y con el desconocimiento de sus compañeros, varios miembros han empezado a tomar medidas en este sentido. Sin embargo, el Arcanum no es una organización para estúpidos y muy pocos se consideran guerreros, así que "medidas" se refiere a una juiciosa síntesis y redirección de la información. Varios de los golpes más recientes de la Inquisición (sobre la que la organización también descubrió mucho hace tiempo) contra guaridas de los Vástagos tuvieron su origen secreto en los archivos del Arcanum. Del mismo modo, el reverendo Jebediah Brown, un cazador independiente y antiguo Arcanista, aún cree que su robo de material de la organización no ha sido detectado, cuando en realidad se ha convertido en otra herramienta en una intrincada guerra de salón.

Ni siquiera todos los participantes del Arcanum en estas "campañas" son conscientes de los esfuerzos de los demás. Debido al riesgo que representa la investigación sobre los vampiros, estas prácticas son motivo de expulsión. Por eso son grupos de dos o tres a lo sumo los que se dedican a pasar información a los diferentes grupos de cazadores, extremando siempre las precauciones para mantener el anonimato. Nadie se arriesga tanto en estos juegos clandestinos como Sandeep D'Souza, Canciller de la sede de Nueva Delhi y heredero de la Gran Cancillería del Arcanum. Sin embargo, éste cambió por completo después de ser rodeado por vampiros salvajes del Sabbat el año pasado en Francfort y ver de cerca sus atrocidades. Aún no comprende porqué fue perdonado, lo que aumentó aún más su sentimiento de culpa y le llevó a adoptar su actual curso de acción. D'Souza se siente incómodo utilizando a la gente como peones contra los Vástagos, pero considera inaceptable la inactividad.

Casi todos los buscadores de misterios de la organización siguen encontrándose con los vampiros del mismo modo que siempre: en momentos y lugares inesperados. Ha sido analizando los informes de miembros que buscaban cosas completamente diferentes (como el Grial) como D'Souza y los suyos han logrado localizar muchos refugios. Por supuesto, bastantes de sus suposiciones se basan en el lugar donde supuestamente desaparecieron sus colegas.

Erudito del Arcanum

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Academicismo 4 (o mayor), Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Ciencia 3, Conducir 1, Esquivar 1, Etiqueta 1, Expresión 2, Informática 3, Investigación 3, Lingüística 2 (o mayor). Ocultismo 4

Humanidad: 8 **Fuerza de Voluntad:** 7

Equipo: ordenador portátil, gran biblioteca, coche grande, parafernalia ocultista, cuenta bancaria importante

Criminales

Los Vástagos cimentaron hace ya mucho tiempo su influencia sobre sectores de *La Cosa Nostra*, la mafia rusa, los cárteles de Cali y Medellín y sobre diferentes bandas callejeras, de motoristas

o de etnias determinadas. Los vampiros utilizan a estos criminales como carne de cañón, como obstáculo contra las autoridades, como cabezas de turco cuando las escaramuzas de la Yihad atraen la atención de los medios de comunicación libres de su influencia e incluso como un sustento al que no se echará de menos si el Cainita pierde el control. Dado lo supersticioso y lo ignorante de muchos de estos elementos, los rumores de que el "Jefazo" puede ver a través de las paredes o tragarse los balazos pueden ser de gran utilidad. Sin embargo, casi todos los Vástagos optan por ejercer su voluntad en secreto, por lo que muchos matones desconocen la existencia y los objetivos de los vampiros.

Últimamente ha habido alguien alterando esta ecuación. Algunos criminales de nivel medio cuidadosamente elegidos, incluyendo a varios lugartenientes de la Mafia, a jefes de la *Organizatsiya* y a líderes del Cártel de Cali han estado recibiendo lecciones sobre la historia, la morfología y las estructuras del poder Cainita. Estos informadores son calculadores, saben muchas cosas y comparten retazos de su conocimiento con aquellos que pueden incitar la actuación de un jefe o una banda contra un vampiro específico o contra todos ellos en general. Jugando con los miedos y ambiciones de los humanos, estos misteriosos visitantes ya han iniciado lo que promete ser una guerra de bandas de proporciones épicas (por no decir apocalípticas).

En varios barrios de Nueva York, por ejemplo, la violencia callejera ha alcanzado cotas nunca vistas. Cuando un extraño de pelo *rasta* se presentó a los miembros de las bandas de la droga de Montego Bay, demostró tener poderes sobrenaturales, aseguró ser un mensajero de Jah y engañó al líder Cainita del grupo para que revelara su verdadera naturaleza, las cosas se pusieron feas rápidamente. Se produjo un conflicto entre bandas, ya que varios *mafioski* de Brooklyn, armados con estacas y AK-47, se unieron a la fiesta. En Manhattan, vampiros Giovanni reaccionaron con dureza después de que algunos de sus colegas colombianos, normalmente civilizados, atacaran un refugio del clan y destrozaran a varios ghouls con sierras mecánicas. Conflictos similares se han producido en Miami, Los Angeles y Chicago.

Casi todos los Vástagos afectados reaccionaron con la suficiente velocidad como para evitar la primera oleada de violencia. De hecho, la única baja vampírica fue Red Simon, el desafortunado jefe del grupo de Montego Bay. Ni los esfuerzos aislados ni los concertados han conseguido, de momento, sofocar estos conflictos. La violencia y la presencia del Sabbat por todas partes han impedido la investigación de los Justicar de la Camarilla en las ciudades afectadas, pero ninguno de estos factores ha evitado la comprensión generalizada entre los Vástagos de que todos estos acontecimientos forman parte de una campaña orquestada. Hay un detalle que se repite en todos estos informadores: aunque varían en raza, género y descripción, siempre se identificaban a sí mismos como "Caitiff".

Por supuesto, este detalle fue recibido entre los Cainitas con consternación y escepticismo. Parecía un intento demasiado burdo de dividir a los suyos, así como una actuación sin sentido por parte de estos vampiros desposeídos. En cualquier caso, fuera quien fuese el responsable de esta guerra (en todos los sentidos), parecía conocer la cultura de los Vástagos. Los responsables (o responsable, ya que algunos sospechan de un único metamorfo de algún tipo) deben ser sobrenaturales, ya que muchos de los informadores aseguraban ser ángeles que ayudaban a redimir el "alma inmortal" de los gángsters y mostraban extrañas habilidades. Por desgracia para los Cainitas, muchos criminales son susceptibles a este tipo de argumentos.

Las consecuencias inmediatas de esta acción enemiga incluyen la pérdida de utilidad de los criminales organizados para los Vástagos, así como la irritante posibilidad de que haya que realizar purgas en las bandas controladas. La alternativa a largo plazo es menos agradable, ya que a algunos Vástagos les preocupa que a este paso puedan ponerse de moda las recompensas por sus cabezas. El ambiente en las calles de las grandes ciudades es decididamente tenso, y solo los más poderosos (o temerarios) Cainitas supervisan ya directamente sus órganos criminales. Aún es pronto para saber si la situación empeorará más todavía (debido especialmente al anonimato del culpable).

Jefe Criminal

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 3 (o mayor), Atletismo 1, Callejeo 3 (o mayor), Conducir 2, Esquivar 3, Finanzas 2, Pelea 3, Seguridad 3, Sigilo 2, Subterfugio 2

Humanidad: 6 (a menudo menos), **Fuerza de Voluntad:** 6

Equipo: ametralladora, chaleco antibalas, coche medio, disquetes ocultos con la descripción de las operaciones.

Este ejemplo representa a un miembro razonablemente duro y capaz del mundo criminal. Los "soldados" serán menos formidables, mientras que un Don de la Mafia o similar tendrá Atributos Mentales más altos y más Conocimientos.

Ghouls

La sangre de vampiro tiene un gran poder, un poder que puede ser transmitido. Los Vástagos descubrieron hace mucho que los mortales que bebían sangre de vampiro recibían habilidades y apetitos sobrenaturales. Pronto se convirtió en práctica habitual mantener a algunos sirvientes especiales a los que se suministraba vitae y se vinculaba para crear seres terriblemente leales e inmortales: los ghouls.

La mayoría existe por capricho de sus creadores (maestros) y ofrece su lealtad a cambio de vitae. Como son tan susceptibles al vínculo de sangre como cualquier otro, suelen servir de forma totalmente devota. Si un mismo *domitor* dispone de varios ghouls pueden existir celos por recibir la atención del señor. El ánimo de los ghouls sufre bruscos cambios, dependiendo de la droga que corre por sus venas. Suelen caer presa de accesos de furia y ansias terribles. Desde luego, su destino no es agradable.

Todos los ghouls comparten las siguiente características:

- No envejecen mientras tengan sangre de vampiro en sus sistemas. Sin embargo, una vez hayan superado su esperanza de vida normal deberán tomar vitae constantemente, o envejecerán a toda velocidad hasta morir y descomponerse. Este proceso podría producirse en cuestión de días o, en el caso de los ghouls más viejos, en minutos.
- Pueden utilizar la vitae en sus cuerpos para curarse como los vampiros, o para aumentar sus características Físicas de un modo similar. Los ghouls absorben el daño contundente como



los demás mortales (no dividen el total por la mitad). Sin embargo, mientras les quede vitae podrán absorber el daño letal. Un ghoul que no utilice vitae para recuperarse se curará como un mortal (página 219).

• Todos los ghouls aprenden Potencia 1 a los pocos minutos de ingerir sangre de vampiro por primera vez, y pueden también aprender Fortaleza. Normalmente no les es posible pasar del primer nivel en estas Disciplinas, pero algunos pueden superar esta barrera. Los límites superiores de la capacidad de un ghoul suelen depender de la generación de su domitor.

• Un ghoul puede aprender otras Disciplinas conocidas por su domitor, pero se trata de un proceso arduo y lento.

• La sangre vampírica afecta al ghoul tanto física como psicológicamente. Son capaces de entrar en frenesí, aunque la dificultad suele ser dos puntos más baja.

• Algunos ghouls antiguos llegan a desarrollar efectos secundarios que recuerdan a la debilidad del clan de su maestro. Por ejemplo, uno que beba demasiada vitae de Nosferatu podría desarrollar úlceras y llagas, mientras que el servidor de un Ventrue podría descubrir apetitos cada vez más exigentes.

Se puede encontrar más información sobre ghouls de todo tipo (incluyendo la posibilidad de interpretarlos como personajes) en el suplemento **Ghouls: Adicción Fatal**.

Ayuda de Cámara de Confianza

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 2, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Empatía 3, Esquivar 2, Etiqueta 4, Finanzas 2, Informática 1, Liderazgo 2, Lingüística 1, Medicina 2, Ocultismo 1, Pericias 2, Subterfugio 3

Disciplinas: Potencia 1, posiblemente otra a nivel 1

Humanidad: 7, **Fuerza de Voluntad:** 4

Guardaespaldas Ghoul

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2 (posiblemente más), Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4, Atletismo 2, Callejeo 2, Conducir 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Investigación 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Pelea 4, Sigilo 3

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1, posiblemente otra Disciplina a nivel 1

Humanidad: 5, **Fuerza de Voluntad:** 5

Hombres Lobo

Los vampiros son criaturas urbanas, y siempre lo han sido. Sin embargo, no es sólo el fácil acceso a las presas lo que les hace recluirse en sus dominios en las ciudades. Muchos de los que tratan de atravesar los campos desaparecen sin llegar nunca a su destino, muertos por las garras de unos viejos enemigos de los Cainitas: los Lupinos, u hombres lobo.

Ni siquiera los más antiguos historiadores de los Vástagos pueden decir cuándo comenzó la guerra entre estas dos razas. Por lo que se sabe, el odio mutuo que se profesan podría ser tan antiguo como ellos mismos y, como ocurre en estos conflictos, cada muerte alimenta las llamas hasta convertirlas en un infierno.

Ningún vampiro puede salir intacto de un enfrentamiento con una manada de hombres lobo; la leyenda dice que incluso algunos Matusalenes cayeron por las garras de los Lupinos (o por los colmillos de su propia gente poco después, debilitados como estaban después de una victoria).

Esta guerra entre Vástagos y Lupinos continúa hoy en día. Los vampiros odian e incluso temen a los hombres lobo y sus ataques salvajes. De la perspectiva de éstos poco se puede decir. Algunos estudiosos del saber oculto postulan con que los lupinos tratan de destruir la civilización moderna, reduciendo a la humanidad al tribalismo primitivo para poder gobernar una vez más sobre un mundo salvaje. Si esto fuera cierto los vampiros, como señores de los territorios urbanos, estarían "en su camino". Otros opinan que los hombres lobo parecen capaces de "oler" a los vampiros, a los que cazan como una especie de Yihad religiosa propia. Los Lupinos siempre se han negado a explicar sus acciones y los Vástagos preferirían verlos extinguirse antes que alcanzar algún tipo de paz, así que el conflicto continúa.

En algunas zonas del mundo existen rumores sobre otros licántropos, como el pueblo jaguar del Amazonas, los espíritus zorro de Oriente e incluso una sociedad urbana de hombres rata que prospera bajo los túneles de los Nosferatu. Sin embargo, si estas criaturas existen son aún más misteriosas que los Lupinos, por lo que aún no se han mostrado en grandes números. Considerando los problemas de los Cainitas con los lobos a su puerta, no tienen mucha prisa por conocer a cambiaformas de otras sangres.

(Se puede encontrar la perspectiva Lupina de las cosas, así como información detallada sobre su sociedad y sus capacidades, en **Hombre Lobo: El Apocalipsis**).

Poderes y Debilidades

• Los lupinos pueden adoptar la forma de humanos y de lobos, así como otras que combinan rasgos de ambas. La más terrorífica es su forma de batalla, una máquina de matar de tres metros con cabeza lupina que inspira un terror sobrenatural en los humanos. En esta forma sus Atributos Físicos se doblan, pero no pueden emplear los Atributos Sociales si no es con otros hombres lobo o criaturas salvajes (salvo para intimidar y aterrorizar, por supuesto).

• Los hombres lobo pueden atacar varias veces por turno, actuando normalmente entre 2 y 6 veces en cada uno (como con Celeridad, pero sin restricciones por puntos de sangre). También entran en frenesí tan fácilmente como los Brujah, y en este estado asesino no sufren penalización a sus acciones por heridas.

• Los Lupinos se curan a una extraordinaria velocidad, regenerando un nivel de salud cada turno. Solo el fuego, la plata o los colmillos y garras de otros seres sobrenaturales (como los de los vampiros) pueden causarles heridas duraderas (e incluso éstas pueden recuperarse como hacen los humanos normales). Peor aún, los hombres lobo pueden absorber tales daños con facilidad. Considera que todo el daño (contundente, letal y agravado) se puede absorber con la Resistencia normal de la criatura. Sin embargo, al tratarse de seres vivos no dividen el daño contundente, como hacen los vampiros.

• Los hombres lobo alimentan sus poderes sobrenaturales con Gnosis, una medida de su energía espiritual innata. Esta Gnosis es una especie de "batería", de un modo similar a los puntos de sangre de los vampiros. Se puede recuperar meditando o haciendo pactos con los espíritus.

• Los Lupinos son aparentemente capaces de viajar invisibles a través del "mundo espiritual", apareciendo en ocasiones de la nada para atacar a sus enemigos.

• El acónito es ineficaz contra los hombres lobo. Sin embargo, la plata es su talón de Aquiles. Los Lupinos no pueden absorber el daño de las armas de plata ni regenerar estas heridas con la misma facilidad que las normales.

• Los hombres lobo pueden utilizar extraños poderes místicos (no muy diferentes de las Disciplinas vampíricas), y si se les da tiempo pueden realizar rituales similares a los de la Taumaturgia. Estos poderes dependen de la especialización de cada uno, y pueden representarse mediante las Disciplinas (asume que un explorador tiene algo similar a Ofuscación, un chamán Taumaturgia, etc.).



Tragos Peligrosos

La sangre de Lupino es potente, lo que la convierte en una poderosa tentación para los Vástagos. La vitae de hombre lobo es tan rica que, aunque el cuerpo albergue un volumen equivalente a 10 puntos de sangre, es posible extraer 25 puntos reales antes de vaciarlos. Aunque un Cainita sólo tenga tiempo para chupar el volumen de un punto de sangre, obtendrá dos para su reserva. Sin embargo, este poder sobrenatural no está exento de peligros.

Un vampiro que se alimente de un Lupino será mucho más susceptible al frenesí y al Rötschreck mientras la sangre permanezca en su sistema. Cada punto de esta vitae aumentará en uno la dificultad para resistir un frenesí; sí, basta beber el volumen de un punto de sangre normal para aumentar en dos la dificultad de las tiradas de frenesí. Aunque el vampiro logre resistir a la Bestia, se volverá paranoico e irascible mientras la vitae Lupina esté en su interior. Se sabe de Vástagos que han sufrido trastornos temporales por alimentarse de licántropos particularmente volubles.

Corre el rumor de que la sangre de Lupino puede llegar a conceder niveles temporales de Potencia y Celeridad. Sin embargo, no siempre es el caso. Parece tener relación con la propia línea de sangre del hombre lobo y con la pureza de su herencia. Por desgracia para los posibles cazadores, los Lupinos más puros suelen ostentar el liderazgo de sus manadas, por lo que atacarles para conseguir su sangre es una idea... *arriesgada.*

Hombre Lobo Adolescente

Atributos (humano): Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Pelea 3, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Disciplinas equivalentes: Celeridad 3, Potencia 1, Protean 4

Humanidad: 7, **Fuerza de Voluntad:** 5, **Gnosis:** 4

Lupino Veterano

Atributos (humano): Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Expresión 1, Intimidación 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 3, Pelea 4, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 4, Trato con Animales 3

Disciplinas equivalentes: Celeridad 4, Potencia 2, Protean 4

Humanidad: 6, **Fuerza de Voluntad:** 7, **Gnosis:** 6

Viejo Cambiaformas

Atributos (humano): Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Armas de Fuego 2, Atletismo 4, Esquivar 4, Expresión 3, Intimidación 4, Investigación 2, Liderazgo 4, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 4, Pelea 5, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con Animales 4

Disciplinas equivalentes: Celeridad 5, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 3, Protean 4, otra Disciplina a 4

Humanidad: 5, **Fuerza de Voluntad:** 9, **Gnosis:** 8

Magos

Nada aterroriza tanto a los inmortales como aquello que no pueden comprender, y ningún vampiro, independientemente de su edad, comprende por completo a los magos. Incluso los Vástagos que han pertenecido a esta fraternidad arcana se sorprenden ante su incomprensible comportamiento. Iluminados por una sabiduría ininteligible, los magos hacen bailar a la creación según su propia música. Este loco vals elude a los vampiros, que aunque no quieran admitirlo también se asustan por ello.

Los orígenes de la hechicería se han perdido en la leyenda. Se ha dicho que la propia Madre Lilith aprendió las Artes secretas y que se las enseñó a sus mortales favoritos. Si tales historias son ciertas, los magos serían tanto primos como enemigos de los Vástagos: primos por su vínculo común con Lilith y enemigos por ese mismo linaje herético.

Sean cuales sean sus orígenes, la magia es real y adopta muchas formas. En manos de un alto mago sirve para llamar a los elementos y manipularlos de formas que sorprenderían a los técnicos de efectos especiales. Casi todos los hechiceros, sin embargo, comandan Artes más sutiles: coincidencias, cambios de pasión y extraños giros del destino. Normalmente los magos se ocultan. No son rivales físicos para los Vástagos y se dedican a colocar sus juguetes, invocar a sus dioses y conjurar fenómenos pequeños pero significativos.

Sin embargo, cuando se les presiona pueden convertir literalmente a un vampiro en piedra o desintegrarlo con un gesto. Los maestros hechiceros son tan sutiles como fáciles de enfurecer.

Por mucho que lo han intentado, los Vástagos han sido incapaces de arrancar a los magos sus secretos. Siglos (no, *milenios*) de vínculos de sangre, Abrazos, pactos y violaciones mentales no han logrado conseguir más que meras sombras de la verdadera magia mortal. La propia esencia de la vida alimenta estos misterios, y esta esencia es la que está eternamente vedada a los Condenados.

Las disciplinas e intrigas de *les magiciens* dividen a los suyos en varios grupos enfrentados:

Magos, Brujas y Obradores de Milagros

Los magos más evidentes practican las artes de la hechicería y la brujería. Rodeados de elementos rituales, los magos y brujas del Viejo Mundo adoptan un atuendo "Nueva Era". Muchos neonatos los confunden con fraudes, pero un relámpago o una terrible maldición basta para convencer al equivocado chiquillo de que algunos mitos son reales.

Los Brujos del clan Tremere recuerdan con orgullo su larga asociación con los altos magos; una secta, la Orden de Hermes, mantiene una relación de amor/odio con ellos que se remonta a casi 1.000 años en el pasado, hasta el propio fundador del

clan. Después de un milenio de guerras, treguas y alianzas, las dos cábalas llegaron a un frágil compromiso: evitarse en la medida de lo posible. A pesar de todo, el clan y la Orden siguen espiándose con regularidad, y a menudo se tienden trampas cuando están desprevenidos.

Los demás cultos son menos predecibles y se esconden mucho más: los denominados Verbena preservan las costumbres paganas de sus antepasados y practican una magia de la sangre para alterar sus cuerpos. Estos brujos son cambiaformas, sanadores y sibaritas, y hacen el amor y la guerra en la misma medida. Como la Orden de Hermes, los brujos acechan en las sombras de los asuntos vampíricos. Raro es el antiguo que no ha oído al menos hablar de sus sangrientos ritos, aunque son pocos los que los han presenciado personalmente.

En la Iglesia (o al menos en su sombra), los obradores de milagros y los sacerdotes satánicos atienden a sus fieles. Estos pastores ostentan ante los hijos de Dios enormes poderes casi bíblicos: profecía, curación, purificación y, por supuesto, fuego. Sus oponentes se reúnen en la noche, profanando todo lo que es remotamente sagrado y conspirando para provocar el Fin de los Tiempos. Estos vendealmas demoníacos conjuran todo tipo de horribles criaturas y maldicen a sus enemigos con la enfermedad. Muchos Setitas consideran almas gemelas a estos monstruos, por lo que alimentan sus apetitos cuidadosamente.

Chamanes y Yogui

La maestría del cuerpo, de la mente y de los poderes fantasmales afinan los enigmáticos poderes de estos místicos. Algunos se especializan en extrañas artes marciales, muchos meditan en silencio mientras su alma vaga en forma astral y otros hacen ofrendas a dioses muertos y a fantasmas, convirtiendo rituales primitivos en poderes inquietantes.

De forma general, estos magos tienden hacia el secretismo; prefieren la ropa y el habla de culturas pasadas o las mezclan con las modas modernas. Esto último parece ser del gusto de muchos Vástagos jóvenes, ya que les da una actitud que estos neonatos tratan de emular. Al contrario que los magos de su clase, los chamanes modernos evitan la magia "espectacular"; sus Artes pueden crear fenómenos de todo tipo o concentrar su potencial hasta extremos sobrehumanos, pero no suelen hacerlo. Aunque son capaces de manipular emociones, pensamientos y elementos, a menudo no quieren más que estar solos. Con la excepción de los Setitas y algún Gangrel ocasional, casi todos los Vástagos les conceden este deseo.

Tecno-Freaks

Terroríficos e incomprensibles para los Vástagos, estos magos hipertecnológicos funden máquinas, magia y carne humana de formas terribles y extrañas. Algunos manejan las bases de datos como si fueran virus mortales, borrando todo tipo de información valiosa; otros revisan las redes informáticas, descubriendo cosas que ningún príncipe querría ver hechas públicas. Los peores son los monstruos que se "moldean" con partes mecánicas. Estos últimos adquieren poderes similares a las Disciplinas (fuerza letal, una resistencia infinita, sentidos omniscientes y armamento incorporado). Algunos están tan atados a sus máquinas que su vitae llega a hacerse tóxica para los vampiros. Estas *cosas* son la Muerte Definitiva encarnada, y hasta los antiguos les temen.



Las facciones parecen estar enzarzadas en un conflicto secreto; los antiguos dicen que durante la Edad Media y el Renacimiento se produjeron guerras de magos que hicieron temblar literalmente la tierra. Hoy en día las cosas son mucho más sutiles: en la era moderna la magia parece haber perdido gran parte de su poder... o quizá se haya convertido en algo mucho más peligroso. Los tecno-freaks confirman esta preocupante posibilidad, pero los antiguos siguen sin estar convencidos. Sea cual sea la verdad, los magos son una gente misteriosa. Cualquier Vástago que quiera saborear la inmortalidad los evitará como si fueran la luz del día.

Sistemas

Los poderes mágicos son Diversos; para simular el repertorio de un mago el Narrador puede asignar un conjunto de Disciplinas a su "arsenal". Las más habituales serían Taumaturgia, Auspex, Dominación, Presencia, Potencia, Obtenebración y Ofuscación. Poderes menos comunes son el Animalismo, Celeridad, Fortaleza, Potencia y Quimerismo. Un joven mago podría tener unos cinco círculos, uno experimentado 10 ó más y uno poderoso 20+.

Algunas cosas que conviene recordar:

- Los magos son mortales. Aunque pueden intentar absorber el daño contundente, no pueden hacerlo con el letal o el agravado sin conjurar algún tipo de armadura o utilizar protección cibernética. Los magos no pueden recuperar el daño a no ser que utilicen algún tipo de hechizo medicinal (recuperando un nivel de salud por éxito). Aunque algunos poseen poderes similares a Celeridad, la mayoría no actúa más que una vez por turno. Los magos no son inmunes al vínculo de sangre, y el Abrazo destruye sus poderes de forma permanente.
- La magia exige voluntad, por lo que sus practicantes suelen tener puntuaciones de Fuerza de Voluntad entre 6 y 10.
- Aunque los magos no dependen de la edad para sus Artes, los poderosos podrían disponer de un Trasfondo "Generación" efectivo (8-12) para reflejar su capacidad arcana. Cuanto más poderoso sea un mago, más baja será su "generación" efectiva.
- Un extraño síndrome (la Paradoja) afecta a los magos cuyos conjuros son demasiado evidentes. Un "1" obtenido en una magia evidente (volar, una bola de fuego, cambiar de forma, que le aparezca una ametralladora de la espalda, etc.) provoca que suceda algo terrible. Los magos afectados por la Paradoja pueden ver sus conjuros reflejados contra ellos o sus cuerpos ardiendo en llamas; otros son arrastrados al Infierno por fuerzas demoníacas. Por tanto, los magos tienen mucho cuidado de no usar su magia abiertamente, ni siquiera entre los Vástagos. ¡Es mejor prevenir que curar!
- Un vampiro con Taumaturgia puede intentar resistirse a un hechizo mágico dirigido contra él; una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 6) "absorbe" estas magias, reduciendo la potencia del ataque en un nivel (o dado) por cada éxito. Un Tremere que elimina todos los éxitos de un mago neutraliza por completo el conjuro.
- Los magos se reúnen en órdenes por mutua protección; muchas de estas sectas se han infiltrado en los cultos mortales, grupos de supervivencia, comunidades Nueva Era, iglesias y gobiernos locales y nacionales. No son muy numerosos, pero acechan desde las sombras de la política vampírica. No es necesario invocar un conjuro para cruzarse en los planes de los Vástagos, y un mago no lo hará de forma evidente a no ser que así lo desee...

Joven Sectario

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Conducir 2, Empatía 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Ocultismo 4, Pelea 2, Subterfugio 3

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dominación 2, Presencia 1, Protean 1, Taumaturgia 3 (una o dos sendas)

Reserva de sangre: 10, **Fuerza de Voluntad:** 5

Equipo: cuchillo, varias armas, instrumentos rituales (cirios, cuerdas, tiza, túnicas, cálices), ropas intimidatorias, amigos

Alto Mago

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Academicismo 5, Alerta 3, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Empatía 4, Esquivar 2, Etiqueta 3, Finanzas 2, Intimidación 4, Investigación 3, Liderazgo 2, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 5, Subterfugio 3

Disciplinas equivalentes: Auspex 4, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Presencia 3, Quimerismo 3, Taumaturgia 5 (muchas sendas y rituales)

Reserva de sangre: 12, **Fuerza de Voluntad:** 9

Equipo: santuario, gran biblioteca, instrumentos rituales (libros, cuchillos, tiza, cirios, pociones, incienso), bastón-estoque, ropa a medida.

Abominación Tecnológica

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4, Atletismo 3, Callejeo 2, Ciencia 3, Conducir 3, Informática 4, Intimidación 4, Investigación 4, Leyes 2, Ocultismo 4, Pelea 3, Pericias (Reparación Mecánica) 4, Seguridad 2, Sigilo 2

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 3

Reserva de sangre: 10 (venenosa; un nivel de salud de daño agravado por cada punto consumido), **Fuerza de Voluntad:** 8

Equipo: armas automáticas, armadura corporal, ordenador, dispositivos de comunicación, coche negro blindado, gabardina negra, gafas de sol

Hadas

Estos extraños y enigmáticos seres existen entre los mortales y los sobrenaturales sin dejar rastro alguno de su presencia. Las hadas modernas no tienen mucho que ver con los espíritus diminutos y los poderosos señores-árboles del pasado. Son seres de magia e ilusión, por lo que se desconoce el motivo por el que han decidido adoptar disfraces humanos y mezclarse entre ellos.

Aunque han cambiado de aspecto, los Vástagos que han tratado con las hadas aseguran que apenas han variado su naturaleza. Siguen siendo criaturas salvajes que es mejor evitar. Pocos de los que tienen tratos con ellas consiguen salir ganando,

y muchos terminan cambiados para siempre, incluso locos. La mera presencia de estas criaturas del Ensueño puede hacer que un Vástago sufra terribles sentimientos de pérdida y agonía. Su belleza física y espiritual puede despertar sentimientos muertos hace mucho tiempo en un vampiro (una necesidad de creer en la magia o la angustia por la inocencia perdida) que pueden llevarle a la desesperación o a la demencia.

Normalmente las hadas son invisibles para los mortales, quedando su verdadera naturaleza enmascarada en una forma humana. Solo aquellos familiarizados con su universo pueden atravesar sus disfraces, y no siempre lo consiguen. Las hadas disfrutan de su reserva y no aprecian los intentos por desenmascararlas. Sin embargo, cuando deciden revelarse sus poderes pueden ser tan impresionantes como su hermosura.

Las hadas adoptan muchas formas. Algunas, como los sidhe, poseen una belleza exquisita, mientras que otras, como los redcap, son monstruosas y grotescas. Hasta cuando no hacen pública su presencia, los encuentros con ellas suelen olvidarse rápidamente, como si se trataran de sueños que se evaporan.

Unos cuantos Cainitas, principalmente los Malkavian y los Ravnos, cazan a las hadas por su sangre, creyendo los rumores que aseguran que es más potente que la de los mortales. Se sabe que los Tremere han hecho lo mismo por motivos tan variados como insanos. Entre los que aseguran haber probado este dulce néctar la experiencia es muy variada. Algunos dicen que su vitae no se diferencia mucho de la de los mortales, mientras que otros hablan de una experiencia hipnótica, trascendente y alucinatoria. Los hay que comparan la sensación con la de volver a tener el sol de la mañana en el rostro, tanto por su emoción como por su terrible dolor.

Poco se sabe de las costumbres y la sociedad de las hadas. Lo que sí se conoce es que su actividad aumenta considerablemente durante determinadas épocas del año, como los equinoccios y lo solsticios. Es en estas fechas y en otros festivales, como el Mardi Gras, cuando se producen casi todos los encuentros con estas criaturas. Los vampiros pueden cruzarse con ellas en cualquier otro momento, pero no son conscientes de ello.

Menos aún se sabe sobre su magia. Sus poderes parecen alimentados por una fuente a la que denominan Glamour, aunque su uso y obtención son un misterio. Algunos Vástagos opinan que las hadas restauran su Glamour en los momentos especiales del año, siendo ese el motivo por el que están tan activas. Otros aseguran que obtienen la energía de lugares secretos de belleza natural. Ciertos miembros del clan Toreador opinan que las hadas consiguen su poder de la conexión con el arte y los artistas mortales. Más de uno de estos vampiros se ha enfrentado a las hadas por un artista o un músico de especial talento.

• Las hadas se curan como los mortales, aunque pueden conocer alguna magia que les ayude. Pueden absorber el daño letal, pero no dividen a la mitad el daño contundente. Solo reciben daño agravado del fuego.

• Encuentran desagradable la presencia de los vampiros, así que tienden a evitarlos. Pueden ocultar sus verdaderas formas, pero Auspex suele permitir atravesar este disfraz.

Ejemplos

Los siguientes son algunos ejemplos de hadas que los vampiros podrían encontrar. No se trata más que de alguna de las



miles de posibilidades, ya que son criaturas tan variadas como los mismos sueños. Siempre que se las encuentre en **Vampiro** deben ser seres distantes y misteriosos. Aunque un Vástago llegue a congraciarse con un hada, habrá que recordar constantemente el sentimiento de alienación. Además, el que sean criaturas tan vibrantes y llenas de vida es un recordatorio constante de lo que el vampiro ha perdido al unirse a las legiones de los no-muertos, una situación que en poco tiempo puede hacerse intolerable.

Tramposo Pooka

Esta criatura suele recordar a un animal, al menos cuando revela su aspecto feérico. Los Vástagos que estudian a estos seres creen que el Pooka puede adoptar la forma del animal al que representa de un modo similar a los Lupinos, aunque nunca se ha observado este fenómeno. Los Pooka suelen disfrutar provocando y atormentando a los demás.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 5, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 5, Interpretación 3, Ocultismo 2, Pelea 3, Seguridad 2, Sigilo 5, Subterfugio 4, Trato con Animales 2

Disciplinas equivalentes: Animalismo 2, Auspex 2, Celeridad 2, Ofuscación 4, Protean 4, Quimerismo 3

Reserva de sangre: 10, **Fuerza de Voluntad:** 6, **Glamour:** 6

Guerrero Redcap

Esta criatura violenta disfruta combatiendo. Su sed de sangre puede ser tan feroz como la de un vampiro en frenesí.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Pelea 4, Seguridad 2, Sigilo 2

Disciplinas equivalentes: Celeridad 3, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 2

Reserva de sangre: 10, **Fuerza de Voluntad:** 5, **Glamour:** 5

Encantadora Sidhe

Observar a uno de estos magníficos seres es contemplar el mismo Cielo. La belleza de un sidhe basta para aplastar hasta al más cínico de los vampiros. Pueden tejer glamour e ilusiones que aturden a los sentidos y que dejan a sus víctimas paralizadas por el miedo o la fascinación.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 7, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 3, Esquivar 2, Etiqueta 4, Expresión 4, Interpretación 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Ocultismo 4, Subterfugio 2

Disciplinas equivalentes: Celeridad 1, Dominación 4, Ofuscación 4, Presencia 5, Quimerismo 5

Reserva de sangre: 15, **Fuerza de Voluntad:** 7, **Glamour:** 10

Fantasmas

Espíritus. Fantasmas. Muertos sin reposo. Llámalos como quieras, estos enfermos despojos de los mortales fallecidos existen desde hace tanto tiempo como los propios Cainitas, si no más. Muchos se denominan a sí mismos *wraiths* y están atados al mundo de los vivos por alguna Pasión, algún asunto inconcluso en su vida. No todos los muertos se manifiestan como uno de los Sin Reposo, pero todos los que lo hacen conservan vínculos con gentes, lugares y otros elementos de sus vidas. Estos anclajes físicos pueden alterar la existencia de los fantasmas, que se alimentan de las emociones igual que los Vástagos de la sangre.

Como puede atestiguar cualquier víctima de una posesión, los fantasmas, aun siendo incorpóreos, pueden aparecerse ante los vivos de diferentes formas y mediante poderes similares a las Disciplinas vampíricas. Un plato arrojado por los aires por una fuerza invisible, un susurro que no procede de ninguna parte, el rostro cubierto de gusanos que sólo se ve por el rabillo del ojo, todos son trucos de los fantasmas, y los Cainitas no son inmunes a tales magias. Los vampiros acosados por los wraiths están doblemente condenados y suelen verse excluidos de la sociedad de los Vástagos. Sin embargo, los fantasmas no pueden aullar y arrastrar sus cadenas impunemente por las Tierras de la Piel (el mundo cálido en el que la gente *tiene* piel). Se lo impide el Manto, una muralla espiritual que separa a los vivos de los muertos.

Casi todos los Cainitas, salvo los del clan Giovanni, eluden toda relación con los fantasmas. Los que no lo hacen suelen terminar arrepintiéndose. Un muerto con una cuenta que saldar con un vampiro puede ser una simple molestia (al asustar a las presas) o una verdadera amenaza (dirigiendo sus poderes espectrales contra el origen de su furia).

- Los wraiths se "alimentan" de emociones; así recargan su reserva de pasión, que emplean para utilizar sus habilidades mágicas. Los Vástagos en frenesí pueden estar en realidad reforzando a su oponente fantasmal...
- Los wraiths se manifiestan más fácilmente en lugares "embrujados" en los que un gran trauma o sufrimiento ha dejado un profundo residuo psíquico (campos de batalla, cámaras de tortura, el puente desde el que se arrojó un suicida, etc.). En estos lugares, el Manto que separa a los vivos de los muertos es más débil.
- La naturaleza incorpórea de los fantasmas hace que una pelea ordinaria contra un vampiro sea imposible. Los Vástagos pueden influir en un Sin Reposo manipulando sus grilletes (objetos o personas que fueron importantes en vida para el fantasma), o afectarle directamente mediante Taumaturgia, Nigromancia u otras Disciplinas. Por el contrario, los wraiths pueden poseer a un mortal para atacar al Cainita o arrojarle objetos inanimados.
- Normalmente los wraiths son invisibles, a no ser que decidan mostrarse. Los vampiros pueden percibirlos mediante Auspex.
- Los Giovanni han encontrado fantasmas totalmente poseídos por la malicia y el odio que hacen todo lo posible por destruir la vida de sus víctimas. Estos espíritus oscuros parecen "vivir" solo para infligir dolor, y de hecho parecen necesitarlo para subsistir. Los demás fantasmas los temen y se refieren a ellos como *espectros*.
- Los wraiths pueden afectar a las tierras de los vivos, aunque con un gran esfuerzo. Sin embargo, en las Tierras de las Sombras pueden infligir daño con facilidad a cualquier insensato que ose invadir sus dominios (los Rasgos a la derecha reflejan a un wraith en las Tierras de las Sombras).

Muerto Reciente

Este fantasma recién creado suele ser altanero y conservar muchos vínculos con el mundo mortal. Sin embargo, no tiene

experiencia en el Inframundo y lo sobrenatural, lo que puede llevarle a tener sorpresas desagradables.

Atributos: Fuerza 0/2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Academicismo 1, Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Burocracia 2, Callejeo 1, Empatía 3, Esquivar 2, Informática 2, Intimidación 2, Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 2, Pelea 1, Política 1, Sigilo 1, Subterfugio 2

Disciplinas equivalentes: Auspex 1, Dementación 2, Dominación 1, Quimerismo 1, Vicisitud 1

Reserva de Pasión: 5, **Fuerza de Voluntad:** 5

Espectro

La muerte y el tiempo no han mejorado en absoluto a este fantasma miserable. Quizá muriera con tanta furia y odio encerrados en su corazón que su lado oscuro lo consumiera totalmente tras el fallecimiento, o quizá fuera arrastrado lentamente a las tinieblas por su insoportable amargura. En cualquier caso, ahora tiene al miedo y al dolor como eternos compañeros de viaje. Los espectros parecen comunicarse mediante una conciencia compartida, por lo que si uno tiene problemas al menos tres acudirán en su ayuda.

Atributos: Fuerza 0/3, Destreza 3, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Callejeo 3, Esquivar 4, Intimidación 3, Ocultismo 2, Pelea 4, Sigilo 2, Subterfugio 3

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dementación 4, Obtenebración 3, Ofuscación 2, Presencia 2, Protean 2, Quimerismo 4, Vicisitud 4

Reserva de Pasión: 9, **Fuerza de Voluntad:** 7

Vieja Alma

Puede llevar muerta décadas, incluso siglos. Los espíritus de tal poder no suelen verse en las Tierras de las Sombras, ya que el tiempo ha barrido sus vínculos con el mundo de los vivos. Cuando lo hacen son considerados los más fuertes y temidos de todos los wraiths.

Atributos: Fuerza 0/4, Destreza 5, Resistencia 5, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Burocracia 4, Callejeo 1, Empatía 3, Esquivar 3, Informática 3, Intimidación 3, Investigación 1, Leyes 2, Lingüística 1, Ocultismo 2, Pelea 2, Política 1, Sigilo 3, Subterfugio 3

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dementación 4, Dominación 3, Presencia 2, Quimerismo 1, Taumaturgia 3 (El Encanto de las Llamas 3, Movimiento Mental 3), Vicisitud 3

Reserva de Pasión: 10, **Fuerza de Voluntad:** 9





Fuego.

Nos están acosando con fuego.

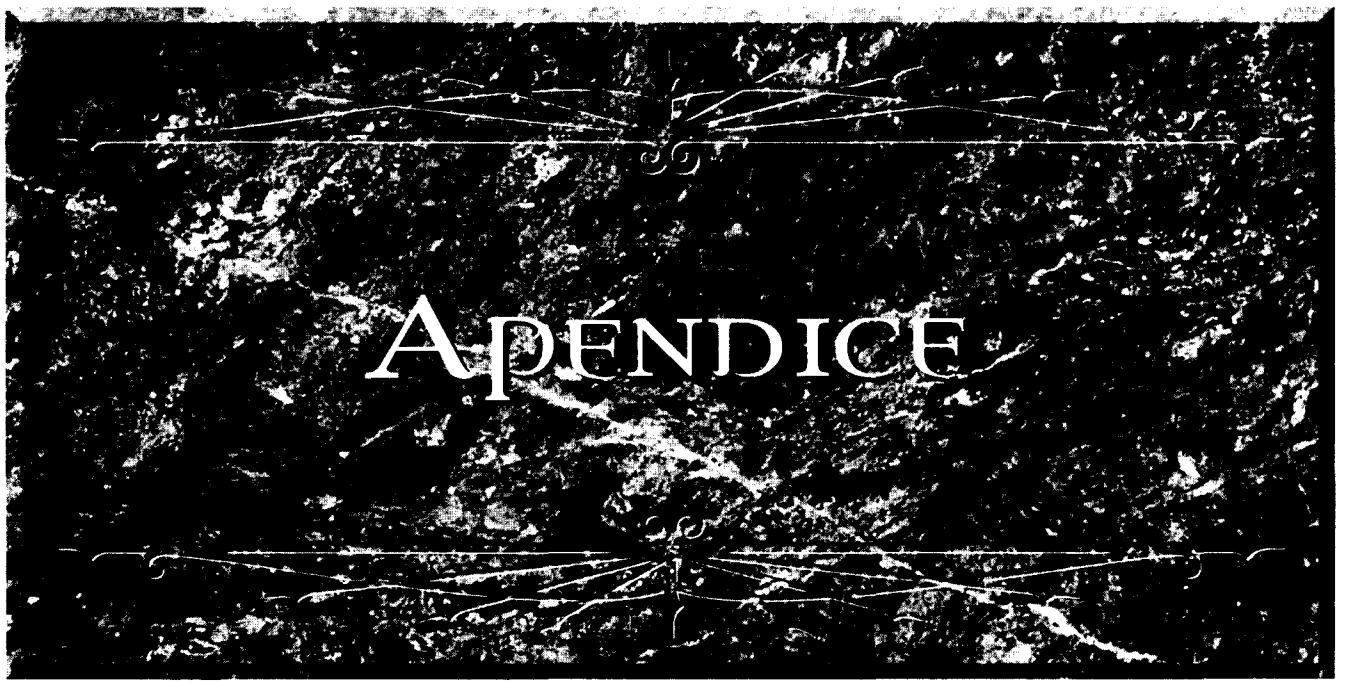
El sol está en el cielo, no tenemos donde ir y nos están acosando con fuego.

Parece que esos malditos idiotas estén dispuestos a quemar todo Londres para acabar con nosotros. Les da igual que el viento que sopla del sur baste para reducir la ciudad a cenizas en cuestión de horas... habrán capturado a sus vampiros. No quedará un solo edificio en pie a este lado del Támesis, pero estarán contentos por haber destruido a los "monstruos".

El olor a quemado ha llegado hasta mi refugio. Es tan difícil moverse cuando el sol está en lo alto, tan difícil enviar la sangre a mis miembros... Me siento lenta, confundida, y el olor del humo se abre paso hasta mi nariz. Bajo él distingo otros... carne chamuscada, ceniza vieja. Algunas de las cosas que arden son ratas. Otras, mis chiquillos.

Mi refugio es de piedra, sí, pero el techo está construido con pesadas vigas. No hay duda de que arderán, y yo con ellas si no me muevo. Por suerte, he previsto este tipo de contingencias. En el suelo hay una anilla de hierro anclada a una trampilla de piedra. La levanto con la ayuda de la sangre y observo la oscuridad. A mi espalda oigo a uno de mis chiquillos golpeando la puerta del refugio, suplicándome que le deje entrar mientras las llamas le consumen. No hay tiempo, y él ya está condenado. Con una despedida silenciosa desciendo hacia las alcantarillas y cierro la trampilla a mi espalda. El retumbar ahoga abruptamente los gritos. Doy gracias por ello.

Todo es oscuridad rodeada por piedra fría. Descansaré aquí y dormiré. Después, cuando el sol se ponga, despertaré y caminaré entre los mortales que han quemado sus hogares para destruir a mis chiquillos. Les cobraré exactamente lo mismo que me han hecho pagar a mí, aunque con una pequeña diferencia... ellos no tienen ningún lugar donde huir.



Virtudes Alternativas y Sendas de la Iluminación

Algunos vampiros ignoran las patéticas preocupaciones mortales representadas por el concepto de la Humanidad. Estos Vástagos razonan que han dejado de ser humanos y que, por tanto, no tienen porqué seguir aplicándose los sentimientos de los vivos.

Elija o no un Vástago seguir los preceptos morales de la Humanidad, debe existir algún tipo de sistema de comportamiento. Aceptar un azar absoluto es cortejar a la Bestia, y ningún vampiro quiere hundirse en brazos de una depravación sin sentido. Hasta los más inmorales disponen de algún tipo de fortín ético con el que se anclan contra la Bestia.

Los Vástagos que abandonan voluntariamente la Humanidad siguen los códigos de comportamiento conocidos como *Sendas de la Iluminación*. Aunque su mecánica es similar a la Humanidad, sus preceptos tienen poco (o nada) que ver con la moral mortal. Adoptar una Senda de la Iluminación significa abandonar todo aquello que importa a una persona "normal", lo que incluye a muchos Vástagos.

Quiero Seguir una Senda

Muchos vampiros se prestan especialmente a determinadas Sendas. Si crees que el concepto de tu personaje encaja mejor dentro de una que en la Humanidad (y si el Narrador lo permite), ¡cógela! Sin embargo, antes de que des este paso es importante saber algunas cosas más.

• **Las Sendas son conceptos avanzados:** es mejor que los jugadores y Narradores principiantes se adhieran a la Humanidad. No solo conservan casi todos los vampiros vestigios de sus creencias mortales, sino que es más sencillo representar a un personaje que cree en cosas similares al jugador.

• **Las Sendas son exclusivas:** pocos Vástagos están iniciados en los secretos de las Sendas. Casi todos los vampiros, incluso los de los clanes independientes y los del Sabbat, siguen la senda de la Humanidad (aunque con el tiempo vayan degenerando). No todo el mundo puede seguir una Senda: convertirse en una criatura tan inhumana exige disciplina y fuerza espiritual, aunque de un tipo retorcido y extraño. Alguien que desee unirse a una Senda deberá ser capaz de deshacerse de su naturaleza humana y poseer la fortaleza necesaria para sobrevivir al proceso.

• **Las Sendas son absolutamente inhumanas:** los jugadores cuyos personajes quieran adoptar Sendas de la Iluminación van a someterse a experiencias interpretativas *extremadamente* exigentes. Absolutamente nada de lo que el jugador crea se verá reflejado en ellas. Se trata de códigos éticos inmortales que los Vástagos han pasado siglos (si no milenios) estudiando. No pasa nada por llevar a un personaje Assamita que siga la Senda de la Sangre, pero el jugador tendrá que dedicar toda su energía a averiguar cómo piensa el vampiro.

Como corolario, el seguidor de una Senda será tratado (en lo que respecta a las interacciones con mortales) como un personaje de Humanidad 3. Si la puntuación del personaje en la Senda es menor que 3, se utilizará este valor menor.

• **Las Sendas chocan contra las morales convencionales:** nunca insistiremos lo suficiente en ello. Las Sendas emplean mecánicas de juego similares a las de la Humanidad, pero los códigos que las constituyen enfatizan ideales tan ajenos que cualquiera que los observe se sentirá asqueado. Échale un vistazo a las Jerarquías de los Pecados: algunas otorgan honor y prestigio a comportamientos que harían que los dioses mataran a un hombre que siquiera pensara en ellos. Algunos códigos abrazan el asesinato, mientras que otros son totalmente indiferentes ante él. Hay Sendas tan egoístas que la mera *idea* de ayudar a los demás constituye un fallo moral.

Se trata de un terreno muy resbaladizo. Estas Sendas están aquí para ilustrar lo inhumanos que son los Vástagos y lo alejados que están de los mortales, así como para darles protección espi-

ritual contra las garras de la Bestia. Utilízalas cuando la historia y los personajes lo exijan, no para liberar a los jugadores de las penalizaciones del asesinato y la perversión indiscriminada.

Sistemas

Los personajes que siguen una Senda de la Iluminación utilizan los mismos sistemas de degeneración que los que suscriben la Humanidad. Cada Senda dispone de su propia Jerarquía de los Pecados, que funciona del mismo modo que la de la página 221. Para recordarlo, cada vez que el Narrador piense que el personaje está a punto de actuar de un modo contrario a la moralidad, *tal y como la define su Senda* (es decir, si quiere hacer algo que se encuentra descrito en su nivel de Senda o más abajo), deberá advertir que la acción podría conllevar un riesgo de degeneración. Si el personaje insiste en actuar tendrá que hacer una tirada de degeneración (el Narrador puede hacerla en secreto) y aplicar cualquier posible consecuencia.

Algunas Sendas están tan apartadas de la moral humana convencional que no es posible aplicarles conceptos como la Conciencia o el Autocontrol. Para estos códigos se emplean Virtudes diferentes. Dependiendo de las ideas del personaje, Conciencia podría ser remplazada por la Virtud *Convicción* y Autocontrol por la Virtud *Instintos*. Todo depende de la Senda que se siga. Independientemente de sus ideas, todos los Vástagos disponen de Coraje.

Convicción

Esta Virtud cuantifica la capacidad de un personaje para hacer prevalecer la razón al enfrentarse al deseo, al sufrimiento o a la necesidad. Es totalmente inhumana y representa la reconciliación de las ansias depredadoras con la capacidad del personaje para cometer atrocidades.

En oposición a la Conciencia, que representa el remordimiento y la expiación por las transgresiones de la Senda, un personaje con Convicción reconoce su fallo e idea un modo de superarlo. Se trata de una Virtud ajena al ser humano: un personaje con este Rasgo no podrá hacerse pasar por mortal si se le enfrenta al más leve de los escrutinios. Las criaturas que pueden sentir a la Bestia (vampiros, hombres lobo, etc.) reconocen inmediatamente a aquellos con la Virtud Convicción por lo que son en realidad: monstruos. Como Conciencia, Convicción se utiliza cuando el personaje debe hacer tiradas de degeneración.

- • Constante
- •• Motivado
- ••• Decidido
- •••• Brutal
- ••••• Totalmente seguro

Instintos

Esta Virtud hace referencia a la habilidad de un personaje para controlar a la Bestia mediante la familiaridad, no la negación. Permite a los Vástagos "cabalgar sobre la ola" del frenesí y el exceso emocional manteniendo un férreo control sobre sus pasiones, no dejando que las pasiones les controlen a ellos. Instintos es tan atávica como Convicción, y es la Virtud de un monstruo que acepta su naturaleza en vez de mantener una fachada de compasión humana.

Instintos permite dominar el poder destructivo de la Bestia: un personaje con esta Virtud es primario y turbulento. El jugador tirará Instintos cuando intente controlar un frenesí ya existente. Cuando el vampiro se enfrenta a una explosión de rabia *siempre* entrará en frenesí, salvo que la dificultad para evitarlo sea menor que su puntuación en Instintos, en cuyo caso podrá decidir entrar o no en ese estado. Después, durante la duración del frenesí, el vampiro estará totalmente a merced de la Bestia y deberá ser interpretado (o controlado por el Narrador) de forma apropiada. Si el jugador quiere en cualquier momento que el personaje tome una acción consciente (que "cabalgue la ola"), deberá hacer una tirada de Instintos contra la dificultad para evitar el frenesí. Éste estado afectará al personaje de la forma habitual (ignorando las penalizaciones por heridas, etc.), aunque será capaz de ejercer un cierto control.

- • Intuitivo
- •• Feral
- ••• Bestial
- •••• Visceral
- ••••• Primario

Creación de un Seguidor de una Senda

Si un jugador desea diseñar un personaje que siga una Senda desde el principio se deberán hacer algunos cambios en el proceso de creación:

• **Las Virtudes alternativas comienzan a cero:** aunque todos los humanos (y, por tanto, todos los Vástagos recién Abrazados) disponen de sus Virtudes "naturales" (más o menos desarrolladas), las vampíricas deben ser inculcadas. Por tanto, mientras que la Conciencia, el Autocontrol y el Coraje reciben un círculo gratuito y después pueden emplearse siete puntos para aumentarlos, un personaje con Convicción, Autocontrol y Coraje comenzaría con solo dos círculos gratuitos (en Autocontrol y en Coraje). Un personaje con Convicción, Instintos y Coraje solo tendría un círculo gratuito (el de Coraje). Todos ellos recibirán siete puntos para gastar, pero deberán subir obligatoriamente sus Virtudes inhumanas al menos a 1. Puede parecer injusto, pero deshacerse por completo de la propia naturaleza mortal no es algo sencillo. Ni siquiera los monstruos se crean de la noche a la mañana.

• **Un vampiro que sigue una Senda de la Iluminación debe comenzar el juego con una puntuación mínima de 5 en Fuerza de Voluntad:** puede conseguirse gastando puntos en Coraje o elevando la Fuerza de Voluntad con puntos gratuitos. Las criaturas más débiles carecen del vigor espiritual necesario para romper sus propias almas y reconstruirlas desde el principio.

• **Los personajes iniciales no pueden comenzar el juego con puntuaciones superiores a 5 en sus Sendas:** si la combinación de Virtudes arroja una puntuación de Senda mayor que 5, anota "5". Tampoco podrán gastarse puntos gratuitos para aumentar el valor inicial de la Senda por encima de 5. Los vampiros iniciales que suscriben estos códigos habrán tenido menos de 25 años de experiencia como Vástagos, tiempo insuficiente para dominar los rigores de estos códigos de comportamiento.

• **En todos los demás aspectos, salvo que se indique lo contrario, las Sendas y Virtudes inhumanas se emplean como sus contrapartidas humanas:** así, si en algún lugar se pide una tirada de Percepción + Autocontrol, un personaje sin esta Virtud tirará Percepción + Instintos.

Cambiar de Humanidad a cualquier otra Senda

Un personaje puede abandonar su naturaleza humana en favor de una Senda. Se trata de algo extremadamente difícil, y aquellos que fallan en el intento ven sus almas marcadas para siempre.

Un personaje que quiera cambiar de Humanidad a otra Senda deberá tener una Humanidad de 3 ó menos, así como una puntuación de "1" en cualquier Virtud o Virtudes que vayan a cambiar por sus contrapartidas. Por ejemplo, un vampiro que trate de seguir una Senda que abrace la Convicción y los Instintos deberá tener Conciencia y Autocontrol 1.

Durante la crónica, un candidato "digno" será normalmente abordado por un Vástago que ya siga la Senda deseada. En este sentido las Sendas recuerdan a organizaciones fraternales, que en vez de estar abiertas a solicitudes se acercan en persona a los posibles candidatos. Este proceso siempre debe ser interpretado. Si el personaje decide iniciarse en la Senda comenzará un programa de riguroso estudio al tiempo que se le asigna un vampiro como mentor. El iniciado pasará al menos un año en contemplación y estudio de los caminos de la Senda. Durante este tiempo deberá forzar una degeneración de sus Virtudes humanas para llevarlas a niveles "aceptables" (Humanidad 3 ó menor, puntuación de 1 en las Virtudes apropiadas), si es que no lo ha hecho ya. De nuevo, esto debe lograrse mediante la interpretación.

El vampiro se someterá entonces a una prueba que debe interpretarse con el Narrador. Puede tratarse del estudio de conocimientos prohibidos, de la contestación a ciertas preguntas, de la realización de alguna tarea o de cualquier otra cosa que el Narrador considere apropiada para la Senda dada. Sin embargo, la prueba siempre incluirá la comisión de un acto que, en términos humanos, sería considerado una absoluta atrocidad. Esta acción no se comete por una maldad sin sentido, sino para impartir una lección sobre la naturaleza del personaje con relación a la Senda.

Tras la terminación de la prueba el personaje hará una tirada de Fuerza de Voluntad. Si su Humanidad es 3 la dificultad será 10. Si es 2, la dificultad será 8, y si es 1 será 6. No es posible gastar Fuerza de Voluntad para lograr un éxito automático. Si pasa la tirada logrará deshacerse de su naturaleza humana y de las Virtudes que le acompañan, ganará puntuaciones de 1 en las Virtudes de la nueva Senda y, si logró tres o más éxitos, experimentará una profunda y retorcida iluminación que le dará una puntuación de 2 en la Senda.

Si el personaje falla la tirada cometerá alguna atrocidad sin sentido y no logrará la comprensión adecuada. Perderá un punto de Humanidad y no adquirirá los rudimentos de la Senda, pero podrá volver a intentarlo (con una dificultad apropiada a su Humanidad reducida) en un mes. Si fracasa la tirada perderá el punto de Humanidad y no podrá volver a intentar la prueba en un año.

Si el vampiro se ve reducido a Humanidad cero de este modo su alma se perderá a la Bestia, quedando el personaje en manos del Narrador.

La Senda de la Sangre

Saluda la llamada de Haqim y di su mensaje.

La sangre del kafir corre por nuestras venas; es nuestro derecho, nuestra obligación tomarla.

Las reservas no tienen lugar en el corazón del asesino.

—Las Parábolas de la Sangre

Apodo: Derviches

Creencias básicas: esta Senda es practicada casi en exclusiva por los asesinos diabolistas del clan Assamita, aunque solo los vampiros que demuestran una absoluta lealtad al clan aprenden sus terribles preceptos. El principio fundador de la Senda explica que los Hijos de Caín (o Khayyin, como se refieren a él los Assamitas) son fallos perversos cuyo objetivo principal es acercar a la estirpe de Haqim (el nombre Assamita para el fundador de su clan) al "Uno", un estado de trascendencia mística. Haqim instruye a sus hijos para que ataquen a los demás chiquillos de Khayyin, bebiendo su sangre en un esfuerzo por destruir la mancha que provocan en el mundo.

Los Assamitas en esta Senda siguen dos preceptos básicos. El primero y más importante es que el clan trata de convencer a los demás Vástagos de su naturaleza fallida y maldita, convirtiéndolos así al servicio de los seguidores de la Senda. Los vampiros en general son una úlcera sobre la Tierra, y solo siguiendo el justo código de Haqim podrán redimirse. Si se resisten al intento de conversión serán muertos y diabolizados por los Assamitas, que emplearán su sangre para reducir sus generaciones y regresar así al tesoro de Haqim. Aunque no se trata necesariamente de asesinos psicópatas, los Assamitas que siguen la Senda de la Sangre apenas dan valor a la no-vida de los demás Vástagos, y deben tener una buena razón para no matar a muchos de los vampiros con los que se encuentran. Estas criaturas son una amenaza para los demás a su alrededor, y no suelen relacionarse con vampiros ajenos a su clan. Sin embargo la sangre es la sangre, y no son tan fatuos como para ignorar el valor de la vasta telaraña de la sociedad vampírica. Muchos de ellos ofrecen su experiencia marcial como asesinos y guardaespaldas a cambio de pagos en vitae: podrán cosechar la sangre de aquellos a los que derroten en combate.

Pocos Assamitas jóvenes siguen esta Senda o incluso conocen su existencia, ya que el clan hace lo posible por mantener el secreto de estas creencias alejado de los demás Vástagos. Hace cientos de años la sed de sangre del clan logró unir contra él a todos los demás Hijos de Caín, y no tienen muchas ganas de volver a enfrentarse a la oposición concertada de la progenie bastarda de Khayyin. Por tanto, solo los Assamitas más capaces y consumados aprenden los principios de esta Senda. Los jóvenes, enfrentados a situaciones desesperadas, pueden poner en peligro la cruzada de sangre del clan.

La Ética de la Senda

- Sigue fielmente las enseñanzas de Haqim.
- Los mortales no son nada para los vampiros. Aliméntate de ellos solo cuando sea necesario.
- Sacia a la Bestia con la vitae de otros Vástagos.

Jerarquía de los Pecados de la Senda de la Sangre

Valor	Guía moral	Racionalización
10	Matar a un mortal para alimentarse	La Sangre humana es nutritiva para el cuerpo, pero el asesinato de los inferiores envenena el alma.
9	Romper la palabra de honor dada a un miembro del clan	La solidaridad es importante en la causa sagrada.
8	No ofrecer a un no Assamita la conversión	Los chiquillos de Khayyin están malditos, y hay que salvarlos.
7	No destruir a Vástagos de otro clan que no se arrepienten	Los que no aceptan las enseñanzas de Haqim renuncian a sus no-vidas.
6	Sucumbir al frenesí	Haqim habla de dominio, no de indulgencia.
5	No seguir el conocimiento de Khayyin	Para oponerse a un enemigo hay que saberlo todo sobre él.
4	No perseguir la sangre menor	Otros miembros del clan pueden beneficiarse de esta vitae, por muy diluida que esté.
3	Negarse a ayudar a un superior de la Senda	Ser egoísta es caer en la trampa de la semilla de Khayyin.
2	No aprovechar la ocasión de bajar la generación	Haqim lo ha decretado como vital para la causa.
1	Actuar contra otro Assamita	Es una traición a la Senda y al clan.

• Resiste la furia de la Bestia: no conseguir dominarse a uno mismo disminuye los propios logros.

• Busca el conocimiento que pueda ayudar al clan en su guerra contra la semilla maldita de Khayyin.

• Extiende la gloria de la gloria de Haqim a los demás Vástagos. Si se niegan, empléalos para ayudarte en tu viaje de vuelta hacia la gracia de Khayyin.

Virtudes

Los vampiros en la Senda de la Sangre suscriben las virtudes de la Convicción y el Autocontrol.

Historia

Los Assamitas practicaron una primera versión de la Senda durante cientos de años antes de la formación de la Camarilla y del Sabbat. Su sed de sangre les llevó a un conflicto abierto con otros antiguos poderosos, que trataban desesperadamente de controlar a los locos diabolistas. Los Assamitas se vieron en la misma situación que los anarquistas durante la Revuelta. La camarilla lanzó una maldición sobre el clan, haciendo imposible a sus miembros consumir sangre de vampiro. Durante siglos se siguió una versión degradada de la Senda, anulada por la incapacidad de sus miembros de cometer diablerie directamente. Desde la ruptura de la maldición de la sangre los Assamitas han renovado su apoyo a la vieja Senda, dándose al diabolismo con ansias renovadas

Prácticas Actuales

La naturaleza fatal de esta Senda en lo que respecta a los demás Vástagos es el motivo de gran parte del miedo y la desconfianza que se tiene hacia el clan Assamita. La suelen practicar los antiguos y los ancillae que han demostrado su valor, y lleva a estos seres a un conflicto directo contra los vampiros no Assamitas. Los seguidores de la Senda de la Sangre intentan convencer a los demás de un "verdadero camino", pero son muy pocos los que escuchan sus consejos.

Los practicantes menos inteligentes no tratan más que de seguir las enseñanzas de Haqim sin hacerse más preguntas. Sin embargo, los de mayor sabiduría intentan explorar lo que representa "convertirse en el Uno". Tomando la sangre maldita de los Antediluvianos y su progenie, los seguidores de la Senda esperan concentrar la maldición de Khayyin en manos de aquellos que la pueden emplear de forma responsable. De este modo, según su doctrina, se logrará evitar la Gehena que espera al final de la partida. Los antiguos Assamitas practican una pureza y una meditación rigurosas, surgiendo rumores recientes de Golconda.

Descripción de los Seguidores

El estudio, la diablerie, el proselitismo y los golpes selectivos contra los demás vampiros ocupan las noches de los Vástagos en esta Senda, ya que se trata de un camino de justicia (o al menos así lo ven). Son fanáticos en su búsqueda y provocan la Muerte Definitiva de aquellos que representan una diferencia entre acercarse o no a Khayyin. Incluso aquellos de generación superior caen presa de estos vampiros, ya que se rumorea que ciertos seguidores de la Senda pueden preservar la esencia de la víctima en su vitae, devolviendo luego la sangre a la fortaleza Assamita en Alamut para ayudar a otros miembros del clan. Sin embargo, normalmente se trata de convertir a aquellos de generación superior, pues están más alejados de sus progenitores y, por tanto, de la mancha del mal.

Seguir la Senda

Esta Senda abraza la práctica de la diablerie, así que sus seguidores deben buscar este fin cuando los demás recursos fallen. Los más iluminados tratan también de descubrir conocimientos que puedan llevarles hasta enemigos de sangre antigua y poderosa. Los vampiros que siguen la Senda de la Sangre no son monstruos ciegos que beben la vitae de cualquier Vástago, sino salvadores de todo el mundo. Tratan de alcanzar la "Unidad" con el mítico Haqim, aunque los pocos que han logrado este fin no se dignan a explicar su naturaleza. Casi todos los Derviches creen que la Unidad es similar a la Golconda o a cualquier otro estado en el que los vampiros puedan liberarse de su maldición y disfrutar de sus naturalezas Cainitas.

Habilidades comunes: las habilidades ocultistas y las de combate ayudan a los seguidores en la consecución de los principios de la Senda. Armas Cuerpo a Cuerpo, Esquivar, Intimidación, Ocultismo y Pelea son algunas de las más apreciadas.

Disciplinas predilectas: esta senda se presta al refinamiento de Extinción, Ofuscación y Celeridad. Algunos seguidores cultivan el conocimiento de la Taumaturgia para ayudarse en su sangrienta búsqueda.

La Senda de los Huesos

El cuerpo es un cascarón; la mente una celda.
El alma no es más que paja. La muerte, inevitable, es el objetivo.
—Alessandre Giovanni, *Thanatopsis IV*

Apodo: Enterradores

Creencias básicas: se cree que la Senda de los Huesos surgió de un código retorcido seguido por los mórbidos vampiros que crearon a los Giovanni. Los humanos, los Vástagos, todos los seres terminan antes o después en brazos de la muerte. Los más ardientes seguidores de esta Senda abrazan la idea de "darse a la comprensión del fin inevitable de la vida". Estos vampiros buscan el conocimiento de la naturaleza exacta de la muerte: ¿es simplemente el fin de la vida? ¿La transición del alma hacia lo que espera más allá? ¿Es el fin del deseo del alma de ser? Estas preguntas acosan sus mentes todas las noches.

Muchos vampiros creen que la Senda de los Huesos es una filosofía degenerada que fomenta la práctica de todo tipo de asesinatos y atrocidades, pero los que la siguen y los que la conocen saben que consiste en la búsqueda del significado de la vida y de la no-vida. Tratan de comprender la naturaleza y el sentido de la muerte, descubriendo así el papel que todos tenemos en el universo. La mortalidad es inevitable, excepto para los vampiros, que de algún modo lograron burlar su ciclo.

Sin embargo, la naturaleza vampírica suele quedar fuera de las avenidas que esta Senda explora. Se trata de un código para eruditos, ya que sus seguidores deben renunciar a todo para aumentar su comprensión de los misterios de la mortalidad. Estos vampiros no son necesariamente crueles, pero valoran la comprensión mucho más que la vida humana.

En su encarnación más simple, la Senda de los Huesos trata de definir no solo qué es la muerte, sino también su significado para aquellos que han huido de ella. Es una filosofía de conocimiento y poder, y muchos de los que la apoyan aprenden a controlar tanto a los vivos como a los muertos. Se suele alcanzar una gran comprensión sobre los fantasmas, pero ni siquiera estas extrañas criaturas logran responder a muchas de las preguntas de los Enterradores. Por ejemplo, ¿qué le sucede a un fantasma que resuelve su conflicto psíquico o que se desintegra en el vacío?

La Ética de la Senda

- Estudia la muerte en todas sus permutaciones.
- Determina el momento de la muerte; defínela.
- Busca un propósito para la muerte y para la vida.
- Cuantifica las diferencias de la muerte por diversas causas.
- Acostúmbrate a la muerte y a la no-vida: distingue entre la condenación y la salvación.
- Acelera la muerte si se retrasa por medios no naturales.

Virtudes

Los vampiros en la Senda de los Huesos observan las Virtudes de la Convicción y el Autocontrol.

Historia

Esta Senda surgió del código moral seguido por los vampiros a los que el clan Giovanni destruyó en su lucha por el poder. Unos pocos Giovanni vieron en la práctica de la Nigromancia más que un medio para alcanzar un fin, por lo que siguieron con los rituales y estudios de sus predecesores. Aunque la senda no tiene muchos seguidores dentro del clan, son ellos los que logran casi todos los avances Giovanni en el estudio de la Nigromancia.

Prácticas Actuales

Los antiguos del clan Giovanni siguen esta Senda, igual que aquellos que tienen un sincero interés en el aumento de sus conocimientos nigrománticos por algún motivo que no sea la obtención de poder temporal. Estos vampiros no suelen tratar con los mortales, ya que su curiosidad suele ser fatal para todos aquellos con los que entran en contacto.

Descripción de los Seguidores

Los vampiros de esta Senda son genuinamente curiosos y desea descubrir el objetivo exacto de sus existencias. Para ellos, la Tanatología es más una ciencia que una filosofía. La Senda es muy

Jerarquía de los Decados de la Senda de los Huesos

Valor	Guías Morales	Racionalización
10	Mostrar miedo a la muerte	El miedo impide el aprendizaje.
9	No lograr estudiar una muerte	La negativa a aprender indica una negativa a comprender.
8	Muerte accidental	No hay oportunidad de lograr conocimiento alguno.
7	Posponer la alimentación cuando se está hambriento	La negación no sirve para nada.
6	Sucumbir al frenesí	La Bestia es irracional; las emociones no ayudan a comprender.
5	Negarse a matar cuando se presenta la ocasión	La experimentación prueba la teoría; sin prueba no hay conclusión
4	Tomar una decisión basada en la emoción, no en la lógica	Los vampiros están muertos, como sus emociones.
3	Molestarse en bien de otro	La muerte es inevitable. ¿Qué sentido tiene aliviar una molestia a la que todos están condenados?
2	Prevenir una muerte sin sentido	No se debe interrumpir el círculo, sino aprender de él.
1	Prevenir activamente una muerte	Estas acciones emocionales son para los humanos.

introspectiva; los Giovanni más codiciosos no suelen seguirla, ya que prefieren las ideas materiales más cómodas de la Humanidad. Los Enterradores apoyan a este clan mediante el conocimiento que obtienen, no ayudando a la familia en sus objetivos políticos.

Seguir la Senda

Los vampiros que suscriben los principios de la Senda de los Huesos deberían ser distantes, aunque inquisitivos. No son necesariamente asesinos, pero raramente ayudarán a alguien que esté a punto de morir, prefiriendo observar y aprender. Otros vampiros menos fatalistas podrían no permitirlo; en este caso, los seguidores de la Senda no actuarán contra ellos. Será evidente que aún no había llegado la hora de la víctima, aunque de no estar presente su benefactor...

Habilidades comunes: estos vampiros se especializan en aquellas habilidades que les ayuden en sus macabras experimentaciones. Se suelen preferir los Conocimientos, especialmente Ciencia, Medicina y Ocultismo.

Disciplinas predilectas: los seguidores de la senda se decantan (evidentemente) por la Nigromancia, aunque también refinan su aptitud con Auspex. Además, se rumorea que algunos de estos antiguos han desarrollado artes místicas únicas relacionadas con el estudio de la muerte.

La Senda de la Noche

La única blasfemia que se puede cometer es no lograr reconocer las propias pasiones oscuras. La no-vida es una maldición, sí, aunque su propósito es dominar la maldad interior... y entregársela al mundo.

—Alexei Guylaine, Sabbat Templario

Apodo: Nihilistas

Creencias básicas: los vampiros que siguen la Senda de la Noche aceptan totalmente su condena; de hecho creen que, como vampiros, su obligación es actuar como agentes de la perdición. La no-vida no significa nada sin dolor, y la miseria disfruta con la compañía. Esta Senda la practican especialmente los jóvenes del clan Lasombra, que mortifican gustosos sus propias almas para cometer todo tipo de atrocidades.

La Senda de la Noche toma prestados elementos del dogma católico, aunque se preocupa más por el abandono y la perdición que por la redención. El propósito del vampiro es azotar la Tierra, actuar como agente del mal y hacer la voluntad de los grandes poderes que determinan lo que es bueno y malo. Todos han cometido el pecado original, y aquellos que siguen la Senda tratan de exponerlo y exacerbarlo. La vida y la no-vida son estados diferentes de la perdición: los que no comprenden todo su potencial son ovejas perdidas que solo valen para el matadero.

Se trata de una de las Sendas más terribles, ya que su objetivo es la desgracia intencionada de los demás. Sus seguidores son más que matones y sádicos, ya que son totalmente sinceros en sus creencias. Los que reciben la maldición de Caín están obligados a cobrarse venganza en los Hijos de Seth. Estos Vástagos esperan que, cumpliendo el papel que se les tiene reservado, puedan trascender y encontrar la paz. Sin embargo, aparte de este objetivo, la Senda de la Noche es una filosofía de hostilidad y antagonismo. Es difícil soportar la compañía de aquellos que la siguen.

Para muchos vampiros se trata de un camino desesperado, aunque accesible a aquellos que se detestan y que buscan un significado en las últimas noches antes de la llegada de la Gehena.

La Ética de la Senda

- No dejes a ningún ser libre de tu mancha.
- Tienta y horripila a los que te rodean; los débiles fracasarán y los fuertes serán templados por la prueba.
- Inspira a los demás para que acepten su oscuridad interior.
- Experimenta *todas* las sensaciones imaginables.
- La muerte es un medio, no un fin.
- Los Vástagos, como almas condenadas por Dios, cumplen su propósito cazando a los mortales.

Virtudes

Los vampiros en la Senda de la Noche observan las virtudes de la Convicción y los Instintos.

Historia

Muy pocos (si es que se ha llegado a hacer) han escrito de forma veraz sobre la implantación y evolución de esta Senda. Según las fuentes pudo surgir de diversos cultos medievales de la muerte, de cábalas satánicas, Matusalenes degenerados o de las prácticas de Lilith, primera mujer de Adán, y de sus hijos. En cualquier caso, los vampiros con un mínimo sentido de la Humanidad rechazan por completo esta aberrante filosofía. Algunos sospechan que la cuadrilla Lasombra conocida como los Ángeles Negros fomenta la disensión dentro del clan, convirtiendo a los neonatos Guardianes más impresionables a este terrible camino.

Prácticas Actuales

Ningún pecado es demasiado vil para un seguidor de esta Senda, ninguna confianza lo suficientemente sagrada como para no romperla. Estos vampiros unen su destino a los mortales, que soportan el peso de sus abusos y atrocidades. Como heraldos de la perdición, los Nihilistas alimentan los miedos y penas secretas de los humanos, a los que aterrorizan según sus caprichos.

Irónicamente, a menudo suelen sentir una gran reverencia por aquellos a los que perciben como verdaderamente "buenos" o "bendecidos". Se cuenta que un detestable Guardián, que acosó a una familia de cazadores de brujas durante tres generaciones, fue finalmente eliminado por uno de los hijos de la línea, no sin antes alabar a su destructor por su resolución.

Descripción de los Seguidores

Esta Senda es patrimonio casi exclusivo de los Lasombra, aunque de vez en cuando encuentran algún converso en los demás clanes. Estos Guardianes suelen ser tenidos en muy baja estima por sus propios hermanos, ya que en esta Senda no hay lugar para la nobleza. Aunque casi todos los Lasombra mantienen otros códigos de moralidad extraídos del Sabbat, estos son auténticos demonios de la noche.

Seguir la Senda

Los vampiros en la Senda de la Noche aterrorizan a sus víctimas, un término que podría aplicarse a prácticamente cualquiera. Estos Vástagos son reacios a matar, ya que de ese modo se pierden objetivos potenciales, aunque no tienen problemas

Jerarquía de los Pecados de la Senda de la Noche

Valor	Guía moral	Racionalización
10	Matar a un mortal para comer	Los muertos no sienten miedo.
9	Actuar en bien de otro	La Gehena se acerca: no hay tiempo para ayudar a los demás.
8	No lograr ser innovador en la desgracia	La familiaridad con los actos viles fomenta el desprecio de los demás hacia ellos, por lo que pueden dejar de tener efecto.
7	Pedir ayuda	Los que no pueden valerse por sí mismos no cumplen adecuadamente.
6	Matar accidentalmente	Dios convirtió a los Vástagos en horrores, no en asesinos.
5	Rendirse a la voluntad de otro Vástago	La Yihad distrae del verdadero objetivo de los Condenados.
4	Muerte intencionada o desapasionada	La muerte no sirve a nadie, solo te priva de una víctima.
3	Ayudar a otro	La compasión no tiene cabida en el corazón de un vampiro.
2	Aceptar la superioridad de otro	Todos los Vástagos son iguales en el plan de Dios.
1	Arrepentirse por el propio comportamiento	El fin del vampiro es causar arrepentimiento, no practicarlo.

en hacerlo si de ese modo se lleva la desesperación a muchos o se evita un problema de seguridad personal. Hasta cierto punto los Nihilistas pastorean irónicamente al ganado, mostrándole lo que podría ocurrirle si no se arrepiente. Sin embargo, ningún seguidor de la Senda lo admitiría abiertamente: se consideran demonios, pura y simplemente.

Habilidades comunes: estos vampiros se especializan en Habilidades que les permiten atormentar a los demás: Armas Cuerpo a Cuerpo, Intimidación, Medicina (por los conocimientos fisiológicos) y Pelea siempre son útiles.

Disciplinas predilectas: los seguidores de esta Senda cultivan la Obtenebración por el puro terror que provoca, así como Potencia por el dolor que permite infligir.

La Senda de la Metamorfosis

Nunca llegaremos al fin hasta que la crisálida nos tome.
—Laika, *koldun* Tzimisce

Apodo: Metamorfos

Creencias básicas: el mundo está compuesto por cadenas evolutivas. Los animales están por debajo de los humanos, que están debajo de los Vástagos, que a su vez están debajo de algo. Los metafísicos y arcanos miembros del clan Tzimisce siguen esta Senda, que se concentra en definir y alcanzar un estado del ser más allá de la maldición del vampirismo. Citando su utilización de la Disciplina transformadora de la Vicisitud, los Tzimisce creen tener el potencial para trascender las restricciones de la carne. Sin embargo, oyendo hablar a un Demonio Metamorfo se descubre la verdadera monstruosidad de su filosofía: creen que el siguiente paso es un estado similar a la apoteosis, y están dispuestos a hacer cualquier cosa (*cualquiera*) por alcanzarlo.

Algunos Metamorfos creen que su ideología se corresponde con los conceptos de los enigmáticos magos. Aunque sus medios son diferentes (la Senda de la Metamorfosis se inclina claramente hacia el paso de la vida a la no-vida, y más allá), parece que ambos grupos buscan algún tipo de "ascensión" sobrenatural.

Los Tzimisce son especialmente minuciosos en el estudio de los ideales de esta Senda. Coordinando sus experimentos sobre sujetos vivos y no-vivos (así como sobre otras curiosidades que puedan encontrar, como hombres lobo o algún fantasma errante), los Demonios han formado complejas teorías sobre la naturaleza exacta del próximo paso en la trascendencia vampírica. Los solitarios y suspicaces Tzimisce no suelen compartir sus notas, por lo que la filosofía se resiente: muchos de sus seguidores deben pasar gran parte de sus no-vidas aprendiendo rudimentos que otros Vástagos ya han descifrado.

La Ética de la Senda

- Aprende las características de las fases de la vida y la muerte.
- Uno no debe preocuparse demasiado por los mortales: están un paso por debajo de los vampiros, no por encima.
- No compartas tu conocimiento con los demás, ya que es demasiado valioso como para confiárselo a una criatura indigna.
- Disfruta de la Bestia *y* niégala; la verdadera comprensión de la no-vida exige un amplia rango de experiencias.
- Debe alterarse y aumentarse el propio cuerpo: cambiar la carne puede allanar el camino hacia la transformación del alma.
- No atiendas las necesidades de los demás, ya que su falta de introspección puede distraer al más agudo de los intelectos.

Virtudes

Los vampiros en la Senda de la Metamorfosis suscriben las virtudes de la Convicción y los Instintos.

Historia

Los Tzimisce han investigado esta Senda de forma aislada durante literalmente milenios. Siempre han sido criaturas de enorme potencial místico, y los seguidores de este camino tratan de desarrollar dicho potencial. Apenas se relacionan con el mundo exterior, aunque muchos indican que esta actitud es la responsable del inexorable declive de todo el clan.

Prácticas Actuales

Casi todos los Metamorfos aseguran pertenecer al Sabbat, aunque en realidad solo se preocupen de sus búsquedas esotéricas. En realidad esta Senda es anterior a cualquier secta, y los Vástagos que se adhieren a ella suscriben creencias y credos mucho más antiguos que las patéticas nociones de la política vampírica.

Descripción de los Seguidores

Los seguidores de la Senda de la Metamorfosis están entre las criaturas más alienígenas que un vampiro, por suerte o por

Jerarquía de los Pecados de la Senda de la Metamorfosis

Valor	Guía moral	Racionalización
10	Posponer la alimentación estando hambriento	El hambre provoca distracción.
9	Disfrutar de los placeres	El hedonismo distrae de fines superiores.
8	Implorar conocimientos a otro	Las lecciones de la Metamorfosis son secretos que deben desentrañarse, nunca copiarse.
7	Compartir conocimiento con otro	El conocimiento debe aprenderse, no ilustrarse.
6	Negarse a matar cuando se puede aprender	Antes de superar la muerte, se debe comprender su fenómeno.
5	No lograr cabalgar un frenesí	Un Vástago debe conocer a la Bestia para trascenderla.
4	Considerar la necesidad de otros	Los que no logran la Metamorfosis no merecen nuestra atención.
3	No experimentar, aun poniéndose en peligro	Esta Senda solo puede comprenderse mediante la investigación empírica.
2	Negarse a alterar el propio cuerpo	Debe lograrse el cambio físico antes que cualquier metamorfosis superior.
1	Mostrar compasión por los demás	El destino de los demás nos arrastra a la devolución, no a la trascendencia.

desgracia, puede llegar a conocer. Se trata de seres fríos, totalmente inhumanos y extremadamente científicos. Sus preocupaciones son metafísicas, no éticas, y es precisamente este modo de pensar el que lleva a muchos a creer que ya han comenzado su transformación en algo diferente. Algunos van un paso más allá y alteran sus cuerpos de tal modo que dejan de tener un género reconocible, o incluso de parecer remotamente humanos.

Seguir la Senda

Los Metamorfos llevan a cabo todo tipo de extraños experimentos, la mayoría de los cuales se realizan lejos de ojos curiosos. Se trata de una filosofía distante y solitaria alejada de cualquier necesidad que no sea el sustento. Sus seguidores deben ignorar a todos los que les rodean, existiendo solo para satisfacer sus preocupaciones personales.

Habilidades comunes: esta Senda se concentra casi exclusivamente en los Conocimientos, especialmente en Ciencia, Medicina y Ocultismo. Muchos Metamorfos estudian cosas más especializadas como Filosofía, Teología u otros saberes sobrenaturales con la esperanza de descubrir los secretos que quedan sin explorar en las disciplinas de estudio más generales.

Disciplinas predilectas: los Metamorfos Tzimisce prestan toda su atención a los poderes únicos de la Vicisitud, aunque la Taumaturgia y Auspex también son muy apreciados.

La Senda de la Paradoja

Estamos atrapados fuera del ciclo, pero no renunciamos a él.
—Raj, *Diarios Sangrientos*

Apodo: Shilmulo (término Romaní para los vampiros)

Creencias básicas: La Senda de la Paradoja, practicada casi en exclusiva por los vampiros del clan Ravnos, estudia la obligación kármica de los Vástagos de continuar el gran ciclo de las edades. Toma muchos elementos de ciertos preceptos hinduistas y, algunos aseguran en voz baja, de los códigos indescifrables de los vampiros Catayanos de Oriente.

Según la senda de la Paradoja, los Vástagos están eternamente atrapados fuera del ciclo ilusorio del universo (*maya*). Mientras casi todos los demás seres se reencarnan mediante *samsara*, una perpetua participación en el ciclo del renacimiento, los vampiros han quedado al margen de este proceso. Según esta filosofía todos tienen su propio propósito, o *svadharma*, pero los vampiros han perdido el suyo al quedar excluidos. En lugar del *dharma* que siguieron en vida, cada vampiro debe ahora tratar de avanzar el *maya*, esperando comprender el proceso para penetrar al final en las grandes ilusiones que ocultan a sus ojos la Verdad Definitiva.

Sin embargo, para lograr este avance cíclico el Ravnos recurre al engaño selectivo. Los demás vampiros los consideran dignos de poca confianza, por lo que nunca aceptarán el consejo de estos Vástagos. Por tanto, los Ravnos han tenido que emplear elaborados engaños para conseguir que los demás vampiros (o en realidad, cualquiera con el que se encuentren) hagan lo que a ellos les interesa. Los Ravnos ven su estado como una maldición, igual que muchos otros Vástagos. Sin embargo, ellos creen que este *shutri* (que ha sido aprendido de los dioses) se debe a su fracaso en la comprensión del *maya*. Los demás vampiros, también apartados de la rueda kármica, no suelen advertir la necesidad de regresar al ciclo. Los Ravnos están convencidos de ello, y para allanar su vuelta no hay más remedio que destruirlos.

La Ética de la Senda

- Abraza solo si es absolutamente necesario, y solo en la *jati* (la línea familiar, denominada Rom en un caso determinado).
- Interpreta el *svadharma* de otros y ayúdales a completarlo.
- Destruye a otros vampiros, pues son extraños al *maya*.
- Borra la deuda kármica, elimina las ilusiones del *maya* y regresa al *samsara*.
- Utiliza el engaño para lograr tus fines, ya que los demás cometen la falta de la desconfianza.
- Confunde a los Antediluvianos devolviendo a sus chiquillos al ciclo.

Virtudes

Los vampiros en la Senda de la Paradoja siguen las Virtudes de la Convicción y el Autocontrol.

Historia

Esta Senda surgió entre los Ravnos durante las últimas noches del Imperio Romano. Algunos han llegado a creer que los engaños de esta clan tuvieron algo que ver en el colapso. La Senda, según muchos Ravnos, había degenerado poco después

Jerarquía de los Decados de la Senda de la Paradoja

Valor	Guía moral	Racionalización
10	Abrazar a una mujer	Los hombres suelen ser mejores ofrendas a los dioses.
9	Abrazar fuera de la *jati*	Los demás no comprenden la profundidad de la filosofía de la Paradoja.
8	Destruir a otro Shilmulo	A pesar de lo que se cree, la caridad *no* comienza en casa.
7	Matar a un mortal por sustento	La muerte roba la capacidad para cumplir el *svadharma*.
6	No destruir a otro vampiro	Los que no ven el camino deben retomar un papel útil en el ciclo.
5	Matar a un mortal si no es por supervivencia	Podría no haber alcanzado su *svadharma*, y prevenirlo es anatema.
4	No ayudar a otro en su *svadharma*	El *shutri* lo define como el objetivo de los Shilmulo.
3	Poner en segundo lugar los asuntos del *dharma*	La alianza debe estar con los dioses, no con los camaradas.
2	Sufrir un vínculo de sangre	No se puede destruir al regente, que es el objetivo de esta Senda.
1	Abrazar sin necesidad, o por deseo personal	Hay que devolver a los demás al ciclo, no sacarlos de él.

de la caída de Roma y había permanecido así durante siglos, hasta que un importante (y secreto) acontecimiento hizo que el clan se replanteara su camino. Los vampiros que abrazan esta filosofía llegaron a tener reputación de tramposos divertidos, aunque una reciente reconsideración de la dirección tomada arrojó una nueva y sombría luz sobre la Senda.

Prácticas Actuales

Sería simplificar mucho decir que los Ravnos destruyen vampiros para quemar karma. En realidad su Senda es ardua y exigente, ya que para cumplir estrictamente el código se debe obtener cualquier información de aquellos contra los que se conspira, intentando comprender mejor su *svadharma*. Muchos de los engaños Ravnos son, en realidad, complicadas pruebas pensadas para que el sujeto revele aspectos ocultos de sí mismo. Por eso los Ravnos viajan por el mundo, expulsados por Vástagos que no llegan a comprender la necesidad de las tareas de los Shilmulo.

Descripción de los Seguidores

Casi todos los seguidores de esta Senda son Ravnos, aunque también existen algunas líneas Malkavian y Gangrel. Dentro del clan Ravnos han surgido vampiros cada vez más cosmopolitas, lo que puede indicar que no prestan mucha atención a su código o que la *jati* está más extendida de lo que podría pensarse.

Seguir la Senda

Los Vástagos en esta Senda suelen despreciar a los demás vampiros, ya que creen que se niegan a buscar su reingreso en el ciclo. Por tanto, los Ravnos han tomado sobre sus hombros la responsabilidad de hacerlo *por los demás*. Esto puede exigir la preparación de complejas telarañas de engaños para lograr descubrir su *svadharma*, o la simple destrucción de un vampiro para situarlo de nuevo dentro del ciclo, donde aguarda un nuevo *svadharma*.

Habilidades comunes: los Vástagos de esta Senda se concentran en Habilidades que les permiten lograr ventaja sobre los demás, como Alerta, Empatía, Investigación, Sigilo y Subterfugio.

Disciplinas predilectas: los seguidores de la Senda de la Paradoja practican el Quimerismo para embaucar a sus objetivos y como un medio de manipular las ilusiones intrínsecas al *maya*. Los Shilmulo también emplean la Fortaleza para protegerse de la furia de los demás. Muchos dominan Auspex, que les ayuda a adivinar los secretos ocultos.

La Senda del Tifón

Son los secretos que retuercen nuestras almas, estos mismos enigmas los que nos señalan con el veneno del maestro.

El tifón no es un padre cariñoso.

—Khamala Bey, *Las Mil Noches de Sutekh*

Apodo: Teofidios (entre ellos; el mundo los conoce como Corruptores, o por el apodo de los Seguidores de Set, Serpientes).

Creencias básicas: los vampiros que siguen la Senda del Tifón tienen un objetivo realmente siniestro en mente: buscan la resurrección de su padre y maestro, Set. Aunque casi todos los Vástagos ven a esta criatura como a un miembro mítico de la Tercera Generación, la doctrina de los Teofidios enseña que Set era, en realidad, un ser divino incluso antes del Abrazo. De hecho ven a Caín como a un ser menor a Set, del que aseguran que permitió al Primer Vampiro que le Abrazara para poder emplear a sus descendientes para golpear a los dioses rivales, como Gaia y Lilith. De este modo cumple Set, y a través de él los propios Setitas, su lugar en el universo como agente de la entropía que destruye lo viejo para que lo nuevo pueda florecer.

Esta Senda predica, por tanto, la importancia de la influencia y el control. Muchas Serpientes aparentan no ser más que proxenetas o traficantes, pero la verdad va mucho más allá. Normalmente ven a los demás como herramientas o fuentes de información, recursos que pueden utilizar. Logrando el control sobre otros, los Setitas pueden emplearlos para cumplir sus propios fines. Por tanto, en vez de deber favores a aquellos que les proporcionan información y servicios, estos vampiros invierten el orden y esperan a que los demás acudan *primero* a ellos.

Los seguidores de Set reverencian a su maestro como algo más que un vampiro: se le atribuye una estatura divina, convirtiéndolo en una traslación casi literal del dios egipcio del Inframundo. Los modos de alcanzar la reencarnación difieren, y por este motivo los Teofidios extienden lo más posible su influencia, con la esperanza de encontrar cualquier información.

La Ética de la Senda

- Reúne información, secreta o no, y descubre el modo de utilizarla para la resurrección de Set.
- Contribuye al gran proyecto de revivir al maestro dormido.
- Consigue atraer a los demás, aumentando tu influencia.

• Subyuga a la Bestia, ya que sus temerarios instintos solo le sirven a ella.

• Mantén un velo de secreto, ya que los demás odian esta Senda y sus fines.

• Busca las señales ocultas de Set y actúa sobre ellas.

Virtudes

Los vampiros de la Senda del Tifón observan las Virtudes de la Convicción y el Autocontrol.

Historia

Los Teofidios aseguran que su historia se remonta a las noches anteriores a la Primera Ciudad. Que esto sea o no cierto es un asunto debatible, especialmente entre sus detractores, aunque la existencia de numerosos mitos humanos que reflejan las relaciones entre Set y Osiris da credibilidad a sus aseveraciones. Durante milenios los Teofidios se han dedicado a sus asuntos, tanto en callejuelas oscuras como en templos sagrados. Muchos líderes de los Vástagos y el ganado deben su poder a los seguidores de esta Senda, aunque los precios que tuvieron que pagar fueron, con toda seguridad, muy altos.

Prácticas Actuales

Los Teofidios no apoyan a más secta que a su propio clan, aunque algunos miembros han abandonado la resurrección de Set y se oponen a esta búsqueda desde las filas del Sabbat. Muchos de estos vampiros crean cultos de sangre de devotos seguidores y legiones indulgentes de desesperados. Aunque los Teofidios no rechazan hacer personalmente el "trabajo sucio" (más bien todo lo contrario), creen que teniendo a otros sirviendo a sus objetivos pueden lograr muchas más cosas que trabajando solos. Los seguidores de la Senda tienen, por tanto, múltiples funciones: buscadores, eruditos, traficantes, cortesanos y recolectores de almas.

Descripción de los Seguidores

Los Teofidios suelen ser camaleones sociales, ya que deben moverse en diversos círculos. Son agradables, zalameros y totalmente dedicados a su gran causa. Los seguidores de la Senda del Tifón no suelen pedir socorro a los demás, ya que prefieren ayudar a satisfacer los deseos de otros y después pedir la devolución de estos favores. Éste es el aspecto que más detestan los demás Vástagos, que decretan abiertamente que la corrupción y las actividades criminales de los seguidores de Set son rupturas de la Mascarada y manipulaciones de los Ancianos. Sin embargo, los Setitas saben la verdad: los demás vampiros se niegan a reconocer sus propios deseos, ansias que un Teofidio astuto puede satisfacer. Algunas Serpientes han llegado a convencer a miembros de otros clanes para que sigan esta Senda después de un largo periodo de corrupción, dependencia y degradación.

Seguir la Senda

Lo practicantes de la Senda del Tifón son, ante todo, buscadores de conocimientos arcanos, aunque sus agudizadas gracias sociales les convierten en diplomáticos con lengua de plata. Estos Vástagos también son insidiosos y se abren paso en las sociedades vampíricas existentes con fachadas serpentinas de falsas identidades y legiones de leales seguidores. Los más viejos Teofidios de una zona suelen erigir un templo a Set en algún lugar apartado, para mejor servir a su dios dormido.

Habilidades comunes: se valora cualquier Habilidad que ayude a cumplir los fines del Tifón. Por tanto, los Teofidios disponen de miembros diversos y capaces. Las Habilidades más apreciadas entre los Setitas son Academicismo, Callejeo, Empatía, Interpretación, Intimidación, Investigación, Política y Subterfugio.

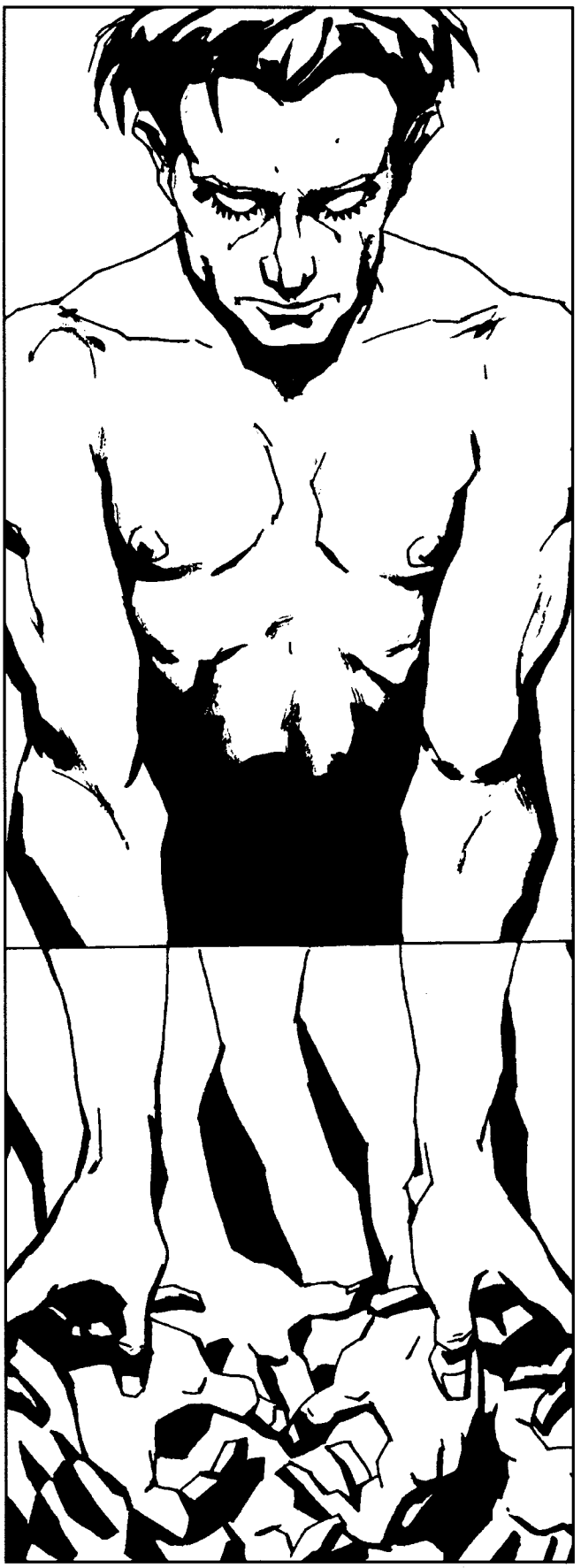
Disciplinas predilectas: los Teofidios son maestros de la Disciplina Serpentis, aunque sus tratos con los demás les inspiran para seguir las otras habilidades del clan, Presencia y Ofuscación.

Méritos y Defectos

Los Méritos y los Defectos son Rasgos opcionales que el Narrador puede decidir utilizar o prohibir en su crónica. Si se emplean apropiadamente pueden ayudar a los jugadores a crear e individualizar a sus personajes. Los *Méritos* son habilidades especiales y ventajas extrañas o únicas entre la población vampírica general, mientras que los *Defectos* son problemas y desventajas que representan un reto para la existencia nocturna de los Vástagos. Estos Rasgos pueden proporcionar a los personajes una mayor profundidad a su personalidad, pero el Narrador tiene que tener cuidado para que los Rasgos elegidos no influyan adversamente en el curso de la crónica, o para que no proporcionen a nadie una ventaja injusta sobre los demás.

Jerarquía de los Pecados de la Senda del Tifón

Valor	Guía moral	Racionalización
10	Buscar la propia indulgencia, no la de los demás	La caída en el vicio es una herramienta, no una diversión.
9	Negarse a ayudar a un seguidor de la Senda	Los equipos son más eficaces a la hora de despertar a Set.
8	No destruir a un vampiro en Golconda	Los que han trascendido los deseos no pueden ser controlados.
7	No observar un ritual religioso Setita	Es igual que negar a Set.
6	No socavar el orden social en favor de los Setitas	Los demás vampiros no tienen objetivo o están equivocados, y la indolencia retrasa la llegada de Set.
5	No hacer lo necesario para corromper a otro	Cuantos más haya en deuda con Set, mejor.
4	No buscar conocimientos arcanos	Los misterios de la resurrección de Set pueden estar en cualquier parte.
3	Obstruir los esfuerzos de otro Setita	Las filas de la verdad no son lugar para las luchas por el poder.
2	No aprovechar la debilidad de otro	La compasión no tiene lugar en el gran plan de Set.
1	Negarse a ayudar a la resurrección de Set	Es una señal de infidelidad.



Los Méritos y Defectos pueden seleccionarse solo durante la creación del personaje, y se adquieren mediante puntos gratuitos. Cada Mérito tiene su propio coste en puntos, mientras que los Defectos tienen un valor que se *suma* a la cantidad de puntos gratuitos que el personaje puede gastar durante el proceso de creación. Se pueden tomar tantos Méritos como se pueda uno permitir, pero ningún personaje puede tener más de siete puntos en Defectos (lo que da un máximo posible de 22 puntos gratuitos para gastar en otras áreas).

Los Méritos y Defectos están divididos en cuatro categorías: físicos, mentales, sociales y sobrenaturales. La primera describe los que tienen que ver con la constitución o el desarrollo físico del personaje; la segunda se refiere a las habilidades intelectuales y los patrones de comportamiento; la categoría social comprende las relaciones y la posición en las sociedades mortal y vampírica; los Méritos y Defectos sobrenaturales se preocupan de las habilidades paranormales de los vampiros y del modo en el que éstos se relacionan con el mundo físico. Se anima al Narrador a que cree Méritos y Defectos propios específicos para sus crónicas.

Físicos

Ambidiestro (Mérito de 1 punto)

Tienes una gran destreza con la "mano mala" y puedes realizar acciones con ella sin penalización. Seguirás teniendo que emplear las reglas para acciones múltiples, pero no sufrirás una penalización adicional si, por ejemplo, empleas dos armas o te ves obligado a emplear la mala.

Comer Comida (Mérito de 1 punto)

Tienes la capacidad de ingerir comida e incluso saborearla. Aunque no obtienes alimento alguno de ella, esta habilidad te sirve para mantener la Mascarada. Por supuesto, no eres capaz de digerir lo que comes, así que en algún momento de la noche te verás obligado a vomitarlo.

Equilibrio Felino (Mérito de 1 punto)

Posees un sentido del equilibrio perfecto. Los personajes con este Mérito reducen las dificultades de todas las tiradas de equilibrio (p.e., Destreza + Atletismo para caminar por una repisa estrecha) en dos.

Sentido Agudo (Mérito de 1 punto)

Uno de tus sentidos es excepcionalmente agudo, ya se trate de la vista, el oído, el olfato, el gusto o el tacto. La dificultad para todas las acciones que incluyan su uso se reducirá en dos. Este mérito pude combinarse con la Disciplina Auspex para crear una capacidad sensorial sobrehumana.

Color Saludable (Mérito de 2 puntos)

Pareces más saludable que los demás vampiros, lo que te permite mezclarte con los humanos con mayor facilidad. Aún conservas el color de los vivos, y tu piel solo es un poco fría al tacto.

Voz Encantadora (Mérito de 2 puntos)

Tu voz tiene algo que no se puede ignorar. Cuando das alguna orden los demás se sienten intimidados. Cuando seduces, se desmayan. Ya sea atronadora, gentil, persuasiva o completamente normal, tu voz llama la atención. La dificultad de

todas las tiradas que incluyan el uso de la voz para persuadir, fascinar u ordenar se reduce en dos.

Arrojado (Mérito de 3 puntos)

Se te da bien asumir riesgos y sobrevivir para contarlo. Cuando intentas cosas realmente arriesgadas (como saltar de un coche en movimiento a otro), los personajes con este Mérito pueden sumar 3 dados a sus tiradas y negar un único "dado de fracaso" resultante (un "1" sin haberse producido ningún éxito). Por lo general, estas acciones deben tener una dificultad de al menos 8 y tener la posibilidad, en caso de fallo, de infligir al menos tres niveles de salud de daño.

Digestión Eficaz (Mérito de 3 puntos)

Eres capaz de obtener más nutrientes de lo normal de la sangre que bebes. Cada vez que te alimentes ganarás un punto de sangre adicional por cada dos que consumas. Esto no te permite exceder tu reserva de sangre máxima.

Corpulento (Mérito de 4 puntos)

Eres anormalmente grande, midiendo al menos 2,10 y pesando como mínimo 150 kg. Aparte de destacar inmediatamente, esta masa extra te concede un nivel de salud Magullado adicional. Los personajes con este Mérito también pueden tener bonificaciones para empujar objetos, abrir puertas atrancadas, evitar ser derribados, etc.

Bajo (Mérito de 1 punto)

Estás muy por debajo de la altura normal, midiendo menos de 1,40. Tienes dificultades para alcanzar y manipular objetos diseñados para un tamaño adulto, y tu velocidad corriendo es la mitad que la de un humano de proporciones normales.

Duro de Oído (Defecto de 1 punto)

Tu oído es defectuoso. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en dos.

Hedor de la Tumba (Defecto de 1 punto)

Exudas el olor de la tierra húmeda recién movida, y eres incapaz de ocultarlo con perfume alguno. Los mortales en tu presencia se sentirán incómodos, de modo que todas las dificultades Sociales para afectar a los humanos aumentarán en uno.

Defecto Visual (Defecto de 1 ó 3 puntos)

Tu vista es defectuosa. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en dos. El Defecto de 1 punto puede corregirse con gafas o lentillas. El de 3 puntos es demasiado grave como para poder corregirse.

14ª Generación (Defecto de 2 puntos)

Fuiste creado hace menos de cinco años por un miembro de la 13ª generación. Aunque tu cuerpo puede almacenar 10 puntos de sangre, solo 8 de ellos pueden emplearse para curar heridas, alimentar Disciplinas, aumentar Atributos, etc. Evidentemente, adquirir este Defecto impide tomar el Trasfondo Generación. Tampoco podrás empezar con Posición. Probablemente seas un Caitiff sin clan, ya que con total tu seguridad tu sangre será demasiado débil como para transmitir cualquier característica distintiva de un clan. Casi todos los vampiros de la 14ª generación deben adquirir el Defecto *Sangre Diluida.*

Desfigurado (Defecto de 2 puntos)

Una terrible desfiguración hace que tu aspecto sea inquietante y difícil de olvidar. La dificultad de todas las tiradas Sociales aumentará en dos. No podrás tener una Apariencia superior a 2.

Mordisco Infeccioso (Defecto de 2 puntos)

Careces de las enzimas que permiten a casi todos los Vástagos sellar las heridas provocadas cuando se alimentan. No podrás cerrar automáticamente las heridas que provocas con tus colmillos. Además, tus mordiscos tendrán una posibilidad entre cinco (20%) de causar infecciones en las víctimas mortales, provocando graves enfermedades. La naturaleza precisa de la infección será determinada por el Narrador.

Tuerto (Defecto de 2 puntos)

Solo tienes un ojo (tú decides cuál te falta). La dificultad de todas las tiradas de Percepción visual aumentará en dos, y siempre que sea necesaria la visión espacial (lo que incluye el combate a distancia) la dificultad aumentará en uno.

Adicción (Defecto de 3 puntos)

Padeces la adición a una sustancia que debe estar presente en la sangre que consumas. Puede tratarse de alcohol, nicotina, drogas duras o simple adrenalina. Esta sustancia siempre te incapacita de algún modo (ver "Venenos y Drogas", página 231).

Cojera (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de daño en las piernas que te impide correr y caminar con normalidad. Estás obligado a emplear un bastón, o incluso muletas, y tienes una pronunciada cojera. Tu velocidad caminando es un cuarto de la normal y te es imposible correr.

Curación Lenta (Defecto de 3 puntos)

Tienes dificultades para curar tus heridas. Necesitas dos puntos de sangre para recuperar un nivel de salud, y recuperas un nivel de salud de daño agravado cada *cinco* días (además del gasto normal de sangre y Fuerza de Voluntad).

Deformidad (Defecto de 3 puntos)

Sufres algún tipo de deformidad (un miembro contrahecho, una joroba, una pierna más larga que la otra) que afecta a tus habilidades físicas y a la interacción con los demás. Una joroba, por ejemplo, reduciría la Destreza de un personaje en dos círculos y aumentaría en uno la dificultad de las tiradas Sociales. Es responsabilidad del Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad elegida.

Herida Permanente (Defecto de 3 puntos)

Sufriste heridas durante tu Abrazo que la transformación no logró reparar. Al comienzo de cada noche te despertarás en el nivel Herido, aunque podrás recuperarte gastando puntos de sangre.

Monstruoso (Defecto de 3 puntos)

Tu forma física quedó deformada durante el Abrazo y ahora refleja a la Bestia Interior. Los personajes con este Defecto parecerán monstruos salvajes y tendrán Apariencia cero. Hasta los Nosferatu tendrían dificultades para relacionarse con ellos.



Niño (Defecto de 3 puntos)

En el momento del Abrazo eras un niño pequeño (entre 5 y 10 años), lo que te dejó con unos Atributos Físicos sin desarrollar. Además, tienes dificultades para relacionarte con determinados aspectos de la sociedad mortal. No podrás tener más de dos círculos de Fuerza y Resistencia, salvo cuando las aumentes mediante puntos de sangre, y la dificultad para intentar dirigir a los mortales adultos aumentará en dos. Los personajes con este Defecto deberán adquirir también *Bajo*.

Mudo (Defecto de 4 puntos)

No puedes hablar. Podrás comunicarte con el Narrador y describir tus acciones, pero no hablar con los jugadores o con los personajes del Narrador, a no ser que hayan comprado con sus círculos en Lingüística un lenguaje de signos común. Podrás escribir cualquier cosa que desees comunicar.

Portador de Enfermedad (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre porta una enfermedad letal y altamente contagiosa. Puede tratarse de cualquier cosa (desde la rabia hasta el VIH), y los Vástagos que beban tu sangre tendrán un 10% de probabilidades de convertirse a su vez en portadores. Debes gastar un punto extra de sangre cada noche cuando despiertes o empezarás a manifestar los síntomas de la enfermedad (mayor probabilidad de frenesí con la rabia, menores tiradas de absorción con el VIH, etc.).

Sangre Diluida (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre es débil y carece del poder necesario para mantenerte. Todos los costes en puntos de sangre se doblarán (p.e., a la hora de curarse o de utilizar Disciplinas) y serás incapaz de crear vínculos de sangre. Además, los esfuerzos por tener progenie solo tendrán éxito el 20% de las veces.

Sordo (Defecto de 4 puntos)

No puedes oír. Aunque seas inmune a algunas aplicaciones de Dominación, no podrás oír los medios de comunicación electrónicos o vocales, y la dificultad de muchas tiradas de Alerta aumentará en tres.

Carne Cadavérica (Defecto de 5 puntos)

Tu carne no se regenera totalmente después de sufrir una herida. Aunque puedes recuperarte hasta el punto de lograr una total funcionalidad, tu piel conservará los cortes, rasguños y agujeros de bala que se te hayan causado. Dependiendo de la naturaleza del daño, este Defecto podría complicar enormemente cualquier relación social.

Ciego (Defecto de 6 puntos)

No puedes ver. Los personajes pueden compensar esta pérdida logrando una mayor sensibilidad en otros sentidos, pero se habrán perdido todas las imágenes y pistas visuales. Las acciones de coordinación manual serán complicadas, especialmente en situaciones de tensión. La dificultad de todas las tiradas de Destreza aumenta en dos. Extrañamente, los Vástagos con el Nivel Dos Auspex (Percepción del Aura) son capaces de emplear esta habilidad, aunque la información será interpretada mediante sus demás sentidos.

Mentales

Concentración (Mérito de 1 punto)

Tienes la habilidad para concentrarte y evitar toda distracción. Los personajes con este Mérito no se ven afectados por las penalizaciones procedentes de circunstancias distractorias (p.e., ruidos fuertes, luces estroboscópicas, estar colgado boca abajo).

Sentido Común (Mérito de 1 punto)

Tienes una cantidad importante de... sentido común. Cada vez que el personaje esté a punto de actuar de forma contraria a la razón el Narrador podrá hacerle sugerencias o advertencias sobre las consecuencias de dicha acción. Se trata de un Mérito muy útil para jugadores principiantes que no conocen bien el juego.

Sentido Temporal (Mérito de 1 punto)

Tienes un sentido innato para controlar el tiempo y eres capaz de estimar de forma precisa un periodo transcurrido sin necesidad de usar un reloj u otros dispositivos mecánicos.

Código de Honor (Mérito de 2 puntos)

Te adhieres a un código personal. Los detalles del mismo deben ser elaborados junto al Narrador antes del comienzo del juego, y el personaje deberá seguirlos de forma estricta. Los vampiros con este Mérito ganan dos dados adicionales a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad o de Virtud cuando actúen de acuerdo con su código (p.e., defendiendo a los desamparados) o cuando intenten evitar situaciones que podrían forzarles a romperlo.

Lingüista Natural (Mérito de 2 puntos)

Tienes don de lenguas. Puedes sumar tres dados a cualquier reserva referente a lenguajes hablados o escritos.

Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos)

Recuerdas con todo detalle las cosas que has visto y escuchado. Con una mínima concentración eres capaz de rememorar documentos, fotografías, conversaciones, etc. En situaciones tensas deberás hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para poder asimilar todo lo detectado por tus sentidos.

Sueño Ligero (Mérito de 2 puntos)

Puedes despertar inmediatamente ante la menor señal de problemas o peligro, sin vacilación o entumecimiento alguno. Puedes ignorar las reglas sobre las restricciones de Humanidad/Senda al número de dados disponibles durante el día.

Calma (Mérito de 3 puntos)

Posees una calma natural y no es fácil sacarte de tus casillas. Recibes dos dados extra cuando intentas resistirte a un frenesí. Los Brujah no pueden adquirir este Rasgo.

Voluntad de Hierro (Mérito de 3 puntos)

Cuando estás decidido y has hecho una elección nada logra apartarte de tu objetivo. Si te ves afectado por un poder de Dominación podrás gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar sus efectos. Además, recibirás tres dados extra para resistir los efectos de cualquier magia, conjuro o senda Taumatúrgica que afecte a la mente. Este Mérito no afecta a la Presencia ni a otros poderes relacionados con las emociones.

Compasión (Defecto de 1 punto)

No soportas ver sufrir a otros. Evitas cualquier situación en la que debas causar dolor físico o emocional a los demás, a no ser que pases una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Para tomar este Defecto debes tener una Humanidad de 7 ó más.

Dificultad del Habla (Defecto de 1 punto)

Sufres un tartamudeo u otro impedimento en el habla que afecta a tu comunicación verbal. La dificultad de todas las tiradas de expresión oral aumentará en dos. Debes interpretar este Defecto en la medida de lo posible.

Exclusión de Presa (Defecto de 1 punto)

Te niegas a cazar un determinado tipo de presa. Podrías evitar a los traficantes de droga, los policías, los contables, los ricos, etc. Si por accidente llegaras a beber su sangre entrarías automáticamente en frenesí y deberías tirar para evitar una pérdida de Humanidad (dificultad 7). Ver a otro Vástago alimentarse del objeto de tu exclusión también puede provocar un frenesí, a discreción del Narrador. Los Ventrue, que se deben a la limitación impuesta por su debilidad, no pueden adquirir este Defecto.

Pesadillas (Defecto de 1 punto)

Experimentas horrendas pesadillas cada vez que duermes, y durante la vigilia su recuerdo no deja de acosarte. Tras despertar deberás hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o perderás un dado en todas las acciones durante esa noche. Un fracaso indica que sigues creyéndote atrapado en tu pesadilla.

Sueño Profundo (Defecto de 1 punto)

No es nada fácil despertarte. La dificultad de cualquier tirada para levantarte durante el día aumentará en dos.

Timidez (Defecto de 1 punto)

Te sientes muy incómodo al relacionarte con los demás y tratas de evitar cualquier situación social. La dificultad de todas las tiradas de interacción social con extraños aumentará en dos. Si el personaje se convierte en el centro de atención en un grupo numeroso la dificultad aumentará en tres.

Amnesia (Defecto de 2 puntos)

Eres incapaz de recordar ningún detalle de tu pasado, de ti mismo o de tu familia, aunque todo lo que hicieras podría regresar para ajustar cuentas contigo. Tus orígenes, así como los motivos de tu amnesia, debe determinarlos el Narrador, y deben ser lo más interesantes posibles.

Colérico (Defecto de 2 puntos)

Es muy fácil enfurecerte. Las dificultades para evitar el frenesí aumentarán en dos. Los vampiros del clan Brujah no pueden adoptar este Defecto, pues ya sufren un problema similar.

Fobia (Defecto de 2 puntos)

Sientes un miedo insuperable hacia algo. Ejemplos comunes son las arañas, las serpientes, las multitudes y las alturas. Deberás hacer una tirada de Coraje cada vez que te encuentres con el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada quedará determinada por el Narrador, y si fallas deberás alejarte de la fuente del miedo.

Lunático (Defecto de 2 puntos)

Te ves afectado por las fases de la luna, lo que aumenta las posibilidades de sufrir un frenesí. En luna creciente las dificultades para evitar un estallido aumentan en uno; con la luna casi llena aumentarán en dos, y con luna llena en tres.

Territorial (Defecto de 2 puntos)

Eres extremadamente territorial y demarcas zonas particulares como tu terreno privado de caza, reaccionando de forma agresiva ante cualquier intruso. Si otro vampiro entra en tu zona sin invitación deberás hacer una tirada de frenesí. Si fallas, atacarás inmediatamente al responsable y no pararás hasta que haya muerto o hasta que dejado tu territorio. Solo abandonas la zona cuando es absolutamente imprescindible.

Vengativo (Defecto de 2 puntos)

Tienes una cuenta pendiente, ya sea de tus días mortales o posterior al Abrazo. Estás obsesionado con vengarte de la persona o grupo responsable. Podrás resistir temporalmente estos impulsos gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Timorato (Defecto de 3 puntos)

Eres muy susceptible a la Dominación y a la intimidación por parte de los demás; esta Disciplina te afectará automáticamente a no ser que el atacante sea de generación superior a la tuya. La dificultad para resistir las habilidades Sociales como la Intimidación o el Liderazgo, así como los hechizos y magias que alteran la mente, aumentará en dos. Tu Rasgo de Fuerza de Voluntad nunca podrá ser mayor que 4.

Consunción Conspicua (Defecto de 4 puntos)

No te basta con obtener alimento de la sangre de los mortales: crees que también debes consumir su corazón, su hígado y otros tejidos ricos en ella. Por supuesto, esto exige la muerte de todas tus víctimas (salvo que seas extremadamente creativo), lo que podría producirte numerosos problemas con la Mascarada y con la conservación de la Humanidad. Los personajes con este Defecto deben adquirir el Mérito *Consumir Comida.*

Sociales

Líder Natural (Mérito de 1 punto)

Has sido bendecido con un cierto magnetismo que los demás respetan de forma natural. Recibes dos dados extra cada vez que haces tiradas de Liderazgo. Debes tener Carisma 3 ó mayor para adquirir este Mérito.

Sire Prestigioso (Mérito de 1 punto)

Tu sire tiene o tenía una gran posición en su secta o su clan, lo que te ha reportado un cierto grado de prestigio. Aunque es posible que ya no tenga ningún trato contigo, el simple hecho de ser su chiquillo te ha marcado para siempre. Este prestigio podría ser de gran ayuda al tratar con los antiguos o con otros neonatos, aunque también podría engendrar celos y desprecio.

Deuda de Gratitud (Mérito de 1-3 puntos)

Un antiguo te debe su gratitud por algo que tú o tu sire hicisteis por él. La profundidad de esta gratitud depende de los puntos que desee gastarse el jugador. Uno podría significar que el antiguo debe un favor; tres podría llegar a indicar que le debe la no-vida al personaje.

Confusión de Identidad (Defecto de 1 punto)

Te pareces a otro Vástago, lo que puede provocar confusiones. Este Defecto puede dar pie a situaciones incómodas o incluso peligrosas, especialmente si tu "gemelo" tiene una pésima reputación o es buscado por algún crimen.

Secreto Siniestro (Defecto de 1 punto)

Guardas algún tipo de secreto que, de ser descubierto, representaría un inmenso problema para ti y te convertiría en un paria de la sociedad vampírica local. Podría ser cualquier cosa, desde haber asesinado a un antiguo hasta pertenecer al Sabbat.

Sire Infame (Defecto de 1 punto)

Tu sire era (y probablemente lo siga siendo) despreciado y rechazado por muchos de los vampiros de la ciudad. Por tanto, nadie confía tampoco en ti ni te tiene en buena estima.

Sire Resentido (Defecto de 1 punto)

Tu sire no te tiene ningún aprecio y desea tu caída. Si se le diera la oportunidad haría lo posible por dañarte. Sus aliados también trabajarán contra ti, y muchos antiguos podrían mirarte mal.

Enemigo (Defecto de 1-4 puntos)

Tienes un enemigo, o quizá un grupo de enemigos, que trata de dañarte. Su poder depende de los puntos que el jugador esté dispuesto a recibir (cinco puntos indican la enemistad de un Matusalén, un archimago u otro poderoso enemigo sobrenatural).

Miembro a Prueba (Defecto de 4 puntos)

Eres un desertor. Has traicionado a la Camarilla, al Sabbat, a los Seguidores de Set o a cualquier otra orden vampírica, pasándote al enemigo. Aún tienes mucho que demostrar antes de ser aceptado en tu nueva sociedad. Los antiguos, los ancillae e incluso los neonatos te tratan con desconfianza u hostilidad, y tu reputación podría molestar incluso a aquellos que tratan contigo de forma regular.

Perseguido (Defecto de 4 puntos)

Eres acosado por un cazador fanático que cree (puede que con razón) que eres un peligro para la humanidad. Todos aquellos con los que te asocias, ya sean mortales o Vástagos, también sufrirán la persecución.

Sobrenaturales

Médium (Mérito de 2 puntos)

Posees una afinidad natural para sentir y oír a los espíritus, fantasmas y apariciones. Aunque no consigas verlos serás consciente de su presencia, pudiendo hablar con ellos y, mediante súplicas o palabras amables, llamarlos a tu presencia. Podrás pedirles ayuda o consejo, pero siempre existe un precio.

Resistencia Mágica (Mérito de 2 puntos)

Posees una resistencia inherente a los rituales de los Tremere y a los conjuros de los magos de otros credos y órdenes. La



dificultad de toda esta magia, ya sea benéfica o maliciosa, aumenta en dos cuando se dirige contra ti. Nunca podrás aprender la Disciplina de Taumaturgia.

Afortunado (Mérito de 3 puntos)

Naciste con suerte (o el Diablo cuida de los suyos...). Podrás repetir hasta tres tiradas fallidas por historia, incluyendo fracasos, aunque solo podrás hacerlo una vez por cada tirada.

Dotes de Oráculo (Mérito de 3 puntos)

Puedes sentir e interpretar señales y profecías. Eres capaz de extraer consejos de estos augurios, lo que te proporciona claves sobre el futuro y advertencias sobre el presente. Cuando el Narrador crea que estas en posición para ver una profecía te pedirá que realices una tirada de Percepción + Ocultismo, dependiendo la dificultad de lo escondida que esté. Si tienes éxito podrás tirar Inteligencia + Ocultismo para interpretar la visión. La dificultad estará en función de la complejidad del presagio.

Espíritu Mentor (Mérito de 3 puntos)

Tienes un espíritu compañero y guía. Su identidad y poderes exactos dependen del Narrador, pero puede ser llamado en situaciones difíciles para proporcionar su ayuda y consejo.

Invinculable (Mérito de 3 puntos)

Eres inmune a los vínculos de sangre.

Amor Verdadero (Mérito de 4 puntos)

Has descubierto, quizá demasiado tarde, el auténtico amor. Él o ella es mortal, pero se ha convertido en el centro de tu existencia y te inspira para seguir adelante en un mundo de tinieblas y desesperación. Cada vez que sufras, el pensamiento en tu amada te dará fuerzas para perseverar. Este Mérito te concede un éxito automático en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad, que solo puede ser negado por un fracaso. Puede tratarse tanto de un gran don como de un problema, ya que el ser amado necesitará protección y algún rescate ocasional.

Nueve Vidas (Mérito de 6 puntos)

El destino te ha concedido la oportunidad de acercarte más que nadie a la Muerte Definitiva y sobrevivir. Cuando se produzca una tirada que resultaría en tu muerte se volverán a lanzar los dados. Si ésta te es favorable seguirás vivo... después de consumir una de tus nueve vidas. Si esta segunda tirada también falla se volverá a repetir hasta que sobrevivas o consumas todas tus vidas. El Narrador tiene que mantener un estricto control sobre las vidas que le restan al personaje.

Fe Verdadera (Mérito de 7 puntos)

Sientes una profunda fe en la misericordia de Dios (puedes ponerle el nombre que te apetezca). Comenzarás el juego con un punto de Fe Verdadera (página 272); este Rasgo suma un dado por punto a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y Virtud. Debes tener Humanidad 9 ó mayor para adquirir este Mérito, y si pierdes un solo punto la Fe desaparecerá y podrá recuperarse solo cuando se recobre la Humanidad perdida. Las personas con Fe Verdadera son capaces de realizar actos mágicos realmente milagrosos, pero la naturaleza de estos acontecimientos es decisión del Narrador.

Repulsión al Ajo (Defecto de 1 punto)

No puedes soportar el ajo, y el menor resto de su olor puede hacerte abandonar una estancia asqueado si no superas una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad depende de la fuerza del olor).

Sin Reflejo (Defecto de 1 punto)

No proyectas reflejo alguno, como los vampiros de las leyendas, lo que puede tener un efecto muy negativo sobre tus intentos por hacerte pasar por humano. Los vampiros del clan Lasombra padecen automáticamente este Defecto (así que podrías ser confundido con uno de ellos).

Toque de Escarcha (Defecto de 1 punto)

Las plantas se marchitan cuando te acercas y mueren ante un mero roce. Puedes robar el calor de los seres vivos tocándolos, como si estuvieras hecho de hielo.

Maldición (Defecto de 1-5 puntos)

Eres víctima de una maldición sobrenatural. La fuerza y la persistencia de la misma dependen de los puntos que quieras recibir. Algunos ejemplos:

- Si revelas un secreto que se te confió, la traición regresará para dañarte de algún modo (1 punto).
- Tartamudeas de forma incontrolable cuando intentas describir lo que has visto u oído (2 puntos).
- Las herramientas se estropean o no funcionan correctamente cuanto tratas de usarlas (3 puntos).
- Estás condenado a hacer enemigos entre aquellos a los que amas o admiras (4 puntos).
- Todos tus logros y triunfos terminan fallando de algún modo (5 puntos).

Presencia Inquietante (Defecto de 2 puntos)

Los mortales tienen un conocimiento inconsciente de tu verdadera naturaleza, lo que les pone nerviosos y tensos en tu presencia. Debido a esto, la dificultad de todas las tiradas de interacción social con los mortales aumenta en dos.

Embrujado (Defecto de 3 puntos)

Hay un espíritu furioso y atormentado que no deja de acosarte, probablemente el de una de tus primeras víctimas. Tratará de frustrarte siempre que pueda, especialmente cuando te alimentas, y hará lo que esté en su mano para liberar su angustia sobre ti o sobre cualquier otro que esté presente. El Narrador determinará la naturaleza exacta del espíritu, sus poderes y si existe la posibilidad de que llegue a descansar en paz.

Repelido por Cruces (Defecto de 3 puntos)

Te repele la mera visión de una cruz, a la que consideras símbolo de un poder divino. Cuando te enfrentas a ellas debes hacer tiradas de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) o huir del símbolo durante toda la escena. Si fracasas no solo intentarás escapar, sino que el toque de la cruz te causará daño agravado (un nivel de salud por turno que esté en contacto con tu piel). No es posible absorber este daño, ni siquiera con Fortaleza.

Ríos Infranqueables (Defecto de 3 puntos)

Crees en las viejas historias y eres incapaz de cruzar un río a no ser que estés a una altura mínima de 20 metros. El Mérito afectará a cualquier masa de agua de al menos 60 cm de anchura que no esté totalmente estancada.

Presa de Condenación (Defecto de 4 puntos)

No hay éxtasis en tu Abrazo, solo terror y dolor. Los mortales de los que te alimentas luchan y gritan mientras chupas su sangre, lo que te obliga a apresarlos mientras bebes. Esta experiencia puede requerir una tirada de Humanidad para los vampiros que tengan una puntuación elevada en este Rasgo (a discreción del Narrador).

Sensible a la Luz (Defecto de 5 puntos)

Eres más sensible todavía al sol que los demás vampiros. Te causa el doble de daño, y la mera luz de la luna puede infligirte daño letal de forma similar a la del sol, aunque para ello debe brillar directamente sobre ti. Cualquier luz brillante te molesta, lo que te obliga a emplear gafas de sol.

Sino Aciago (defecto de 5 puntos)

Estás condenado a experimentar la Muerte Definitiva o, peor aún, una agonía eterna. No importa lo que hagas, no podrás evitar este terrible destino. En algún momento de la crónica tu Sino Aciago caerá sobre ti. Lo más terrorífico es que de vez en cuando tienes premoniciones de tu fin. Si no quieres perder un dado en todas tus acciones durante el resto de la noche después de tener estas terribles visiones deberás gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Depende del Narrador determinar la naturaleza exacta de este destino y el momento en el que ocurrirá. Se trata de un Defecto difícil de interpretar; irónicamente, aunque pueda parecer que elimina toda capacidad de decisión propia, el conocimiento de la propia muerte puede ser muy liberador.

Bestiario

Los vampiros son criaturas urbanas que no suelen relacionarse con las bestias de la naturaleza. De hecho, casi todos los animales temen a los Hijos de Caín, siseando o gruñendo al detectar a una criatura sobrenatural. Sin embargo ciertos vampiros, en especial aquellos con la Disciplina Animalismo, emplean animales como compañeros, espías o soldados. Algunas bestias llegan a ser transformadas en ghouls, especialmente por parte de los miembros de los clanes Gangrel y Nosferatu.

Prácticamente todos los animales quedan adecuadamente descritos mediante sus Atributos Físicos. Muy pocos disponen de Inteligencias superiores a 2 ó de Percepciones inferiores a 3. Los Rasgos Sociales, por supuesto, son puramente subjetivos. El daño infligido suele ser letal, aunque el Narrador puede decidir que las heridas de algunas criaturas pequeñas son contundentes. Cualquiera de los animales descritos a continuación puede ser convertido en un criado ghoul si se le da de forma ocasional sangre de vampiro: estos compañeros ganan Fuerza de Voluntad, un círculo de Potencia, una reserva de sangre de 10 y algunas Habilidades "entrenadas" de las que carecen los animales salvajes. Asume que cualquier Rasgo entre paréntesis solo se adquiere con

el contacto con los humanos: un animal libre no dispondrá de esas Habilidades a no ser que las haya obtenido por algún medio mágico. Los animales que disfrutan del nivel de salud Incapacitado pueden sobrevivir más tiempo que los demás, que mueren al perder todos sus niveles. El Rasgo Reserva de Sangre refleja los puntos que un Cainita puede beber de la bestia. Recuerda que la sangre animal es mucho menos satisfactoria que la vitae humana. Algunos animales pueden tener un volumen sangre mayor que un mortal, a pesar de tener reservas de sangre inferiores.

Caballo



Fuerza 4/6, Destreza 2, Resistencia 3/5
Fuerza de Voluntad 2/4, Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: aplastamiento o coz de seis/siete dados; mordisco de tres
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 1 (Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3)
Reserva de Sangre: 3/4

Nota: los caballos suelen temer a los muertos vivientes, pero pueden ser adiestrados como monturas. Los Rasgos a la derecha o entre paréntesis representan a un corcel de gran tamaño.

Caimán

Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: mordisco de siete dados; golpe con la cola de seis dados
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2, Sigilo 3
Reserva de Sangre: 5

Nota: los caimanes y los cocodrilos tienen una armadura de un dado de absorción que pueden usar contra el daño contundente y letal. Los grandes reptiles (como los cocodrilos del Nilo) podrían tener una Fuerza y Resistencia mayores, además de causar más daños.

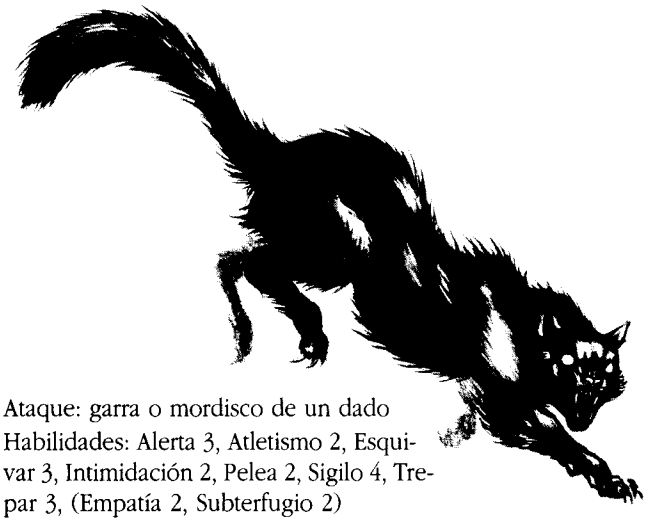
Cerdo/Jabalí

Fuerza 2/4, Destreza 2, Resistencia 4/5
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -4, Incapacitado
Ataque: mordisco de 2/4 dados; los jabalíes, colmillo de cinco
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2, (Intimidación 2)
Reserva de Sangre: 3/4

Nota: los rasgos a la derecha o entre paréntesis representan a los jabalíes.

Gato

Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -2, -5, Incapacitado



Ataque: garra o mordisco de un dado
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 2, Sigilo 4, Trepar 3, (Empatía 2, Subterfugio 2)
Reserva de Sangre: 1

Gran Felino

Fuerza 4/5, Destreza 3, Resistencia 3/4
Fuerza de Voluntad 5, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: garra de cuatro/cinco dados; mordisco de cinco/seis dados
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, (Intimidación 3, Sigilo 3)
Reserva de Sangre: 5

Nota: este ejemplar representa a un leopardo, una pantera, un jaguar u otro gran felino "menor". Los rasgos a la derecha de la "/" representan a un tigre o a un león.

Lobo

Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado
Ataque: mordisco o garra de cuatro dados
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 1, Pelea 3, Sigilo 2
Reserva de Sangre: 2

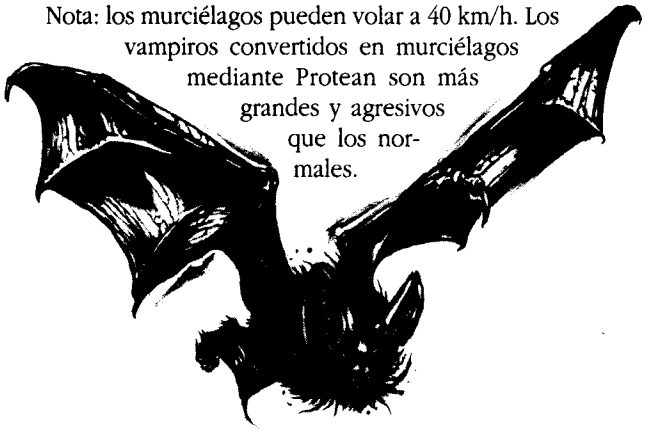


Nota: los vampiros que se convierten en lobos se mueven al doble de su velocidad normal.

Murciélago

Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2
Fuerza de Voluntad 2, Niveles de Salud: OK, -1, -3
Ataque: mordico de un dado
Habilidades: Alerta 3, Esquivar 3, Sigilo 2
Reserva de Sangre: 1/4 (hacen falta cuatro murciélagos para obtener un punto de sangre)

Nota: los murciélagos pueden volar a 40 km/h. Los vampiros convertidos en murciélagos mediante Protean son más grandes y agresivos que los normales.



Oso

Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 5
Fuerza de Voluntad 4, Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado
Ataque: garra de siete dados, mordisco de cinco
Habilidades: Alerta 3, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 1
Reserva de Sangre: 5

Pájaro (Grande)

Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -5
Ataque: garra de dos dados; picotazo de uno (desesperación)
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 1, Sigilo 3, (Empatía 4, Intimidación 4, Pelea 3)
Reserva de Sangre: 1/2 (hacen falta dos para reunir un punto de sangre).

Nota: este ejemplar puede representar a un halcón, un cuervo, una lechuza o incluso un buitre. Estos animales vuelan a velocidades entre los 40 y los 80 km/h.

Perro

Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 5, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: mordisco de cinco dados; garra de cuatro
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, (Empatía 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Sigilo 3)
Reserva de Sangre: 2

Nota: estos Rasgos reflejan a un ejemplar realmente grande y poderoso, como un mastín, un doberman o un perro de caza adiestrado. Los perros más pequeños y domésticos no serán tan formidables.



Rata

Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 4, Niveles de Salud: OK, -1, -5
Ataque: mordisco de un dado
Habilidades: Alerta 2, Esquivar 3, Pelea 1, Sigilo 3
Reserva de Sangre: 1/4 (hacen falta cuatro ratas para reunir un punto de sangre)

Nota: los Nosferatu suelen convertir en ghoul a ratas para emplearlas como espías o guardias. A menudo atacan en manadas (ver a continuación).

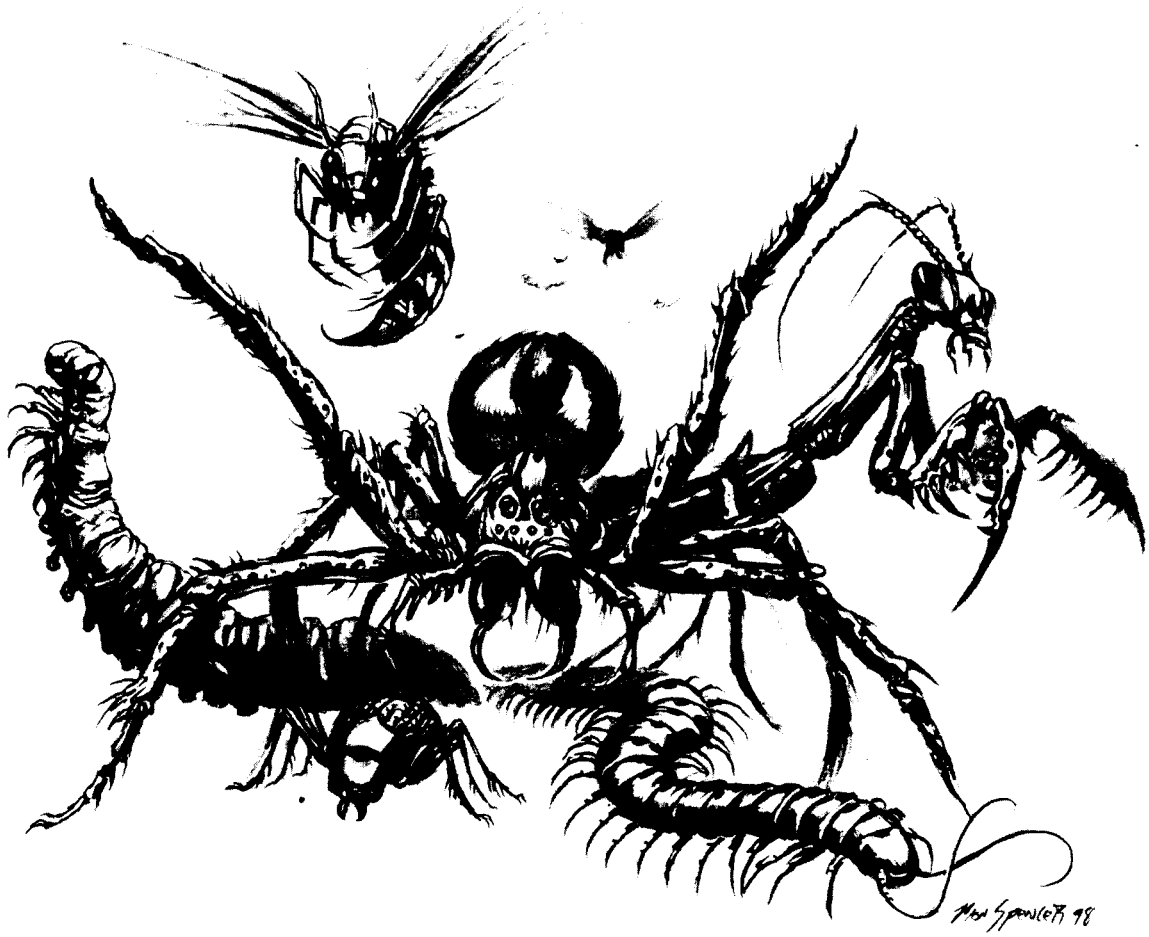
Manadas y Enjambres

Aunque los Rasgos anteriores describen a ejemplares aislados, muchas criaturas atacan en grandes grupos. Además, la imagen de un vampiro antiguo atacando a sus víctimas con una manada de ratas o de perros furiosos es muy evocadora. Si un enjambre de avispas o una horda de roedores ataca a los personajes, utiliza las siguientes reglas.

En vez de intentar determinar el daño causado por cada uno de los miembros del grupo, tira una vez para comprobar si el enjambre logra dañar al personaje. Narra la situación a partir de estos resultados.

Cada tipo de bestia tiene una entrada en la tabla siguiente. Tira la reserva de daño indicada una vez por turno (dificultad 6) y haz que los personajes intenten esquivar y absorber el resultado. El daño es letal, o posiblemente contundente en el caso de las criaturas más débiles y pequeñas. Las manadas atacan una vez por turno a cada objetivo, actuando en la iniciativa indicada en la tabla.

Si un personaje esquiva podrá moverse de forma normal el resto del turno. En caso contrario los atacantes le frenarán hasta la mitad de su movimiento normal. Si logran en un solo turno infligir más de tres niveles de daño (después de la absorción), o si el personaje fracasa en su tirada, será derribado y arrollado. Solo podrá moverse un metro o dos cada turno y la dificultad del daño de la manada bajará a 5. Cualquier intento de incorporarse y seguir moviéndose tendrá una mayor dificultad (normalmente 7 u 8).



Los niveles de salud indicados reflejan la cantidad de daño necesaria para dispersar a una manda o enjambre. Dos niveles adicionales conseguirán destruir por completo al grupo. Las pistolas, rifles y pequeñas armas de mano (cuchillos, puños de acero, botellas, garras, puños desnudos) infligen un único nivel de salud por impacto, sin importar los éxitos obtenidos (es decir, solo se acierta a una criatura por golpe). Las escopetas, ametralladoras y armas grandes cuerpo a cuerpo (espadas, cayados, sierras eléctricas) causan el daño normal (cada éxito de daño elimina un nivel de salud del grupo), igual que otros ataques que afecten a una superficie (cócteles molotov, granizadas, ráfagas de viento, explosiones). Las mandas y enjambres no absorben daño.

Dependiendo del tamaño de la manada, dos o más personajes podrían ser atacados (o atacar) al mismo tiempo. Cualquiera que ayude a un personaje derribado también puede ser atacado. Un humano puede ser más rápido que determinados grupos (los que constan de ratas e insectos), pero no superar a otros (como los de hienas o pájaros).

Animal	Daño	Niveles de Salud	Iniciativa
Pequeños insectos	1	5	2
Grandes insectos	2	7	3
Insectos Voladores	2	5	4
Pájaros, murciélagos	4	9	5
Ratas	3	7	3
Ratas grandes (más de 30 cm)	4	9	3
Felinos salvajes	4	6	6
Perros salvajes	6	15	4





Epílogo:
Bajo los Cuernos de la Sangre

"Todo lo que te he contado, incluso esto, es mentira".

Esas fueron las últimas palabras que me dijo Alisdair, susurradas mientras le clavaba la pata de una silla rota entre las costillas. Es posible que sean las únicas ciertas que le haya oído pronunciar jamás. Bueno, me dijo que una estaca de madera en el corazón paralizaba a un vampiro, y así es, pero mientras le metía más de medio metro de cerezo en el cuerpo consiguió articular aquellas palabras. No creí que fuera posible.

No lo comprendo. No comprendo nada de todo esto. De lo que estoy casi segura es de que he hecho algo que no debería.

Volando perezosas a través de la ventana medio abierta, las últimas cenizas de Alisdair se pierden en el viento de la noche. Desde donde estoy, sentada en el suelo, apenas logro distinguir la luna arrastrándose por el firmamento. Está en fase creciente, con los cuernos hacia arriba y un grueso color anaranjado por culpa de la contaminación. Carol, mi compañera de piso, diría que la luna es un símbolo del poder femenino y que su color representa la magia inherente de la menstruación, o algo parecido. Yo solo la contemplo y pienso en lo repugnante que tiene que ser la atmósfera para que la luna adopte ese tono rojizo. Me siento vagamente agradecida porque en mi nueva condición no tenga que seguir respirando esa mierda.

La brisa entra en la habitación, trayendo con ella el hedor de las calles. También soy capaz de percibir el olor a humo de papel quemado con el que Alisdair desapareció cuando acabé con él. No creo que vaya a poder sacar nunca ese efluvio del apartamento. Si me quedo aquí me volveré loca antes o después. Incluso ahora que está muerto, a pesar de haber bebido hasta la última gota de su sangre, aún no se ha marchado. Tengo dentro de mi cabeza un eco suyo que no hace más que gritar y gritar.

Eso es. Tengo que salir, necesito alejarme del lugar donde lo asesiné. Ni siquiera estoy segura de porqué lo hice, aunque Dios sabe que lo merecerá por lo que haya hecho a lo largo de los años. Podría mentir y decir que es el castigo por convertirme en un vampiro, pero sería deshonrar el recuerdo que tengo de él. Cuanto más pienso en ello más segura estoy de que algo me dijo que lo buscara. Estoy convencida de que *algo* le dijo que me Abrazara en vez de matarme.

Puede que ese algo me indicara que tenía que clavarle la pata entre las costillas y beberme toda su sangre. Casi podría jurar que oí a alguien ahí dentro mientras acababa con él, explicándome lo que tenía que hacer, pero no el porqué. No es una mala racionalización para un asesinato, ¿no?

Pero vamos, afrontémoslo: a pesar de contar con la sorpresa no había modo alguno de que hubiera conseguido dañar a Alisdair, mucho menos matarlo. En las tres semanas que han pasado desde mi Abrazo le he visto superar a la carrera a coches de policía y levantar el piano con su mano mala. Yo, por otra parte, sé sonrosar mis mejillas...y solo si me esfuerzo *mucho*. Podría haberme detenido sin siquiera pensarlo. ¿Por qué no lo hizo?

¿Evito alguien que se defendiera? ¿Quería en realidad que alguien lo matara? Ya es tarde para preguntárselo.

Abandona este lugar. Ahora. Su dinero está en el cajón central del escritorio. Tendrás que romper la madera para cogerlo.

No hay nadie más aquí. Nadie me vio matar a Alisdair. Nadie ha venido desde entonces. Los vecinos nunca nos molestaron, así que no pueden ser ellos.

He dicho que te vayas.

Sigo estando sola, pero qué coño, no voy a arriesgarme. Me acerco a la mesa pensando en lo que estoy a punto de hacer. Es un mueble muy bonito. Alisdair me dijo una vez que lo había recatado de la mansión de un marqués en París durante el Terror. Pero bueno, también me dijo que había sido Abrazado en Londres hacía doscientos años y que nunca había pisado Francia. Todo es mentira, desde luego. Me pregunto si puedo confiar en lo que me dijo acerca de lo que significa ser un vampiro.

Esperando resistencia, cojo el tirador de bronce. No se mueve.

¡Rápido!

Sea quien sea mi invisible amigo, parece nervioso. Cierro los ojos y trato de imaginar la sangre recorriendo mi brazo y dándome fuerzas. Es un truco que me enseñó Alisdair, pero debo confesar que aún no lo domino muy bien.

Así, Celeste. De repente oigo su voz, siento su voluntad guiando el poder de la sangre en mi interior. No puede ser. Está muerto. Acabado. Yo lo maté y me bebí su sangre. *Estoy aquí, y desde ahora estaré siempre contigo, mi amor. Vas a necesitar mi ayuda. Tienes mucho que hacer, sí, y nunca lo conseguirás sin mí. Tu otro amigo está de acuerdo. Por eso hizo que me mataras de ese modo.*

El frente del cajón se desgarra con un crujido agudo y cae al suelo entre un montón de papeles y billetes. Meto a toda prisa puñados de dólares en el bolso, miro el mueble por última vez y cojo la pistola Glock de Alisdair. Debe ser su paranoia... Doy gracias a Dios porque esté cargada.

No vale para nada, dice la voz desconocida. Me detengo por un momento, sorprendida, y levanto la mirada...

...y allí está el rostro en la ventana. Estamos a quince pisos de altura y hay un rostro en la ventana, una desagradable cara pálida con colmillos. Me está gritando algo sobre la diablerie y el Fin de los Tiempos, pero no pierdo el tiempo escuchando.

Levanto el arma y disparo, metiéndole seis balas. Se produce una explosión de sangre y cristales mientras la figura se precipita al vacío. En mi interior puedo oír a Alisdair exultante. Fuera solo queda el grito ahogado del vampiro cayendo cincuenta metros hasta el pavimento.

Si te das prisa llegarás a tu coche antes de que se recupere.

Esta vez no me detengo y no discuto. Salgo corriendo del apartamento, cerrando la puerta a mi espalda por última vez. Mientras llego a la escalera oigo cómo dentro están rompiendo cosas. Parece que el tipo feo ha traído amigos.

Te tienen miedo. Tienen miedo de lo que vas a hacer.

"¿Quién coño eres?", grito al aire mientras bajo los escalones de cuatro en cuatro. "¿Dónde está Alisdair?"

Soy un amigo. Alisdair forma ahora parte de ti. Su fuerza es tuya. La necesitarás en las noches que se avecinan. Tus enemigos te han estado esperando desde antes de que nacieras.

Con eso llego hasta la puerta del vestíbulo. Casi arrollo a Abe, el portero. Oigo sirenas cercanas, probablemente la policía y una ambulancia que se acercan para investigar los disparos y el cuerpo aplastado contra la acera. Giro en sentido contrario, bajando por King. No dejo de correr. Me duele el costado. Me duele la mano que usé para destrozar el cajón del escritorio de Alisdair. Me duele el brazo, especialmente encima del codo, donde tengo esa fea marca de nacimiento de la que Carol no dejaba de hablar. Tengo una pistola descargada en la mano y me muevo por puro reflejo. Ojalá pudiera sentarme y descansar.

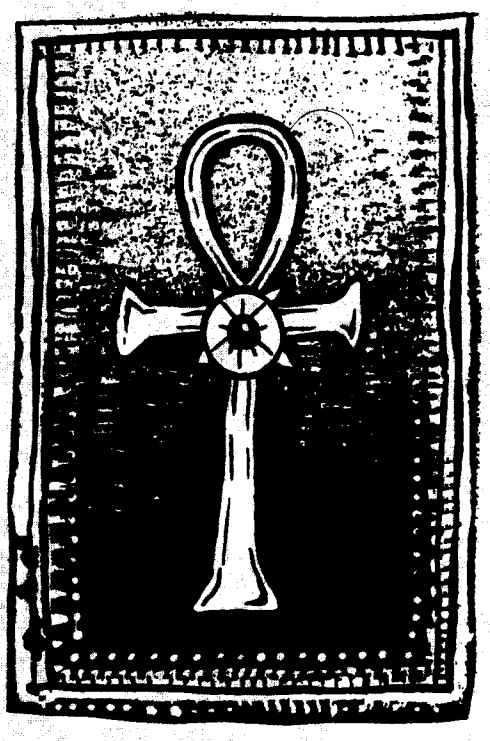
Todavía no. Tira la pistola, pero sigue corriendo. Dentro de poco podrás descansar.

"¿Sí?", jadeo mientras paso delante de un taxi. El conductor paquistaní empieza a gritarme, pero cuando ve la sangre de Alisdair por toda mi cara se detiene. "¿Dentro de cuánto?"

Cuando me hayas matado a mí también.

Puedo oír la risa de Alisdair mezclarse con los aullidos de las sirenas lejanas mientras me adentro más y más en la noche. Es un sonido que me perseguirá hasta el fin del mundo...

...que, si mi presentimiento es cierto, no tardará en llegar.



Índice

A

Abrazo 22, 32
Absorción 209
Acciones 191
  Acciones Automáticas 200
    Movimiento 200
    Pasar 201
    Uso de la Sangre 201
  Acciones Enfrentadas 194
  Acciones Extendidas 194
  Acciones Múltiples 192
  Acciones Reflejas 191
Acciones Físicas 201
  Abrir/Cerrar 201
  Cazar 201
  Conducir 201
  Escalar 202
  Intrusión 202
  Lanzar 202
  Levantar/Romper 202
  Nadar 202
  Perseguir 203
  Peso 204
  Saltar 203
  Seguir 203
  Sigilo 203
Acciones Mentales 204
  Creación 204
  Despertar 205
  Documentación 205
  Investigación 205
  Pirateo 205
  Rastrear 205
  Reparación 205
Acciones Sociales 205
  Actuación 205
  Credibilidad 205
  Divertirse 205
  Interrogar 206
  Intimidación 206
  Liar 206
  Oratoria 207
  Seducción 207
Anarquista 31
Ancilla 31
Antagonistas 270
Antediluviano 30, 56
Antiguo 31
Arcontes 66
Armadura 209
Armadura (tabla) 214
Armas a Distancia, tabla 215
Armas Cuerpo a Cuerpo, tabla 214
Arpías 38
Arquetipos 112
  Ansioso de emociones 112
  Arquitecto 112
  Autócrata 112
  Bellaco 112
  Bizarro 113
  Bravucón 113
  Bufón 113
  Celebrante 113
  Competidor 113
  Confabulador 113
  Conformista 113
  Director 113
  Fanático 113
  Hosco 114
  Juez 114
  Mártir 114
  Masoquista 114
  Monstruo 114
  Niño 114
  Pedagogo 114
  Penitente 114
  Perfeccionista 114
  Pervertido 114
  Protector 115
  Rebelde 115
  Solitario 115
  Superviviente 115
  Tradicionalista 115
  Visionario 115
  Vividor 115
Assamita 90
Atributos 115
  Apariencia 118
  Astucia 119
  Carisma 117
  Destreza 116
  Fuerza 115
  Inteligencia 119
  Manipulación 117
  Percepción 119
  Resistencia 116

B

Beso 33
Bestiario 302
  Manadas y Enjambres 304
Brujah 45, 68

C

Caídas 227
Caín 53, 54, 239
Caitiff 32
Camarilla 43, 65
Cartago 240
Catayanos 53
Caza de Sangre 42
Cazadores de Brujas 51, 270
  Arcanum 274
  Criminales 274
  Gobierno 271
  Inquisición 270
Círculo Interior 67
Clanes 45
  Assamita 48, 90
  Brujah 45, 68
  Gangrel 46, 70
  Giovanni 48, 92
  Lasombra 48, 84
  Malkavian 46, 72
  Nosferatu 46, 74
  Ravnos 48, 94
  Seguidores de Set 48, 96
  Toreador 47, 76
  Tremere 47, 78
  Tzimisce 48, 86
  Ventrue 47, 80
Combate 207
  Ataque 208
  Combate a Distancia 207
  Combate Cuerpo a Cuerpo 207
  Iniciativa 207
  Resolución 208
  Turnos de Combate 207
Cónclaves 66
Conversión en Mortal 231
Creación de Personajes 102
  Ejemplo 109
Creación de Personajes (tabla) 103
Crónica 254
Cuadrillas 49

CH

Chiquillo 31

D

Dados 191
Daño 208, 217
  Daño Agravado 218
  Daño Contundente 217
  Daño Letal 217
Degeneración 221
Deterioro 224
Diablerie 224
Dificultades 191
Disciplinas 146
  Animalismo 146
    Apartar a la Bestia 149
    Comunión de Espíritus 148
    La Llamada 147
    Reprimir a la Bestia 147
    Susurros Salvajes 146
  Auspex 149
    El Toque del Espíritu 151
    Percepción del Aura 150
    Proyección Psíquica 152
    Sentidos Agudizados 149
    Telepatía 151
  Celeridad 153

Dementación 153
Hechizar 153
La Voz de la Locura 154
Locura Total 155
Los Ojos del Caos 154
Pasión 153
Dominación 155
Condicionamiento 156
La Mente Olvidadiza 156
Mesmerismo 155
Orden 155
Posesión 157
Extinción 158
El Silencio de la Muerte 158
El Toque del Escorpión 158
La Caricia de Baal 159
La Llamada de Dagon 159
Sabor a Muerte 160
Fortaleza 160
Nigromancia 160
Obtenebración 166
El Sudario de la Noche 166
Forma Tenebrosa 167
Juego de Sombras 166
Los Brazos del Abismo 166
Metamorfosis Negra 167
Ofuscación 168
Capa de Sombras 168
Desvanecimiento 169
Encubrimiento de la Concurrencia 169
La Máscara de las Mil Caras 168
Presencia Invisible 168
Potencia 170
Presencia 170
Encantamiento 171
Fascinación 171
Invocación 172
Majestad 172
Mirada Aterradora 171
Protean 173
Forma de Niebla 174
Fusión con la Tierra 173
Garras Salvajes 173
La Forma de la Bestia 174
Los Ojos de la Bestia 173
Quimerismo 175
Aparición 176
Fata Morgana 176
Ignis Fatuus 175
Permanencia 176
Realidad Horrenda 176
Serpentis 176
El Corazón de las Tinieblas 177
La Forma de la Cobra 177
La Lengua del Áspid 176
La Piel de la Víbora 176
Los Ojos de la Serpiente 176
Taumaturgia 178
Vicisitud 185
Forma de Sangre 187
Forma Horrenda 187
Moldear Carne 186
Moldear Hueso 186
Semblante Maleable 185

E

Ejemplo de Juego 233
Electrocución 227
Elíseo 43
Enfermedad 226
Especialidades 117
Éxito 191
Éxito Automático 193
Grado de Éxito 192
Experiencia 141
Experiencia, Costes 143

F

Fallo 192
Fantasmas 53, 282
Fe Verdadera 272
Fracasos 192
Frenesí 228
Fuego 227
Fuerza de Voluntad 136

G

Gangrel 46, 70
Gehena 58
Cultos de la Gehena 44
Generación 53
Generación, tabla 139
Ghouls 53, 275
Giovanni 48, 92
Golconda 230

H

Habilidades 119
Conocimientos 126
Academicismo 126
Ciencia 127
Finanzas 128
Informática 128
Investigación 128
Leyes 128
Lingüística 129
Medicina 129
Ocultismo 129
Política 129
Talentos 120
Alerta 120
Atletismo 120
Callejeo 120
Empatía 120
Esquivar 121
Expresión 121
Intimidación 122
Liderazgo 122
Pelea 122
Subterfugio 122
Técnicas 123
Armas Cuerpo a Cuerpo 123
Armas de Fuego 124
Conducir 124
Etiqueta 124
Interpretación 124
Pericias 124
Seguridad 125
Sigilo 125
Supervivencia 126
Trato con Animales 126
Hadas 53, 280
Humanidad 134
Jerarquía del Pecado 221

I

Inconnu 45

J

Justicar 65

L

Lasombra 48, 84
Letargo 216
Léxico 59
Lextalionis 42
Libro de Nod 54, 239
Lupinos 52
Lupinos (Hombres Lobo) 276
Luz Solar 232

M

Magos 53, 278
Malkavian 46, 72
Maniobras de Combate 209
Maniobras de Combate (tabla) 214
Matusalenes 30
Méritos y Defectos 295
Físicos 296
14ª Generación 297
Adicción 297
Ambidiestro 296
Arrojado 297
Bajo 297
Carne Cadavérica 298
Ciego 298
Cojera 297
Color Saludable 296
Comer Comida 296
Corpulento 297
Curación Lenta 297
Defecto Visual 297
Deformidad 297
Desfigurado 297
Digestión Eficaz 297
Duro de Oído 297
Equilibrio Felino 296
Hedor de la Tumba 297
Herida Permanente 297
Monstruoso 297
Mordisco Infeccioso 297
Mudo 298
Niño 298
Portador de Enfermedad 298
Sangre Diluida 298
Sentido Agudo 296
Sordo 298
Tuerto 297
Voz Encantadora 296
Mentales 299
Amnesia 299
Calma 299
Código de Honor 299

Colérico 299
Compasión 299
Concentración 299
Consunción Conspicua 300
Dificultad del Habla 299
Exclusión de Presa 299
Fobia 299
Lingüista Natural 299
Lunático 300
Memoria Eidética 299
Pesadillas 299
Sentido Común 299
Sentido Temporal 299
Sueño Ligero 299
Sueño Profundo 299
Territorial 300
Timidez 299
Timorato 300
Vengativo 300
Voluntad de Hierro 299
Sobrenaturales 300
Afortunado 301
Amor Verdadero 301
Dotes de Oráculo 301
Embrujado 302
Espíritu Mentor 301
Fe Verdadera 301
Invinculable 301
Maldición 302
Médium 300
Nueve Vidas 301
Presa de Condenación 302
Presencia Inquietante 302
Repelido por Cruces 302
Repulsión al Ajo 302
Resistencia Mágica 300
Ríos Infranqueables 302
Sensible a la Luz 302
Sin Reflejo 302
Sino Aciago 302
Toque de Escarcha 302
Sociales 300
Confusión de Identidad 300
Deuda de Gratitud 300
Enemigo 300
Miembro a Prueba 300
Perseguido 300
Secreto Siniestro 300
Sire Infame 300
Sire Prestigioso 300
Sire Resentido 300
Movimiento 200
Muerte Definitiva 216
Mundo de Tinieblas 28

N

Narración 254
Creación de Historias 263
Narrador 254
Neonato 31
Nigromancia 160
Rituales Nigrománticos 165
Aferrar lo Fantasmal 165
Llamada de los Muertos Hambrientos 165
Ojos de la Tumba 165
Ritual del Grillete Desenterrado 165
Toque Cadavérico 165
Senda de las Cenizas 164
Dominio del Manto 165
Ex Nihilo 164
Lenguas sin Vida 164
Mano Muerta 164
Visión del Manto 164
Senda del Osario 163
Escobas del Aprendiz 163
Hordas Tambaleantes 163
Posesión Demoníaca 163
Robar alma 163
Tremens 163
Senda del Sepulcro 161
Atormentar 162
Embrujar 162
Invocar a Espíritu 161
Ordenar a Espíritu 161
Penetración 161
Niveles de Salud 141
Nosferatu 46, 74
Novato 31

P

Preludio 108
Primera Ciudad 239
Príncipe 35
Primogenitura 37
Puntos Gratuitos 107
Puntos Gratuitos, costes 104

R

Rasgos 100
Puntuaciones 191
Ravnos 48, 94
Reserva de Sangre 138
Revuelta Anarquista 242
Rötschreck 229

S

Sabbat 44, 82
Cargos 83
Salud 140
Salud, tabla 215, 216
Sectas 43
Seguidores de Set 48, 96
Segunda Ciudad 240
Sendas de la Iluminación 286
Senda de los Huesos 290
Senda de la Metamorfosis 292
Senda de la Noche 291
Senda de la Paradoja 293
Senda de la Sangre 228
Senda del Tifón 294
Sheriff 38
Sire 31
Sistemas 200
Sumario del Combate (tabla) 208

T

Taumaturgia 178
Rituales Taumatúrgicos 182
Comunicarse con el Sire 183
Contrato de sangre 185
Defensa del Refugio Sagrado 182
Despertar con la Frescura de la Tarde 183
Desviación de la Muerte de Madera 183
Escudo de Presencia Inmunda 184
Foco de Infusión de Vitae 184
Hueso de las Mentiras 184
Paso Incorpóreo 184
Protección contra Ghouls 184
Toque del Diablo 183
Sendas Taumatúrgicas 178
Encanto de las Llamas 180
Manos de Destrucción 181
Movimiento Mental 180
Senda de la Conjuración 181
Senda de la Sangre 178
Temperatura Extrema 232
Tiempo 190
Tiempos de Curación de Mortales 219
Toreador 47, 76
Tradiciones 39
Tradición de la Eliminación 41
Tradición de la Hospitalidad 41
Tradición de la Mascarada 40
Tradición de la Progenie 41
Tradición de la Responsabilidad 41
Tradición del Dominio 40
Trasfondos 130
Aliados 130
Contactos 130
Criados 130
Fama 131
Generación 131
Influencia 132
Mentor 132
Posición 132
Rebaño 133
Recursos 133
Trastornos 222
Tremere 47, 78
Tzimisce 48, 86

V

Vampiro 22
Verdades y Mentiras 22
Vástagos 29
Vaulderie 83
Venenos y Drogas 231
Ventrue 47, 80
Vínculo de Sangre 218
Virtudes 133
Autocontrol 134
Conciencia 133
Convicción 287
Coraje 134
Instintos 287

W

Wraiths 53, 282

Y

Yihad 56, 240

VAMPIRO
LA MASCARADA

NOMBRE: | NATURALEZA: | GENERACIÓN:

JUGADOR: | CONDUCTA: | REFUGIO:

CRÓNICA: | CLAN: | CONCEPTO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS
Fuerza ●○○○○
Destreza ●○○○○
Resistencia ●○○○○

SOCIALES
Carisma ●○○○○
Manipulación ●○○○○
Apariencia ●○○○○

MENTALES
Percepción ●○○○○
Inteligencia ●○○○○
Astucia ●○○○○

HABILIDADES

TALENTOS
Alerta ○○○○○
Atletismo ○○○○○
Callejeo ○○○○○
Empatía ○○○○○
Esquivar ○○○○○
Expresión ○○○○○
Intimidación ○○○○○
Liderazgo ○○○○○
Pelea ○○○○○
Subterfugio ○○○○○

TÉCNICAS
Armas C. C. ○○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Interpretación ○○○○○
Pericias ○○○○○
Seguridad ○○○○○
Sigilo ○○○○○
Supervivencia ○○○○○
Trato con Animales ○○○○○

CONOCIMIENTOS
Academicismo ○○○○○
Ciencia ○○○○○
Finanzas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ○○○○○

VENTAJAS

TRASFONDOS
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

DISCIPLINAS
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

VIRTUDES
Conciencia/Convicción ●○○○○

Autocontrol/Instintos ●○○○○

Coraje ●○○○○

MÉRITOS/DEFECTOS

HUMANIDAD/SENDA
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FUERZA DE VOLUNTAD
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RESERVA DE SANGRE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SALUD
Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

EXPERIENCIA