EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

UNA
BESTIA
SOY,
PARA
EN
BESTIA
NO
CONVERTIRME

Un Juego Narrativo de Horror Personal

TROY BRADBURY
©91

Durante 20 años has estado leyéndonos y escuchándonos hablar sobre **Vampiro: La Mascarada**. Esta vez, hemos pensado que ha llegado el momento de que hable la comunidad. Nos acercamos a un grupo de ávidos fans de **Vampiro** de todo el mundo (algunos de los cuales han llegado a trabajar para nosotros) y les pedimos que nos dijeran de qué forma este juego ha tocado sus vidas.

Así pues, ésta es la historia real de **Vampiro: La Mascarada**.

Mi pasión por los vampiros y la narración de historias de horror personal se dieron la mano cuando me regalaron la segunda edición de **Vampiro: La Mascarada** por mi decimosexto cumpleaños.

Vampiro: La Mascarada consiguió disparar mi imaginación más allá que cualquier otro juego de rol: me involucré tanto que llegué a dirigir la mayor comunidad *online* española de Mundo de Tinieblas, donde la creatividad y los sueños eran compartidos por centenares de personas.

En mi experiencia y opinión, **Vampiro: La Mascarada** ha hecho historia en la mitología vampírica, pero lo más importante: ha sido una gran fuente de inspiración, amistades, sentimientos y amor.

Lorenzo Melchor (Londres, Reino Unido)

No te equivoques, el libro que tienes en tus manos es una bestia, al mismo tiempo seductora y deliciosamente peligrosa. Te seducirá a una vida de sueños como hizo conmigo hace veinte años. Le debo a **Vampiro: La Mascarada**, y a sus creadores, gran parte de mi vida. Sé que parece una tontería, pero es cierto. El juego narrativo de White Wolf sobre inmortales bebedores de sangre me inspiró a construir una comunidad para sus jugadores y a crear un exitoso juego de cartas. **Vampiro** ha dejado una marca indeleble en mi trabajo creativo y me ha dado una carrera en la industria de los juegos, por lo cual estoy eternamente agradecido.

Matthew Burke
Fundador del Camarilla Fan Club

Mi primer contacto con **Vampiro** fue hace cinco años y fue uno de los primeros juegos de rol que jugué. El grupo acabó por disolverse pero poco después un amigo me invitó a una partida en vivo de **Vampiro**. Eso fue hace tres años, y hoy puedo decir que algunos de mis amigos más allegados lo son a causa de este juego. Es una afición que nunca pasa de moda, y el motivo por el que he conocido mucha gente maravillosa por todo el mundo y compartido ratos increíbles, risas y buenos momentos con ellos.

Maja Zaccara (São Paulo, Brasil)
Ayudante de Coordinación General,
One World by Night

En 1993, estaba frente al stand de White Wolf en la GenCon caracterizado como Enzo Giovanni tratando de conseguir, por las buenas o por las malas, tantas acciones de Pentex como me fuera posible; todo, con la esperanza de conseguir mi primer trabajo en la industria de los juegos de rol escribiendo para mi universo favorito. Dieciocho años y una carrera de diseño después, **Vampiro** sigue siendo el estándar absoluto de lo que es interesante y novedoso en cuanto a juegos. Sin **Vampiro**, decenas de miles de jugadores nunca habrían aprendido que hay un mundo mucho mayor para imaginar que el de "mata-mata".

Shawn "Enzo" Carnes
Director Ejecutivo de Conserjería, Corporación Pentex

1992: Tengo un estigma social como una corona de mierda. «Mascarada», susurra el libro de mármol verde. Abrazo la Ultraterrena crisálida de cuero. De repente, sexo, drogas y rock'n'*rol* es algo más que un juego de palabras. Respiro aliviado.

1995: El escuadrón de artificieros Umeå desciende por el Elíseo, la cámara de vigilancia detecta una bomba incendiaria Anarquista. Se desata un pánico moral. Nos llaman "El Ejército de los Desamparados" y veo lo poderosos que somos. "¡Este juego va a cambiar el mundo!"

2011: Mirando al espejo, lo comprendo. La Mascarada no ha cambiado el mundo. Nos cambió a nosotros.

Martin Elricsson (Estocolmo, Suecia)

Vampiros. Siempre en la imaginación colectiva como gente carismática y seductora... y así era. Cuando descubrí **Vampiro: La Mascarada** me impresionó: tan rico en matices, poesía, aventura, intrigas. Era como un tesoro por descubrir. Y me hizo sentir como un niño, me hizo conocer a un montón de gente jugando juntos, año tras año. Reuniendo amigos en torno a una mesa, tirando dados, actuando como Actores [vampiros] en una partida en vivo: bueno... ¡es realmente maravilloso! Me ha dado un montón de nuevos amigos. ¿Cambió mi vida? ¡Desde luego! De forma positiva.

Caterina "Lara" Casapieri (Milán, Italia)
Coordinadora Nacional, Camarilla Italia

En 1995, había quedado con unos amigos que había conocido a través de un tablón de anuncios local y que eran grandes jugadores de D&D. Ellos me introdujeron en **Vampiro: La Mascarada**, que me dejó alucinado. Me di cuenta de que todo había cambiado cuando me cabreé porque mi personaje fue Diabolizado por otro personaje jugador. Era una nueva forma de contar historias. A partir de aquí, fue un efecto bola de nieve. Ahora tengo que reconocer que he estado jugando a estos juegos durante más de la mitad de mi vida. No sería quien soy ahora sin ellos. Me siento honrado y emocionado de ayudar a celebrar este 20 aniversario con tantos otros fans.

Ian A. A. Watson
Webmaster, Web de aficionados Wolf-Spoor.org

Allá en los 90, mi primo pequeño me invitó a ver *Secta de Sangre* [N.d.T.: Título original: *Kindred: The Embraced*] en casa de mis tíos. Jamás habría imaginado cuán positivamente **Vampiro: La Mascarada** influiría en mi vida.

Me uní a una comunidad *online* de MdT, la cual ayudé a desarrollar y a convertir en la mayor comunidad de referencia en español. Entre otras cosas, mejoré mis habilidades de organización, liderazgo y mediación, bastante impresionante para ser una Asperger leve.

Y, lo que es más importante, he conocido a los que son hoy en día mis mejores amigos. He conocido al amor de mi vida. El 20º aniversario es una celebración única para todos los fans.

Dhaunae De Vir (Londres, Reino Unido)

Me di cuenta de que era gay en el instituto, pero me sentía aislado y temía decírselo a mi conservador padre. **Vampiro** me proporcionó el escape hacia un mundo que entendía la presión que sentía pretendiendo ser algo que no era. (Bromeé con que viví *Homosexual: La Mascarada*). Al final, se lo conté a mi padre y, con el tiempo, me aceptó.

Vampiro me enseñó ambición y coraje. Como adulto, he logrado mi sueño de convertirme en diseñador de juegos y estoy fuera del armario públicamente. El mundo está haciéndose más tolerante, pero espero que esta nueva edición encuentre a aquéllos que todavía necesitan una mascarada.

Link Hughes
Diseñador de Sistemas, Mundo de Tinieblas

Vampiro: La Mascarada ha resultado ser un factor en algunos de los momentos determinantes de mi vida durante los últimos 20 años. Desde conocer mi primera pareja estable en una sesión de la Camarilla, hasta recuperar mi pasión por pinchar discos a causa de una fiesta benéfica de la Camarilla (y finalmente convirtiendo pinchar discos en una profesión a tiempo completo), un montón de buenos recuerdos están asociados a **V:LM**. No puedo empezar a enumerar el número de amigos para toda la vida que he hecho gracias al juego, cómo me enseñó que los juegos de rol podían ser algo más que arrasar mazmorras y, por supuesto, las horas y horas de diversión que he pasado con él.

David "DJ Hive" Benoy (Bélgica)
VampireParty.com

Vampiro: La Mascarada me ha dado la oportunidad de conocer gente de todo el mundo a la que le encanta abrazar su infancia con una versión más adulta de "jugar a las casitas". Ha sido una experiencia maravillosa llena de diversión y buenos momentos, tanto dentro de personaje como fuera, mientras viajamos a lo largo del país, explorando enclaves arqueológicos a lo largo de una historia más oscura.

Talia Hanselman (Israel)
Coordinadora de Admisiones, One World by Night

Cuando me pidieron por primera vez escribir unas líneas sobre cómo **Vampiro: La Mascarada** cambió mi vida, mi pensamiento inicial fue "Cómo se supone que voy a resumir toda mi vida en 100 palabras". Desde ***The Eternal Struggle*** [N.d.T.: El juego de cartas] hasta **La Mascarada**, ***Laws of the Night*** [N.d.T.: Libro de Teatro de la Mente inédito en español] y **Teatro de la Mente**, este mundo ha sido una parte integral de mi vida desde mediados de los noventa. Lo que comenzó como un juego alrededor de una mesa, rápidamente se convirtió en una afición, una forma de vida, y culminó con una carrera y una mudanza desde Suecia hasta Estados Unidos, donde conocí a mi esposa y formé una familia. Los primeros 20 años de **Vampiro** me han dado los mejores y más decisivos momentos de mi vida, y espero que a lo largo de los próximos 20 años pueda ser parte de la creación de experiencias igual de asombrosas para todos vosotros.

Jon "Swede" Selin
Jefe de Diseño de Juegos, Mundo de Tinieblas

Me convertí en una jugadora en vez de ser la "novia de un jugador" a causa de **Vampiro**. En 1996, presencié una partida en vivo de la Camarilla en Austin (Texas) y, al día siguiente, compré mi primer libro de rol. Los amigos que hice esa noche son parte de mi vida hoy en día y he conocido a otras personas de todo el mundo gracias a este juego. Y lo más importante, nueve años después, fui invitada a unirme a la empresa y, a continuación, se me dio la oportunidad de ser escritora de White Wolf. Aquella noche, este juego cambió el curso de mi vida. Por eso, siempre le estaré agradecida.

Kelley Barnes
Directora del Club Camarilla (2005-2010)
Escritora free lance

Vampiro: La Mascarada ha jugado un gran papel en mi vida a lo largo de los años. En 1991, capturó mi imaginación cuando estaba en el instituto. En 1995, cuando estaba en la universidad, jugué y dirigí algunas de las mejores partidas de **Vampiro**. En 1999 conocí a la mujer que se convertiría en mi esposa cuando se unió a una partida de **Vampiro** que estaba dirigiendo. En 2003, me uní a la comunidad *online* de White Wolf y, no mucho después, se corrió la voz de que yo hacía hojas de personaje personalizadas. Vampiro ha sido y siempre será una gran influencia en mi vida.

Chris "Mr. Gone" Leland (Seymour, Indiana)

[…] 20 años después, **Vampiro** sigue siendo relevante para nosotros. No es frecuente que un juego basado en fingir cree la oportunidad de forjar compromisos para toda la vida, pero miro a **Vampiro** y es *exactamente* lo que hizo. El hecho de que nuestro grupo de fans continúe creciendo y expandiéndose muestra que la vía de escape que ansiábamos hace 20 años sigue siendo necesaria, sigue siendo valiosa, hoy dia. Así que gracias, **Vampiro**, por todos los recuerdos, las oportunidades, las risas y las lágrimas. Gracias, White Wolf, por darnos otra oportunidad de revisitarlo, en tan increíble formato. Feliz 20º cumpleaños, **Vampiro**.

Ric Connely
Presidente de la Junta de Directores de EE.UU.,
Camarilla Fan Club

Descubrí por primera vez **Vampiro: La Mascarada** en la universidad y, al mirar atrás, sólo guardo gratos recuerdos de todos los amigos que he hecho y los lugares a los que he viajado por medio de lo que empezó siendo contracultura para acabar siendo cultura por derecho propio. Conforme el 20º aniversario se acerca, parece mentira que haya pasado tanto tiempo para aquellos de nosotros que seguimos siendo parte de este mundo con el que hemos crecido, que hemos compartido con amigos, y que se ha convertido en algo digno de tal celebración de júbilo. Sé que no hablo sólo por mí mismo, sino por todos los amigos que he hecho, al expresar un sincero agradecimiento a cualquiera ahí fuera que haya hecho todo esto posible, y que esperamos otros 20 años más en esta noche eterna.

Robert Crosby
Coordinador Jefe, One World by Night

Empecé a jugar a **Vampiro** en 1993, ¡y aluciné! La libertad de personajes e historias realmente me atrajo. Hay un gran potencial en la creación de un mundo que desafía, no sólo a los personajes, sino también a los jugadores. En lugar de que los personajes sean secundarios en la historia, la historia es un resultado directo de las acciones de los jugadores. Me siento orgulloso al cambiar la realidad percibida en sus cabezas para que los jugadores nunca sepan realmente qué sucederá a continuación. La mayor recompensa es cuando los jugadores terminan una historia y parece como si acabaran de caminar a través de un huracán y exclaman «¡GUAU!».

David Martin
Alfa, The Wrecking Crew

Este libro me ha llevado a algunos extraños y hermosos lugares desde que me hice con él hace veinte años. No sólo eso, sino que también convirtió mi realidad mundana en un campo de juegos de oscura imaginación. Me enseñó cómo mediante nuestra sola voluntad creativa cambiamos el mundo. Fue, y lo sigue siendo, la piedra filosofal para un alquimista urbano. Ningún otro juego ha tenido un impacto tan duradero en mi vida, amistades y carrera profesional.

Teemu Vilen
Director de Contenidos, Mundo de Tinieblas

Dedicatoria

Ese libro está dedicado a las comunidades de Vampiro, Mundo de Tinieblas y White Wolf. Porque es gracias a vosotros que este libro existe. Gracias.

Créditos

Autores: Justin Achilli, Russell Bailey, Matthew McFarland y Eddy Webb.

Equipo de desarrollo del 20º. Aniversario: Justin Achilli, Russell Bailey, Shane DeFreest, Rich Thomas, Aaron Voss, y Eddy Webb.

Colaboradores del Prefacio: Kelley Barnes, David "DJ Hive" Benoy, Matthew Burke, Shawn Carnes, Caterina "Lara" Casapieri, Ric Connely, Robert Crosby, Martin Elricsson, Talia Hanselman, Link Hughes, Chris Leland, David Martin, Lorenzo Melchor, Jon "Swede" Selin, Teemu Vilen, Dhaunae De Vir, Ian A. A. Watson y Maja Zaccara.

Editora e Indexadora: Genevieve Podleski.

Director Creativo y Artístico: Rich Thomas.

Maquetación y Tipografía: Ron Thompson con Craig Grant y Matt Milberger.

Ilustraciones interiores: Sam Arraya, John Bolton, Tim Bradstreet, John Cobb, Mike Danza, Guy Davis, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Mark Jackson, Leif Jones, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Robert McNeill, Ken Meyer Jr., Jesper Myrfors, William O'Connor, Christopher Shy, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Andrew Trabbold, John Van Fleet, y Kent Williams.

Hoja de personaje: Chris "Mr. Gone" Leland.

Desarrollador de la Comunidad: Shane DeFreest.

Sesión fotográfica de Tim Bradstreet

Fotografía: Meredith Gerber, Scott Harben y Jamais Vu.

Vestuario: Peter, de Shrine Clothing.

Modelos: Russell Bailey, Shawn Carnes, Shane DeFreest, Martin Ericsson, Greg Fountain, Reynir Harðarson, Heidi Kirchgesner, Angela de Lune, Bianca Carter-Mallory, Stacey Mell, Angela Richter, Mike Tinney, Sasha Travis y Dhaunae De Vir.

Sesión fotográfica de Ken Meyer, Jr.

Fotografía: Meredith Gerber y Zarli Win.

Modelos: Kristi Davis, Chase Ferguson, Lorenzo Melchor, Dhaunae De Vir, Shannon Withrow y Matthew Ziegenfuss.

Agradecimientos especiales: Aaron Voss por su actualización sobre las armas de fuego, Ian A. A. Watson por sus valientes habilidades de transcripción, Dave Poole y el equipo web de CCP por hacer posible el proceso de desarrollo abierto, y a la comunidad al completo de V20 que incansablemente probó durante el mismo y nos proporcionó más retroalimentación de la que jamás podríamos haber esperado.

Basado en el trabajo de Justin Achilli, Andrew Bates, Bruce Baugh, Chris Bjork, W. H. Bourne, Anne Sullivan Braidwood, Bill Bridges, Deird're Brooks, Dustin Browder, Steven C. Brown, Phil Brucato, Zach Bush, Michael Butler, Brian Campbell, Jackie Cassada, Sam Chupp, Ken Cliffe, Steve Crow, Richard E. Dansky, Graeme Davis, Joanne FitzRoy, Frank Frey, Sion Rodriguez y Gibson, John Goff, Michael A. Goodwin, Geoffrey C. Grabowski, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Heather Grove, Ed Hall, Chris Hartford, Robert Hatch, Jesse Heinig, Kenneth Hite, Sean Jaffe, Steven Kenson, Ellen Kiley, James Kiley, Jacob Klünder, Alan I. Kravit, Danny Landers, Robin D. Laws, Michael B. Lee, Ian Lemke, Carrie Lewis, Ari Marmell, Regina McKinney, James Moore, Clayton A. Oliver, Ronni Radner, Nicky Rea, Jim Riley, Sarah Roark, Dean Shomshak, Ethan Skemp, Sven Skoog, Lucien Soulban, James Stewart, Richard Stratton, Cynthia Summers, Adam Tinworth, Janet Trautvette, Stewart Wieck, Travis Lamar Williams y Fred Yelk.

Creadores de Vampiro: La Mascarada: Mark Rein•Hagen con Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenburg, Chris Mc-Donough, Lisa Stevens, Josh Timbrook y Stewart Wieck.

Dedicatoria de Eddy

A Michelle. Sin ti, yo no tendría **Vampiro**. Sin **Vampiro**, no te tendría a ti.

Edición en español

Directora y productora ejecutiva: Dhaunae De Vir "Daphne".

Traductores: A. "Kad" Bandrés, Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Luis Levi Navarro Martínez "Louis de Rozencraux", Mario Jiménez Pérez-Cejuela, Ibon Presno, Daniel M. Schultes, Jordi Torres Serra "Uxas".

Correctores: Alejandra "Argéntea" González, Héctor Gómez Herrero, Daniel M. Schultes, Miguel Ángel Lucas.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Coordinación editorial: Manuel J. Sueiro y Sergio M. Vergara.

Publicado por: Nosolorol Ediciones, C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com ediciones@nosolorol.com

© 2011 CCP hf. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada y Mago: La Ascensión son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters y Sistema Narrativo son marcas registradas de CCP hf.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de CCP hf.

CCP North America Inc. es una subsidiaria propiedad absoluta de CCP hf.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf *online* en http://www.white-wolf.com.

EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LIBRO PRIMERO: EL ENIGMA

Introducción 5
Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas 13
Capítulo Dos: Sectas y Clanes 37

LIBRO SEGUNDO: LA CONVERSIÓN

Capítulo Tres: Personajes y Rasgos 77
Capítulo Cuatro: Disciplinas 127
Capítulo Cinco: Reglas 245
Capítulo Seis: Sistemas y Drama 257
Capítulo Siete: Moralidad 309

LIBRO TERCERO: LAS PERMUTACIONES

Capítulo Ocho: Narración 345
Capítulo Nueve: Los Otros 369
Capítulo Diez: Líneas de Sangre 393
Apéndice 479

a W.H.,

de vuestro más devoto siervo:

Muchos años han pasado, y espero fervientemente que el tiempo haya mitigado de algún modo los angustiosos recuerdos que cargáis. Me atrevo a enviaros esto con un espíritu de ruego; pese a que sea excesivo pedir vuestro perdón, ansío al menos vuestra comprensión. Os debo algún tipo de explicación por los sucesos que tantos añicos hicieron de vuestra vida sin mácula.

Aunque demostré tener muy escaso Menschwert ante vos y vuestros compañeros, la llama de la Humanitas aún arde en mi pecho, si bien errática. Tanto el tiempo como la naturaleza luchan por extinguirla, completando así mi descenso a un Infierno de locura y bestialidad. Debo proteger bien mi alma, tanto como cualquier sacerdote, pues cualquier fallo en mi vigilancia invita a la Bestia, con los resultados que vos misma habéis presenciado.

Sé que es imposible redimirse; una eternidad de piadosa plegaria es tiempo demasiado escaso. Sin embargo, como señal de penitencia, os ofrezco el documento que incluyo, convirtiéndome en un traidor entre los míos al hacerlo. Ruego que podáis encontrar entre sus páginas algo que os ayude a comprender el tormento que os infligí, y al comprenderlo, quizás, disipar una pequeña parte del dolor. El tono, me temo, es algo seco; para un soldado son de escasa utilidad los zalameros ardides con los que la poesía cautiva a los lectores. Tan sólo he escrito lo que sé, tan bien como he podido.

Tengo una deuda con vos de la que jamás habré de quedar libre. Si en cualquier momento pudiere serviros, a vos o a vuestra familia, quedo a vuestra disposición.

Semper Servus,

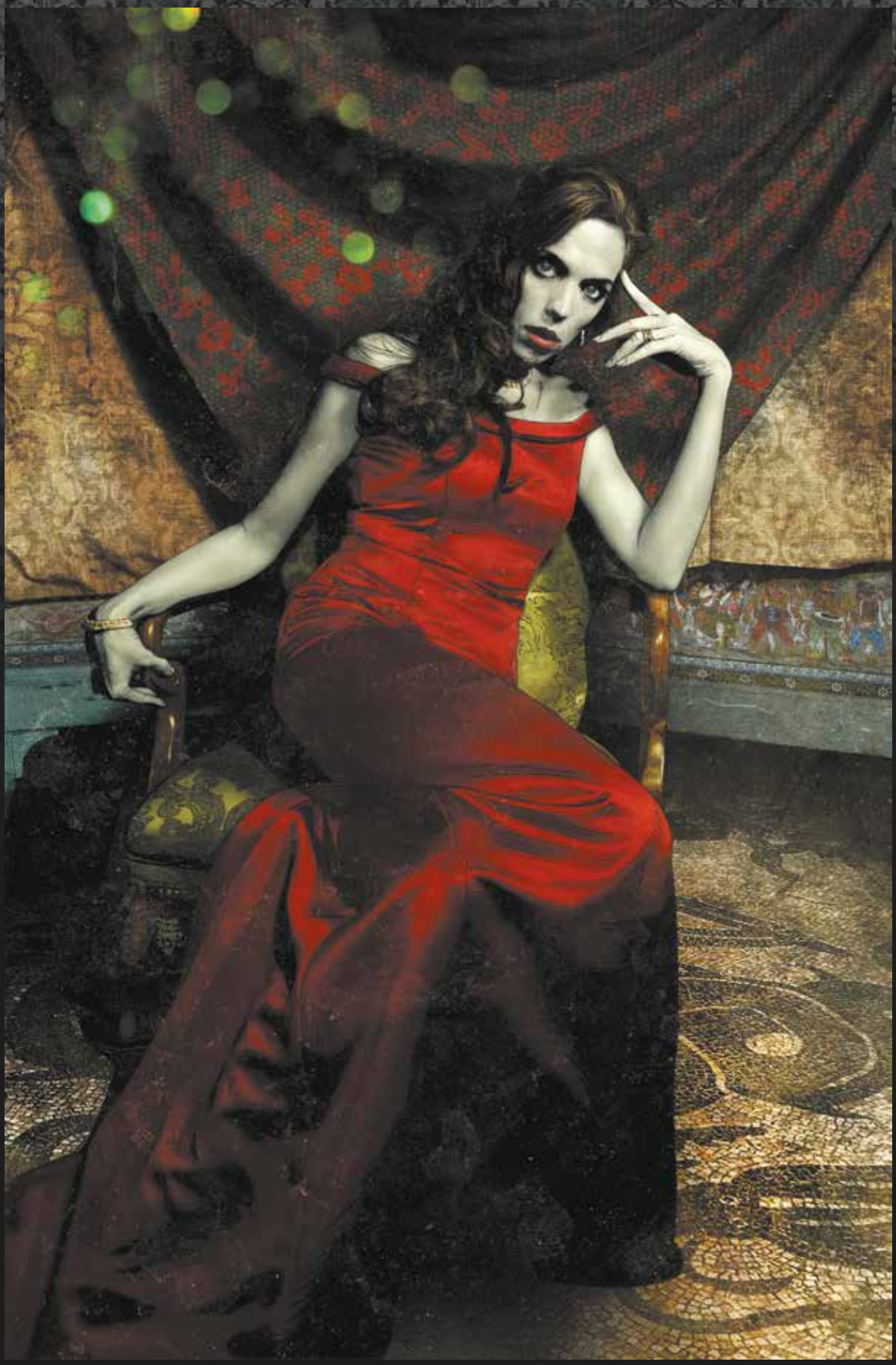
V.T.

LIBRO PRIMERO:
EL ENIGMA

Yo lloré lágrimas de amor cuando,
con mis útiles afilados,
sacrifiqué la parte primera de mi alegría,
mi hermano.

Y la Sangre de Abel cubrió el altar
y olía dulce mientras ardía.

Pero mi Padre dijo:
«Maldito seas, Caín,
que mataste a tu hermano.
Como yo fui expulsado, así lo seas tú».



Introducción

«Nadie puede controlarme. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es un derecho por edad para quienes son inmortales? ¿Qué es una reivindicación de poder para quienes pueden negar la muerte? Convocad vuestra maldita cacería. Veremos a quién arrastro gritando conmigo al infierno.»

— Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*

Admitámoslo: si estás leyendo este libro, casi con seguridad tienes un pasado con **Vampiro** y con los juegos narrativos de White Wolf en general. No malgastaremos ni una palabra en «¿Qué es el rol?» u otros principios básicos de la afición; son cosas que ya sabes y, si no es así, hay un montón de páginas web donde puedes obtener esa información. En cambio, destinaremos más espacio en **Vampiro: La Mascarada – Edición 20º Aniversario** a todo el material que puedas usar: todas las reglas y escenarios que forman el núcleo de la experiencia de **Vampiro**, más Disciplinas extendidas, multitud de Líneas de Sangre (antiguas y actuales), reglas pulidas con la participación de la comunidad de **Vampiro**, así como otros retazos de aquí y allá que también deberían ser útiles. Sí, trataremos los conceptos centrales de **Vampiro** pero, después de eso, iremos a toda máquina.

Qué es este libro

Una experiencia clásica: Intenta recordar la primera vez que sostuviste el libro de **Vampiro**, la primera vez que te sumergiste en el Mundo de Tinieblas. Una encuesta rápida en la oficina demostró que ninguno de nosotros puede evitar pensar en el juego, conectando constantemente los puntos entre los sucesos del mundo real y la intrincada conspiración de los no-muertos. Esta edición del juego aspira a acceder a lo que en primera instancia nos enamoró de **Vampiro**. Tanto si los mejores recuerdos del juego son de hace un día o una década, queremos devolverte a un tiempo en que las sombras se alargaban y el vasto potencial del terrorífico y emocionante mundo de los Vástagos apareció por primera vez. No buscaremos la metatrama entre estantes llenos de suplementos, ni avanzaremos línea argumental alguna. Queremos la esencia pura, sin diluir, de **Vampiro**.

Un *zeitgeist*: Vampiro irrumpió en el mundo de los juegos de rol en 1991 [N.d.T.: En español, se publicó en 1992] y, en gran medida, mostró las subculturas punk y gótica en las que se inspiraba, con sus propias raíces desde finales de los años 70 hasta mediados de los 90. Recuerda los arquetipos clásicos e insúflales nueva vida: cabezas rapadas, góticos, predicadores callejeros, metaleros, punkarras, poetas de mirada enloquecida, pandilleros, urbanitas trasnochados, sofisticados modernillos, inquietantes paganos, y cada icono que produjo un personaje memorable en este período de tiempo.

Un Mundo de Tinieblas: Vampiro evocó simultáneamente alienación urbana y un sentimiento neomístico de pertenencia. Fue la alta sociedad y los bajos fondos.

Fue angustia y monstruosidad y drogas alteradas y un peligroso flirteo con una *femme fatale* que os arrastró a una Condenada inmortalidad de poder blasfemo... y los impulsos de la implacable Bestia. Gárgolas y arquitectura gótica. Altos rascacielos y desvencijados bloques de apartamentos. Policías y yonquis. Senadores corruptos y seductores artistas bohemios. Cuchillas de afeitar y medias de rejilla rasgadas. Chaquetas de cuero, un rosario quebrado, un revólver robado con el número de serie borrado. Aquí dentro está el terrible, bizantino, escabroso telón de fondo sobre el que se interpretan los dramas de los Vástagos, y nos regodearemos en su decadente opulencia y en su sórdida miseria.

Un agradecimiento: Este año es el 20º aniversario de **Vampiro**, y no estaríamos aquí sin la lealtad ni el entusiasmo de quienes han jugado al juego en sus varias versiones a lo largo de los años. Metafóricamente, este libro es White Wolf en un bar compartiendo unas copas con jugadores veteranos, contando historias y recordando cómo nos hicimos amigos por primera vez. Háblanos sobre tu personaje.

Ah, sí, el Sistema Métrico

Lo cierto es que la mayoría de los que hemos trabajado en **Vampiro** somos norteamericanos, y escribimos sobre lo que sabemos. Pero tenemos muchos y muy apasionados fans europeos. Una y otra vez a lo largo del proceso de escritura de **Vampiro: La Mascarada – Edición 20º Aniversario** nos preguntaron: «¿Pueden, *por favor*, dejar de usar su estúpido Sistema Imperial y ponerlo todo en Métrico?».

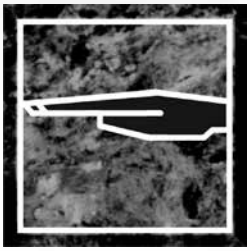
Bien, pues hemos usado los dos. Allí donde hay una medida imperial, hemos intentado poner su equivalente métrico cerca, por lo que es una cosa menos de la que deberás preocuparte mientras estás Diabolizando al Príncipe de Estocolmo. Pero no estamos en una clase de matemáticas, y en lugar de montones de anotaciones tipo "62,35 litros" enmarañándolo todo, hemos redondeado las medidas a valores más manejables. Las conversiones no son exactas y no pretenden serlo; como muchas otras cosas en un juego narrativo, las reglas son un poco vagas para dejar espacio a tu historia en la mesa.

Rol en vivo

Aunque Vampiro empezó como un juego que se desarrolla alrededor de una mesa, a lo largo de los últimos veinte años, una ingente y próspera comunidad de juegos de rol en vivo (LARP, en sus siglas en inglés) ha llevado el juego hacia caminos completamente nuevos. Muchos de esos grupos usan las reglas de nuestro **Teatro de la Mente** para sus partidas, o una variación de las reglas de mesa, pero hay muchos otros que usan sus propias reglas mientras conservan la ambientación de **Vampiro** para crear sus propias crónicas góticas actuales. Hay incluso organizaciones como *The Camarilla* [N.d.T.: La Camarilla] y *One World by Night* [N.d.T.: Un Mundo Nocturno] que conectan a grupos de distintas ciudades dentro de enormes crónicas que abarcan el planeta entero. Otros juegos en vivo han ido y venido, cada cual con sus propias comunidades, pero el atractivo de vestirse como uno de los Vástagos y representar las maquinaciones de los no-muertos ha sido continuo durante la mayor parte de la historia de **Vampiro**. De hecho, si estás leyendo esto, es muy probable que, incluso si nunca has jugado a un vivo de **Vampiro**, hayas oído hablar de ellos. ¿Por qué el encanto de vestirse y hacerse pasar por un vampiro ha durado tanto?

Muchos otros juegos de rol en vivo requieren imaginar un mundo fantástico, una ambientación histórica o un lugar en el futuro lejano. Estos juegos son por sí mismos divertidos, pero requieren más vestuario y atrezo para transmitir la ambientación a todos y situarlos en el mismo punto. Debido a que las partidas de **Mundo de Tinieblas** tienen lugar en nuestro mundo actual, el salto necesario para que todos puedan imaginarse qué sucede es mucho menor. También implica un listón más bajo para poder entrar. Un jugador nuevo puede presentarse con una camiseta y unos vaqueros e interpretar a un joven y rebelde Brujah sin estropearles la ambientación a los demás jugadores. Puede consultar algo en su teléfono o hablar de noticias recientes sin salirse del personaje. Es fácil integrar nuestro mundo en el Mundo de Tinieblas, y esto hace que sea más fácil entrar de lleno y ponerse a jugar.

Por otro lado, caracterizarse con un vestuario elaborado *es* muy divertido, y los vampiros bien pueden hacerlo. Ese Brujah con camiseta puede discutir de política con un Ventrue vestido con una levita, mientras los escucha de soslayo un Nosferatu ataviado con un elaborado manto y una máscara, y todo ello tiene sentido. El choque de estilos e historia está en sintonía con la cultura antigua pero moderna de los vampiros, en lugar de distraer la atención. Y la mezcla no tiene por qué ser histórica: vampiros con una amplia variedad de culturas y lenguas pueden conspirar y maquinar unos contra otros con igual aplomo.



Para acabar, la eterna tensión política de **Vampiro** implica que siempre hay alguien a quien enfurecer, y alguien que puede beneficiarse de ello. Muchas partidas en vivo son o bien batallas campales entre los jugadores, o bien equipos dirigidos contra fuerzas exteriores, pero **Vampiro** agita constantemente las lealtades, creando una red cambiante de intrigas y favores que favorece el conflicto sin acabar constantemente en una masacre. El marginado social de esta noche puede convertirse en el Príncipe de mañana por la noche, lo que implica que los jugadores siempre tienen alguien nuevo con quien hablar, y alguien nuevo a quien desairar.

Medidas de seguridad

Pese a la gran variedad de juegos en vivo que podemos encontrar, todos ellos tienen algunas reglas en común para que éstos sean seguros y puedan disfrutarlos todos los participantes y espectadores.

• **No tocar:** Todo combate e interacción física generalmente se resuelve mediante las reglas. Los jugadores no deben en ningún momento golpear, forcejear o tocar a nadie durante la partida. Algunos juegos permiten algún tipo de contacto consensuado en situaciones concretas, pero nunca te equivocarás si en principio decides no tocar a nadie. Es responsabilidad del Narrador pedir tiempo muerto si detecta que algunos jugadores se ponen excesivamente revoltosos.

• **Sin armas:** El atrezo, como los sombreros, los vestidos de época y los bastones, es fantástico en una partida en vivo; no así las armas. No deberían llevarse ni cuchillos, ni espadas, ni nada que pudiera asemejarse remotamente a un arma de fuego: las fuerzas del orden no suelen tomarse muy bien eso de "pero si sólo estamos jugando". Incluso espadas de mentira, pistolas de agua o armas de *soft combat* pueden causar confusión y provocar llamadas de teléfono de algún espectador casual. Si tu personaje debe llevar un arma, toma una tarjeta y escribe "espada", "pistola" o lo que sea en ella. Durante un combate, enséñasela al Narrador, que será quien determine su uso en la partida.

• **Juega en un área delimitada:** Las partidas en vivo están diseñadas para jugarse en una casa o en un lugar concreto. No hay que involucrar a espectadores en la partida y hay que asegurarse de que todo el mundo en la zona, o que pase por ella, entienda perfectamente qué está ocurriendo. Pese a que el concepto de las partidas de rol en vivo está ahora mucho más extendido que cuando empezó **Vampiro**, una partida puede parecer sospechosa, inquietante, o incluso aterradora a quienes no sepan qué sucede. Hay que ser siempre educados con quienes no están dentro de la partida.

• **Saber cuándo parar:** Si el Narrador pide un tiempo muerto o algún otro paro en la acción, detente inmediatamente: el Narrador es siempre quien tiene la última palabra. Igualmente, cuando acabe la partida esa noche, tómalo como una oportunidad para quitarte los colmillos y quedar para una cena y unas copas con los otros jugadores e intercambiar experiencias (o para fanfarronear un poco).

• **Sólo es un juego:** El rol en vivo es para divertirse. Si un rival gana, un personaje muere o un plan sale mal, no es el fin del mundo. Hay gente a la que le gusta quedar para hablar de la partida, y no hay nada malo en ello; pero llamar a un compañero de Clan a las cuatro de la madrugada para pedirle ayuda en unas elecciones a la Primogenitura es pasarse un poco. Recuerda que todos están en esto para divertirse.

El rol en vivo puede ser una de las experiencias narrativas más ricas y satisfactorias si se gestiona de forma madura y responsable. Muchos de nosotros lo hemos jugado durante años y hemos hecho grandes amigos interpretando bastardos no-muertos que se joden unos a otros. ¡Brindemos por veinte años más de caracterización, pegamento dental y derrocamientos políticos!

¿Qué es un vampiro?

En **Vampiro**, los jugadores asumen la identidad de vampiros (los inmortales chupasangres del género de terror) y llevan estos personajes a través de un mundo virtualmente idéntico al nuestro. Pero éstos no son los mismos vampiros que puedas conocer gracias a *Drácula* o *Crepúsculo*. Estos vampiros (o Vástagos o Cainitas, como les gusta llamarse) son a la vez parecidos y distintos de lo que cabría esperar. En muchos aspectos, los vampiros nos recuerdan a los monstruos más familiares del mito, el cine, el folclore y la ficción. Sin embargo, como a su pe-

sar han aprendido muchos intrépidos cazadores de vampiros, no todas estas historias son ciertas.

• **Los vampiros son inmortales.** Cierto. Pese a que se los puede matar (mediante un proceso muy difícil), ni envejecen ni mueren por causas naturales. No necesitan alimento como el que comen los mortales y no necesitan respirar.

• **Los vampiros son muertos vivientes y obtienen su sustento de la sangre de los vivos.** Cierto. Un vampiro está clínicamente muerto (su corazón no late, no respira, su piel está fría, no envejece) y aun así piensa, camina, maquina, habla... y Caza y mata. Para mantener su inmortalidad artificial, un vampiro debe consumir sangre periódicamente, preferiblemente sangre humana. Algunos vampiros arrepentidos se las arreglan con sangre de animales, y algunos vampiros ancianos deben Cazar y alimentarse de los de su propia especie, pero la mayoría de ellos consumen la sangre de la humanidad. *Nuestra* sangre.

Los vampiros drenan la sangre de su presa mediante el uso de colmillos retráctiles, los cuales desarrollan los Cainitas tan pronto como se convierten en no-muertos. Todo vampiro puede también lamer místicamente las heridas que causan para que cicatricen y se cierren, eliminando así las pruebas de su alimentación.

La Sangre es lo más importante para los vampiros, ya que es la piedra angular de su existencia y la base sobre la que se sustenta su poder. La comida mortal, el estilo mortal, el amor mortal: todas estas cosas carecen de sentido para los vampiros. La Sangre es la única pasión de los Vástagos, y sin ella rápidamente se marchitan y caen dormidos. Más aún, todo vampiro puede usar la Sangre robada para realizar sorprendentes actos de curación, de fuerza, y otras proezas sobrenaturales.

• **Todo el que muere a causa del mordisco de un vampiro se levanta convertido en uno.** Falso. Si esto fuera cierto, el mundo estaría lleno de vampiros (y no sólo en los medios de comunicación). Los vampiros se alimentan de sangre humana y a veces matan a sus presas, pero la mayoría de los humanos que muere por la mordedura de un vampiro simplemente perece. Para regresar como un no-muerto, debe drenarse toda la sangre de una víctima y posteriormente alimentarla con parte de la Sangre del vampiro atacante. Este proceso, llamado el Abrazo, provoca la transformación mística de humano a no-muerto.

• **Los vampiros son monstruos, espíritus demoníacos encarnados en cadáveres.** Falso... y cierto. Los vampiros no son demonios en sí mismos, pero una combinación de trágicos factores los empuja sin remedio a cometer actos

malvados. Al principio, un vampiro recién creado actúa y piensa de un modo parecido a como lo hacía mientras vivía; no se convierte inmediatamente en un monstruo cruel y sádico. Sin embargo, un vampiro pronto descubre su abrumadora Ansia de sangre y se da cuenta de que su existencia depende de alimentarse de humanos. En muchos sentidos, la mentalidad de un vampiro cambia: adopta un conjunto de actitudes menos adecuadas para una comunidad de omnívoros y más propias de un depredador solitario.

Reticente en un principio a matar, un vampiro se ve finalmente forzado a hacerlo debido a las circunstancias o la necesidad, y se vuelve más fácil a medida que los años pasan. Al darse cuenta de que él mismo ya no es digno de confianza, deja de confiar en los demás; al percatarse de que es diferente, se aparta del mundo mortal; al percibir que su existencia depende del secretismo y del control, se convierte en un manipulador. Y las cosas no hacen sino degenerar según los años se tornan décadas y después siglos, y el vampiro mata una y otra vez, viendo envejecer y morir a la gente que amaba. La vida humana, tan breve y desdeñable en comparación con la suya propia, cada vez tiene menos valor, hasta que el "rebaño" mortal a su alrededor no significa para él más que un enjambre de molestos insectos. Los vampiros Antiguos se encuentran entre los seres más hastiados, insensibles y paranoicos (esto es, monstruosos) que el mundo jamás haya conocido. Quizás no son exactamente demonios pero, llegados a este punto, ¿quién podría notar la diferencia?

• **La luz del Sol quema a los vampiros.** Cierto. Los vampiros deben evitar el Sol o morir, aunque algunos pueden soportar la luz solar durante algo más que un breve período de tiempo. Los vampiros son criaturas nocturnas y muchos encuentran extremadamente difícil mantenerse despiertos durante el día, incluso en zonas resguardadas.

• **El ajo y el agua corriente repelen a los vampiros.** Falso. Éstos son mitos y sólo una escasa fracción de vampiros puede verse siquiera incomodados por estas cosas.

• **Las cruces y otros símbolos sagrados repelen a los vampiros.** En general, esto es falso. Sin embargo, si quien enarbola el símbolo tiene una gran fe en el poder que representa, un vampiro puede sufrir algunos efectos negativos.

• **Los vampiros mueren si se les clava una estaca en el corazón.** Falso. Sin embargo, una estaca de madera (o una flecha, o un virote de ballesta, etc.) clavada en el corazón puede paralizar al monstruo hasta que sea retirada.

• **Los vampiros tienen la fuerza de diez hombres, pueden controlar murciélagos y lobos, pueden hipnotizar a los vivos y curarse las más graves heridas.** Cierto y falso. El poder de un vampiro se incrementa con la edad. Los vampiros jóvenes, recién creados, son poco más poderosos que los humanos pero, a medida que crecen en edad y comprensión, aprenden a usar su Sangre para recurrir a poderes sobrenaturales secretos, que ellos llaman Disciplinas. Los Poderes de los Antiguos pueden rivalizar con los de los ficticios Lestat y Drácula, y los realmente ancianos (los Matusalenes y Antediluvianos que han acechado en la noche durante milenios) a menudo poseen un poder que rivaliza con el de los dioses.

• **Los vampiros mantienen relaciones sexuales.** Cierto. Es un buen modo de alimentarse, pero los placeres de la carne no significan gran cosa para los Vástagos. La alimentación, a la que los vampiros llaman el "Beso", es una experiencia increíblemente embriagadora y erótica para los Cainitas y sus víctimas. El sexo está bien, pero no hay nada que verdaderamente pueda reemplazar el éxtasis que la alimentación supone para un vampiro.

El Abrazo

Los vampiros se crean mediante un proceso llamado el Abrazo. Algunos Clanes de vampiros Abrazan más informalmente que otros, pero el Abrazo casi nunca se otorga con ligereza: después de todo, un nuevo vampiro es un competidor potencial por la comida y el poder. Es habitual que un Sire atento vigile durante semanas o incluso años a un Chiquillo potencial, y evalúe ávidamente si el mortal sería una buena adquisición para la sociedad de los Vástagos.

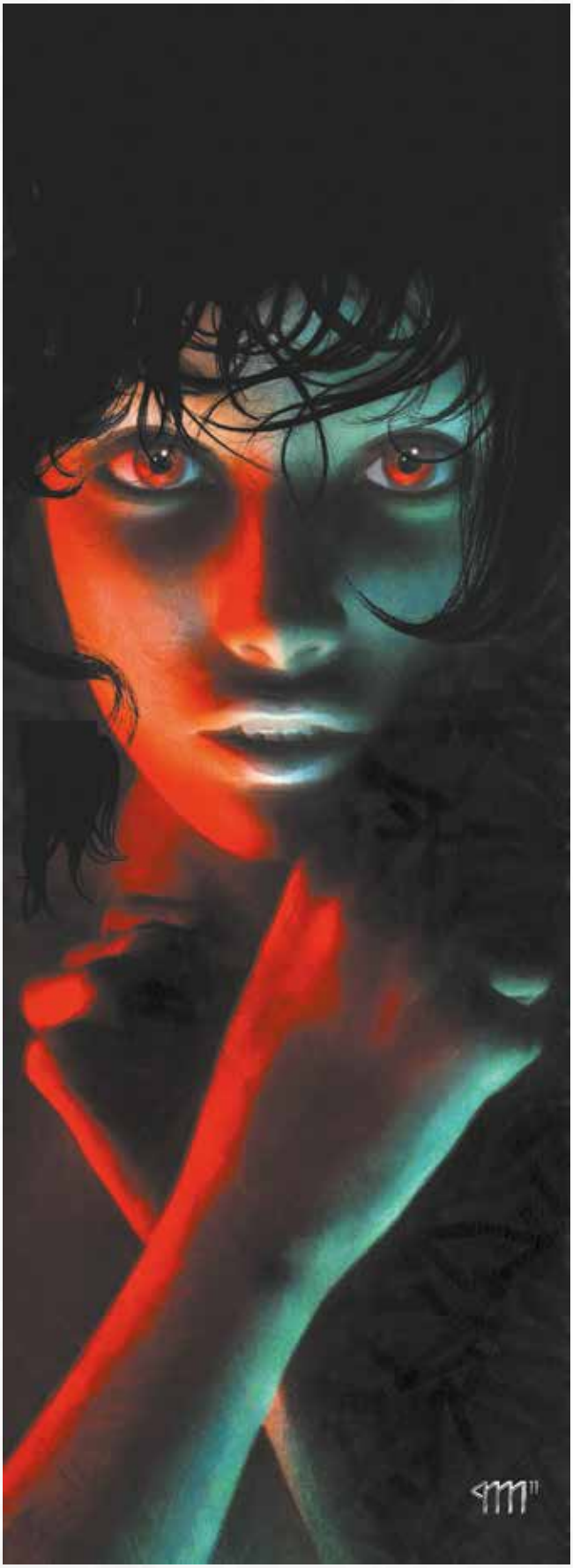
El Abrazo es parecido al proceso habitual de alimentación vampírica, pues un Vástago debe vaciar de sangre a la presa escogida. Sin embargo, en el momento en que queda exangüe, el vampiro devuelve un poco de su Sangre inmortal al mortal drenado. Sólo un poco (una gota o dos) es necesario para convertir al mortal en un nuevo vampiro. Este proceso puede incluso realizarse con un humano muerto siempre que el cuerpo esté aún caliente.

En cuanto la sangre le es devuelta, el mortal "despierta" y empieza a alimentarse por sus propios medios. Aún así, aunque lo hayan animado, sigue muerto: su corazón no late, y tampoco respira. Durante las próximas semanas el cuerpo del mortal sufre una serie de sutiles transformaciones, aprende a usar la Sangre en su cuerpo, y le enseñan los Poderes propios de su Clan. Ya es un vampiro.

La Caza

Al fin y a la postre, la diferencia fundamental entre humanos y vampiros radica en el modo en que obtienen su sustento. Los vampiros no pueden alimentarse de comida mortal, sino que han de mantener sus vidas eternas mediante el consumo de sangre, de sangre humana fresca.

Los Vástagos obtienen su sustento de modos dispares. Algunos cultivan "rebaños" de mortales dispuestos a ello, que desean el éxtasis del Beso de un vampiro; otros se des-



lizan en casas por la noche y se alimentan de humanos dormidos; algunos acechan las áreas de diversión de los mortales (clubes nocturnos, bares y cines), tentándolos con aventuras ilícitas y disfrazando su depredación como actos de pasión; e incluso otros toman su alimento de la forma más clásica, vigilando, atacando e incapacitando (incluso a veces matando) a los mortales que se alejan demasiado por solitarios callejones nocturnos y aparcamientos vacíos.

El mundo nocturno del vampiro

Los vampiros valoran el poder en sí mismo y por la seguridad que les confiere, y encuentran extremadamente fácil hacerse con bienes, riquezas e influencia. Una mirada hipnótica y unas pocas palabras proporcionarán a un vampiro toda la riqueza, poder y siervos que pueda desear. Algunos de los más poderosos son capaces de implantar sugestiones u órdenes posthipnóticas en las mentes de los mortales, llegando éstos a olvidar la presencia del vampiro. De este modo, pueden hacerse con legiones de esclavos involuntarios. Más que unos pocos "empleados públicos" y magnates de corporaciones responden en secreto a sus señores vampíricos.

Pese a haber excepciones, los vampiros suelen quedarse cerca de las ciudades. Éstas les proporcionan incontables oportunidades para la Caza, las relaciones y la política; y las zonas rurales a menudo resultan peligrosas. Las tierras silvestres son el hogar de los Lupinos (los hombres lobo), enemigos ancestrales de los vampiros, a quienes desean destruir completamente.

La Jyhad

Muchos vampiros buscan no tener nada que ver con los de su propia especie, cazando y viviendo en soledad. Sin embargo, la civilización de los no-muertos es una danza manipuladora y venenosa, y muy pocos quedan realmente al margen. Desde tiempos remotos, los Cainitas han luchado por la supremacía en un antiguo conflicto a múltiples niveles conocido como la Jyhad. Líderes, culturas, naciones, ejércitos, todos ellos han sido peones en esta guerra secreta, y las conspiraciones vampíricas han influido gran parte (aunque no toda) de la historia humana. Pocas cosas son lo que parecen en el mundo nocturno de los vampiros: un golpe de estado, una crisis económica o una tendencia social pueden ser sólo la superficie visible de un conflicto con siglos de antigüedad. Los Antiguos gobiernan desde las sombras, manipulando mortales y otros vampiros por igual; y a menudo los Antiguos también son a su vez manipulados. De hecho, muchos de los combatientes en liza pueden no saber siquiera por quién luchan, o por qué.

Habiéndose originado milenios atrás, la Jyhad aún hoy causa estragos. Aunque los rascacielos hayan sustituido a

los castillos, las ametralladoras y los misiles a las espadas y las antorchas, y las carteras de acciones a las bóvedas llenas de oro, el juego sigue siendo el mismo. Vástago contra Vástago, Clan contra Clan, Secta contra Secta, como llevan haciendo desde hace siglos. Conflictos entre vampiros que comenzaron en la época de Carlomagno se solucionan ahora en las calles de Nueva York, un insulto susurrado en la corte del Rey Sol puede encontrar respuesta en la compra de una corporación en São Paulo. Las siempre bulliciosas ciudades proporcionan un sinfín de oportunidades para alimentarse, para amasar poder y para la guerra.

Cada vez más a menudo los vampiros hablan de la Gehenna, la largamente profetizada noche del apocalipsis, cuando los vampiros más ancianos, los míticos Antediluvianos, se alzarán de sus refugios ocultos para devorar a todos los vampiros más jóvenes. La Gehenna, o eso dicen los Vástagos, presagiará el fin del mundo, en el que vampiros y mortales por igual quedarán consumidos por una inexorable marea de sangre. Algunos vampiros se afanan en evitar la Gehenna, otros la esperan con resignación e incluso hay otros que la consideran sólo un mito. Quienes creen en ella, sin embargo, insisten en que el final se acerca.

Cómo usar este libro

Este libro se divide en varios capítulos, cada uno diseñado para explorar y explicar un área específica del juego. Recuerda, sin embargo, que en un juego narrativo el "capítulo" más importante es tu imaginación. Nunca dejes que nada de este libro sea un sustituto de tu creatividad.

Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas describe los Vástagos y el mundo en el que Cazan.

Capítulo Dos: Sectas y Clanes describe los 13 "Clanes" mayores de Vástagos y las organizaciones a las que entregan su lealtad.

Capítulo Tres: Personajes y Rasgos da instrucciones paso a paso para crear personajes de **Vampiro**, así como una descripción de los Rasgos que los conforman.

Capítulo Cuatro: Disciplinas detalla la amplia variedad de poderes místicos de los no-muertos.

Capítulo Cinco: Reglas proporciona los métodos básicos para resolver las distintas acciones de los personajes.

Capítulo Seis: Sistemas y Drama describe una plétora de maneras para simular cualquier cosa desde una sutil seducción a un brutal combate.

Capítulo Siete: Moralidad describe la Humanidad y las distintas Sendas de Iluminación que observan los vampiros más inhumanos.

Capítulo Ocho: Narración explica a los Narradores cómo construir historias entretenidas en las que involucrar a los personajes.

Capítulo Nueve: Los Otros proporciona notas sobre los (pocos) amigos de los Vástagos y sus (muchos) enemigos.

Capítulo Diez: Líneas de Sangre detalla un amplio abanico de Líneas de Sangre menores, variaciones de Clanes y algunos linajes de vampiros que se creían perdidos en las brumas del tiempo.

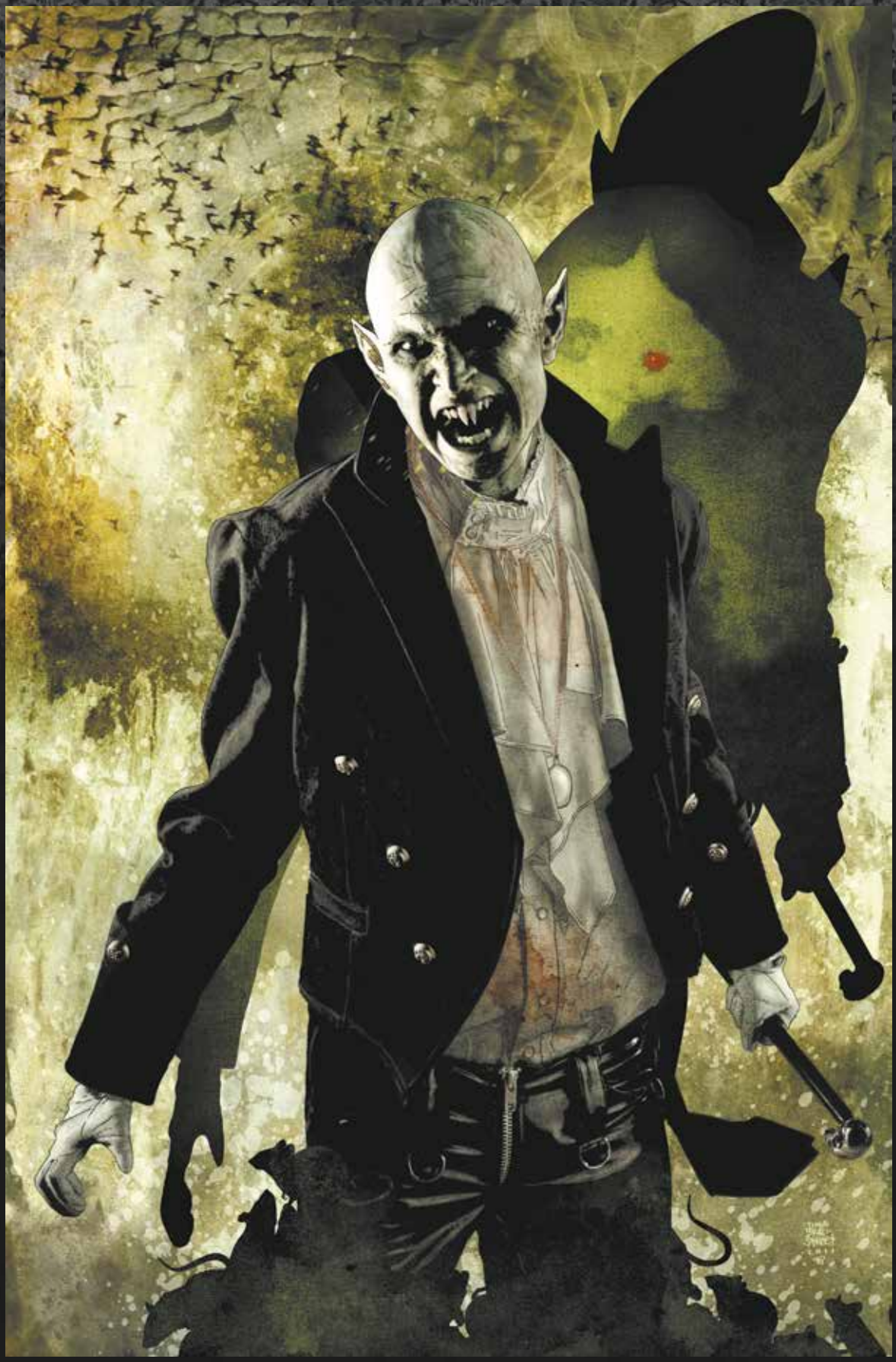
Finalmente, el **Apéndice** proporciona añadidos y reglas diversas.

Material de referencia

Vampiro no sólo rinde homenaje a un género secular y próspero, sino que también ha inspirado incontables novelas y películas de vampiros a lo largo de las últimas dos décadas. Es difícil levantar una piedra sin toparse con una serie juvenil o un programa de televisión que tenga vampiros, pero a continuación citamos algunas de las influencias más importantes en la creación de **Vampiro**.

La literatura que ha servido de inspiración tiene proporciones demasiado vastas como para poder considerarlas. Algunas de las fuentes de inspiración más citadas: *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista con el vampiro*, *Lestat el vampiro*, y *La reina de los condenados*, de Anne Rice; *El alma del vampiro*, de Poppy Z. Brite; la serie del *Necroscopio* de Brian Lumley; *El ansia* de Whitley Streiber; y *Soy leyenda*, de Richard Matheson. Los vampiros tienen un papel en la poesía romántica de Byron, Shelley y Baudelaire, y en Internet hay miles de páginas sobre mitos y leyendas antiguas de los vampiros de todo el mundo.

Hay también un montón de películas sobre vampiros. La muda *Nosferatu* de Murnau y el *Drácula* de Bela Lugosi son los abuelos del género. Otras películas buenas (o, al menos, entretenidas) incluyen: *El ansia*, *Near Dark* [N.d.T.: *Los viajeros de la noche*], *Vamp*, *Lost Boys* [N.d.T.: *Jóvenes ocultos* en España y *Los muchachos perdidos* y *Generación perdida* en Hispanoamérica], *Salem's Lot* [N.d.T.: *El misterio de Salem's Lot* en España y *La noche del vampiro* en Hispanoamérica], las películas de Christopher Lee de la Hammer, y el anime *Vampire Hunter D*. La versión de *Drácula* de Coppola no es la mejor en cuanto a desarrollo del argumento, pero tiene una increíble fotografía. Y, en cuanto a la televisión, uno no puede equivocarse con series como *Buffy, la cazavampiros*, *Angel* y *True Blood* [N.d.T.: *Sangre fresca* en España y *Sangre verdadera* en Hispanoamérica].



Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas

«Los Hijos de Seth nos odiarán una y otra vez, pues somos sus depredadores. Somos sus señores, y en el fondo de su corazón lo saben.»

— El *Libro de Nod*

El mundo de **Vampiro** es un reflejo oscuro del nuestro. Las sombras aquí son más largas y la noche es más reacia a ceder ante el día. La corrupción corre desenfrenada, desde el gobierno a la empresa privada, pasando por las diversas subculturas que gozan de estos tiempos de bancarrota cultural.

Es un mundo de contrastes, de tener frente a no tener. Todo se parece al mundo real, como si se mirara a través de un filtro que realza los contrastes entre la luz y la oscuridad. La tecnología es la misma que tenemos, pero los individuos que la usan son distintos (más oscuros, tanto en cuanto a su personalidad como a sus motivos), y ello cambia cómo funciona el mundo.

En este mundo, los vampiros existen y, en gran medida, son una extensión de la estética deslustrada que da forma al Mundo de Tinieblas. Cualesquiera que sean sus orígenes, o cualesquiera que *crean* que son sus orígenes, los vampiros son fruto de la gente que vive en este entorno desesperado. Existen en el Mundo de Tinieblas porque son los monstruos entre nosotros, el producto de un mundo tan oscuro que sólo algo realmente terrible y cautivador puede enfrentarse a las profundidades en las que los habitantes vivos del mundo lo han hundido.

En esta ambientación, contarás historias de moralidad y depravación, de redención y condena. Cuando juegas a **Vampiro**, entras en el Mundo de Tinieblas. ¿Lo dejarás como un lugar mejor que el que encontraste? ¿O tomarás el camino que han seguido muchos otros y dejarás más deterioro, ruinas y tristeza como tu legado?

Gótico-Punk

El aspecto *Gótico* de la ambientación está relacionado principalmente con el uso literario del término. La literatura gótica pinta un mundo de anacronismos, barbarie, decadencia, locura, y una historia idealizada que jamás existió. En el contexto ultramoderno de **Vampiro** lo podemos ver en las agujas de las iglesias que hienden el cielo, en la avaricia y la perfidia de los ricos que gozan de grandes comodidades, en los edificios que se desmoronan en las ciudades, y en la naturaleza reclamando lugares que los hombres han abandonado. Un bloque de apartamentos construido a principios del siglo XX, con columnas descoloridas y estilizadas, e infestado de okupas, es una pajarera neogótica. La propiedad de un millonario despiadado a las afueras de una ciudad es un castillo moderno, como lo es su lujoso ático en el barrio más ajetreado donde los mortales van a olvidarse de sus problemas bailando, y tomando drogas. Un sacerdote loco ofrece socorro

a los miembros de su rebaño atormentados por los "monstruos", el cementerio cubierto de hiedra donde los hedonistas vestidos de terciopelo recitan poesía y seducen a los fantasmas de los fallecidos, el almacén de los muelles cubiertos de pintadas donde los cabezas rapadas torturan a sus víctimas: todas éstas y muchas más son las marcas distintivas de una experiencia gótica moderna.

Punk, por otro lado, hace referencia al contexto en el cual la gente experimenta el mundo. Tiene que ver con la ira, con plantarse en la cara a alguien y decirle «No más». Tiene que ver con negarse a ser ignorado y darle un pisotón a alguien para que a uno le hagan caso. El resultado es que hay conflictos por doquier, desde peleas de bandas que infestan las calles a movimientos interesados en las trastiendas de gobiernos y corporaciones. Se produce a diferentes escalas, desde el choque de culturas en los que los dominios se superponen hasta el conflicto desesperado y personal de una madre que no puede alimentar a su hijo, o la lucha de un yonqui con su adicción. La rebelión está en todas partes, y vivir un día más para escupir en la cara a este Mundo de Tinieblas de alargadas sombras es ya un acto de desafío. Todo el mundo se opone a algo, y el elemento *punk* de esta ambientación es la culminación de esta oposición.

En última instancia, entre todos los jugadores se decidirá cómo debe ser el ambiente Gótico-Punk de vuestra historia sobre vampiros. La ambientación puede perder importancia respecto a los sucesos de la narración, o la ciudad y sus elementos pueden convertirse en personajes por derecho propio. Sea como fuere, los vampiros son producto de su entorno, y cada escena descrita debe reflejar esto.

Tema y atmósfera

Al jugar una crónica de **Vampiro**, se explora un amplio abanico de situaciones, personajes interesantes y desafíos. En casi todos los casos, estas interacciones ilustrarán el tema que el Narrador quiere transmitir, e incluirán una atmósfera de inminente fatalidad. Esta generalización, sin embargo, deja espacio para cierta interpretación creativa, y cada una de tus historias en realidad será un resultado único de tema, atmósfera y narración.

Temas

Algunos temas son parte inherente de la experiencia de **Vampiro**, y el Narrador o bien los desarrollará o bien introducirá los suyos propios a la mezcla. Aquí están los temas principales del juego para poder describir mejor la ambientación.

Bestia soy, para en bestia no convertirme: Vampiro te permite jugar con el monstruo, y te hace moralmente responsable por ello. Todos los protagonistas son vampiros: monstruos bebedores de sangre que moran en las sombras, en el límite entre sociedad y subcultura. Los vampiros poseen un enorme poder, pero este poder viene a la par con la Maldición de Caín, de solemnidad bíblica. Los jugadores tienen un vínculo emocional con los personajes, y al jugar puede verse su lado oscuro, y verlos lidiar con la moralidad. Este aforismo implica que todos los vampiros deben caer al final, pero, ¿cuándo y en qué circunstancias? Estas preguntas son el núcleo de las crónicas que jugamos.

La Mascarada: Es la base de **Vampiro**. En cuanto se Abraza a un personaje, se lo llevan entre bastidores, y cambia todo lo que sabía. Los Vástagos intentan mantener cerrado el telón, convenciendo a sus presas de que los monstruos no se esconden en su seno. Inevitablemente aparecen fisuras en esta fachada, y los Condenados quedan expuestos como lo que son. ¿Qué pasa cuando esto sucede? Para más información sobre la Mascarada, ver pág. 24.

Los pecados del Padre: Pocas veces la gente escoge convertirse en un vampiro. En la mayoría de los casos, un Sire Abraza sin preocuparse demasiado por si alguien quiere o no comprometerse a una no-vida de depredación, maquinaciones y horror. Del mismo modo, el Chiquillo adquiere el Clan del Sire, y de este modo también sus Poderes, Debilidades, y a menudo sus preferencias. Todo forma parte de una alegoría sobre la idea bíblica del pecado original, y queda atado al origen divino que de forma persistente muchos Vástagos atribuyen al vampirismo. Dios maldijo a Caín por asesinar a Abel, y, como

descendientes del Primer Vampiro, todos los Condenados portan la mácula de ese pecado primigenio. Esta responsabilidad, determinada para cada Cainita según las acciones de su Sire, impregna la condición vampírica.

La Guerra de las Edades: Los Vástagos Antiguos odian a los jóvenes porque temen que las nuevas generaciones les quiten unos dominios por los que han conseguido establecer solamente tras décadas o siglos de lucha. Los Vástagos jóvenes están resentidos con sus mayores por el modo egoísta en que gobiernan sus dominios y por cómo rechazan ayudar a los jóvenes a forjarse un lugar para sí. Es como esperar un ascenso que nunca vendrá porque la persona que ocupa el puesto nunca morirá o se jubilará, y además necesitas tu trabajo para mantenerte con vida. La historia de los Vástagos se caracteriza por el conflicto entre los que tienen y los que no tienen, la mayoría de las veces bajo la forma de Antiguos contra Neonatos. La Revuelta Anarquista y la posterior Inquisición fueron la cúspide de este conflicto, pero cada noche se desarrolla a escala más reducida en la comunidad de la Estirpe, e influye en el modo en que los vampiros interactúan con el Mundo de Tinieblas.

Conflicto inherente: Secta contra Secta, Clan contra Clan, rebeldes contra el *status quo*, el Hombre contra la Bestia; todos están contra todos en el Mundo de Tinieblas, y nunca hay suficiente. Estos conflictos aportan un matiz a los otros temas del juego, y aquello en lo que te ha convertido tu Sire (en términos de Vástago, Clan, Secta y actitud) automáticamente te garantiza una gran variedad de enemigos.

Conspiración: Engranajes dentro de engranajes. Los Vástagos son una raza de hábiles manipuladores y embusteros, lo mejor para llevar a cabo sus maquinaciones mientras mantienen una apariencia de ingenuidad. Un Neonato que ataque a un odiado Antiguo puede hacerlo en favor del rival de ese Antiguo, quien azuzó al temperamental vampiro con una inteligente estratagema. De hecho, algunos Vástagos se preguntan si la Jyhad no es más que las maquinaciones de los Antediluvianos, y si realmente hay alguien que posea libre albedrío.

Apocalipsis: Éste es el Fin de los Tiempos. Se acerca la Gehenna, el día del Juicio para los Vástagos. No sabemos cuándo, no sabemos cómo, y no sabemos siquiera qué será, pero todos los lúgubres augurios de nuestra raza indican que nos acercamos a nuestra hora de la verdad. ¿Debemos enfurecernos por la muerte de la luz, o seguimos tocando la lira mientras arde nuestra Roma gótico-punk? ¿Realmente los Antiguos son tan agresivos con politiqueos de tres al cuarto teniendo el arrebato bíblico justo a la vuelta de la esquina? ¿Qué harán los mortales cuando se acerque el juicio de los Vástagos?

Atmósfera

Las historias de **Vampiro** pueden ser tapices sutiles y complejos que evoquen una miríada de atmósferas en cada una de las crónicas. Sin embargo, aquí dejamos algunas de las más comunes en el Mundo de Tinieblas.

Sensual: Puede ser una punzada de deseo o una incontestable lujuria física, pero convertirse en vampiro no es sino una consumación sexual, como lo es el acto de alimentarse. Somos cosas muertas y eróticas, nunca envejeceremos, y tenemos el permiso de nuestro creador para satisfacer cada impulso sexual.

Misteriosa: Niebla y sombras cubren el entorno. Ésta es la atmósfera de *Casablanca* y *El halcón maltés*, de Hitchcock y J. J. Abrams. La imaginación se despierta con aquello que permanece nebuloso y oculto, e incluso los vampiros que acechan por la noche no saben todo lo que sucede en las sombras.

Peligrosa: Acción continua, llena de intensidad. El Mundo de Tinieblas es un lugar peligroso, y la muerte aguarda tras cada esquina. Justo cuando recuperas el aliento, dos tipos tiran a patadas tu puerta pistola en mano. La vida del vampiro está llena de acción y suspense.

Inquietante: El aire se vuelve opresivo y pesado, flota una sensación de maldad por encima de todas las cosas. Todo tiene un aspecto peculiar, irreal. El Mundo de Tinieblas está lleno de rarezas, y los vampiros no son los únicos monstruos ahí fuera.

Los Vástagos

Para los Vástagos, las ciudades son un conjunto de territorios y dominios urbanos que permanecen como un foco de luz contra el telón de fondo de las zonas rurales y los espacios que quedan entre un lugar seguro y otro. Para ellos representa un paradigma casi medieval: las ciudades son su hogar, y todo aquello que no es una ciudad representa algún tipo de peligro. Fuera de ellas hay manadas de salvajes Lupinos, inmensos páramos sin sangre de la que alimentarse, y la inconmensurable extrañeza endémica del Mundo de Tinieblas. La tecnología moderna alivia en cierto modo algunos de estos peligros, pero la mayoría de Vástagos está de hecho atrapada en las ciudades, donde doran sus jaulas con elaborados juegos de prestigio, posición social y venganza.

Con este fin, gran parte del juego de **Vampiro** tiene lugar en las ciudades. ¿Por qué deberían los Vástagos arriesgarse a la inanición en las tierras baldías, si éstas no confieren posición alguna a quien gobierne sobre sus dueños, si un hombre lobo en frenesí puede aparecer sobre el horizonte devastándolo todo y dejando cuerpos descuartizados a su paso? Ciertamente, los vampiros están increíblemente adaptados a los dominios de las ciudades, y éstas son las que concentran más recursos en forma de Vitae.

El Abrazo

Tras el Abrazo se agudizan los sentidos del Retoño, mostrándole una gran riqueza de colores, sonidos, olores y sensaciones táctiles que la percepción mortal es incapaz de discernir. Sin embargo, la más importante de todas es el sabor: éste se convierte en el sentido primario de los Vástagos, y con él se enzarza en la búsqueda de un único sabor por encima de todos los demás: la Vitae. Sangre mortal. El mortal muere, y en su lugar se alza un miembro de los no-muertos, de la Estirpe. Con este impío renacimiento llega una plétora de nuevas posibilidades, desde los poderes místicos conocidos como Disciplinas que poseen los Vástagos hasta la habilidad de usar la Sangre para una multitud de fines.

Ya nada será igual para el nuevo Retoño. Ya no es mortal, sino que es un nuevo miembro de la elaborada sociedad de los Condenados, quienes tienen sus propios códigos de conducta, sus propias costumbres, y lo que parecen interminables reglas y protocolos para determinar quién es el subordinado de quién, y en qué circunstancias. Incluso entre quienes se rebelan contra el sistema (los Anarquistas, los ingobernables Autarcas y un buen número de otros vagabundos) debe existir un orden jerárquico. El único lugar donde esto no es así es cuando un vampiro reclama un dominio... y si ese vampiro ha concedido el Abrazo ya no hay sólo un vampiro allí.

Los vínculos mortales del Retoño ya no lo sustentan. A corto plazo, el nuevo vampiro necesita sangre para sustentarse, y rodearse de sacos de alimento con los que se mantienen vínculos emocionales sin duda acabará en un sangriento desastre. A largo plazo, mientras el nuevo vampiro permanece inmune a la muerte, impermeable al paso del tiempo, quienes haya a su alrededor envejecerán, se marchitarán y morirán. El camino más sencillo, como mantienen muchos Sires, es simplemente darle la espalda a una vida mortal que no ofrece ya nada sino tragedia y un recordatorio constante de la condenación de los no-muertos.

Un hermoso cadáver

En cuanto se Abraza a un vampiro su apariencia queda congelada en el tiempo: su piel se vuelve antinaturalmente fría al tacto y se torna más pálida a medida que envejece, pero al cabo de un millar de años tendrá el mismo aspecto que en el momento del Abrazo. Sin embargo, su cuerpo no *funciona* como solía hacerlo. Como ya hemos mencionado anteriormente, casi todos los Vástagos son incapaces de comer comida tras el Abrazo, vomitándolo todo nada más ingerirlo: sólo la sangre les da sustento. Con el paso del tiempo, la mayor parte de los fluidos corporales de los vampiros se sustituyen por Sangre: los Vástagos exudan una fina capa de Sangre cuando están nerviosos, lloran lágrimas de Sangre cuando se entristecen, y montan un buen estropicio cuando mantienen relaciones sexuales.

La Sangre tiene otros usos únicos para los vampiros. Más allá de necesitarla como sustento, pueden dirigir la Sangre a partes concretas de su cuerpo, "gastándola" para realizar todo tipo de hazañas. Con ella pueden curarse, cicatrizando arañazos, cortes y tajos en sólo unos momentos; mejorar sus capacidades físicas, haciéndose más fuertes, duros y ágiles por breves espacios de tiempo; y alimentar los poderes místicos a su disposición. Con su Sangre también pueden crear nuevos vampiros mediante el Abrazo, y esclavizar las mentes de los mortales e incluso de otros Vástagos. Algunos de ellos pueden también gastarla para volver a parecer humanos otra vez, volviendo su piel rosada y caliente de nuevo, imitando la respiración, e incluso permitiéndoles mantener relaciones sexuales, aunque éstas palidezcan en comparación con el éxtasis del Beso.

La Bestia

Por supuesto, también hay una parte negativa. Dentro de cada vampiro acecha una criatura apasionada y hambrienta que se opone al Hombre. Es la Bestia, y la Bestia conoce sólo tres cosas: matar, alimentarse, dormir. Es el deseo turbio e incipiente que cada Vástago siente por matar a su presa en lugar de tomar sólo lo justo y suficiente. Es la pulsión inevitable de ser lo que en realidad es un

vampiro: un depredador que no responde a la voluntad de los hombres ni se esconde de ellos. Cuando la Bestia toma el control de un vampiro, se dice que entra en un estado de Frenesí, guiándolo en una respuesta de huida o ataque.

Pero la Bestia no es simple como un animal, puede ser sofisticada. Sabe que la guerra contra el Hombre es una que, con el tiempo, inevitablemente ganará. Así, en los vampiros jóvenes, la Bestia es una criatura perspicaz, satisfecha con obtener pequeñas victorias porque sabe que, al fin y a la postre, conducen al Vástago hacia ella por un camino de degradación y servidumbre siempre crecientes. Una noche el vampiro destruye bienes privados; la siguiente, mata con reticencia; y, la última, lo hace por placer. Llegados al punto en que se ha erosionado el Hombre y la Bestia tiene el control, al Cainita en cuestión le queda poca capacidad racional. Matar, alimentarse y dormir es todo lo que le queda a un vampiro dominado por la Bestia.

La aristocracia de los muertos

Al Vástago que se crea que será el tipo más duro del lugar sólo porque bebe Sangre y no puede morir le espera una buena sorpresa. Miles de otros vampiros compiten con él por esa posición de perro dominante del parque. Ciertamente, los Cainitas son criaturas poderosas, pero han establecido jerarquías propias, y ninguno de ellos tiene entre sus prioridades ningún «comparto mi poder amasado con celo con un muchacho recién Abrazado».

Parece que los Antiguos lo tienen todo atado y bien atado. Han reclamado para sí dominios que han gobernado durante décadas, si no siglos. Las jerarquías sociales, sin importar la Secta, están copadas por vampiros reservados que no llegaron a la cima siendo lo que se dice amistosos. El escalafón más alto de autoridad entre los Vástagos de una ciudad es una telaraña de intrigas vitalicias, feroces rivalidades y odios descarados que pueden estallar en violencia física, o incluso la Muerte Definitiva.

Si le añadimos que estos enraizados Antiguos son maestros de la manipulación y el engaño, muchos jóvenes vampiros se sentirán, no sin razón, como poco más que peones. Viejos monstruos avariciosos juegan con ellos sobre un tablero, y sienten que los movimientos que hacen no son los suyos propios. ¿Realmente el descarado Brujah odia al Ancilla Toreador que lo trató con desdén en una fiesta? ¿O fue el Antiguo Ventrue quien animó a su bisnieto para que convenciera a un novel Sire Brujah para que presentara su Progenie demasiado pronto para que el Toreador hiciera un movimiento? Éstos son los juegos a los que los viejos Vástagos juegan unos

con otros. Éstos son los engranajes dentro de engranajes en la maliciosa Guerra de las Edades que es la Jyhad.

La Jyhad

¿Qué lanza a los vampiros a los cuellos unos de otros? ¿Qué los motiva a construir elaborados sistemas sociales para mantener una apariencia de humanidad? ¿Cuál es el origen de los continuos juegos de ingenio en que los vampiros se enfrentan unos a otros?

En una palabra, es la Jyhad.

Los vampiros son criaturas por naturaleza solitarias, depredadores huraños cuyos impulsos son egoístas y destructivos. Cuando un Vástago se topa con otro por primera vez, ninguno de los dos puede ignorar el hecho de que el otro supone un rival para los limitados recursos que noche tras noche se esfuerza en cultivar. Tanto si un individuo es un poderoso Obispo del Sabbat o un solitario Gangrel que subsiste gracias a no ser descubierto, todo vampiro a un nivel básico sabe que cada Vástago creado hace que la no-vida sea más difícil, más peligrosa.

En las noches actuales de sofisticadas Sectas, políticas de Clan de largo alcance, e historias urbanas que definen los destinos de los Vástagos que viven en ellas, el primitivo impulso de acumular toda la sangre disponible para uno mismo encuentra su vía de escape en las conspiraciones y en los juegos de ingenio. Lo que un vampiro quiere, otro lo acumula, un tercero planea robarlo, y un cuarto puede distraerlos a todos para hacerse con una ventaja pasajera.

Es irónico que los Cainitas recurran a una figura política mortal para reunir todos los peligrosos conceptos de la Jyhad y, de hecho, si las interacciones de los Vástagos pueden describirse con los términos de una perspectiva humana, la palabra adecuada es "maquiavélicas". «A un príncipe nunca le falta legitimidad para romper su palabra», nos advierte Maquiavelo, y «si una herida debe infligirse (a un rival), ésta debe ser tan grave que su venganza no deba ser temida».

Estos puntos de vista son las normas que rigen el eterno conflicto de los Vástagos unos contra otros, y con contiendas de la Jyhad de siglos o milenios no debería sorprendernos que los Condenados jueguen sus cartas con cuidado. Éstos no son simples conflictos territoriales entre tiranos mortales de corta vida. Éstos son los conflictos que mueven la historia.

La ventaja moderna

Aunque pueda parecer que los Antiguos tienen los mejores dominios, los Vástagos jóvenes tienen cierta ventaja. No llevan muertos tanto tiempo como sus mayores, y se encuentran más cerca de los mortales de quienes se separaron no hace mucho.

Esto quiere decir que todavía tienen una conexión con las modas mortales, y en noches en las que incluso los niños tienen la tecnología a su alcance, también la tienen los Vástagos jóvenes. La edad y la inmovilidad de los Antiguos los hace reticentes a enfrentarse a estas nuevas (y, no lo neguemos, aterradoras) tecnologías. Así, la velocidad a la que viaja la información es el principal activo de los jóvenes.

Desde las redes sociales hasta los archivos históricos de una ciudad, pasando por las nubes de datos que contienen todos los archivos públicos de transacciones civiles (incluyendo el nombre en el contrato de la capilla Tremere...), la habilidad de alcanzar con una mano la nada y extraer información vital es una habilidad que confunde a muchos Antiguos. Imaginemos un Antiguo que una vez tuvo bajo su control un *scriptorium* de monjes que con paciencia copiaban a mano manuscritos a lo largo de años, o incluso uno que vio cómo la imprenta lentamente cambiaba el mundo occidental. La velocidad a la que esta información se distribuye es un terror moderno que puede hacer palidecer al Antiguo más firme. ¿Una *flash mob* en el cementerio, que da la casualidad que es el refugio preferido de un arrugado Malkavian? «Sin problema», dice el confiado joven vampiro, con su *smartphone* en la mano. Incluso hay rumores de vampiros creando su propia red social.

Pero, muchachos, hay que saber en lo que nos metemos.

Diferencias sociales

Dentro de la Estirpe existen varias castas, apodos y divisiones. Muchos vampiros pertenecen a más de uno de los siguientes grupos, y el paso de uno a otro puede ser tan fluido como las ambiciones de un Neonato o tan anquilosado como las costumbres de un Antiguo. Todo depende del dominio y de las circunstancias. Nótese que se trata de lealtades y clasificaciones, no de trabajos. Los títulos y los oficios que un Vástago pueda poseer y desempeñar son a menudo divergentes (ver pág. 25).

Edad

Uno de los métodos que los vampiros usan para establecer el orden jerárquico social es mediante una combinación de edad y Generación (un indicativo de cuán alejado se está de Caín, el vampiro original). Los recién Abrazados deben demostrar su valía a vampiros más viejos y asentados para obtener algún tipo de reconocimiento o posición. Hay cierta movilidad, pero a grandes

rasgos un Vástago adquiere respeto principalmente con el paso del tiempo y el desgaste de sus enemigos.

Retoño: Un Retoño es un vampiro recién Abrazado que no ha sido presentado a la sociedad de la Estirpe y que técnicamente aún no se ha emancipado de su Sire. En este aspecto, un Sire es responsable de los actos de su Chiquillo hasta el momento en que lo considere capaz de enfrentarse al mundo de la Estirpe por sí mismo. Algunos Clanes dan cobijo a sus Retoños durante años o décadas, como los Tremere, mientras que otros, como muchos Gangrel o Brujah, suponen que en el momento en que uno se convierte en vampiro depende sólo de sí mismo: un buen marrón si no puedes con él. El Sabbat, que a menudo llama a sus Retoños Abrazados a la carrera "cabezapalas" debido a sus extraños rituales de Abrazo, por lo general son mucho más pragmáticos: si el Retoño sobrevive y hace algo de valor, deja de ser un "cabezapala".

Neonato: Un Neonato es un vampiro joven, que no lleva siendo un Vástago mucho tiempo. La principal diferencia con un Retoño es que un Neonato ya se ha emancipado de su Sire, y se le considera un "adulto" en la sociedad de la Estirpe. La línea entre unos y otros es subjetiva, pero a partir del momento en que el resto de Vástagos empieza a considerar al vampiro como algo más que un apéndice de su Sire, y empieza también a valorarlo por sus propios méritos y actos, se convierte en un Neonato.

Ancilla: Todos los Vástagos que tienen algunas décadas o unos pocos siglos a sus espaldas entran en la categoría subjetiva e indeterminada de los Ancillae. Han cumplido su deber y comprenden (en gran medida) cómo funciona la sociedad de la Estirpe, y quizás han logrado *algo*. Éste es el rango entre los Neonatos y los Antiguos, e implica cierto nivel de consecución en lo que los Vástagos locales consideren apropiado. Por supuesto, lo que cuenta como un "logro" puede cambiar de una Secta a otra. Un Ancilla de la Camarilla será considerado blando y amanerado por alguien del Sabbat, mientras que uno del Sabbat parecerá un maníaco en Frenesí según los estándares de la Camarilla.

Antiguo: Lo que puede considerarse un "Antiguo" también es en gran parte subjetivo, pero normalmente abarca un abanico de edades entre los 200 y los 1.000 años como Vástago, además de considerables dominios y otros recursos que usar en la Jyhad. Normalmente, los Antiguos de Europa son mucho más viejos que los del otro lado del Atlántico. En general, podría decirse que son los vampiros activos de mayor edad dentro de la sociedad de la Estirpe.

Matusalén: Cuando un vampiro alcanza cierta edad, en algún momento entre los 1.000 y 2.000 años de no-muerte, siempre sufre un profundo cambio. Mucho se ha discutido sobre si este cambio es de naturaleza biológica o psicológica, pero, sea como fuere, llegados al punto que un vampiro alcanza esta edad se asienta el peso de los milenios, como lo hace el de una creciente paranoia. Los débiles y los osados no sobreviven hasta esta edad: sólo los más indómitos alcanzan la posición de Matusalén.

Como medio de protección, los Matusalenes se apartan del mundo; el constante enfrentamiento contra los jóvenes que buscan poder a través de la Sangre de sus Antiguos los entumece, y al final alguno de esos sedientos muchachos tendrá suerte. La única opción, pues, es retirarse completamente de la sociedad, y entrar en Letargo. Algunos Matusalenes siguen involucrados en las luchas de poder y en la Jyhad de la Estirpe, pero lo hacen desde una posición anónima; otros lo hacen desde el frío sueño del Letargo, moviendo sus agentes con órdenes mentales, visiones oníricas o siglos de condicionamiento. El miedo que genera la Jyhad, en la que ningún Vástago puede realmente considerar como propias sus acciones, surge del inexorable terror que engendra el inmenso poder de los Matusalenes.

Antediluvianos: Literalmente "anteriores al Diluvio", se cree que son los vampiros de la Tercera Generación (ver pág. 29) que descienden directamente de la Progenie original de Caín. Considerados los últimos Vástagos "con dominio sobre la vida y la muerte", los Antediluvianos se encuentran seguramente bajo el yugo de un Letargo milenario, suponiendo que realmente existan. Si estos monstruos bíblicos aún merodean por la Tierra, no deben parecerse ya en nada a los humanos, salvo en la apariencia física: han sido vampiros durante tanto tiempo que sus pulsiones y sus deseos son completamente ajenos a la sensibilidad humana, e incluso a la de los que han sido vampiros durante "sólo" un milenio o menos. Algunas creencias de la Estirpe vaticinan que los Antediluvianos se alzarán de su inquieto sueño y devorarán a sus caprichosos descendientes en un apocalipsis conocido como la Gehenna. Algunos creyentes radicales –quizás suicidas– de estas profecías proponen destruir a estos monstruos mientras duermen, si es que pueden siquiera ser descubiertos y destruidos en absoluto.

Clanes y Sectas

El Clan de un Vástago es su linaje, la "familia" vampírica en la que fue Abrazado. Los Clanes se diferencian unos de otros por los Antediluvianos que los fundaron; la Estirpe actualmente reconoce la existencia de 13 Clanes, aunque otros pueden haberse perdido en la historia, o mantenerse en secreto, o resultar completamente desconocidos. Algunos Clanes mantienen estructuras

organizadas, mientras que otros están descentralizados: la única constante que hay cuando hablamos de ellos es que cada uno tiene un único progenitor, un conjunto de habilidades sobrenaturales conocidas como Disciplinas, y una debilidad dominante.

A quienes carecen de Clan se los conoce como Caitiff. Estos individuos sin duda son vampiros, pero no muestran ninguna de las características hereditarias de sus Sires (si es que saben siquiera quiénes son sus Sires). A menudo son apartados de la sociedad de la Estirpe, tanto por su carencia de pedigrí como por su desconocimiento de las estructuras sociales de los vampiros.

Una Secta es una organización artificial de vampiros, normalmente formada por varios Clanes en una alianza o concordato. En la mayoría de los casos, el Clan tiene mucha importancia en la Secta a la que se pertenece, pero existen excepciones. Hay Clanes que no pertenecen a Secta alguna y, en la mayoría de casos, los Caitiff pueden encontrarse en cualquiera de ellas.

La interacción entre Clan y Secta da forma a muchas de las experiencias cotidianas de un Vástago: la comprensión que tiene un Ventrue de la Camarilla sobre su ciudad dista mucho de la que pueda tener un Tzimisce del Sabbat.

Clanes

El modo en que los Clanes funcionan puede variar: algunos son muy cerrados, casi como fraternidades con objetivos claros y jerarquías concentradas; otros son poco más que una cierta predilección por algunas Disciplinas y una Debilidad en la Sangre que puede explotarse. Sea como fuere, lo que un Clan significa es único para cada vampiro, sintiéndose algunos de ellos orgullosos de pertenecer a él, mientras que a otros no les importa en absoluto. Sin embargo, cada Clan marca una cierta tendencia hacia unos comportamientos, percepciones, o papeles en la sociedad de la Estirpe.

Los **Assamitas** son silenciosos maestros del asesinato, matan por encargo y recogen Sangre para hacer rituales que les permitan acercarse más a su progenitor.

Los **Brujah** fueron antaño reyes filósofos de una antigua civilización, pero ahora no son más que rebeldes y granujas con una terrible inclinación por el Frenesí.

Los **Gangrel** son bestiales y asilvestrados, y a menudo guardan parecido con los animales sobre los que tienen dominio.

Los **Giovanni** son una dinastía familiar de vampiros que practican el arte de gobernar a los muertos mientras controlan las finanzas mundiales, como han hecho desde el Renacimiento.

Los **Lasombra** son nobles orgullosos que gobiernan la propia esencia de las sombras y la oscuridad hasta el punto, dicen algunos, de venerarla.

Los **Malkavian** son un Clan fracturado por la locura, en el que cada miembro sufre el ineludible yugo de la demencia.

Los **Nosferatu** quedan terriblemente desfigurados por el Abrazo, por lo que permanecen en las sombras del alcantarillado y comercian con los secretos que recogen.

Los **Ravnos** son nómadas y charlatanes que pueden obligar a la mente a ver cosas que no están allí, aunque son esclavos de los vicios que se permiten.

Los **Seguidores de Set** veneran a un dios del inframundo mientras buscan los lugares secretos del mundo y protegen antiguos artefactos.

Los **Toreador** disfrutan de cada placer sensual que el mundo pueda ofrecerles, veneran la belleza física y la adoración de sus siervos.

Los **Tremere** esgrimen el poder sobrenatural de su pasado como hechiceros, aunque se convirtieron en vampiros gracias a la traición y el engaño.

Los **Tzimisce** son inquietantes señores del Viejo Mundo que tienen poco en común con el mundo mortal y pueden manipular carne y hueso a voluntad.

Los **Ventrue** siguen el *noblesse oblige* de la Estirpe, aunque su linaje y su avaricia los anima a obtener más a expensas de otros.

Los **Caitiff** no tienen el apoyo social, el respaldo o las características de un Clan; son como huérfanos entre las grandes familias de vampiros.

Sectas

La Secta, la afiliación política y filosófica de un vampiro, es en gran medida una cuestión de elecciones. Un Cainita que more en una ciudad del Sabbat, sin embargo, será miembro del Sabbat, tanto si le gusta como si no, e igualmente a un vampiro en una ciudad gobernada por la Camarilla más le vale tener una buena explicación si decide no honrar la palabra del Príncipe.

Cada Secta tiene un dogma y un objetivo que sus miembros quieren lograr. Al ser organizaciones muy extendidas formadas por criaturas tan egoístas como los vampiros, su naturaleza cambia de una ciudad a otra: en algunas ciudades la Secta dominante puede ser el parangón de las virtudes de la organización, mientras que en otras sólo siguen de boquilla el credo de la Secta. Para más información sobre la Camarilla, el Sabbat, los Anarquistas y los Independientes, ver Capítulo 2, pág 38. Para más información sobre las Tradiciones, ver pág. 22.

La **Camarilla** tiene en las Tradiciones su mayor autoridad, y emplea una figura conocida como Príncipe para interpretarlas y hacerlas cumplir en un determinado dominio. Por encima de todo, la Camarilla considera que su papel es el de mantener la Mascarada, pero en dominios donde haya Vástagos destacados los conflictos entre ellos a menudo afectan a alguna de las demás Tradiciones. La Camarilla se considera una Secta de educados y refinados vampiros, y el término "Vástago" se originó en ella, siguiendo la idea de que todos sus miembros son pares en tan augusta organización. Por supuesto, la jerarquía de la Camarilla es una estructura compleja, en la que las relaciones políticas y los antiguos agravios dan forma a los asuntos ordinarios de la "Torre de Marfil".

El **Sabbat** mantiene una visión apocalíptica, según la cual se acerca la Gehenna, cuando los Ancianos se alzarán de sus tumbas y devorarán a su errabunda descendencia. Le importan poco las Tradiciones más allá de su inmediata supervivencia, y sus dominios son urbanas e infernales zonas de guerra donde la gente bien puede haber sido testigo de actividad vampírica, pero la han atribuido a la extrañeza y el horror del Mundo de Tinieblas. La Mascarada (o el "Silencio de la Sangre", como lo llaman) es tenue en los dominios del Sabbat, y mucha de la tensión con la Camarilla se debe a su imprudencia y a un fanatismo feroz y corto de miras. El Sabbat cree que, en última instancia, los vampiros deben imponer su voluntad sobre el mundo mortal y no esconderse de él, si es que quieren sobrevivir a los colmillos de sus creadores. En parte fanáticos adoradores de la muerte, en parte culto milenarista, la "Espada de Caín" no es ni sutil ni tolerante.

El **Movimiento Anarquista** es localizado y esporádico, y no tiene una organización centralizada más allá de las ciudades en las que se ha establecido: de hecho, la Camarilla considera a los "Anarquistas" bajo su jurisdicción. El principal dogma de los Anarquistas es que el gobierno de los Antiguos es un concepto pasado de moda, y que los dominios de los Vástagos deberían gobernarse por méritos, con especial atención al respeto del individuo. Así pues, el Movimiento busca redistribuir las cotas de poder en manos de la vieja élite según un arreglo más equitativo. Mientras que esto puede parecer algo moderno y razonable, no es así como funciona la sociedad de la Estirpe en muchos dominios, y quienes ya disfrutan de un poder consolidado consideran la idea simplemente risible, o incluso traicionera. Igualmente, muchos Anarquistas se postulan como revolucionarios, deseosos de hacer lo que sea para arrebatarle el poder a la vieja guardia corrupta que lo atesora. No se trata de utópicos dominios de felices relaciones entre Estirpe y Grey. Son pequeños reinos

gobernados por señores no-muertos de tanto territorio como puedan tomar.

El **Inconnu** es una enigmática Secta de Antiguos sobre la que poco se sabe. De hecho, parece menos una Secta y más una confederación de Vástagos que buscan el estado de la Golconda, una especie de trascendencia redentora de la Maldición. Raramente tiene la Secta más de uno o dos miembros en un dominio, y la adquisición de territorios no parece ser parte de sus objetivos. Unos pocos predios pertenecen a miembros destacados del Inconnu, y por eso podríamos argumentar que la Secta es dominante allí, pero en la mayoría de los casos un "Monitor" toma residencia en el territorio de otra Secta para vigilar sus actividades y buscar su propia salvación. Lo que realmente quiere la Secta (si es que quiere algo) sigue siendo desconocido, y abundan los rumores sobre sus orígenes. Algunos creen que se trata de poco más que un culto de aspirantes a dioses y otros sospechan que se trata de los restos de una antigua conspiración romana anterior a la actual idea de las Sectas.

La **Tal'Mahe'Ra** es una extraña conspiración paranoica que pasa muy poco tiempo en contacto con las otras facciones de la sociedad de la Estirpe. Poco se sabe de la "Verdadera Mano Negra", y algunos Vástagos consideran que las historias de su existencia son apócrifas. Su sede se encuentra en el Inframundo, el reino de los muertos poblado por fantasmas de cosas largo tiempo perdidas para el mundo moderno. Su objetivo parece ser cuidar y guiar al mundo hacia un destino que sólo ellos comprenden. Su visión es parecida a la de la Primera Ciudad tal y como se la describe en el *Libro de Nod*. La Secta no mantiene ciudades en el mundo físico como parte de sus dominios, aunque tiene propiedades y extraños complejos en los que cría Ghouls y desde los que manda a sus agentes alrededor del mundo.

Los Clanes **Independientes** a menudo funcionan como Sectas a pequeña escala, con objetivos concretos, aunque no sea siempre el caso.

Autarcas

No todos los Vástagos pertenecen a una Secta, o juran fidelidad a un Clan, a un Príncipe, a un Obispo, o a cualquier otra figura parecida. Estos Autarcas a menudo llevan no-vidas solitarias, no muy distintas de las de los ermitaños o los descastados. En el conjunto de los Autarcas cada cual es único a su manera: ¿qué lo llevó a declararse autónomo?, y ¿por qué la Secta local permite que le disputen la preeminencia? En algunos casos, los Autarcas pasan desapercibidos, como un Nosferatu que se queda en sus madrigueras en las afueras de la ciudad o el Malkavian irremisiblemente perturbado que mora en los Yermos. En otros casos, el Autarca simplemente es demasiado poderoso o demasiado ingobernable para que Secta pueda someterlo. Estos últimos son terribles, beligerantes si se los provoca, y casi una leyenda en el dominio. Si eres un cabrón del calibre necesario para tumbar cada manada de Templarios o cada grupo de Arcontes que aparezca cuando los Vástagos locales pidan refuerzos, serás un buen Autarca.

Las Tradiciones

Los vampiros siguen una serie de costumbres que están a medias codificadas en sus naturalezas no-muertas y a medias forman parte de un contrato social que cada noche se ratifica en las cortes de los Condenados. No todos ellos dan a la idea de las Tradiciones el respeto que merecen (el Sabbat en particular hace atrevidas afirmaciones sobre los defectos de las Tradiciones y el débil carácter de quienes se esconden tras ellas), pero en la práctica la mayoría en cierto modo las sigue. Esto se aplica sobre todo a la Mascarada, pues por muy osados que puedan ser Sabbat y Anarquistas, ni siquiera ellos tienen la fuerza suficiente para oponerse a un mundo de mortales que haya descubierto que los no-muertos caminan entre ellos.

Interpretar y hacer cumplir las Tradiciones es el privilegio y la responsabilidad del Príncipe. En algunos dominios, particularmente los de otras Sectas que no sean la Camarilla, tanto las Tradiciones como los títulos pueden cambiar, pero el principio básico puede encontrarse en todas partes: que una autoridad no-muerta dicta las reglas y pobre de quien crea que no necesita seguirlas.

Primera Tradición: La Mascarada

Es la Tradición más importante, pues su cumplimiento protege a la raza de Caín de ser descubiertos por un mundo mortal que se uniría en su contra con miedo y odio. Muchos Príncipes y otras autoridades de la Estirpe invierten grandes cantidades de tiempo en usar su influencia y sus recursos para encubrir las rupturas de la Mascarada, para beneficio de todos los Condenados, incluso de aquéllos que no son conscientes del riesgo que corren cuando la rompen. La Camarilla suele pecar de pragmática, nutriendo su poder desde las sombras, mientras que el Sabbat suspira por una época en la que la Mascarada ya no sea necesaria, en la que los mortales sean poco más que esclavos de sangre nacidos en los grilletes de sus señores vampíricos.

Segunda Tradición: El Dominio

De todas las Tradiciones, es en la Segunda en la que los Príncipes hacen uso de un abanico más amplio de in-

La Primera Tradición: La Mascarada

No revelarás tu verdadera naturaleza a quienes no sean de la Sangre.
Si lo hicieres, renunciarás a tus derechos de Sangre.

La Segunda Tradición: El Dominio

Tu Dominio es tu responsabilidad.
Todos los demás te deben respeto en él.
Nadie puede desafiar tu palabra cuando esté en tu Dominio.

La Tercera Tradición: La Progenie

Sólo serás el Sire de otro con el permiso de tu Antiguo.
Si creares otro sin el consentimiento de tu Antiguo, tú y tu Progenie seréis eliminados.

La Cuarta Tradición: La Responsabilidad

Quienes creares serán tus propios hijos.
Hasta que tu Progenie fuere Liberada, deberás gobernarlos en todas las cosas.
Sus pecados son también los tuyos.

La Quinta Tradición: La Hospitalidad

Honra el dominio de otro.
Cuando llegares a una ciudad extranjera, deberás presentarte a quien gobernare allí.
Sin su palabra de aceptación, nada eres.

La Sexta Tradición: La Destrucción

Te está prohibido destruir a otro de tu especie.
El derecho de destrucción pertenece sólo a tu Antiguo.
Sólo el más Antiguo de entre vosotros podrá invocar la Caza de Sangre.

terpretaciones. Algunos mantienen que se aplica sólo a los de su mismo rango, que una ciudad determinada es el dominio de su Príncipe y todo aquel que resida en ella le debe lealtad y quizás incluso tributo. Otros son más liberales, y dan a cada Vástago (reconocido) en su dominio el poder de gobernar su propio territorio. La mayoría de Príncipes está a medio camino, reconociendo que cada Vástago procura para sí y tiene derecho a ejercer su autoridad en áreas que se le consideran propias, pero no goza de plena autonomía.

Tercera Tradición: La Progenie

Muchos, si no todos los Príncipes, exigen que los futuros Sires les soliciten permiso antes de conceder el Abrazo para crear nuevos Retoños. Sin embargo, en algunos dominios, "tu Antiguo" se puede interpretar como un Antiguo del propio Clan, o incluso el propio Sire. Debe notarse que dominios así de liberales suelen ser los que tienen una mayor población de Vástagos, y a menudo los que más se acercan a poner en peligro la Mascarada debido a la superpoblación de vampiros.

Cuarta Tradición: La Responsabilidad

Esta Tradición impone una norma doble. En primer lugar, un Sire en efecto tiene en propiedad a su Progenie hasta el momento en que la considere apta para enfrentarse a la sociedad de la Estirpe. En segundo lugar, un Chiquillo descarriado le causa problemas a su Sire, pues éste es responsable de sus acciones y de las consecuencias que se derivasen hasta el momento de su emancipación. Esta Tradición también es causante de la política de algunos Vástagos de hacer que sus Chiquillos obtengan su libertad tras un arduo proceso, junto con la política de otros de «Que les den; ahora eres un vampiro. No lo estropees o te arrancaré yo mismo el corazón. Buena suerte».

Quinta Tradición: La Hospitalidad

Un Príncipe tiene el derecho de dictar quién permanece en su dominio y quién debe abandonarlo o sufrir su castigo. Esta Tradición también impone a un Vástago viajero la responsabilidad de presentarse ante la autoridad local de la Estirpe, darse a conocer y responsabilizarse de sus tropiezos. De nuevo, la aplicación de esta Tradición está sujeta a los caprichos del Príncipe. Algunos dictadores con puño de hierro exigen conocer las idas y venidas de todos los Vástagos de la ciudad, mientras que otros no se preocupan siempre que se mantengan las otras Tradiciones y no se altere el orden.

Sexta Tradición: La Destrucción

La Caza de Sangre, la *Lex Talionis*, es un decreto del Príncipe que declara a otro vampiro *persona non grata*. El derecho del Príncipe (o de los "Antiguos", según se interprete esta Tradición) para invocar la Caza de Sangre de forma efectiva condena la no-vida del Vástago Cazado, es el mayor castigo que se puede dar a los peores crímenes. De hecho, se usa tan rara y severamente que en muchos dominios los Príncipes perdonan a los Vástagos que cometen Diablerie sobre un vampiro sometido a la pena de la *Lex Talionis*.

Dominios de los Muertos

La sociedad de los Vástagos de una ciudad, incluso la de los mortales, depende en gran medida de qué Secta gobierne allí, o de si alguna lo hace siquiera. Los dominios de la Camarilla, como Chicago, Londres y París tienen un aire completamente distinto a baluartes del Sabbat como México DF, Detroit y Montreal, que a su vez se distinguen de las ciudades Anarquistas de Los Ángeles, San Diego y San Francisco.

Por supuesto, son los Vástagos individualmente quienes definen estos dominios, pero con sólo averiguar qué títulos se aplican en una ciudad a los vampiros de alto rango, un buen observador puede obtener importantes claves. Por ejemplo, si un Vástago descubre que Detroit tiene un Arzobispo, estará prácticamente seguro de que la ciudad pertenece al Sabbat, mientras que descubrir que Londres en su totalidad es el dominio del Príncipe Mithras le hará saber que ésta forma parte de la Camarilla.

Los siguientes títulos describen la pertenencia a una Secta y los deberes del título. Hay que tener en cuenta que no todas las ciudades tienen un miembro que ostente un cargo determinado, mientras que en otras algunos Vástagos poderosos pueden ostentar más de uno, o puede haber muy pocos que sean competentes y que cada uno deba asumir múltiples responsabilidades.

Príncipe (Camarilla)

El vampiro más importante de una ciudad de la Camarilla, y quizás también la posición última de poder más numerosa entre los Vástagos occidentales, el Príncipe es gobernante de una ciudad determinada. Algunos Príncipes son tiranos o monarcas absolutos de los Condenados, mientras que otros son títeres políticos designados por partidarios suyos más poderosos, pero sea como fuere la posición de Príncipe la reconocen y respetan (de mala gana) todos los vampiros, incluso aquéllos que no pertenecen a la Camarilla.

Los deberes y privilegios de un Príncipe son muchos, pero el más importante es la interpretación y el mantenimiento de las Tradiciones, particularmente de la Mascarada. Más allá de esto, un Príncipe tiene los poderes que pueda reclamar y mantener, como declarar un Elíseo, convocar una Caza de Sangre, resolver disputas entre los habitantes de su dominio, el derecho a reclamar un Tributo de Sangre y, potencialmente, hasta el derecho de nombrar, ignorar, e incluso disolver a la Primogenitura.

Un Vástago de cualquier edad pueden llegar a ser Príncipe, pero, en realidad, la Praxis, el derecho de los Príncipes a gobernar, llega sólo hasta donde los vampiros de un dominio determinado lo permiten. Un Príncipe débil y joven puede ser ineficaz e incluso risible, mientras que nombrar al anteriormente mencionado Mithras o al Príncipe Lodin de Chicago puede bastar para provocar que un escalofrío de terror recorra la espina dorsal de los vampiros de esas ciudades.

El papel de Príncipe es complejo y variado, y mucho se ha hablado al respecto pero, en última instancia, un Príncipe es el señor de su dominio.

Arzobispo (Sabbat)

Con muchas de las mismas atribuciones que un Príncipe, un Arzobispo es lo más parecido que el Sabbat tiene a este cargo. Se diferencia, sin embargo, en el hecho de que se preocupa menos de que se cumplan las Tradiciones y más de continuar su guerra santa contra los Antediluvianos y contra cualquier otro. Así pues, un Arzobispo es medio líder espiritual y medio señor de la guerra, avanzando los planes de la Espada de Caín y estableciendo la supremacía de los Cainitas. Esto último es una ardua tarea, pues no se reduce sólo a convertir una ciudad en un infierno y declarar que los vampiros gobiernan; las bases de la Mascarada y el inmenso peso de la población mortal implica que es una guerra que debe lucharse por etapas. Muchos Sabbat no pueden entenderlo, sobre todo los jóvenes, y pierden fe en su liderazgo porque son demasiado impacientes para jugar a largo plazo en la Jyhad. Esta subversión de la ignorancia es quizás el mayor reto que deben superar los Arzobispos.

Barón (Movimiento Anarquista)

Mucha de la filosofía de los Anarquistas condena la tiranía de los Príncipes, pero a pesar de su nombre reconocen que en un dominio es necesario cierto liderazgo. De ahí, pues, el Barón: un Príncipe en todos los aspectos salvo en el nombre y la reputación. Muchos Barones se esfuerzan para evitar tomar medidas parecidas a la autocracia de la Camarilla, pero el poder corrompe incluso al más ferviente luchador por la libertad. Caminan por la estrecha línea que separa ser un líder sabio de ser un autócrata ávido de poder, y la naturaleza poco práctica de las ideas revolucionarias condena a muchos de ellos cuando los asuntos del día a día del dominio requieren su atención.

Otros títulos

Camarilla

Arpía: Las Arpías son los líderes de opinión y creadores de tendencias a quienes otros miran en cuanto a asuntos de gusto, estilo, filosofía o política. Su palabra influye en las actitudes del dominio y puede ser un gran apoyo para el *status quo* o una fuerza para un cambio traicionero. Rara vez se designan directamente (y los Vástagos pocas veces confían en quienes lo hayan sido); en su lugar, una Arpía llega a serlo actuando como tal. Su papel a menudo está entrelazado con políticas del dominio, y sólo un Príncipe audaz o loco ningunea a los vampiros que representan la avanzadilla de la opinión popular dentro del dominio.

Guardián del Elíseo: En gran medida, se trata de un título honorífico, aunque tiene muchas responsabilidades prácticas. El Guardián del Elíseo debe asegurarse de que se mantengan las costumbres del Elíseo, y es quien se hace cargo de los lugares declarados como Elíseo por el Príncipe.

Azote: En estos tiempos, que muchos Antiguos consideran que son los Tiempos de la Sangre Débil, el Azote es el responsable de destruir a los vampiros de 14ª Generación o superior. Como cargo, se encuentra presente más a menudo en dominios donde Antiguos paranoicos creen que luchar contra los síntomas de las Noches Finales mantendrá a raya a la Gehenna.

Sheriff: El Sheriff es la mano derecha del Príncipe, y el responsable de aplicar físicamente sus decretos. Algunos son diligentes maestros de armas, mientras que otros son unos matones y unos capullos que abusan de su autoridad para atormentar a quienes están por debajo de ellos. Un Sheriff puede nombrar **Sabuesos** que lo asistan (o el Príncipe puede nombrarlos, para limitar el poder del Sheriff).

Primogénito: El título de Primogénito es flexible. En algunos dominios, es el Vástago más antiguo e influyente de un Clan; en otros, es el miembro de un consejo de asesores del Príncipe. A veces éste es quien designa a los Primogénitos (y puede incluso designar más de uno del mismo Clan, para mantenerlo dividido), y en algunas ciudades se destacan como los miembros más poderosos de un Clan, o como el resultado de políticas de Clan populares. Quizás éste sea el título de la Camarilla más difícil de comprender para los nuevos Vástagos.

Justicar: Éstos son los jueces designados por el Círculo Interior para ser los ojos, los brazos y, si es necesario, los puños de la Camarilla. Son los Justicar quienes deciden el castigo de aquéllos que infringen las Tradiciones a gran escala. Un Justicar sirve en su cargo durante 13 años, y sus acciones sólo las puede cuestionar otro Justicar.

Arconte: Cada Justicar selecciona varios subalternos, llamados Arcontes, para actuar en su nombre según la necesidad. Normalmente los escogen entre los rangos superiores de los Ancillae, o entre los inferiores de los Antiguos. Ocasionalmente, los Justicar los seleccionan para llevar a cabo misiones específicas, y prefieren la destreza política, la perspicacia y las habilidades a la posición y la influencia. El cargo de Arconte perdura mientras el Justicar quiera mantenerlo, pero no más allá del mandato de éste.

Alastor: Si los Justicar y los Arcontes son las fuerzas del orden de la Camarilla, los Alastores son la policía secreta. Moviéndose sin ser vistos por entre las filas de la Torre de Marfil, se dedican a multitud de tareas encargadas por el Círculo Interior. Sin embargo, en su mayor parte, se dedican a dar Caza a los criminales más peligrosos de la Camarilla, la llamada "Lista Roja". Pese a que la existencia anónima de los Alastores puede ser difícil, también tiene sus ventajas, como la práctica inmunidad universal frente al juicio de los Príncipes.

El Círculo Interior: El verdadero centro de poder de la Camarilla es un grupo que se reúne cada 13 años para planear los asuntos y la dirección de la Estirpe, tanto como un grupo puede presumir de dictar las acciones de una raza de depredadores inmortales. Cada Clan puede tener un representante en él, que normalmente es el vampiro más viejo de cada uno, pues sólo los más ancianos pueden emitir el voto del Clan.

Sabbat

Ductus: Líderes de las manadas, los Ducti se encargan de gestionar las acciones operativas de quienes tienen a cargo, de modo similar a un líder pandillero o al jefe de una tribu pequeña. En esencia, se trata de un título honorífico, dándole reconocimiento al miembro más destacado de la manada. El título comporta cierta autoridad, pero el Ductus que imponga su voluntad es muy probable que acabe tirado en una cuneta cualquiera, si no estacado para saludar al amanecer.

Sacerdote de manada: Los Sacerdotes se encargan del bienestar espiritual de sus manadas. Siendo el segundo al mando tras el Ductus, oficia todos los rituales que realiza la manada, y habitualmente crea otros nuevos para su uso exclusivo. Todas las manadas tienen al menos un Sacerdote, aunque algunas de las más grandes pueden

tener dos. Si muriera el Ductus, el Sacerdote ocuparía temporalmente la posición de liderazgo hasta que fuera nombrado un nuevo líder por parte de un Arzobispo, Obispo o, en las manadas autónomas, la propia manada.

Templario: También conocidos como Paladines, son una fuerza de guardaespaldas de élite nombrados por un Obispo o algún otro dignatario. Tienen varios deberes, todos relacionados con su capacidad marcial. La mayoría de los Arzobispos mantiene un cuadro de Paladines en su séquito para encargarse de algunos asuntos delicados que puedan resolverse con una aplicación sensata de la violencia.

Obispo: Los Obispos son quienes se encuentran inmediatamente por debajo de los Arzobispos en la jerarquía del Sabbat, con los mismos deberes pero con menos margen de maniobra. Un Obispo puede estar al cargo de un aspecto concreto de la sociedad Cainita de un dominio, o en un sentido más amplio puede ser un líder espiritual, un inquisidor contra el Infernalismo, un general militar, o cualquier otro aspecto específico dentro de los planes del Sabbat. Algunos dominios del Sabbat no tienen Arzobispos, y en su lugar están gobernados por un concilio de Obispos.

Priscus: A un nivel superficial, los Prisci son similares a los Primogénitos, pero nunca los nombra un Obispo o un Arzobispo; alcanzan su posición con el paso del tiempo y sin ningún criterio específico. Políticamente, un Priscus es un consejero de las autoridades locales del Sabbat, sin ningún papel formal dentro de la política de la Secta, pero de enorme influencia.

Cardenal: Los Cardenales supervisan los asuntos del Sabbat en amplias zonas geográficas. Como superiores de los Arzobispos, coordinan el Sabbat en sus ciudades y lo dirigen en la Jyhad. Más aún: es su deber someter a todas las ciudades de su territorio bajo el yugo del Sabbat. La mayoría del Sabbat ve como mucho una vez al año a los Cardenales, pues los deberes de su cargo los obligan a estar en permanente contacto con Obispos, Arzobispos, Prisci y el propio Regente.

Regente: El Regente es la autoridad última del Sabbat y gobierna la Secta desde su fortaleza en México DF. Todos los Arzobispos y Obispos en última instancia responden ante él.

Mitología de los Condenados

Cuál es la causa exacta de la condición vampírica es una fuente de intensos debates entre los Condenados. Pese a que muchos de la Estirpe concuerdan en el punto de origen, el concepto en sí mismo no puede verificarse, y los puntos de conflicto incluso dentro del dogma aceptado son suficientemente numerosos como para sostener varias guerras santas.

Primer Vampiro, primer asesino

«Respondiole Yahveh: "Al contrario, cualquiera que matare a Caín, será castigado siete veces". Y el Señor puso una señal a Caín para que nadie que lo encontrare lo matara.»

— Gn 4:15

Siguiendo estas palabras, muchos vampiros remontan sus orígenes a tiempos bíblicos. Caín, hijo de Adán y hermano de Abel, mató a su hermano como sacrificio a Dios, y tras hacerlo fue expulsado, convirtiéndose en el primer vampiro al retirarle el Señor Su gracia en el exilio.

A partir de ese punto, la historia cambia en varios momentos, pero la mayoría de eruditos, escatologistas, sacerdotes y especuladores de la Estirpe están de acuerdo en este punto inicial.

Caín, como Primer Vampiro, erró por la Tierra de Nod, donde al final transmitió su maldición, Abrazando a quienes serían considerados como la Segunda Generación. Sus nombres se perdieron, o apenas se conocen (los nombres sobre los que hay mayor consenso son Enoch, Irad y Zillah) y ellos, a su vez, engendraron la Tercera Generación, quienes se convertirían en los Progenitores de lo que la Estirpe llama hoy día Clanes. La relación de los hechos de la vida de Caín, su maldición, y sus dificultades posteriores, se encuentran en el *Libro de Nod*, un documento tan cercano a la "Biblia vampírica" como la Estirpe es capaz de producir. El propio libro contiene tanto mito como verdad: varias ediciones de relativa fiabilidad han aparecido a lo largo de los milenios desde la muerte de Abel, desde bastas tabletas de arcilla a la versión más ampliamente aceptada, recopiladas por el renegado Aristotle de Laurent y distribuida por sus protegidos y aliados. Incluso la versión de Aristotle está bajo sospecha, pues contiene apócrifos de la Estirpe de múltiples fuentes, y en su totalidad tampoco puede ser original. Sin embargo, como objeto de fe, mueve las mentes y los corazones de muchos Vástagos, desde fieros sacerdotes del Sabbat a espirituales discípulos de la Camarilla, pasando por devotos Anarquistas.

Largo tiempo han buscado los Vástagos a Caín, aunque ninguna fuente fiable ha visto al Primer Vampiro desde tiempos bíblicos y puede probar su origen. Aun así, se han producido avistamientos de Caín a lo largo de los años, pues los Vástagos buscan cualquier símbo-

lo de fe que los mantenga firmes en su desesperación o en su terror. Igualmente, de vez en cuando reaparecen fragmentos del *Libro de Nod* en algunos dominios o en antiguas ruinas, los cuales encuentran su camino hacia las manos de la Estirpe.

Todo la cuestión de Caín y el *Libro de Nod* es como un barril de pólvora cada vez que vuelve al primer plano en una ciudad. La Camarilla en general cree que el mito es sólo eso: una parábola con alguna base real, pero en su mayor parte simbólica. El Sabbat se toma todo el asunto bastante literalmente, y su fe en las profecías apocalípticas (muchas de las cuales provienen del mismo *Libro de Nod*) no ponen freno a la lucha. El asunto de Caín es una religión entre los vampiros, por el que se lucha con el mismo fervor, intolerancia, devoción, orgullo y miedo que conllevan todas las cuestiones de la fe.

¿Cómo es, pues, que una base de la historia de Caín sobrevive aún hoy en día? La respuesta es simple: la potencia de la Vitae de un Vástago refleja la distancia en la genealogía de Abrazos que lo separan del Primer Vampiro.

Generación

Entre los vampiros, la noción de Generación es un concepto que describe la distancia que los separa del Primer Vampiro. Cuando un Vástago concede el Abrazo, el Chiquillo se alza de entre los muertos con una Generación superior: una Generación más separado de Caín. Los Fundadores de los Clanes conformaban la Tercera Generación, su Progenie se convirtió en la Cuarta Generación, sus Chiquillos en la Quinta, y así hasta llegar a la Decimotercera Generación, la más corriente actualmente entre los Neonatos.

Esta explicación puede generar confusión, no obstante. "Tercera Generación" implica que estos Antediluvianos se encuentran tres pasos separados de Caín, pero la mitología más común nombra sólo dos. Si el propio Caín no es la "Generación cero", ¿de quién está él separado una Generación?

La Generación determina en gran medida el potencial de un Vástago. El dominio de algunas Disciplinas, por ejemplo, depende de un umbral de Generación, como también la habilidad de acumular vastas cantidades de Sangre dentro del cuerpo de un vampiro. Algunos Vástagos realmente antiguos sólo necesitan alimentarse cuando les apetece; tan grandes son sus reservas de Vitae.

Diablerie: Amaranto

Junto con el avance de las Generaciones viene un precio, sin embargo. La Generación equivale al poder en bruto, y aquéllos de Generaciones más altas buscan el poder de sus Antiguos. Al saciar la sed con la Sangre del corazón de un vampiro de Generación inferior (beber el alma de un vampiro es un crimen llamado Diablerie) un Vástago puede reducir su propia Generación.

Naturalmente, los Antiguos odian y temen la Diablerie, aunque a muchos Neonatos y Ancillae les sorprendería descubrir cuántos Antiguos alcanzaron su Generación destruyendo a sus propios Sires y Antiguos. También llamada Amaranto, la Diablerie es el mayor crimen que un Vástago puede cometer contra otro vampiro… al menos en algunas circunstancias. En otras, la Diablerie no sólo se permite, sino que se alienta. Por ejemplo, un Príncipe que declara una Caza de Sangre a menudo decreta que quienes Diabolicen al condenado queden perdonados. Aún más, en el Sabbat y en algunos dominios Anarquistas la Diablerie es un método aceptado (e incluso honrado) de promoción y avance. Después de todo, si un vampiro permite que lo Diabolicen, se deberá a que era demasiado débil para usar eficientemente su poder.

Comprender las Generaciones

Pese a que las Generaciones como tales sólo tienen un número limitado de graduaciones, el significado de la Generación está más allá de un simple número ordinal. Algunas implican ciertas distinciones sociales entre los Condenados, pues la Generación de un Vástago lo señala para un vasto y espantoso destino o como heraldo de un terrible hado.

Segunda Generación

La versión más ampliamente reconocida del *Libro de Nod* afirma que el total de Vástagos de la segunda Generación es de tres. En sus crónicas, Caín Abrazó a estos inefables Ancianos para que moraran con él en la gran ciudad de Enoch y le dieran consuelo. Habida cuenta de que el apodo de la Tercera Generación es el de "Antediluvianos", los Vástagos que indagan en estos asuntos asumen que la Segunda Generación fue asesinada durante el Diluvio, o en las guerras fratricidas que lo siguieron. Como podría suponerse, los suficientemente antiguos son reacios a hablar de sus Sires y de los conflictos que los enfrentaron. Sin lugar a dudas, algunos de ellos saben más de lo que dicen.

Si alguno de la Segunda Generación siguiera existiendo hoy en día, se trataría de un ser de increíble poder. Algunos Clanes afirman que sus Progenitores son de hecho miembros de la Segunda Generación y no de la Tercera, como se les supone a los Fundadores de los Clanes. Estas afirmaciones se ven como cualquier cosa desde un alardeo jactancioso a la peor de las herejías por quienes dan gran importancia al origen de la Estirpe.

Tercera Generación

Se cuentan terribles historias de la Tercera Generación, pero sólo se conocen los nombres de dos de ellos, Lucian y Mekhet. Actualmente, se los denomina Antediluvianos y son los Fundadores de los 13 Clanes. Si alguno de ellos sobrevive aún, permanece oculto, escondido tras los estragos de la Jyhad. Es posible que todavía existan, en su conjunto o sólo como una parte de su número original, pero ahora, en lugar de luchar abiertamente como relata el *Libro de Nod*, moran en un conflicto más profundo. De hecho, la Jyhad parece ser su principal compromiso, pues continuamente desbaratan los planes de sus rivales.

Las actuaciones que emprenden los Antediluvianos van desde acciones pequeñas como la adquisición de una obra de arte hasta grandes planes que involucran naciones enteras, y tan sutiles son estos inhumanos maestros vampiros que casi ninguna de estas maniobras puede identificarse como los actos de uno de estos Ancianos. Llegados a este punto, los miembros de la Tercera Generación son completamente *ajenos*, divididos como están entre quienes quisieran compartir el mundo con los mortales y quienes quieren rehacer el mundo para que tiemble bajo su mirada. Por otro lado, algunos miembros de la Tercera Generación pueden haber alcanzado la Golconda o pueden intentar ayudar a otros a alcanzar este estado. Por supuesto, también ellos juegan en la Jyhad con los otros Ancianos que no quieren que esto suceda.

Los vampiros de la Tercera Generación son seres terribles, con habilidades y poderes que sus inferiores sólo pueden imaginar, y han sido Vástagos durante tantos eones que han abandonado completamente sus perspectivas como mortales. Hay quien dice que sólo pueden sufrir la Muerte Definitiva si así lo desean o si los mata alguien de igual poder. ¿Es acaso esto la Jyhad, una maniobra para ver quién será el último de su estirpe?

Cuarta y Quinta Generación

A estos vampiros se los conoce como Matusalenes y son casi tan poderosos y recelosos como los Antediluvianos. Aquéllos de la Cuarta y la Quinta Generación a menudo son los aliados, agentes o peones más poderosos de la Jyhad, pues su poder casi alcanza la reputación del de los Antediluvianos. Como consecuencia, su número ha menguado a lo largo de los milenios de conflictos unos contra otros, y contra seres mayores y más oscuros. Pocos de esta Generación permanecen activos: algunos buscan refugio en el Inconnu o en la Tal'Mahe'Ra para evitar la Jyhad y la Diablerie. El Círculo Interior de la Camarilla se dice que está compuesto de varios Matusalenes, y algunos piensan que las Sectas de hecho tienen como propósito embotar los esfuerzos de la Tercera Generación por manipular a los Vástagos más jóvenes. Pese a que el poder de Caín se reduce considerablemente tan lejos de la fuente original, los vampiros de la Cuarta Generación aún son extremadamente poderosos, como dioses a los ojos de los mortales o los vampiros jóvenes.

Sexta, Séptima y Octava Generación

Los vampiros de estas Generaciones son los que más habitualmente se describen como Antiguos. Sus movimientos rigen las acciones de las Sectas más numerosas (al menos, según ellos) y, entre los suyos, copan la mayoría de cargos oficiales. Quienes se mantienen en posiciones visibles acostumbran a ser figuras importantes: líderes de Clanes o Líneas de Sangre, Príncipes, Primogénitos, Obispos, Arzobispos, Barones Anarquistas y los Autarcas más destacados. Muchos Príncipes de ciudades europeas acostumbran a ser de la Sexta Generación; los de ciudades de América, de la Séptima u Octava.

De forma coloquial, los miembros de la Octava Generación son los últimos Vástagos descritos como Antiguos por aquéllos de incluso mayor edad. Quizás se debe a que la mayoría de ellos fueron creados antes de la época moderna, hecho que se hace evidente en su comportamiento y en su porte. Aun así, quizás no sea más que un seco sarcasmo dirigido a alguien que se encuentre en un rango inferior al del un irascible Matusalén.

Novena y Décima Generación

Pese a que a veces los llaman Antiguos, a menudo estos Vástagos se cuentan también entre los miembros de las Generaciones más jóvenes, sobre todo en el Nuevo Mundo. Los miembros de estas Generaciones con frecuencia son llamados Ancillae, aunque este término suele basarse más en la edad y en los méritos que no sólo en la Generación. Muchos fueron creados en épocas modernas, y por esta razón son en parte ajenos al carácter de Vástagos más antiguos. En más de un sentido, son el puente que une el abismo entre los Neonatos y los verdaderos Antiguos.

Undécima, Duodécima y Decimotercera Generación

Las Generaciones más recientes de vampiros a menudo reciben el nombre de Neonatos. Muchos de los Vástagos de las noches actuales pertenecen a ellas: pueden superar a las Generaciones más antiguas en una proporción de uno a cuatro o incluso superior. Nacidos dentro del alcance de la memoria mortal, estos Vástagos son el producto de sociedades que han recibido el beneficio (o han sido las víctimas) de los cambios rápidos. Más concreta-

mente, son estos jóvenes vampiros los más duchos en las tecnologías modernas: no sólo permanecen impávidos ante ellas, sino que están acostumbrados a ver cómo la información viaja a la velocidad de los datos digitales, y sin duda encuentran que un mensaje escrito a mano y enviado en un correo a caballo hasta la supersticiosa villa que hay a unos 800 kilómetros (500 millas) es poco más que pintoresco e ineficaz. Éstos son los Vástagos de la generación de la información, los que usan las redes sociales y las computadoras, y quienes están cambiando el significado de qué es ser vampiro.

Decimocuarta y Decimoquinta Generación

Hay muy pocos Vástagos de estas Generaciones, y no hay ninguno más allá. De hecho, los vampiros de la 15ª Generación han sido incapaces de Abrazar Progenie alguna: su Sangre es tan Débil, están tan alejados de Caín, que ésta ya no es capaz de transmitir la Maldición. Existen rumores de vampiros que no engendran Chiquillos, sino *hijos*, y muchas otras cosas que ni siquiera se vislumbraban en el *Libro de Nod*. Pero éste es claro en una cosa: el auge de los Sangre Débil es uno de los signos del Fin de los Tiempos, y la Gehenna se acerca.

Gehenna

Según cuentan los vampiros, la Gehenna es el fin del mundo, al menos para los de su especie: del cielo lloverá sangre y serán purgados del mundo, los durmientes Antediluvianos se alzarán de su sueño primordial y devorarán a sus Chiquillos, el propio Caín regresará y pedirá cuentas a su raza degenerada, y Dios mismo golpeará a la Estirpe y arrojará a los vampiros desde la faz de la Creación hasta el mismo Infierno.

Todos los Vástagos temen la Gehenna, tanto si son conscientes de ello como si no lo son. La razón es muy simple: pocos de ellos creían en vampiros antes de que los Abrazaran, y el atisbado horror de que hay más cosas en el mundo de las que la imaginación mortal alcanza a comprender puede resultar temible incluso a la banal estrechez mental de los Cainitas.

La cuestión sobre la Gehenna no es si sucederá, sino cuándo lo hará. Sólo los Vástagos más obstinados pueden ignorar la letanía de profecías que narran el Fin de los Tiempos. El Fin ya está aquí. ¿Cuándo será el Fin del Fin?

Golconda

La presión constante de la paranoia, el Apocalipsis, la Jyhad, y el horror existencial de subsistir gracias a la sangre humana es demasiado para algunos Vástagos. De hecho, disponiendo de la eternidad, ¿quién quisiera pasarla en el estado de terror que envuelve a la Estirpe en una noche cualquiera? Para poder librarse de la Jyhad y de su naturaleza depredadora algunos vampiros buscan el estado de la Golconda. Según se dice, ésta es un estado de iluminación "ulterior" al vampirismo, en el que los Vástagos ya no deben preocuparse de la Bestia o de sus bajos apetitos.

La leyenda de la propia Golconda puede eclipsar la verdad. Pocos Vástagos conocen a nadie que la haya alcanzado, y aún menos vampiros han llegado a su noble altura. Nadie puede decir exactamente qué es la Golconda, y permanece como una cuestión de fe o como un objetivo filosófico más que una práctica real. ¿Quienes la han alcanzado son santos que han trascendido lo que significa ser vampiro, o de algún modo se han liberado de la carga del vampirismo? ¿El Vástago que ha alcanzado la Golconda es beatífico, o es un monstruo sin siquiera los apuntalamientos a los que debe enfrentarse el resto de la Estirpe?

Quienes la han alcanzado no ofrecen respuesta alguna.

Otros habitantes del Mundo de Tinieblas

Los vampiros no son las únicas criaturas sobrenaturales que hollan las sombras en el Mundo de Tinieblas. La oscuridad pertenece a muchos otros seres misteriosos y terribles, algunos de los cuales también cazan mortales, mientras que otros existen entre ellos e incluso los protegen... a veces. Sin embargo, si alguna generalización puede hacerse de estos otros, ésta es que los Vástagos no saben mucho de ellos. Lo contrario es igualmente cierto, y cualquier intercambio entre la raza de Caín y los otros monstruos que pueblan la noche será vacilante y recelosa, si no directamente hostil y violenta.

Para más información sobre estos antagonistas, ver Capítulo Nueve.

Cazadores

Lo que queda de la Inquisición (el "martillo de brujas" postmedieval dotado por la Iglesia de los medios y la autoridad para purgar herejías y diabolismos) aún existe hoy día, aunque bajo unas formas distintas. Actualmente, la Inquisición y otros cazadores de vampiros acechan a las criaturas de la noche tanto con armas de fuego como con su fe, y con una asombrosa perspicacia que lleva a que subestimarlos sea extremadamente peligroso. Algunas agencias gubernamentales también mantienen bajo escrutinio las actividades de los no-muertos, e incluso otros grupos no afiliados tienen un marcado interés en los seres sobrenaturales con quienes comparten el mundo en el que viven. Estos agentes son todos

ellos mortales (o al menos eso espera la Estirpe), aunque tienen algunos trucos o habilidades que sólo pueden describirse como sobrenaturales.

Hombres lobo

Una de las razones que tiene la Estirpe para quedarse en sus dominios urbanos es que las zonas rurales más allá del resplandor de las luces urbanas acogen a los Lupinos. Estas salvajes criaturas parecen enloquecidas de rabia, cambiando a sus formas de lobo aparentemente a voluntad y lanzándose contra cualquiera que desate su ira. Algunos incluso creen que pueden salir de este mundo y entrar al de las sombras de la Luna, donde los Vástagos no pueden seguirlos. Mantienen una guerra con los Condenados que pocos de la Estirpe entienden hoy en día, pese a que comprenden la destructiva violencia que los hombres lobo son capaces de perpetrar. De hecho, incluso un joven Lupino puede plantarle cara a una coterie o manada entera de vampiros; así de salvajes y resistentes son en la batalla. Algunos grupos de arrojados vampiros cazan Lupinos por deporte o porque es su deber, pero, cuando la presa tiene la habilidad de tumbar incluso a un poderoso Antiguo, los Vástagos más sensatos escogen evitarlos.

Magi

Como escribió Shakespeare: «Hay más cosas en el cielo y la tierra […] de las que sueña tu filosofía» (Hamlet 1.5:166-7). Y así es con los *Magi*. Unos mortales con dones excepcionales que simplemente son capaces de imponer su voluntad para que sus deseos se hagan realidad. En términos sencillos, los *Magi* blanden la "Magia", pero hay más en ello: poseen una comprensión y una percepción del cosmos que elude incluso a los hechiceros Tremere y a los buscadores de secretos de los Seguidores de Set. Tal y como lo ve la Estirpe, los *Magi* son mortales, y por consiguiente relativamente frágiles, pero muy pocos quieren poner a prueba las tretas de un brujo capaz de matar a un Cainita con un simple pensamiento o que puede convocar una explosión de fuego sagrado para abrasar a un vampiro y convertirlo en ceniza desde el interior. Los *Magi* parecen tener varias órdenes o escuelas de magia, pero estas distinciones son irrelevantes en términos generales para los vampiros, quienes creen ser vistos por los brujos como poco más que un producto que conseguir o un misterio que diseccionar y dominar.

La Gente Salvaje

Espíritus de la naturaleza, hadas, la Buena Gente, los Otros. Cualquiera que sea el término que se usa para ellos, se trata de los raros forasteros que han reclamado el dominio de extraños rincones del mundo desde antes

de que los hombres fueran suficientemente sofisticados como para notar su presencia. Son una peculiar confederación de leyendas, poseídos por metas inescrutables y deseos inefables. Un Vástago que se los cruce puede acabar con una ligera sensación de buena suerte, mientras que la próxima vez que llame la atención de las hadas puede perder su propia identidad. Si alguna afirmación puede hacerse sobre los Otros es que parecen pertenecer a dos cortes distintas de pensamiento, pero que ninguna de las dos guarda consideración alguna para con los vampiros, por lo que las relaciones con ellos dependen completamente de los caprichos de cada cual. Por suerte, las hadas no tienen mucho interés en los asuntos vampíricos. Si, por alguna desgracia, lo tomaran, los Vástagos podrían verse víctimas de crueles bromas y mortales venganzas.

Fantasmas

Los vampiros no son los únicos habitantes del Mundo de Tinieblas que perviven tras la muerte. Hay un Velo entre los mundos de los vivos y los muertos, y un buen número de fantasmas, espíritus, sombras, y otros retazos de las almas sin descanso intentan resolver sus asuntos en este lado. Algunos Vástagos comprenden los misterios de los wraiths (como los necromantes Giovanni y quizás algunos macabros Tremere o los enigmáticos miembros de la Verdadera Mano Negra) pero incluso estos vampiros tratan con los fantasmas según sus propios términos, y no los de los mismos fantasmas. Sabios, eruditos y estudiosos de la escatología entre los Cainitas creen que los espíritus poseen un complejo e inmortal imperio más allá del Velo, y que aquéllos con quienes los Vástagos tienen tratos de algún modo han sido exiliados de los reinos del Inframundo. En efecto, los Cainitas matan suficientes recipientes como para crear no pocos fantasmas, y siempre es como un jarro de agua fría enfrentarse con la realidad de que te acecha el alma sin descanso de tu última víctima sangrienta.

Y todo lo demás

Demonios, momias, cambiaformas, golems, creaciones de la ciencia o de una naturaleza pervertida. Todos ellos y algunos más pueden ocupar algún rincón oscuro del Mundo de Tinieblas, blandiendo poderes desconocidos para los Vástagos, o que quizá sólo algún culto o sociedad secreta conoce. Cualesquiera que sean las formas que toma el terror, probablemente están ahí fuera, burbujeando, odiando a la vez el mundo de los vivos y el mundo de sombras de los Condenados. Caminad con cuidado, Vástagos.

Lexicón

Los Vástagos tienen su propia jerga de palabras y frases especializadas. Los Vampiros tienen una inmensa capacidad para hablar entre líneas: lo que dicen a menudo significa algo distinto, o algo añadido, a la interpretación literal. Algunas palabras han desarrollado nuevas connotaciones entre los Condenados, mientras que otras son exclusivas del mundo de la Estirpe. Los Vástagos, inmovilistas en sus costumbres, son reacios a adaptar nuevos modismos y giros del habla, y puede incluso determinarse la edad de un vampiro por las palabras que usa.

Habla común

Estos términos son de uso común a todos los niveles de la sociedad de la Estirpe.

Abrazo, el: El acto de transformar a un mortal en vampiro. Requiere que el Vástago extraiga la sangre de su víctima y después sustituya parte de la sangre perdida por un poco de la suya propia.

Anarquista: 1) Miembro del Movimiento Anarquista. 2) Cualquier Vástago rebelde que se opone a la tiranía de los Antiguos.

Ansia, el: La necesidad de alimentarse. Para los vampiros, el Ansia suprime todas las otras pulsiones con su propia y poderosa llamada.

Antiguo: Un vampiro que ha sobrevivido durante al menos dos siglos de no-vida. Los Antiguos son los participantes más activos de la Jyhad.

beodo: Un vampiro que habitualmente se alimenta de mortales drogados o ebrios para experimentar su intoxicación.

Beso, el: Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso produce sensaciones de éxtasis en quienes lo reciben.

Bestia, la: Las incipientes pulsiones e impulsos que amenazan con convertir un vampiro en un monstruo salvaje y sin mente.

Caitiff: Un vampiro de Clan desconocido o que carece de Clan. Normalmente, son de una Generación elevada, en la que la sangre de Caín queda demasiado diluida como para transmitir unas características consistentes.

Camarilla, la: Secta de vampiros dedicada principalmente a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada.

Chiquillo: Un vampiro creado mediante el Abrazo: un Chiquillo es la Progenie de un Sire. A menudo se usa de forma peyorativa, denotando inexperiencia.

Clan: Un grupo de vampiros que comparten entre ellos características comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 Clanes conocidos, todos ellos fundados por un vampiro de la Tercera Generación.

Conversión, la: El momento en que se pasa de ser un Retoño a tener el estatus propio de un vampiro "adulto" como Neonato. En la Camarilla, no se puede pasar por la Conversión hasta que el Sire considera que se está preparado y el Príncipe da su aprobación.

coterie: Un pequeño grupo de Vástagos, unidos por la necesidad de apoyarse o a veces por un interés común. En el Sabbat, las coteries se llaman "manadas".

Diablerie: El consumo de la Sangre de otro vampiro, hasta el punto de causarle la Muerte Definitiva. Los vampiros pueden reducir permanentemente su Generación mediante esta aborrecible práctica.

dominio: El área de influencia de un vampiro determinado. Los Príncipes reivindican ciudades enteras como su dominio, permitiendo a veces que Vástagos menos importantes declaren en ellas sus propios dominios.

Elíseo: Un lugar donde los vampiros pueden reunirse sin temor a sufrir daño (aunque algunas Sectas, como el Sabbat, lo respetan en menor medida que la Camarilla). Habitualmente, los Elíseos se establecen en óperas, teatros, museos y otros emplazamientos culturales.

Estirpe: La raza de los vampiros en su totalidad. Según se dice, el término se acuñó durante los siglos XV o XVI, tras la Gran Revuelta Anarquista.

Gehenna: El supuesto Apocalipsis en el que los Antediluvianos se alzarán de su Letargo y devorarán la raza de los vampiros y el mundo.

Generación: El número de "pasos" entre un vampiro y la figura mítica de Caín, cuán alejado del Primer Vampiro está un Vástago.

Ghoul: Un siervo creado al darle un poco de Vitae vampírica a un mortal sin drenarle antes la sangre (lo que crearía un vampiro).

Hombre, el: La pizca de humanidad que un vampiro conserva, la chispa de mortalidad que lo distingue de la Bestia.

Inconnu: Una Secta de vampiros que se han retirado de los asuntos de la Estirpe y, en su mayor parte, de la Jyhad. Se rumorea que muchos Matusalenes pertenecen al Inconnu.

Jyhad, la: La guerra secreta y autodestructiva entre las Generaciones. Los vampiros Antiguos manipulan a sus inferiores, utilizándolos como peones en un terrible juego cuyas reglas desafían la comprensión.

***Libro de Nod*, el:** Una recopilación de leyendas e historia de la Estirpe.

Lupino: Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de los vampiros.

Mascarada, la: El hábito, o Tradición, de ocultar a la humanidad la existencia de los vampiros. Desarrollada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de los mortales, la Mascarada se adoptó después de que muchos Vástagos cayeran ante la Inquisición.

Movimiento Anarquista, el: La Secta dentro de la Camarilla compuesta de Anarquistas que abogan por una reforma o por derrocar el gobierno de los Antiguos.

Muerte Definitiva, la: Cuando un vampiro deja de existir, cruzando la línea que separa la no-muerte de la muerte.

Príncipe: Un vampiro que ha reclamado como dominio propio una extensión de territorio, normalmente una ciudad, y lo defiende contra todos los demás. El término puede referirse a Vástagos de cualquier sexo. En el Sabbat, este término es "Arzobispo"; en las ciudades Anarquistas, "Barón".

recipiente: Una fuente de Vitae para el sustento o el placer, normalmente un mortal.

refugio: El "hogar" de un vampiro; donde encuentra refugio del Sol.

Retoño: Un vampiro recién creado, aún bajo la protección de su Sire.

rufián: Un vampiro que se alimenta de la Vitae de otros Cainitas, ya sea por necesidad o por depravación.

Sabbat, el: Una Secta de vampiros que rechaza la Humanidad y abraza sus naturalezas monstruosas. El Sabbat es bestial y violento, y prefiere gobernar a los mortales antes que esconderse de ellos.

Sangre: La herencia de un vampiro; aquéllo que hace de un vampiro un vampiro. Ejemplo de uso: «Dudo de su pretensión a Sangre de tan alta estima».

Secta: Un grupo de vampiros en cierto modo unidos por una filosofía común. Las tres Sectas más conocidas que actualmente pueblan las noches son la Camarilla, el Sabbat y el Movimiento Anarquista.

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

Vástago: Un vampiro. Como Estirpe, se cree que se acuñó durante los siglos XV o XVI, tras la Gran Revuelta Anarquista. Los vampiros del Sabbat se burlan del término, prefiriendo la palabra "Cainita".

Vida, la: Un eufemismo para la sangre mortal. Muchos Vástagos consideran este término amanerado.

Vínculo de Sangre: Un poder místico ejercido sobre otro individuo generado al beber tres veces la Sangre del mismo vampiro. Aceptar beber Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su superioridad.

Yermos, los: Las áreas de una ciudad que no son aptas para vivir, incluyendo cementerios, edificios abandonados, eriales industriales y áreas de decadencia urbana irreversible.

Forma antigua

A menudo los Antiguos usan giros de palabras muy anteriores a las noches actuales. Debe tenerse cuidado con su uso: en algunos círculos pueden entenderse como diversiones anacrónicas, mientras que en compañía de Anarquistas, por ejemplo, pueden interpretarse como propaganda de los Antiguos.

Amaranto: El acto de consumir la sangre de otro vampiro (*cf.* **Diablerie**).

Ancilla: (pl. Ancillae) Un vampiro que se ha demostrado "capaz", a medio camino entre los Neonatos y los Antiguos.

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

Antitribu: Un "anti-Clan", o alguien que ha dado la espalda a la Secta que su Clan ha fundado (normalmente al unirse al Sabbat). Algunos Antitribu han evolucionado hasta convertirse en nuevas Líneas de Sangre.

Autarca: Un Vástago que permanece fuera de la sociedad vampírica de una ciudad y a menudo rechaza reconocer las pretensiones de Príncipes, Arzobispos y Barones.

burgués: Un Vástago que caza en clubes nocturnos, bares y otros establecimientos del "barrio rojo".

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

Canalla: Las masas informes de la humanidad, especialmente las incultas y desagradables. En general, se ve a la Canalla como una fuente de sustento.

***cauchemar*:** Un vampiro que se alimenta exclusivamente de víctimas dormidas.

cazador de brujas: Un mortal que busca y destruye vampiros.

comunero: Un término peyorativo para un vampiro interesado en tendencias y modas mortales.

consanguíneo: Literalmente, "de la misma sangre"; suele denotar linaje.

criado: Un humano que sirve a un señor vampírico. Este término es bastante arcaico, y pertenece a una época en la que los Vástagos mantenían grandes séquitos de mortales como parte de sus haciendas.

***cunctator*:** (pl. *cunctatores*) Un vampiro que evita matar cuando da el Beso; uno que toma poca sangre para evitar provocar la muerte a su víctima.

Domitor: (pl. Domitores) El señor de un Ghoul, quien lo alimenta con su Sangre y le da órdenes.

esclavo: Un vampiro bajo los efectos de un Vínculo de Sangre, tras haber bebido tres veces la sangre de otro Vástago.

Golconda: Un legendario estado de transcendencia vampírica, el verdadero dominio de la Bestia y el equilibrio en el conflicto entre principios e impulsos. Siendo según se dice un estado parecido al Nirvana mortal, a menudo se busca la Golconda, pero pocas veces se alcanza.

Grey: Un término para los mortales, bastante despectivo. La frase «Estirpe y Grey» se refiere al mundo en general; a todo.

guéber: Humano, hombre, mortal.

***Humanitas*:** El grado en que el vampiro aún conserva su humanidad.

Juramento de Sangre: *cf.* **Vínculo de Sangre**.

***Lex Talionis*:** El código legal de los Vástagos y el sistema para castigar una transgresión, la Caza de Sangre. Sugiere una justicia propia de Hammurabi o de la Biblia: ojo por ojo, y un castigo acorde al daño causado.

linaje: La línea familiar de un vampiro; el Sire del Vástago, el Sire del Sire, etc.

Matusalén: Un vampiro que ha existido durante un milenio o más; un Antiguo que ya no participa en la sociedad de la Estirpe. Se rumorea que los Matusalenes pertenecen a las Generaciones Cuarta y Quinta.

muchacho: Un término peyorativo para un vampiro joven, originalmente usado para referirse a la propia Progenie.

Neonato: Un Vástago joven, recién Abrazado.

***Papillon*:** El barrio rojo, el área de la ciudad cuajada de locales de copas, burdeles, casas de juego y otros locales de baja reputación. Los mejores terrenos de Caza de una ciudad, donde la desaparición de mortales va de la mano con la sordidez generalizada de la zona.

Praxis: El derecho de los Príncipes a gobernar, la reivindicación de un dominio por parte de un Príncipe. Este término también se refiere a los asuntos de gobierno y a los edictos y mociones individuales.

Progenie: La totalidad de los Chiquillos de un vampiro, tomados en su conjunto.

reinante: Un Vástago que mantiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

salteador: Un vampiro que se alimenta de los vagabundos y otros despojos de la sociedad. Los salteadores no suelen mantener refugios permanentes.

sanguijuela: Un mortal que bebe sangre de vampiro, pero que no reconoce a ningún señor.

sirena: Un vampiro que seduce humanos para alimentarse de ellos, y que sólo toma una pequeña cantidad de sangre, para evitar matarlos.

Suspiro, el: La rumoreada epifanía que se experimenta justo antes de alcanzar la Golconda.

Tercer Mortal, el: Caín, quien fue expulsado y se convirtió en el Primer Vampiro.

Vitae: La Sangre.

Jerga vulgar

Estos términos son argot, el equivalente actual de giros de palabras más antiguos que han caído en desgracia por culpa de su asociación con los Antiguos. Estos términos se asocian a los Vástagos más jóvenes, quienes intentan establecer su propia cultura vampírica.

acechador: Un mortal que caza y destruye Vástagos (*cf.* **cazador de brujas**).

bancarizar: La práctica de "sacar" sangre de los bancos de sangre y de las reservas de los hospitales. Esta sangre tiene poco sabor, aunque alimentará al vampiro, y los Vástagos de mayor edad rehúyen este mal hábito. Un vampiro que realiza esta actividad es conocido como "banquero".

barriobajero: Los que siguen la práctica de alimentarse de mendigos, indigentes y otros despojos de la sociedad.

bolsa de zumo: Un término peyorativo para los mortales, señalando su uso únicamente como sustento. También "brick de zumo".

calienta: Un término femenino para **casanova**.

casanova: Un vampiro que seduce mortales para beber su sangre, pero que no los mata. Los casanovas normalmente borran los recuerdos de la mente de sus víctimas (*cf.* **sirena**).

cazador de cabezas: Un vampiro que caza y se alimenta de otros Vástagos (*cf.* **rufián**).

chupóptero: Un vampiro, uno de la Estirpe.

Condenados, los: La raza de los Cainitas; todos los vampiros.

Coto, el: Los mejores terrenos de Caza, incluyendo bares, locales nocturnos, cubiles de drogas, casas de putas y otros antros de perdición, donde los mortales desaparecen habitualmente (*cf.* ***Papillon***).

donante: Término sarcástico para un recipiente, normalmente un humano.

drogata: Un Vástago que se alimenta de quienes han ingerido drogas o alcohol para poder experimentar indirectamente las mismas sensaciones. Los vampiros que prefieren un tipo determinado de "veneno" tienen el término prefijado (pastillero, porrero, farlopero).

feudo: Un término sarcástico para el dominio de un vampiro, o para su reivindicación del mismo, usado normalmente en referencia a un Príncipe.

gato callejero: Un vampiro que no mantiene ningún refugio permanente, y que duerme cada noche en un lugar distinto. Este término también se refiere a los vampiros que se alimentan exclusivamente de indigentes, vagabundos y otros elementos bajos de la sociedad.

granjero: Un término sarcástico para los vampiros que rechazan alimentarse de sangre humana, haciéndolo en su lugar de la de animales.

herpes: Una "María Tifoidea" que contrae una enfermedad mortal y la contagia a todo aquél de quien se alimenta. [N.d.T.: "María Tifoidea" hace referencia a Mary Mallon, la primera persona en los EE.UU. identificada como portador sano de la fiebre tifoidea.]

Línea de Sangre: 1) (*minús.*) La herencia de un vampiro (*cf.* **linaje**) 2) El pedigrí de un vampiro, parecido a un Clan, pero que no puede remontar su genealogía a la Tercera Generación.

Mano Negra: Un apodo erróneo que los vampiros de la Camarilla usan para el Sabbat en su totalidad (en realidad la Mano Negra es una facción *dentro* del Sabbat).

marioneta de sangre: Un mortal que voluntariamente le da su sangre a un vampiro. La mayoría de marionetas de sangre obtienen una perversa satisfacción con el Beso, y buscan activamente vampiros que se alimenten de ellos.

mariposa: Uno que se mezcla con la alta sociedad mortal y se alimenta sólo de famosos y ricos.

sandman: Un vampiro que se alimenta de víctimas durmientes (*cf.* ***cauchemar***).

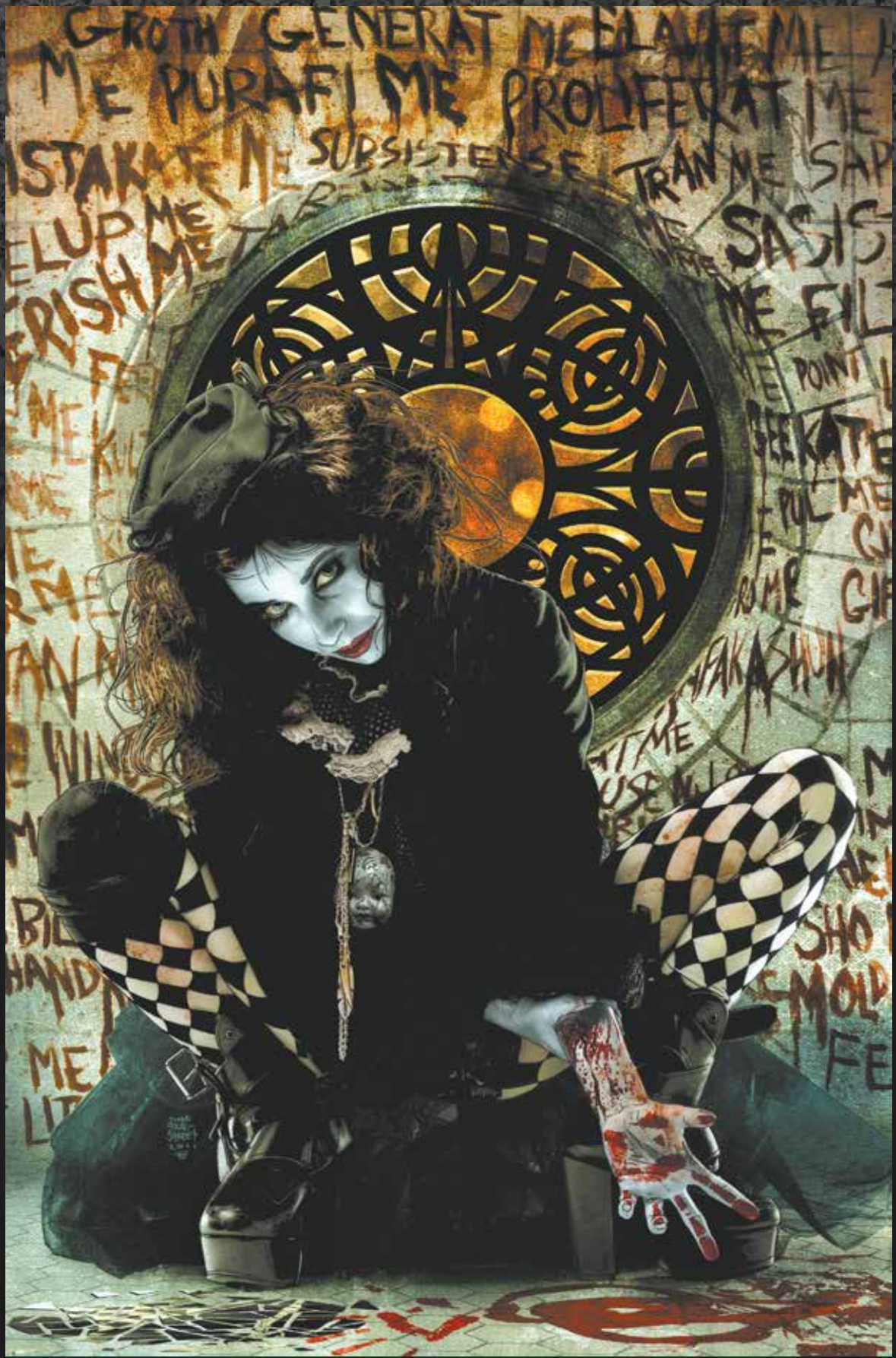
territorio: El área bajo la influencia de una banda concreta.

terruño: Un término emotivo de acuñación reciente para referirse a un dominio.

Transformación, la: El momento en que un individuo deja de ser mortal y se convierte en vampiro.

vegetariano: Un término peyorativo para alguien que se alimenta sólo de animales (*cf.* **granjero**).

vividor: Un visitante habitual del Coto, especialmente para alimentarse (*cf.* **burgués**).


GROTH GENERAT ME
ME PURAFI ME PROLIFEVAT ME
SUBSISTENSE
TRAN ME SAP
SASIS
ME FIL
POINT
BEEKATE
WINGS
SHO
MOLD

Capítulo Dos: Sectas y Clanes

«Todos los Vástagos se escondían unos de otros y de los humanos que los rodeaban. Escondidos permanecemos hoy, pues la Jyhad aún continúa.»

— El *Libro de Nod*

Durante las primeras noches, según cuentan los Sires a su Progenie, los 13 Chiquillos de los Chiquillos de Caín que sobrevivieron a las luchas de la Primera Ciudad engendraron Progenie a su imagen y semejanza, transmitiendo sus artes místicas y maldiciones mágicas. Así se fundaron los 13 grandes Clanes de la Estirpe que llevan atormentando el mundo hasta las noches actuales. Pasaron los siglos, y cada Clan desarrolló su propia historia, tradiciones y saberes. Mientras la Jyhad rugía y los Antediluvianos se retiraban a las tierras yermas, los Chiquillos de los Clanes asumieron para sí mismos el liderazgo de la noche.

Este capítulo presenta los 13 Clanes, cada uno reivindicando ser descendiente de uno de los míticos Antediluvianos, que componen la mayoría de los Hijos de Caín. Dado que los Clanes se alinean en Sectas, primero trataremos las facciones políticas a las que habitualmente pertenecen. Los jugadores pueden seleccionar los Clanes de sus personajes de una de estas 13 plantillas, de una de las de las Líneas de Sangre o de las variantes presentadas en el Capítulo Diez, o pueden elegir no tener Clan (Caitiff). Cada Clan tiene ciertos Poderes y Debilidades distintivas, y cada uno de sus miembros las adopta automáticamente.

Líneas de Sangre

El linaje es muy importante para los Condenados. Los vampiros descendientes de Sires particularmente ilustres poseen a menudo características peculiares, y algunos Vástagos se han desviado de su Clan de manera significativa. La mayoría de estos aspectos pueden simularse a través de la interpretación o a través de Méritos y Defectos (ver pág. 479); por ejemplo, mientras que todos los Chiquillos del poderoso Hardestadt pueden presentar las mismas restricciones de presa o una necesidad obsesiva por el control, no difieren del resto de los Ventrue significativamente. En muy pocos casos las Líneas de Sangre manifiestan Disciplinas o Debilidades diferentes; éstas se presentan en el Capítulo Diez.

Clanes y personajes

Los Narradores pueden escoger limitar la selección de Clan de sus jugadores. En una ciudad de la Camarilla, por ejemplo, la gran mayoría de los Vástagos provienen de los siete Clanes Fundadores. Aunque un Assamita o Tzimisce *podría* funcionar en este tipo de Crónica, requiere un esfuerzo adicional por parte del Narrador. Animamos a los Narradores a que sean tan abiertos o restrictivos con la selección de Clanes como crean que tienen que serlo.

La Camarilla

Baluartes tradicionales: Chicago, Nueva Orleans, Viena, Londres, París.

La Camarilla también es conocida como la "Torre de Marfil", y la Secta vive para dar significado a ese apelativo. Creada en el siglo XV, se formó para preservar y proteger a la sociedad vampírica contra las matanzas provocadas por la Inquisición, así como también ante la merma de poder que representó la Guerra de los Príncipes durante la Edad Oscura. Los líderes de la Camarilla impusieron con firmeza la Tradición de la Mascarada, elevándola al rango de ley principal de la Secta, una prioridad a la que continúan dedicándose incluso en las noches actuales. Los así llamados "Vástagos" buscan mantener una silenciosa armonía entre los vampiros y la humanidad, una meta constantemente amenazada por el Sabbat.

La Camarilla se considera a sí misma como *la* sociedad vampírica, y su orgullo está justificado. Después de todo, es la Secta de Vástagos más grande y está presente en casi cualquier ciudad del mundo. Un Vástago que llegue a una ciudad nueva y busque la población vampírica encontrará, la mayoría de las veces, una corte de la Camarilla. Esta expansión se debe en parte al hecho de que la Camarilla dice que cualquier vampiro, con independencia de su Clan o Línea de Sangre, puede acudir a un Príncipe y reclamar ser miembro de la Camarilla. También se debe parcialmente al hecho de que esta Secta afirma que toda la sociedad vampírica se encuentra bajo su autoridad, con independencia de lo que los otros vampiros crean. Muchos Vástagos encuentran más fácil sentarse a la sombra de la Torre de Marfil que discutir este punto.

A través de los siglos, la Camarilla ha dado pasos para hacer honor a sus reivindicaciones de dominación mundial, pero con limitado éxito. Los vampiros son territoriales por naturaleza y existe una diferencia abismal entre un Príncipe que apoye la idea de que un Justicar exija autoridad total por todo el mundo y que los Arcontes se presenten en las fronteras de su dominio y reclamen obediencia total. Los Antiguos que recuerdan un tiempo anterior a las Sectas se burlan ante lo que ven como una "audacia de Neonato". Aun así, los fuegos de la Inquisición continúan ardiendo en las memorias de la mayoría de los Antiguos y muchos están dispuestos a ceder algunos derechos para continuar preservando la Mascarada y mantener su seguridad frente a la sociedad mortal.

Las ciudades de la Camarilla no son tan cosmopolitas como la Secta asegura. Aunque los Vástagos de cualquier linaje pueden reivindicar su pertenencia, la mayoría proceden de sus Clanes Fundadores: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrue. Estos Clanes ayudaron a formar la Camarilla y tienen un lugar en el Círculo Interior (ver pág. 26). Los vampiros de otros linajes pueden asistir al cónclave y a las reuniones, pero se los trata como voces minoritarias o, simplemente, se los ignora.

Después de que se formara el Sabbat, la Camarilla se posicionó como la única vía para preservar y proteger la Mascarada y a los propios Vástagos. Mientras el Sabbat desechaba las Tradiciones y todas las pretensiones de Humanidad dada su paranoia sobre la Gehenna, la Torre de Marfil se mantuvo firme y declaró al Sabbat como enemigo de la Secta. Desde entonces, la Camarilla ha ido alternando entre guerra fría y guerra abierta, intercambiando territorios como dos naciones en conflicto; puede considerarse que cualquiera que no esté con la Camarilla en contra del Sabbat está ayudando al enemigo.

Como resultado de este conflicto continuo con el Sabbat, en las noches actuales la Torre de Marfil se desmorona, perdiendo algunos ladrillos aquí y allá, mientras proclama orgullosa que sigue fuerte y entera. Los Antiguos se aferran a la fuente de su poder, tornándose más paranoicos ante la idea de que otros Vástagos sean infiltrados del Sabbat o simpatizantes de los Anarquistas. Los Neonatos se sienten más y más como siervos de la nobleza de los Antiguos, obligados a proteger y mantener una organización en la que tienen escasas esperanzas de avance pero abundantes oportunidades de castigo. Los Ancillae acaban en la peor posición: incapaces de romper el techo de cristal de la dominación de los Antiguos, pero con el suficiente poder como para hacer que los Vástagos más jóvenes afilen celosos sus cuchillos.

Los Neonatos y los Ancillae más jóvenes tienen una ventaja creciente: la tecnología moderna. Los Antiguos son incapaces o están poco dispuestos a manejar las herramientas y conceptos de las noches modernas: *smartphones*, *tablets*, computadoras, chalecos antibalas ocultables, armamento portátil, redes sociales. Se alejan más y más de un mundo en el que incluso los niños saben utilizar un blog y los medios de comunicación se fragmentan cada vez más. Algunos Vástagos jóvenes abrazan estas herramientas y las usan para preservar la Mascarada, pero otros se preguntan por qué no pueden tomar el poder que los Antiguos guardan tan celosamente; no sólo el poder político, sino la misma Sangre de sus venas a través del terrible acto de la Diablerie. Así, los Antiguos arremeten contra las cosas que no entienden, destruyendo a leales sirvientes y a Chiquillos traicioneros por igual.

Los enemigos de la Camarilla se han percatado de esto, y aguardan su oportunidad.

Prácticas

En el corazón de la Camarilla se asientan las Tradiciones, y en el corazón de las Tradiciones se sitúa el Príncipe. Ya sea de nombre o de hecho, el Príncipe hace cumplir las Tradiciones en sus dominios y castiga a aquéllos que violan la ley. Muchos Príncipes mantienen una corte regular, que funciona como una combinación de asuntos sociales y procedimientos legales. En la corte, los vampiros cotillean, politiquean y se ganan el favor del Príncipe, y éste y sus oficiales manejan los asuntos de ley y realizan juicios o dictaminan cursos de acción.

Cuando un vampiro es encontrado culpable de gravísimos crímenes, como una flagrante ruptura de la Mascarada, la Diablerie sobre otro Vástago o una ofensa al Príncipe, éste invoca la *Lex Talionis*: la temida Caza de Sangre. El Príncipe declara la Caza en su corte y su palabra se transmite a través de sus Primogénitos a los Clanes. Todo aquél que oiga la llamada debe participar (aunque "participación" puede significar, simplemente, mantenerse alejado cuando lleguen los Cazadores). A veces, esta Caza se declara para exiliar a un Vástago criminal fuera de los límites de la ciudad, pero la mayoría de las veces la Caza sólo acaba cuando la presa sufre la Muerte Definitiva. Algunos Príncipes incluso hacen la vista gorda con respecto al acto del Amaranto durante las mismas.

Pero no toda legalidad se centra alrededor de la disciplina y el castigo. La moneda de cambio de la Camarilla (y de muchos otros vampiros independientes que tratan con la Camarilla) es un sistema de deudas y favores. Estas deudas (o "favores") no sólo se dan y se contraen, sino que sirven como comercio entre los vampiros en una economía saludable e invisible. El favor que le debes al Primogénito Brujah podría acabar pagándose a un Antiguo del Clan Malkavian, así que los vampiros siempre son cuidadosos con a quién deben favores. Debido a que ignorar un favor puede amenazar esta economía por completo, cualquier atisbo de rebelión contra el sistema se ve confrontado con una abrumadora respuesta por parte de las Arpías y del resto de los vampiros locales.

Cónclaves

Los cónclaves son el centro de la política de la Camarilla, sirviendo como su corte legislativa más alta: reunión de alto nivel político de toda la Secta y mitin todo en uno. Convocado únicamente por un Justicar, todos los Vástagos sobre los que asume autoridad la Camarilla pueden asistir al cónclave, y éste puede prolongarse desde unas pocas horas a varias semanas. Dada la política de puertas abiertas de los cónclaves, la seguridad resulta un problema y la localización de cada uno en particular puede no ser anunciada hasta sólo unos días antes del evento.

Generalmente, los cónclaves se convocan debido a las acciones de un individuo poderoso (como un Príncipe) o tras una seria ruptura de las Tradiciones pero, una vez convocados, cualquier Vástago puede exponer sus quejas al cónclave y éstas serán atendidas. Hay dominios que han sido reformados completamente por ellos: se han declarado guerras, Cazas de Sangre, y se ha conminado educadamente a Príncipes a que se retiren de inmediato. Aquí también se interpretan las Tradiciones y se pueden añadir enmiendas o precedentes. Se pueden otorgar poderes de emergencia o dispensas especiales a los Príncipes para tratar con problemas difíciles de controlar (como una infestación local del Sabbat).

No obstante, no todos los cónclaves se declaran debido a un problema. Algunos Justicar los organizan regularmente para permitir discusiones sobre políticas a más largo plazo y manejar casos menos inmediatos, pero aun así apremiantes, que se han ido acumulando durante el año. Muchos Vástagos de la Camarilla aprovechan la oportunidad para confraternizar con otros de su posición o linaje; otros lo ven como una oportunidad de desahogarse e ir de fiesta. Con el paso de los años, sin embargo, la seguridad se ha ido reforzando más y más debido a la inquietud ante los enemigos de la Camarilla. Cada vez más, sólo los Antiguos importantes parecen ser capaces de asistir y de hacer que sus voces se escuchen.

La visión desde el exterior

El Sabbat

El mundo se acerca cada vez más a la Gehenna y los llamados "Vástagos" se encuentran deplorablemente preparados para las Noches Finales. Serán destruidos mientras balan como ovejas sobre sus delirios de superioridad.

Los Anarquistas

No los odio porque estén al cargo. Los odio porque son un puñado de gilipollas psicóticos y hambrientos de poder rodeados de aduladores estúpidos que tienen la esperanza de que el poder político provenga de la punta de la polla.

Los Independientes

¿Dicen que gobiernan sobre todos los Vástagos? Los romanos tenían algo similar y las cosas acabarán igual para la Camarilla. Sólo trato con ellos porque son la mayor fuente de clientes.

El Sabbat

Baluartes tradicionales: Detroit, Miami, Ciudad de México, Montreal, Madrid.

En oposición a la Camarilla, se sitúa la Secta de inhumanos vampiros conocida como el Sabbat. La mayoría de las facciones vampíricas creen que la llamada "Espada de Caín" es una colección de bárbaros descerebrados y maníacos ultraviolentos, o incluso adoradores del demonio dedicados a traer a Satán al mundo. Como tal, el Sabbat es envilecido a lo largo de toda la sociedad vampírica.

Tienen razón al temer al Sabbat, pero no por esas causas.

Mientras que los "Vástagos" (un término que el Sabbat desprecia) de la Torre de Marfil se esconden entre los mortales y se ciñen a desfasadas Tradiciones, el Sabbat prefiere regodearse en su naturaleza vampírica. Rechazan vestirse con los jirones de su Humanidad o actuar como esclavos y ganado de sus Antiguos. Además, los vampiros son claramente superiores a los mortales: ¿acaso éstos duermen con sus vacas y las llaman hermanas? Así, los vampiros del Sabbat consideran a los mortales en el mejor de los casos como herramientas y comida, y tienen poca tolerancia para con los "Cainitas" que pretenden ser humanos. Son inherentemente extraños y literalmente inhumanos.

Pero la Espada de Caín no es simplemente una colección de psicóticos cubiertos de entrañas que corretean alrededor de centros comerciales con sierras mecánicas. Rechazan la Humanidad como la base moral de sus vidas, así que han buscado otras alternativas. Se adhieren a una amplia variedad de Sendas de Iluminación (ver pág. 313), principios filosóficos que fuerzan a la Bestia a caminar por una delgada línea, permitiendo que el Cainita mantenga una existencia diaria que guarde una apariencia de estabilidad (pero no de cordura). Además, el Sabbat no se rebela únicamente contra la moralidad, sino también contra sus propias inclinaciones hacia la soledad. Es habitual que se unan en manadas que actúan en parte como un culto religioso, en parte como una facción política y en parte como una unidad de combate.

Entre la devoción moral, la lealtad a la manada y la necesidad de rebelarse, las ciudades del Sabbat carecen de la calmada y silenciosa sociedad de la corte de la Camarilla. Las tensiones siempre son altas en las "Diócesis" del Sabbat y los entornos de los Cainitas a menudo reflejan sus naturalezas explosivas. En las ciudades controladas por el Sabbat, los asesinatos, robos, violaciones y asaltos están a la orden del día. La Espada de Caín amenaza cada ciudad que posee, medrando en los terrenos urbanos hasta que éstos se convierten en nada más que puros recursos para su eterna cruzada. Aunque el Sabbat puede que no sea más "malvado" que algunos de los Antiguos de la Camarilla, ciertamente es más descarado en sus actos de destrucción y elaborados juegos de terror.

Gracias a estas tensiones, el Sabbat a duras penas es una entidad unificada y la Secta es hogar de numerosas facciones de vampiros unidas bajo la misma bandera. Una de las más temidas es la Mano Negra, una milicia especial escondida dentro de las manadas de la Espada de Caín. Todos los miembros de la Mano Negra llevan una marca distintiva: un sello místico y permanente en la palma de su mano derecha. Aunque esta marca puede esconderse, nunca puede ser eliminada completamente; una vez que estás en la Mano, eres miembro hasta la Muerte Definitiva. El Sabbat también tiene su propia Inquisición, una pequeña facción de Cainitas que está a cargo de erradicar herejes e infernalistas. Si ésta marca a alguien como infernalista, rara vez se desmiente la acusación y la facción utiliza tácticas de tortura para obtener las confesiones que necesita.

La facción Lealista cree que es el "verdadero" Sabbat y proclama que cada vampiro es su propio amo. Predican que la libertad para hacer aquello que se desee pertenece a todos los vampiros y tienden a actuar contra las órdenes de sus líderes simplemente porque sienten que deben hacerlo. Existe también la facción del Status Quo, que acepta la naturaleza de los vampiros y sabe que hacer tambalear los fundamentos del Sabbat únicamente sirve para distraer a la Secta de su verdadero propósito. Los Moderados se oponen a la intrusión de reglas y normas que no tienen cabida entre criaturas como los vampiros, situándose entre el dogma Lealista y los conservadores del Status Quo. Finalmente, los miembros más antiguos del Sabbat pertenecen a los Ultraconservadores, aquéllos que prefieren la centralización y el autoritarismo con el fin de convertir al Sabbat en una fuerza militar contra los Antediluvianos y la Camarilla.

El hilo que mantiene unido al Sabbat es un celo religioso por destruir a los Antediluvianos. Cuando las manadas e ideologías amenazan con explotar en una guerra civil abierta, el Sabbat consigue hacer fuerza gracias a su odio común hacia la Camarilla (a la que ven como una marioneta de los Antediluvianos). La Secta al completo afirma que la Gehenna se acerca y que deben de prepararse para el Fin de los Tiempos, cuando los Antediluvianos despierten y destruyan el mundo. Cuando el momento llegue, la Espada de Caín salvará el mundo y tomará su legítimo lugar como señores vampíricos de la noche.

El código de Milán

I. El Sabbat permanecerá unido en su apoyo al Regente del Sabbat. Si fuere necesario, será elegido un nuevo Regente. El Regente respaldará la lucha contra la tiranía, garantizando la libertad de todos los Sabbat.

II. Todos los Sabbat servirán a sus líderes lo mejor que puedan mientras dichos líderes sirvan a la voluntad del Regente.

III. Todos los Sabbat observarán fielmente los Auctoritas Ritae.

IV. Todos los Sabbat mantendrán la palabra de honor mutuamente prestada.

V. Todos los Sabbat tratarán a sus pares con justicia y equidad, defendiendo la fuerza y la unidad del Sabbat. Si fuere necesario, proveerán en la necesidad de sus hermanos.

VI. Todos los Sabbat deben anteponer el bien de la Secta y de la raza de los Cainitas a sus propias necesidades personales, sea cual sea el coste.

VII. Aquéllos que no honren este Código serán considerados menos que iguales y, por tanto, indignos de recibir asistencia.

VIII. Como siempre ha sido, así siempre será. La Lex Talionis representará el modelo de la justicia inmortal por el que todo el Sabbat se regirá.

IX. Todos los Sabbat se protegerán unos a otros de los enemigos de la Secta. Los enemigos personales permanecerán como una responsabilidad personal, a no ser que constituyan una amenaza para la seguridad de la Secta.

X. Todos los miembros de la Secta protegerán el territorio del Sabbat de todos los demás poderes.

XI. El espíritu de la libertad será el principio fundamental de la Secta. Todos los Sabbat deben esperar y reclamar libertad de sus líderes.

XII. El Ritus de la Monomacia se utilizará para zanjar las disputas entre todos los Sabbat.

XIII. Todos los Sabbat apoyarán a la Mano Negra.

Adenda al código

XIV. Todos los Sabbat tendrán derecho a vigilar el comportamiento y actividades de sus camaradas de Secta para mantener la libertad y la seguridad.

XV. Todos los Sabbat poseen el derecho de convocar un concilio de sus pares y líderes inmediatos.

XVI. Todos los Sabbat deberán actuar contra miembros de la Secta que hagan uso de los poderes y autoridad que el Sabbat les ha conferido para ganancia personal a costa del Sabbat. Se emprenderán acciones sólo a través de métodos aceptados y aprobados por un quórum de Prisci.

El Sabbat ha demostrado ser una verdadera amenaza para la Camarilla. Muchos Neonatos, disgustados al observar a los mismos Antiguos noche tras noche tentándolos eternamente con un poder que ponen fuera de su alcance, se han unido abiertamente al Sabbat. Todo Príncipe siente crecer el terror de que una noche el Sabbat se presente en su Elíseo y lo asesine. Varias ciudades que han sido baluartes de la Camarilla durante muchos años han sido objeto de luchas o han caído bajo el control del Sabbat. Con el transcurrir de las noches, la Camarilla se ha visto forzada a tomar duras medidas, matando vampiros de reconocida afiliación con el Sabbat, o sospechosos de serlo. Algunos Vástagos utilizan esta actitud cada vez más frecuente de mano dura para eliminar a rivales o ponerse en mejor posición ante los ojos de sus Sires pero, por cada Cainita del Sabbat asesinado, muchos más se unen a sus filas.

Prácticas

Todo en el Sabbat apunta a dos principios claros (y a menudo en conflicto): libertad y lealtad. Su conjunto de leyes, el Código de Milán (ver pág. 41), refuerza estos dos puntos. Los Cainitas son libres de hacer lo que deseen, pero siempre deben permanecer leales a la Espada, ya que sólo la Secta puede proteger a los vampiros libres de los manipuladores Antiguos, especialmente, de los Antediluvianos. Se cree que dos de los Clanes más influyentes de la Secta, los Lasombra y los Tzimisce, han destruido y Diabolizado a sus Antediluvianos progenitores como ejemplo a seguir para el resto de los Clanes de vampiros del Sabbat.

Pero los principios y el fervor no siempre consiguen mantener a la Bestia a raya. Como en la Camarilla, la Secta contiene sus propias rivalidades y maniobras políticas, así como conflictos religiosos y filosóficos que pueden tornarse igual de sangrientos. Estos conflictos dividen constantemente a la Espada, alejándola a menudo de sus objetivos tanto (o más) que sus propios enemigos. Aunque la Secta tiene organización y estructura, cada Cainita tiene demasiadas lealtades en conflicto como para soportar una rígida jerarquía. El Sabbat lucha permanentemente consigo mismo, uniéndose sólo cuando aparece un enemigo.

El núcleo del Sabbat es la manada, una colección de vampiros unidos por el Vinculum (ver pág. 301) y por intereses comunes. Las manadas son una parte tan integral de la sociedad del Sabbat que los Cainitas sin una a menudo son vistos con sospecha y desconfianza. Normalmente, cada manada tiene una lucha interna hasta que una autoridad se alza como un Sacerdote que lleva a cabo los rituales y un Ductus que la dirige en los asuntos

seculares. Existen cargos más altos (ver pág. 27) pero, al contrario que la Camarilla donde todo el poder nace del Príncipe, los cargos en el Sabbat tienden a construirse desde las manadas. Algunas Diócesis eliminan los cargos más altos por completo, haciendo que las manadas se gestionen y vigilen a sí mismas (con resultados de lo más dispares).

A excepción de los Lasombra y los Tzimisce, la mayoría de los vampiros del Sabbat se consideran parte de los "anti-Clanes" o Antitribu de sus Clanes de origen. Algunos pervierten las expectativas de sus Clanes, mientras que otros adoptan las ideas principales de sus linajes hasta los extremos más monstruosos. Unos pocos se han convertido incluso en nuevas Líneas de Sangre, manifestando Disciplinas diferentes gracias a su lugar en el Sabbat (los Antitribu están explicados en el Capítulo Diez, ver pág. 428).

Rituales

A no ser que sean Abrazados precipitadamente como "cabezapalas" en tiempos de guerra, golpeados en la cabeza con una pala y forzados a excavar una salida de su propia tumba, la mayoría de los vampiros del Sabbat son obligados a superar los Ritos de Creación diseñados para probarlos como Verdaderos Sabbat. El rito fuerza al vampiro a probarse ante su nuevo Sire o manada, frecuentemente de una manera que lo priva de la mayor parte de su Humanidad, transformando al Retoño, poco más que un patético y débil humano, en un auténtico monstruo digno de la Secta.

Como una burla a las creencias religiosas humanas, muchos de los rituales (o "Ritae") y convenciones del Sabbat son perversiones de los de la Iglesia Católica. Uno de los más notables es la Vaulderie (ver pág. 301), una corrupción de la Eucaristía en la que los Cainitas derraman su Sangre en un cáliz y, a continuación, cada participante bebe de la Vitae combinada para reforzar su mutua lealtad. También participan en una amplia variedad de otros rituales. El fuego, la sangre, la violencia... son temas comunes en sus "Ritae". Los ritos implicados van desde danzas alrededor del fuego y asesinatos rituales hasta la corrupción de juegos y deportes reales como excusa para una matanza violenta y sangrienta. Sus no-vidas son tensas y hostiles, y los Ritae permiten a los Cainitas desahogarse y reconectar con otros vampiros antes de volver de nuevo a una senda de desconfianza y conflicto interno. El objetivo de estos rituales no es solamente ayudar a crear solidaridad entre los vampiros del Sabbat, sino también forzar los límites de sus cuerpos vampíricos y probar sus capacidades para la guerra.

Algunos ejemplos de Ritae están disponibles en el Apéndice (ver pág. 507).

La visión desde el exterior

La Camarilla

Una ciudad del Sabbat es como un país del Tercer Mundo gobernado por adoradores del demonio. Confía en mí, estamos haciendo lo correcto al Cazar a esos bastardos.

Los Anarquistas

Exhiben sus Vínculos de Sangre y fanatismo religioso como "libertad". Algunos de sus reclutas más recientes se sumergen en la violencia y en la actitud de chico malo, pero yo veo lo que sucede realmente.

Los Independientes

Un día son tus amigos y al siguiente están tratando de arrancarte la cara sólo porque dijiste algo inadecuado. Si vas a jugar con el Sabbat, apuesta fuerte o vete a casa.

El Movimiento Anarquista

Baluartes tradicionales: Los Ángeles, San Diego, San Francisco.

Nominalmente una facción dentro de la Camarilla, la mayoría de los "Anarquistas" aún están bajo la autoridad de la Torre de Marfil. La Camarilla diría que los Anarquistas están bajo la protección de la Secta, mientras que los Anarquistas probablemente lo llamarían opresión. Aun así, muchos en el Movimiento Anarquista entienden la utilidad de tener una estructura y sólo los más radicales piden la separación total de la Camarilla. Los Anarquistas buscan cambiar la Torre de Marfil desde dentro, transformándola en la benévola sociedad de Vástagos que tan a menudo dice ser.

¿Qué necesita cambiar? Pregunta a doce Anarquistas y obtendrás trece respuestas diferentes. Están de acuerdo en que tiene que haber cambios, pero no están comprometidos de forma colectiva con ningún plan en particular. Existen temas comunes, como la redistribución del poder de los Antiguos a todos los vampiros, y que la autoridad política se base en el mérito en lugar de en la edad. Si estos cambios vienen a través de un debate apasionado en el Elíseo o por acciones de guerrilla contra Antiguos específicos, depende del Anarquista en cuestión. Al contrario que el Sabbat, que se rebela porque los vampiros deberían ser superiores, los objetivos del Movimiento son igualitarios, al menos sobre el papel.

Naturalmente, es este mismo sentimiento de igualdad lo que hace al Movimiento Anarquista tan peligroso para la sociedad vampírica. Esta resistencia al cambio no es única de la Camarilla: los Antiguos del Sabbat o de los Clanes Independientes tienen el mismo ínfimo deseo de ceder su poder, y los Ancillae han trabajado igual de duro para ser los siguientes en la línea de poder de los Antiguos. Si la retórica de los Anarquistas echa raíces, todo ese trabajo habrá sido en balde. Así que no es una sorpresa que los Anarquistas se pasen tanto tiempo frustrados y que tiendan a adoptar una mentalidad de asedio.

A pesar de su integración dentro de la Camarilla, el Movimiento Anarquista es esencialmente una Secta, aunque no tiene el nivel de organización que lo mantendría en los mismos niveles de la Camarilla, el Sabbat o los Independientes. La única cosa que los une es que saben lo que *no* quieren ser. Esto ayuda como nexo de unión, pero no funciona muy bien como esquema organizativo. Más aún, la estructura rápidamente tiende al estancamiento y eso es exactamente en contra de lo que están los Anarquistas.

Sin embargo, esto no significa que los Anarquistas estén en contra de la organización. A pesar de su nombre, no todos los Anarquistas son auténticos anarquistas: muchos buscan cambiar la Camarilla o el Sabbat por un nuevo tipo de estructura, habitualmente basada en ideas de gobierno mortales. La mayoría de estas estructuras tienden a girar en torno a alguna forma de democracia, pero se han intentado variantes de neofeudalismo e incluso de fascismo (con diversos grados de éxito) a través de todo el Movimiento. Una de las pocas cosas en las que los Anarquistas parecen ponerse de acuerdo es que en algún punto es necesaria la figura de un superior. A ese vampiro se le llama, normalmente, Barón (ver pág. 25).

Sólo recientemente los Anarquistas han sido capaces de tener algún tipo de identidad común. Tras la Segunda Revuelta Anarquista en 1944 que condujo a la creación del Estado Libre Anarquista de California, el Concejo Revolucionario decidió adoptar un conjunto de principios de autogobierno para el Estado Libre antes de disolverse: el "Status Perfectus" o "Estado Perfecto". Fue un documento revolucionario, el primero en exponer el sueño Anarquista clara e inequívocamente en los tiempos modernos. Llamaba a los Anarquistas de todo el mundo a protegerse entre sí, con independencia de la afiliación de su Clan. Auguraba una nación de Vástagos libre de opresión política y de los prejuicios de los Antiguos y prometía extender esa libertad a todos los Vástagos del mundo. Declararon que el libre albedrío, o "libertas", es una parte inherente de la naturaleza espiritual de los Vástagos y que todos los vampiros deben trabajar para liberarse de las fuerzas que los privan de su libertas. Algunos Anarquistas estaban en desacuerdo con algunas partes o con la totalidad del Status Perfectus, pero se ha probado como un documento enormemente influyente para el Movimiento y lo más cercano que la Secta tiene a un conjunto unificado de principios.

En cualquier caso, lo que a los Anarquistas les falta en cuanto a organización, lo suplen con creces con pasión. Desde el Neonato punk peor encarado al intelectual más meloso y elocuente, los Anarquistas están motivados colectivamente, lo que los dota de una inercia a la que el resto de los Vástagos sencillamente no están acostumbrados. Incluso más terrorífico para la mayoría de los vampiros: los Anarquistas parecen *creer* realmente en lo que dicen. Los Antiguos tratan de hacerlo pasar por ingenuidad o inexperiencia en la Jyhad, pero estos vampiros jóvenes parecen conseguir cosas que siglos de manipulaciones y poder no pueden lograr. Y el cambio aterroriza a los que están en el poder.

La Revuelta Anarquista de siglos pasados vuelve a brillar en las noches modernas y muchos Anarquistas piensan que ha llegado el momento de reconquistar la noche.

Prácticas

Algunos Vástagos piensan de forma errónea que el Movimiento Anarquista es una mera colección de Brujah recientemente Abrazados rugiendo contra sus superiores. A menudo, se sorprenden al saber cuán cosmopolita es la Secta en realidad. Por cada Neonato gritón y escandaloso que quiere destruirlo todo, existe un Ancilla sobrio y reflexivo comprometido con los ideales del Movimiento. Los Anarquistas no habrían durado tanto como lo han hecho si fueran rebeldes sin causa, o si simplemente fueran un puñado de Clanes obsesionados con sus pasiones. La diversidad, la misma cosa que causa esta desorganización, también es una de las mayores fuerzas del Movimiento.

Lamentablemente, los vampiros a menudo tienden a establecer relaciones de predominancia entre ellos y tal diversidad de Cainitas necesita algo que aporte cierta jerarquía. Al ser Vástagos empeñados en probar que el mérito debería de ser el principio básico del gobierno vampírico, la posición social no sólo es un concepto incompatible, sino uno activamente ofensivo para algunos Anarquistas. En su lugar, confían en lo que han oído personalmente acerca de otros Anarquistas en vez de lo que otros vampiros dicen que es importante. Como resultado, el Trasfondo Estatus de los Anarquistas depende de la reputación: una combinación de autopromoción, boca a boca y pura arrogancia que hace que el Anarquista sea conocido tanto dentro como fuera de su propia Baronía. No se corresponde con un título político o con una medida de autoridad. Existen vampiros sin título, como el infame bromista Smiling Jack [N.d.T.: También conocido en español como Jack Sonrisas], con una reputación universalmente mayor que otros Vástagos que reclaman la posición de Barón. Si este reconocimiento confiere respeto o desdén es una preocupación secundaria; como dijo Oscar Wilde: «Hay solamente una cosa en el mundo peor que el que hablen de ti, y es que no hablen de ti».

Juegos y bromas

A diferencia de los cruentos juegos del Sabbat usados en sus Ritae o la cortesía forzada del Elíseo, a los Anarquistas lo que les gusta de verdad es pasarlo bien y bromear entre ellos. Creen que la existencia de la Estirpe no debería de ser todo puñaladas y derramamiento de sangre, sino disfrutar cada noche como si fuera la última. Los maníacos del Sabbat consideran esa idea como una repugnante muestra de Humanidad, mientras que los cínicos de la Camarilla creen que son disparates de la juventud, pero a los Anarquistas no les importa. Juegan frecuentemente y se gastan bromas entre ellos (y a otros Vástagos confiados), ambas cosas como pruebas de coraje y como una manera de desahogarse.

Algunos Anarquistas desaprueban los juegos y las bromas. Dicen que devalúan el discurso. Dicen que es más difícil tomar en serio al Movimiento. Dicen que estos juegos y bromas son peligrosos y que amenazan la Mascarada. Lo peor de todo: dicen que son una pérdida de tiempo, que estaría mejor empleado en prender la llama de la gloriosa revolución en la sociedad vampírica. Claro, jugar con pistolas de 9 mm *es* bastante peligroso, incluso si le dices a todo el mundo que no apunte a la cabeza. Provocar a los Antiguos en el Elíseo hasta el Frenesí probablemente *haga* más difícil que el Barón continúe con su debate con el Príncipe. Escenificar accidentes y fingir ser un cadáver alrededor de mortales *está* a un pelo de romper la Mascarada.

Pero los jóvenes Anarquistas dicen: «que los jodan; la eternidad es demasiado corta». Y así, los juegos continúan.

La visión desde el exterior

La Camarilla

Ellos, al menos, entienden que su lugar está dentro de la Torre de Marfil, pero su desestabilizadora influencia puede ser un problema. Mejor mantenerlos tranquilos, de una manera u otra.

El Sabbat

Tienen la idea correcta, pero no están dispuestos a ceder su preciada Humanidad para dar el siguiente paso. Hay algo de material potencial de reclutamiento ahí, pero flaquean con facilidad.

Los Independientes

¿Deberíamos entrelazar todos las manos y ser hermanos? No creo, joven Cainita. Mi Clan luchó duro para mantenerse fuera de vuestra Jyhad y no cederé porque me digas que no estoy siendo justo.

Los Independientes

Baluartes tradicionales: Alamut (Assamitas), Venecia (Giovanni), Calcuta (Ravnos), El Cairo (Seguidores de Set).

Durante los siglos pasados, la danza fatal de la Camarilla y el Sabbat ha cambiado la sociedad vampírica. Su sangrienta Jyhad ha moldeado la historia secreta del mundo, destruyendo millones de vidas mortales en el proceso. Sin embargo, existen algunos Clanes que son testigos de cómo ambas Sectas se lanzan al cuello la una a la otra en nombre de su antiguo conflicto y han decidido que preferirían permanecer como testigos al margen.

Estos cuatro linajes pueden reclamar su lugar como Clanes por derecho, pero comparten un fuerte desinterés en verse envueltos en la guerra entre la Camarilla y el Sabbat. Por supuesto, miembros concretos de estos Clanes (normalmente, Vástagos jóvenes) aparecen de cuando en cuando en las filas de ambas Sectas, pero los Antiguos de los Clanes Independientes tienen sus propios objetivos en mente, objetivos que estarían en conflicto con su alianza o lealtad a una Secta.

De hecho, los Vástagos Independientes son vampiros primero y miembros de sus Clanes en segundo lugar; no es que todos ellos tengan una devoción ciega e inquebrantable hacia los ideales de su Clan. La mayoría de ellos se centra antes en sus objetivos personales, coincidan o no con los de su Clan. Esto tiene el beneficio colateral de confundir aún más a los Vástagos de los otros Clanes, ya que nunca está claro si un Independiente en particular actuará conforme a intereses de su Clan, los suyos propios o una mezcla de ambos (incluso puede fingir que sirve a un conjunto de intereses mientras sirve a otros en secreto). Los Independientes como individuos son imprevisibles, carentes de un conjunto de leyes o políticas que los fuercen hacia una senda clara y definida.

Al menos, ésa es la perspectiva desde fuera.

Se cree que los Antiguos de los Clanes Independientes están en activo en mayor número que aquéllos que dominan el resto de las Sectas. Un Clan tiene un Antediluviano que ha participado activamente en sus objetivos durante siglos. Otro parece beneficiarse de asesinar a otros Vástagos. Se rumorea que los terroríficos Matusalenes de un tercero se están despertando y posiblemente estén organizando a sus Chiquillos para un terrible propósito. Y del cuarto...

A pesar de los rumores, los Independientes continúan como si nada malo sucediese, trabajando con y contra sus Clanes en la misma medida que cualquier vampiro de otra Secta. Si es cierto que son los peones de sus ancianos maestros, actúan como si lo ignoraran.

Los Clanes

Los Clanes Independientes no tienen casi nada en común excepto su rechazo a unirse a una Secta en masa. Cada Clan tiene un papel diferente en la Jyhad y cada uno persigue sus propios objetivos. Al permanecer alejados incluso entre ellos mismos, mantienen sus propias leyes ajenas a las de las Sectas.

Los Assamitas

Los Assamitas, que se llaman a sí mismos los Hijos de Haqim, son un Clan de vampiros asesinos. Durante muchos años, actuaron como asesinos independientes contratados por las Sectas (o cualquiera que les diera Sangre) para eliminar a sus objetivos. De todos los Independientes, los Assamitas son los más temidos, tanto por su papel de asesinos como por el rumor de su sed por la Sangre de los Antiguos.

Aunque tradicionalmente han actuado como mercenarios asesinos, en las noches actuales, algunos Hijos de Haqim se preguntan si una alianza con una de las Sectas no podría resultar más beneficiosa para ellos. No obstante, la mayoría de los Assamitas siguen la voluntad y las órdenes del Alamut, su fortaleza ancestral, así como sus propias leyes internas, conocidas colectivamente como las Leyes de Haqim. Los más leales de los Assamitas creen que el resto de los vampiros son una plaga que es necesario exterminar, mientras que otros dicen que cada Vástago individual ha de ser juzgado (y puede que asesinado) basándose en sus propios pecados, no simplemente por el hecho de que sea un vampiro.

Para más información acerca de los Assamitas, ver pág. 48.

Los Giovanni

Los Giovanni son un Clan en múltiples sentidos: no solamente comparten una Sangre vampírica común, sino que además la mayoría de los nuevos Abrazados son también descendientes mortales de otros miembros del Clan. Se conoce a los Necromantes por perseguir dos objetivos: aprender los secretos de la muerte y adquirir poder y fortuna en el mundo mortal; ambos ayudan al Clan al completo. Sólo unos pocos Antiguos de confianza saben que su Fundador, Augustus Giovanni, busca utilizar el conocimiento y el poder del Clan para destruir el Manto que separa el reino de los muertos de este mundo.

Así, los Giovanni no tienen necesidad de Sectas. Sobrevivieron a los siglos pasados por sí mismos; no necesitan protegerse de los mortales a través de ninguna endeble Mascarada. Tienen a su propia familia como aliados, recursos y seguridad interna, así que no necesitan ayuda. ¿Qué

puede darles un miembro de una Secta que no puedan conseguir mediante tratos, negocios y espionaje ocasional? Cumplen una Promesa que les impide interferir en los asuntos de la Camarilla (y viceversa) pero, por encima de todo, los Giovanni son extremadamente autosuficientes y se mantienen completamente ajenos a la autoridad de las Sectas. Eso, combinado con su maestría en la Necromancia, pone muy, muy nerviosos a no pocos vampiros.

Para más información acerca de los Giovanni, ver pág. 54.

Los Ravnos

Los Ravnos son maestros de la ilusión, forzados por su Sangre a satisfacer sus vicios. Su alianza principal es consigo mismos, aunque algunos atribuyen al Clan una importancia parecida. Comparados con los otros Clanes Independientes, están muy poco organizados: esto se debe en parte a su diáspora por todo el globo, y también a unas ansias de ver mundo muy poco vampíricas propias de los Ravnos. Viajan a ciudades de la Camarilla o del Sabbat por igual, donde la mayoría de los Príncipes y Arzobispos han aprendido que es mejor dejarlos pasar por su territorio que tratar con los dolores de cabeza asociados a intentar evitar que entren.

Así, los Ravnos son completamente indiferentes a las políticas de las Sectas o, de hecho, a toda clase de política. Muchos observadores externos consideran a los Ravnos demasiado caóticos como para tener un impacto significativo en la Jyhad. Los Ravnos asienten con la cabeza y continúan haciendo lo que les place. El Clan cree que un día su Fundador despertará y destruirá al resto de los Antediluvianos. Entretanto, vagabundean sin alianzas y no ven una razón para cambiar.

Para más información acerca de los Ravnos, ver pág. 62.

Los Seguidores de Set

Los Seguidores de Set tienen varias razones para rehusar unirse a una Secta. Se consideran una parte de algo mucho más antiguo que la Camarilla o el Sabbat y reniegan de la idea de que deban deshacerse de objetivos planteados en la Antigüedad, sencillamente, porque algunos vampiros empezaran a llamarse por un nombre nuevo hace unos pocos siglos. Afirman que su fe data del mismo principio de la civilización y que esta antigua creencia es mucho más importante que la política.

Esto no significa que los Setitas estén por encima de actuar como mercenarios entre las Sectas. Su Clan vive y rinde culto en lugares secretos, lo que les da acceso a oscuros favores y a una gran abundancia de conocimientos que pueden ofrecer a cualquier vampiro dispuesto a pagar el precio adecuado. Muchos Vástagos son conscientes de la trampa que supone tratar con los Setitas y, aun así, los Cainitas siguen acudiendo a ellos una y otra vez, jurando cada vez que ésa será la última. Cada favor intercambiado o cada adicción satisfecha acerca a los Setitas un paso más a su objetivo definitivo: la resurrección del mismo Set.

Para más información acerca de los Seguidores de Set, ver pág. 64.

La visión desde el exterior

La Camarilla

Planean algo, claramente. Unos pocos de estos Vástagos "independientes" han acabado uniéndose a la Torre de Marfil, pero demasiados hacen lo que les viene en gana, sin leyes o sociedad que los contenga. No pueden oponérsenos por ellos mismos, pero son suficientemente poderosos como para cambiar el equilibrio de las cosas.

El Sabbat

¿Estos Clanes afirman que son libres? Puta mentira. Son tan marionetas de los Antediluvianos como la Camarilla. No tiene sentido matar a un Giovanni en su mansión o a un Setita en su templo pero, cuando el mundo acabe, caerán igual que el resto.

Los Anarquistas

Estos tíos lo han captado. Pueden echarse a un lado de la Jyhad, hacer sus propios planes y su gente escucha. Eso es libertad, tío. Lo malo es que, hasta donde he visto, no puedes confiar en ninguno de esos cabrones.

Assamitas

Los Chiquillos de Haqim, conocidos como Assamitas por el resto de los Vástagos, son un cuchillo silencioso en la oscuridad, una orden de ejecutores sedientos de Sangre que participa en las guerras secretas de los no-muertos actuando como asesinos a sueldo. Fuera del alcance de las Sectas, los Assamitas son auténticos Independientes y mercenarios, ofreciendo sus servicios a quienquiera que pague su precio en Sangre, al margen de la ley del Príncipe o del Priscus. Para cuando su objetivo se da cuenta de que un Assamita lo está acechando, suele ser demasiado tarde. Huelga decir que los Asesinos son temidos y denostados por muchos otros Clanes.

En realidad, los Assamitas son mucho más que unos simples matones y asesinos. El suyo es un Clan complejo pero aislado, basado en tres principios: la sabiduría, la hechicería y la Diablerie. Sin embargo, la mayoría de los Assamitas con los que se encuentran otros vampiros son miembros de la casta guerrera, así que la sociedad de los Vástagos los ve de esa manera. Por su parte, los Asesinos no han hecho nada para desmentir este malentendido. Si los ayuda a conseguir más contratos y oculta la verdadera naturaleza de su Clan, mejor para ellos.

Hace mucho, los Assamitas fueron sometidos por medio de una poderosa maldición, conjurada por los Tremere bajo las órdenes de la Camarilla, que puso freno a su sed de Sangre. No pueden probar la Vitae de otro vampiro sin que esto les cause daño. En su constante búsqueda para reducir su Generación y acercarse a su sagrada figura, Haqim (quien algunos eruditos de fuera del Clan afirman que pertenecía a la Segunda Generación, mientras que otros insisten en que fue un juez designado por los otros Antediluvianos), los Assamitas han de refinar la Sangre de Vástago en una solución alquímica. Si no fuera por este yugo místico, seguramente estarían inmersos en una impía cruzada de Diablerie sin control.

Apodo: Asesinos.

Secta: Para casi todo, los Assamitas tienden a ser Independientes, dejando que las Sectas los contraten para operar en sus propios términos. Dicho esto, algunos Assamitas creen que una alianza con la Camarilla o el Sabbat podría permitir que el Clan se mantuviera más fuerte.

Apariencia: Los Assamitas más viejos suelen provenir de culturas de Oriente Medio o del Norte de África, aunque cada vez es más habitual que los jóvenes Assamitas provengan de orígenes más diversos. En sus ambientes tradicionales, los Assamitas prefieren vestirse conforme a las costumbres religiosas o del Clan. Cuando están en público, sin embargo, los Assamitas visten igual que los oriundos del lugar, lo que les permite cumplir sus contratos sin que nadie note nada extraño. La piel de un Assamita se oscurece con la edad (al contrario que la de los otros vampiros, cuya piel se hace más pá-

lida); los Assamitas particularmente antiguos tienen un tono de piel similar al ébano.

Refugio: Los Assamitas suelen compartir refugios comunales con otros miembros de su célula local, estructuras remotas que les permiten vigilar los dominios más grandes desde la distancia. Estos refugios normalmente están bien equipados, pero no son tan lujosos como para no poder trasladarse al completo en poco tiempo. Algunos Assamitas también tienden a mantener guaridas personales de naturaleza mucho más humilde para cuando necesiten un lugar en el que no llamar la atención.

Trasfondo: Aquéllos Abrazados por el Clan Assamita tienden a caer en dos tipos diferenciados: los miembros "provinciales" del Clan encajan en su lugar de origen sea cual sea y pueden mezclarse sin problemas con la gente que los rodea; los de clase alta trascienden culturas, respaldados por su habilidad para hacer frente a desafíos interpersonales e intelectuales.

Creación de Personaje: Los Atributos Físicos tienden a ser los primarios, aunque algunos Assamitas prefieren los Atributos Sociales para que los ayuden a acercarse a su presa. Prefieren por igual los Talentos y Técnicas, pero los Conocimientos pueden ser de ayuda para un Assamita si fuese necesario. Pocos Asesinos cultivan grandes Trasfondos y, en lugar de ello, se especializan en un abanico de Disciplinas que aumentan su eficiencia. Los Assamitas más consumados siguen la Senda de Iluminación propia de su Clan y aquéllos que no lo hacen suelen tener que hacer grandes esfuerzos para mantener sus Virtudes y Humanidad.

Disciplinas de Clan: Celeridad, Extinción, Ofuscación.

Debilidades: Debido a la Maldición de Sangre de los Tremere, en caso de que un Assamita consuma la Sangre de otro Vástago, sufrirá un nivel de daño letal automático no absorbible por cada punto que beba. Los intentos de Diablerie resultan en daño agravado automático, un nivel de Salud por cada punto de Fuerza de Voluntad permanente que posea su víctima; el Diabolista no ganará ningún beneficio (incluyendo la reducción de Generación) si sobrevive al proceso. Además, el Assamita debe ofrecer como diezmo una parte de los beneficios de sus contratos a su Sire o a sus superiores (por lo general, un diez por ciento de sus ganancias).

Organización: Una organización aislada y jerárquica da forma a la mayoría de las costumbres de los Assamitas. "El Viejo de la Montaña", el maestro asesino que tiene su refugio en la fortaleza del monte Alamut, es la autoridad definitiva; el Clan obedece las órdenes que les transmite con una mezcla de reverencia y terror. Por norma, las células individuales y locales de Assamitas, conocidas como *falaqi*, tienen licencia para actuar con mayor autonomía, aunque son raros los que traicionan la causa.

Estereotipos

Brujah: *Donde ellos son toscos, nosotros somos sutiles. Y ésa es la razón por la que ellos son un Clan roto y nosotros estamos en ascenso.*

Gangrel: *Cuando la espada muerde profundamente, mueren con la misma facilidad que todos los demás Vástagos.*

Giovanni: *Valoran su independencia como lo hacemos nosotros, pero la derrochan en un impío libertinaje.*

Lasombra: *A pesar de su afectación, son rápidos pagando nuestros honorarios y contratando nuestros cuchillos.*

Malkavian: *En la parábola del escorpión y la rana, desempeñan el papel de ambas criaturas condenadas.*

Nosferatu: *Si no fuera por su desesperación por ser incluidos dentro de una sociedad que los rechaza, serían unos* rafiq *poderosos.*

Ravnos: *Haz que te conozcan y ellos aceptarán su lugar.*

Seguidores de Set: *La humildad ante Dios es algo divino por sí mismo, pero ciertamente no la humildad ante su dios impuro.*

Toreador: *Nosotros matamos para honrar a nuestro Dios. Ellos matan para desquitarse de una observación ingeniosa.*

Tremere: *Poseer el poder de Salomón no los hace más sabios, y la venganza será nuestra.*

Tzimisce: *Guardan antiguos rencores contra nosotros; acércate a ellos con cautela.*

Ventrue: *Buitres picoteando el cadáver de una nobleza desaparecida tiempo ha.*

Caitiff: *Cada cultura debe tener su chivo expiatorio.*

Camarilla: *Una torre construida en Babel por Ícaro.*

Sabbat: *Profanan lo sagrado y fingen que es una gloria eminente.*

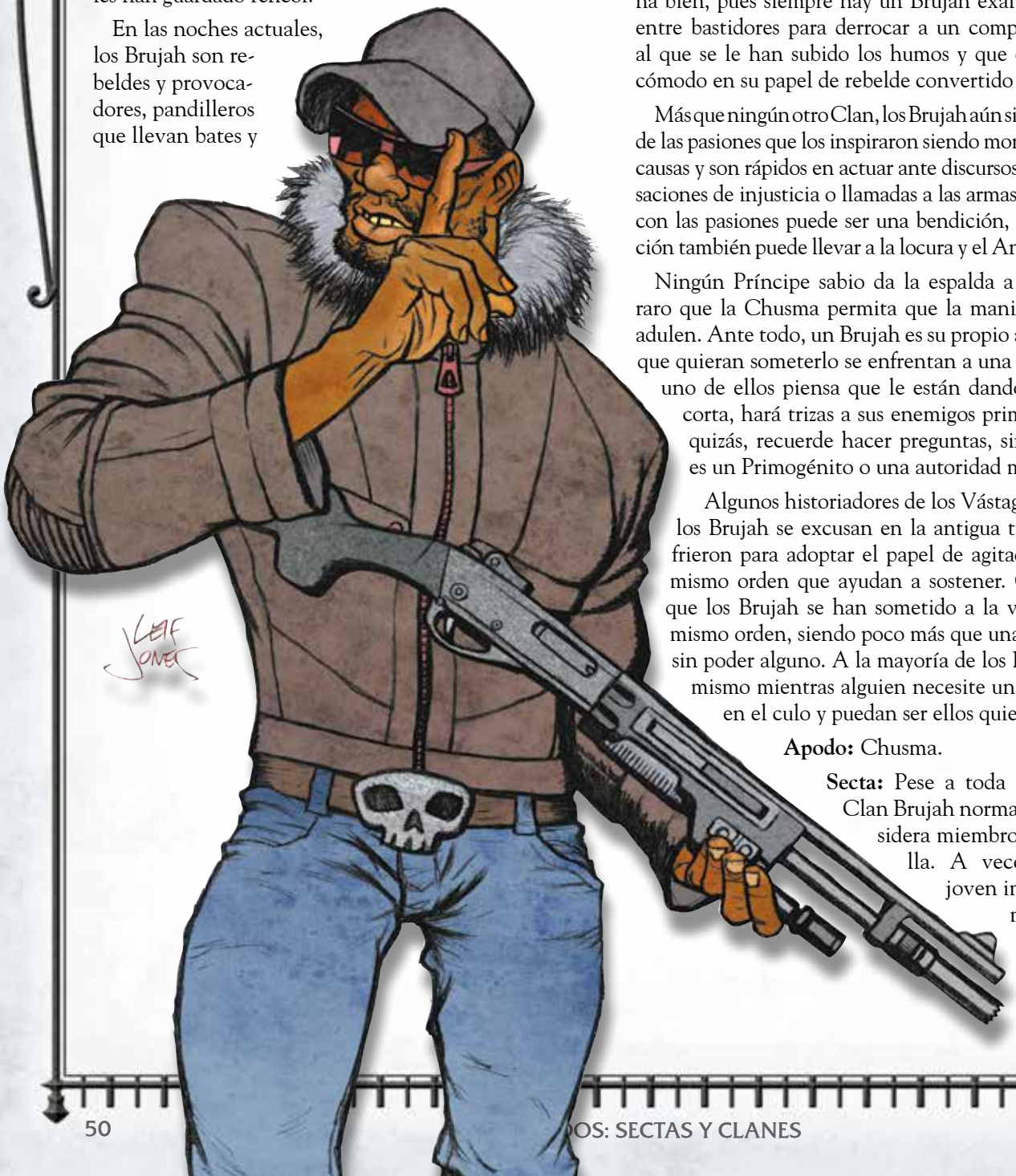
Anarquistas: *La más sabia de las tribus, porque saben cuándo admitir que no saben.*

Cita: *Tu Sangre es anatema para mí, pero el acto de derramarla me acerca a Haqim.*

BRUJAH

El legado de los Brujah es uno de dorados tiempos pasados arruinados por sus fogosas naturalezas. Suya fue la gloria de la antigua Cartago, pero la traición de los Ventrue de Roma acabó con el sueño. Desde entonces, los Brujah les han guardado rencor.

En las noches actuales, los Brujah son rebeldes y provocadores, pandilleros que llevan bates y agentes del cambio en una sociedad paralizada desde hace mucho. Como rebeldes que son, está en su naturaleza desafiar el *status quo*... aunque, a veces, cuando no encuentran oposición, ellos mismos personifican el *status quo*. Funciona bien, pues siempre hay un Brujah exaltado esperando entre bastidores para derrocar a un compañero de Clan al que se le han subido los humos y que está demasiado cómodo en su papel de rebelde convertido en dictador.



Más que ningún otro Clan, los Brujah aún sienten las llamas de las pasiones que los inspiraron siendo mortales. Aman las causas y son rápidos en actuar ante discursos emotivos, acusaciones de injusticia o llamadas a las armas. Esta conexión con las pasiones puede ser una bendición, pero la inspiración también puede llevar a la locura y el Ansia de la Bestia.

Ningún Príncipe sabio da la espalda a los Brujah. Es raro que la Chusma permita que la manipulen o que la adulen. Ante todo, un Brujah es su propio amo, y aquéllos que quieran someterlo se enfrentan a una difícil tarea. Si uno de ellos piensa que le están dando la pajita más corta, hará trizas a sus enemigos primero y después, quizás, recuerde hacer preguntas, sin importarle si es un Primogénito o una autoridad mortal.

Algunos historiadores de los Vástagos afirman que los Brujah se excusan en la antigua traición que sufrieron para adoptar el papel de agitadores contra el mismo orden que ayudan a sostener. Otros aseguran que los Brujah se han sometido a la voluntad de ese mismo orden, siendo poco más que una oposición leal sin poder alguno. A la mayoría de los Brujah les da lo mismo mientras alguien necesite una buena patada en el culo y puedan ser ellos quienes la den.

Apodo: Chusma.

Secta: Pese a toda su rebeldía, el Clan Brujah normalmente se considera miembro de la Camarilla. A veces la Chusma joven imita el salvajismo del Sabbat, pero los Antiguos sostienen que la Torre de

Marfil les proporciona una estructura adecuada contra la que enfocar su rabia.

Apariencia: Muchos Brujah adoptan estilos y maneras que reflejan una actitud de rebelión. Pelo multicolor, cabezas rapadas, clavos, tachuelas, prendas fetichistas y camisetas con eslóganes insolentes pueden ser adecuados para un Brujah. Aunque no todos llevan el "uniforme": la Chusma normalmente disfruta llevando atuendos que buscan provocar. Algunos jóvenes Brujah prefieren dispositivos móviles como sus herramientas para la resistencia y pueden convocar un altercado con sólo tocar una pantalla.

Refugio: Puede que los Brujah sientan afinidad por una ciudad, pero raramente desarrollan estos lazos con localizaciones específicas. Así, en cualquier momento, un Brujah probablemente tendrá media docena o más de escondites, refugios y pisos disponibles. Normalmente, son viejos y están en malas condiciones hasta que el Brujah los necesita. Sus refugios pueden también albergar mortales que sigan la ideología del vampiro o su culto a la personalidad. Algo muy práctico: nunca viene mal tener un recipiente a mano en caso de emergencia.

Trasfondo: Al ser criaturas pasionales, los Brujah a menudo Abrazan sin pensárselo mucho, y sus Chiquillos tienden a ser un grupo dispar. A veces, Abrazan a quienes comparten una visión o entusiasmo similar por la misma causa que su futuro Sire. Otras veces, infligen el Abrazo a aquéllos de ideología opuesta, maldiciendo al rival con el vampirismo como castigo.

Creación de Personaje: Los Brujah normalmente (aunque no exclusivamente) provienen de mortales con personalidades violentas o rebeldes. Sus Naturalezas y Conductas son a menudo similares, ya que los Brujah tienen poca paciencia para los engaños. Tienden hacia los Atributos Físicos, con los Sociales y Mentales bastante igualados. Muchos prefieren las Técnicas y Talentos, pero la mayoría respeta los Conocimientos que los hacen algo más que matones. Contactos, Aliados y Rebaño son Trasfondos comunes.

Disciplinas de Clan: Celeridad, Potencia, Presencia.

Debilidades: Las mismas pasiones que inspiran a los Brujah a la grandeza o la depravación, si se mantienen sin restricciones, pueden llevarles a una rabia incandescente: las dificultades de las tiradas para resistir o guiar el Frenesí (ver pág. 290) son dos puntos superiores a las normales. Además, un Brujah nunca puede gastar Fuerza de Voluntad para evitar el Frenesí, aunque puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para intentar controlar un Frenesí que ya haya comenzado.

Organización: Ciertas causas ascienden y caen entre la élite Brujah, pero algunas de las más persistentes son las llamadas Idealistas e Iconoclastas. Los Iconoclastas quieren destruirlo todo, mientras que los Idealistas disfrutan resolviendo los problemas a través de la teoría. Esto evoca las raíces clásicas de los Brujah como reyes filósofos, y los más Idealistas están entre las filas de los Brujah Ancillae y Antiguos.

Estereotipos

Assamitas: *¿Rápidos, invisibles, fanáticos y quieren beberse mi puta Sangre? Suena como algo que hacer a los demás.*

Gangrel: *Mucho respeto, mientras estemos de acuerdo en que es mutuo.*

Giovanni: *Si tienes que hacer tratos con uno de esos asquerosos espagueti, ya has perdido.*

Lasombra: Not speak *Ventrue con diferente sombrero.*

Malkavian: *¿Confiar en uno de ellos? No. ¿Encontrar algo en común? Puede.*

Nosferatu: *Es mejor que uno te cuente a ti las mierdas de otro que no al revés, así que sé bueno.*

Ravnos: *Te apuesto a que puedo lanzar a uno más lejos que tú.*

Seguidores de Set: *La manzana no cae lejos del árbol, y el árbol deberían haberlo cortado hace mucho tiempo.*

Toreador: *Si puedes atrapar a uno, mira a ver si te la chupa. Puede que al fin y al cabo sirvan para algo.*

Tremere: *Si uno de estos Brujos empieza a mirarte raro, será mejor que puedas acercarte a él antes de que tu Sangre empiece a arder.*

Tzimisce: *Asquerosos viejos murciélagos que tienen garras donde antes tenían la polla. Por lo menos normalmente son honestos.*

Ventrue: *Bota, te presento a cara.*

Caitiff: *Enséñales algo, y quizás te devuelvan el favor.*

Camarilla: *Normalmente funciona cuando la empujamos en la dirección correcta.*

Sabbat: *Darle vuestra alma al Diablo os convierte en esclavos, so capullos.*

Anarquistas: *Montaos en el carro y vayamos a hacerle un agujero nuevo al culo del Príncipe.*

Cita: *Te daré ventaja. Tú eres la tortuga y yo soy la liebre. Una liebre muy cabreada con ganas de joder al mundo, con unas cuantas cuentas pendientes y una sed como la del mismísimo Diablo.*

Gangrel

Un destello de ojos rojos en la oscuridad, el olor almizcleño de un depredador, un brillo de colmillos, el sonido de la carne al desgarrarse: éstas son las marcas de la presencia de los Gangrel. Más que ningún otro Clan, los Gangrel se parecen a las bestias asociadas con las leyendas de vampiros: murciélagos, lobos y otras criatura de la noche. De hecho, los Forasteros pueden desarrollar la habilidad de transformarse en ésas y otras formas más primitivas.

Los Gangrel comparten también otras características en común con los animales. Muchos rechazan los elaborados constructos sociales de la Estirpe y la Grey. Algunos prefieren moverse solos o en pequeñas manadas o coteries. La mayoría son duros y, cuando los presionan, feroces. Al sucumbir a las depredaciones de la Bestia, adquieren algunos rasgos que recuerdan al reino animal.

Como Clan, son precavidos y distantes. La mayoría preferiría pasar sus noches acechando presas o haciendo el salvaje por azoteas antes que atendiendo a los edictos de los Príncipes o presionando para que se les reconozca un dominio. Mantienen una relación tensa con el resto de la Estirpe y están entre quienes más frecuentemente se convierten en Anarquistas o Autarcas. En algunos lugares, los Gangrel han abandonado colectivamente la pertenencia a cualquier Secta (en la medida que los Gangrel hacen algo colectivamente).

La Jyhad parece menos pronunciada entre los Gangrel que entre el resto de los Clanes y los Forasteros tienen poco interés en el conflicto eterno. Las diferencias entre los Gangrel a menudo son acerca de fronteras entre dominios y derechos de Caza en lugar de desconfianza generacional, y las cosas que preocupan a los jóvenes Forasteros son las mismas que preocupan a los Ancillae e incluso a los Antiguos Gangrel. Aun así, sería difícil considerar amigables las relaciones entre generaciones diferentes, excepto en situaciones en las que Sire y Chiquillo estén aislados. La Bestia siempre sospecha de quienes puedan arrebatarle el sustento.

Apodo: Forasteros.

Secta: Los Gangrel pertenecen, al menos nominalmente, a la Camarilla, pero siempre han tenido una facción muy ruidosa que rechaza la pertenencia a cualquier Secta. Afirman que juegos políticos y estructuras sociales no aportan nada a su naturaleza primaria.

Apariencia: El propio aspecto no es una de las prioridades de la mayoría de los Gangrel, cuya apariencia es, a menudo, más cuestión de las circunstancias que de una decisión. La Debilidad del Clan puede modificarla en gran medida, tanto como una larga no-vida en los lugares

que convierten en sus refugios, que suelen carecer de comodidades modernas.

Refugio: Habitualmente, los Gangrel se guarecen donde pueden ante la amenaza de la salida del Sol. Los que tienen refugios permanentes normalmente tienden a lo funcional: cualquier lugar desde una cueva a un callejón puede servir de refugio a un Gangrel, sin tener apenas signos que lo identifiquen como territorio personal (hasta que es demasiado tarde para el desafortunado intruso).

Trasfondo: Los Gangrel Abrazan igual que buscan presas: tras largas Cacerías en las que el futuro Chiquillo ni siquiera sabe que lo están siguiendo. Crear un Retoño significa compartir recursos limitados, así que cada relación entre Sire y Chiquillo es única y significativa. Los Forasteros Abrazan porque escogen al individuo, no por capricho o por imprudencia. Aquéllos que se ganan su atención son duros, física o emocionalmente.

Creación de Personaje: La autosuficiencia es la marca de los Gangrel, y la mayoría tiene Arquetipos de personalidad independientes o solitarios. Los Atributos Físicos son, de lejos, los más comunes, así como los Talentos con algunas nociones de Técnicas y Conocimientos. La mayoría de los Gangrel se centra más en las Disciplinas que en los Trasfondos, prefiriendo confiar en sí mismos antes que en otros. Los Gangrel casi nunca tienen puntuaciones significativas en Recursos, Influencia o Criados.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Fortaleza, Protean.

Debilidades: Siempre que un Gangrel entra en Frenesí, adquiere una característica animal temporal (que puede reemplazar una existente). Una zona con pelo, un ligero aletargamiento tras alimentarse, incomodidad entre multitudes: todos éstos pueden ser signos que marquen a un Forastero tras un Frenesí. Estos rasgos no tienen por qué ser únicamente físicos: pueden afectar también al comportamiento. Los jugadores deberían trabajar con el Narrador para decidir qué nueva característica animal se adquiere (en las situaciones en las que el instinto de luchar o huir pueda ser relevante). Con el tiempo, o ante situaciones extraordinarias, una característica animal en concreto puede hacerse permanente, apareciendo una nueva con el siguiente Frenesí. Una buena guía es que cada rasgo de Frenesí tenga un efecto en términos del sistema (como una reducción temporal de la puntuación de un Atributo Social o una pérdida permanente de Humanidad), aunque algunos Narradores pueden preferir que los rasgos tengan únicamente efectos a nivel narrativo.

Organización: Hay reuniones regionales de Gangrel basadas en costumbres étnicas o culturales. Son eventos informales, orientados más al intercambio de información y a festejar que a hacer progresar cualquier plan secreto. Aparte de estas reuniones infrecuentes, casi toda la organización de los Gangrel es principalmente local, si es que existe alguna en absoluto, desde parejas de Sire y Chiquillo a terribles manadas centradas alrededor de un poderoso Forastero.

Estereotipos

Assamitas: *Arráncales la puta cabeza y el cuerpo morirá.*

Brujah: *No diría que "confiamos" en ellos. Más bien, entendemos que tenemos un enemigo común.*

Giovanni: *Trato de mantener la costumbre de no seguir hablando con las cosas una vez las he matado.*

Lasombra: *No temo a la oscuridad, así que será mejor que tengas algo bajo esa capa.*

Malkavian: *Diez litros de sinsentidos en una jarra de un litro.*

Nosferatu: *Si se ponen nerviosos, sal de ahí a toda velocidad.*

Ravnos: *Si empieza a llamarte hermano, saca tus garras y explícale tu punto de vista. Es la única manera de que lo entiendan.*

Seguidores de Set: *Si huele a carroña, no quiero tener nada que ver con ello.*

Toreador: *Asume que quieren algo de ti cuando se rebajen a tu nivel.*

Tremere: *Lucha o huye con los hombres grises. Escoge con cuidado.*

Tzimisce: *Cuando veo una cáscara llena de gusanos, soy suficientemente listo para saber que está podrida.*

Ventrue: *Si quieres responder ante un amo, puedes escoger peor… pero no mucho.*

Caitiff: *A no ser que se hagan valer, ¿quién necesita otra boca que alimentar?*

Camarilla: *Barco con tormenta, en cualquier puerto entra, supongo.*

Sabbat: *Basura evangélica y santurrona.*

Anarquistas: *Casi. Casi lo han pillado.*

Cita: *Éste no es lugar para ti, y es demasiado tarde para volverse atrás.* Corre, *hombrecillo.*

Giovanni

Tras ganar prominencia durante el Renacimiento veneciano, la familia Giovanni construyó su fortuna sobre el ascenso de la clase media y los rápidos beneficios de la banca y el comercio en el Mediterráneo (y las empresas criminales que los acompañaban). Sin embargo, al desear el *paterfamilias* aún más poder, junto con el progreso de la familia vino el orgullo y, con éste, el horror. En la cima de su poder mortal, Augustus Giovanni se dedicó al arte de controlar a los muertos, ganándose así el Abrazo de un Antediluviano hoy olvidado. Junto con un cónclave de conspiradores, los Giovanni hundieron en el olvido a un Clan y construyeron su propio legado sobre el cadáver.

Desde esas primeras noches, los Giovanni no han aceptado límite alguno a sus ambiciones, a pesar de la oposición de los Vástagos de fuera de su Clan y de una merecida reputación como "Vástagos Diabólicos". Estudiaron artes prohibidas, volviéndose formidables en el manejo de la *nigromancia*, que les permitió tener poder sobre los espíritus de los muertos, y la degeneración siguió a los rituales impíos. Hoy en día, los Giovanni son conocidos por el aislacionismo de su Clan y las prácticas incestuosas con las que lo perpetúan. Unas pocas familias y grupos externos están bajo su protección, pero la gran mayoría del Clan proviene de su corrupta familia mortal. Ésta sigue medrando a pesar de sus abominables caprichos, y ha amasado una enorme fortuna mediante el crimen, la política y los secretos de los muertos, la cual los mantiene en su posición de degradada opulencia.

En público, los Giovanni hacen gala de gran humildad y respeto. En parte es un hábito secular, adquirido cuando los otros Clanes cazaban a los Necromantes usurpadores (y mantenido para preservar su duramente ganada neutralidad en el conflicto entre la Camarilla y el Sabbat). Otra cosa es el guante de terciopelo cubriendo el puño de hierro de su auténtica naturaleza, notable por doblegar tanto a fantasmas como a mentes y cuerpos para que se rindan a sus necesidades. Según los Giovanni, tanto Príncipes como Arzobispos les deben favores, y cualquiera con algo que ofrecer puede ganar su patrocinio.

En su mayor parte, los Giovanni apenas participan en la Jyhad, pues buscan sus propios objetivos: cultivar su fortuna y asentar los cimientos de su poder en las tierras tras el velo de la muerte. Los ajenos a la familia rara vez comprenden los objetivos de los Necromantes, pues sólo los más fieles a los Giovanni saben que el Clan quiere llevar el mundo a un estado en donde muertos y vivos se mezclen. Y, con su maestría en la Necromancia, los Giovanni estarían en posición de gobernarlos a todos.

Apodo: Necromantes.

Apariencia: Exteriormente, los Giovanni visten con discreción y buen gusto. La mayoría proviene de su familia mortal original y no sólo son de piel aceitunada como muchos italianos, sino que también presentan algunos rasgos heredados de su familia. Quienes no son parientes cercanos son fáciles de identificar, y se visten como sea costumbre en la región de su rama familiar.

Refugio: La fortuna de los Giovanni es evidente en sus refugios, que suelen ser villas o lujosas fincas. Los Necromantes a menudo tienen objetos de valor en ellos, desde galerías de arte a expositores de joyas. Muchos Giovanni tienen además refugios secundarios, donde pueden tener complejas criptas necrománticas o ser sencillamente pisos en los que ocultarse si fuera necesario.

Creación de Personaje: Los Giovanni habitualmente tienen Conductas sociables y profesionales que ocultan crueles Naturalezas retorcidas durante su educación. Los Atributos Mentales o Sociales son generalmente primarios, aunque algunos "soldados" de la familia prefieren los Físicos. El mismo énfasis hace que se primen los Conocimientos o los Talentos, dependiendo de la propensión personal. La parte del Clan que prefiere los Trasfondos prácticos (particularmente, los relacionados con los bienes materiales y el ejercicio de su influencia) diverge de quienes prefieren el poder prohibido de las Disciplinas. Pocos Giovanni podrían ser descritos como equilibrados.

Disciplinas de Clan: Dominación, Necromancia, Potencia.

Debilidades: El Beso de los Giovanni causa un dolor insoportable a los mortales que lo reciben. Si uno de ellos no es cuidadoso, su víctima podría morir a causa del *shock* y la agonía antes de ser desangrado completamente. Cuando un Giovanni se alimenta de un mortal, hace el doble de daño que infligiría el Beso de otro vampiro. Por ejemplo, si un Giovanni toma un punto de Sangre de un recipiente mortal, la víctima sufre dos niveles de Salud de daño. Como resultado, tienden a utilizar bancos de sangre y otros medios de alimentarse menos problemáticos.

Organización: Piramidales como pocos otros Clanes, los Necromantes tienen una estructura en la cual las decisiones las toma el aún (presuntamente) activo progenitor del Clan, Augustus. La familia mantiene un enorme *palazzo* llamado el Mausoleo en Venecia, donde tanto Antiguos como Retoños bailan al son que marcan los vetustos vampiros moviendo los hilos del Clan. La estructura de éste es familiar, con las complicaciones añadidas que ofrecen la degeneración y el vampirismo. El incesto, la adoración de los ancestros, la necrofilia, los cultos al remordimiento y anormales relaciones en las que padres y abuelas son Chiquillos de su propia descendencia, enmarañan aún más Clan y familia y quiebran la mente de muchos Giovanni aún antes de transformarse en Vástagos.

Estereotipos

Assamitas: *Cuidado, todo el dinero del mundo no puede comprar un pasaje de vuelta de la tumba.*

Brujah: *Aliados baratos o enemigos irascibles.*

Gangrel: *Déjalos con su barro y su miseria.*

Lasombra: *Como nosotros, están con un pie en el mundo temporal y otro pie en el de lo oculto.*

Malkavian: *Una vez se conviertan en polvo, no tendrán que sufrir su locura nunca más.*

Nosferatu: *Los muertos cuentan historias, y las Ratas de Alcantarilla tienen muchas historias que contar.*

Ravnos: *Los Vástagos tienen toda la eternidad para hacer con sus destinos lo que deseen, ¿y ésta es la manera en la que deciden emplearla?*

Seguidores de Set: *Peligrosas reliquias engañadas por una comprensión primitiva de lo que yace más allá del Manto.*

Toreador: *Cuán trágico es el Vástago que está tan desesperadamente aterrado de lo que es en realidad.*

Tremere: *Nosotros no sacralizamos la historia que nos hizo quienes somos. Así que, ¿por qué ellos sí?*

Tzimisce: *El gusano que se alimenta de su propia carne finalmente morirá de hambre.*

Ventrue: *A menudo olvidan que Maquiavelo trabajó para los Borgia y los Médici.*

Caitiff: *Sin conocer sus orígenes, ¿qué pueden importar?*

Camarilla y Sabbat: *Déjalos tener su guerra sin fin; mientras tanto, nos haremos ricos vendiendo a cada bando lo que necesita para continuar con sus esfuerzos.*

Anarquistas: *Hasta que construyan algo duradero de importancia, seguirán siendo la hermana más fea.*

Cita: *Has malinterpretado la situación si crees que es importante para mí que estés vivo.*

LASOMBRA

Para la mente de los Lasombra, es mejor reinar en el infierno que servir en el cielo. El miedo, el Frenesí, la capacidad de determinar si otro vive o muere: éstas son las raíces del poder que los Lasombra tienen en tan alta estima. Mientras otros vampiros tratan en vano de mantener a la Bestia bajo control o ceder completamente ante ella, los Lasombra golpean a la Bestia hasta que la someten, invocándola cuando les conviene pero dejándola atrapada en su interior cuando desean controlarse.

Es debido a estas predilecciones que los Lasombra se consideran una "nobleza oscura", una aristocracia de la noche que escoge la supremacía de los Cainitas por encima de la veneración de la Mascarada. Con respecto a ideas tales como redención o salvación son cínicos en el mejor de los casos, y gran parte de la pompa que formó la actitud del Clan antes de la existencia del Sabbat permanece sólo como la más negra ironía o una burla abierta. No obstante, los Lasombra todavía aprecian la grandeza y los rituales de la Iglesia y de la aristocracia; además, el Clan fue fundamental no sólo al establecer muchos de los rituales del Sabbat, sino también las instituciones que evitan que éste sucumba al caos cada noche.

Tanto si se ven como instrumentos de Dios o como desterrados de Su creación, los Lasombra creen que tienen un deber (ya sea con su Secta, Clan, manada o incluso simplemente con ellos mismos), y el compromiso con sus responsabilidades les otorga una retorcida sensación de servir a una causa. Incluso un cabezapala Lasombra puede considerarse a sí mismo superior a los demás; un sorprendente número de los Lasombra Abrazados en masa sobreviven, quizás gracias a la intervención de sus Sires.

Aunque la noche pertenece a todos los Vástagos, los Lasombra han nacido realmente en la oscuridad, hasta el punto de que el propio nombre de su Clan manifiesta sus lazos con las sombras. Suya es la Disciplina Obtenebración, y les permite manipular el material del que están hechas las sombras y la oscuridad, e incluso llegar más allá de la oscuridad del mundo físico e introducirse en el Abismo que yace tras ella.

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

Secta: El Sabbat sería muy diferente sin la influencia de los Lasombra, y sigue siendo su Clan más prominente. Los jóvenes Lasombra a menudo tienen prometedores comienzos como Ducti o Sacerdotes del Sabbat, dirigiendo a sus compañeros a la lucha o demostrando su dominio sobre la Bestia.

Apariencia: Los Lasombra suelen ser atractivos. Ya sea por la ascendencia española, italiana o morisca asociada con el Clan, o por trasfondos modernos más cosmopolitas, los Guardianes mantienen una figura imponente. Su ropa a menudo es conservadora o religiosa, procedente de años de ceremonia y fiel ritual. Raro es el Lasombra que no puede al menos manipular las sombras para escenificar una entrada dramática o una pose enigmática.

Refugio: La obligación del liderazgo conduce a muchos Lasombra jóvenes a mantener Refugios Comunales con otros miembros de su manada. Los Guardianes más ricos y los que son anteriores a la Secta a menudo tienen sus propios refugios, ya sean *suites* en siniestros áticos o enormes villas del Viejo Mundo.

Trasfondo: Los futuros Sires del Clan Lasombra buscan tanto erudición como ambición en sus Chiquillos potenciales. Así, muchos Lasombra tienen antecedentes profesionales y presentan personalidades extrovertidas e incluso agresivas. El mérito a los ojos de sus Sires lleva lejos a los Retoños Lasombra, y los Guardianes no dudan en purgar sus filas de Chiquillos defectuosos, vagos o groseros.

Creación de Personaje: Los Lasombra suelen tener Naturalezas y Conductas dispares. Los Atributos Sociales y Mentales son los primarios con la misma frecuencia. Los Atributos tienden a ser escasos y a estar especializados, como muestra de las pericias individuales. Los Guardianes se interesan por todo tipo de Trasfondos por igual en (inicialmente) pequeñas cantidades, para poder diversificarse mejor.

Disciplinas de Clan: Dominación, Obtenebración, Potencia.

Debilidades: Los vampiros Lasombra no tienen reflejo. Ya sea en un espejo, en un cuerpo de agua, sobre una superficie pulida o en el retrovisor de un taxi, la imagen de los Guardianes no se refleja.

Organización: Para los Lasombra, las noches de la alta aristocracia nunca acabaron, y los títulos y cargos que un observador moderno podría asociar con el pasado aún tienen gran peso entre los Guardianes. Un complejo sistema de patronazgo, tutelaje y linaje caracteriza al Clan, similar al de cortes e iglesias de siglos pretéritos. Los Chiquillos se benefician enormemente de los Sires más estimados y viceversa, mientras que los actos que confieren estatus en la Secta o en el Clan también pueden elevar a los compañeros del Lasombra siempre que asocie su éxito con ellos.

Estereotipos

Assamitas: *Se creen leones pero sólo poseen los hábitos de los chacales.*

Brujah: *Insolentes muchachos rabiando por su caída en desgracia a causa de una profecía autocumplida.*

Gangrel: *Toda sociedad necesita sus bestias de carga.*

Giovanni: *Su pútrido interior se manifiesta en cada una de sus acciones.*

Malkavian: *Un bufón no se sienta a cenar en la mesa de los señores.*

Nosferatu: *Son mártires, no monstruos, y sus rostros son los estigmas que deben llevar.*

Ravnos: *Basura, válida sólo para dar ejemplo.*

Seguidores de Set: *Mira demasiado profundamente en la oscuridad, serpiente, y encontrarás que tiene los medios para aplastarte.*

Toreador: *Una rosa sacada de su jardín permanece hermosa durante poco tiempo antes de convertirse en polvo.*

Tremere: *Rinden pleitesía sólo a sí mismos y cosecharán una justa recompensa por el sacrilegio que practican.*

Tzimisce: *Aunque compartamos una meta común, una bandada de cuervos es siempre un mal augurio.*

Ventrue: *Qué esfuerzo tan inútil, utilizar el cetro de los reyes sólo para esconderse de sus inferiores.*

Caitiff: *Los señores siempre han engendrado bastardos, y siempre los han escondido como pruebas de su vergüenza.*

Camarilla: *¿A quién le gustaría vivir en un castillo que cerrara sus puertas por miedo a los campesinos rebeldes?*

Sabbat: *Imperfecto, y por tanto siempre necesitado de mayores esfuerzos.*

Anarquistas: *Nunca deben de ser iguales: es suficiente con que lo crean.*

Cita: *Blandir las sombras es una prolongación del control de la oscuridad en la que todos somos Abrazados.*

Malkavian

Los Malkavian están doblemente malditos: una vez por la maldición de ser Vástagos y otra, por la extrema confusión que perturba sus corazones y mentes. Tras el Abrazo, todo Malkavian se ve afectado por una locura insuperable que quiebra su comportamiento noche tras noche a partir de ese momento, llenando su no-vida de locura. Algunos lo consideran una forma de percepción oracular, mientras que otros simplemente los consideran peligrosos.

Que nadie se engañe: la locura de los Lunáticos es un alienante y doloroso fenómeno que causa aislamiento, pero que ocasionalmente les otorga un destello de comprensión o un punto de vista hasta entonces desconocido. Esta locura puede tomar la forma de una enfermedad mental clínica o puede ser una forma de hipersensibilidad de los sentidos que otros desconocen tener; un titiritero sobrenatural moviendo los hilos del Malkavian o la sensación de que el Lunático está de algún modo más avanzado evolutivamente. Un Malkavian puede creer ser una idea que ha cobrado forma física o el avatar de un concepto que el Mundo de Tinieblas aún ha de encontrar. Puede ser un psicópata salvaje e imparable, o puede ser un individuo mayormente lúcido que a veces queda catatónico por miedo a un cataclismo cósmico inminente.

Su precaria estabilidad dificulta que los otros Vástagos (o cualquier mortal con el que se encuentren) interactúen con los Malkavian. El Clan a veces se recrea en elaboradas, terroríficas y peligrosas "bromas" que los ayudan poco a ganarse la simpatía de los demás vampiros. Estos incidentes en teoría sirven para educar al objetivo, pero a menudo la lección puede perderse entre los intentos del vampiro de ponerse a salvo y la incapacidad para analizar la lógica interna del Malkavian. Bromas comunes podrían ser reemplazar la puerta del refugio de un banal Toreador por una guillotina, redistribuir la fortuna de un Antiguo Brujah mientras éste se encuentra en el Elíseo o, incluso, dar información de dónde se reúnen los Nosferatu a un cazador. Los Vástagos temen y odian la palabra "broma" casi tanto como a los mismos Lunáticos.

Apodo: Lunáticos.

Secta: En sus momentos de lucidez, los Malkavian ofrecen puntos de vista poco ortodoxos y hacen de abogados del diablo para la Camarilla, ofreciendo sus visiones y su singular comprensión para cortar las redes de engaños. Los Príncipes y Primogénitos toleran a los Lunáticos en diverso grado, pero el Clan como entidad siempre ha apoyado a la Torre de Marfil.

Apariencia: Pese a que los Malkavian pueden provenir de cualquier cultura, la locura que sigue al Abrazo tiende a dirigirlos a extremos en cuanto a su aspecto. Pueden aparecer desaliñados, heridos o, simplemente, sucios. Podrían llevar aún las mismas ropas de la noche de su Abrazo o haberlas robado de una lavandería o una

tienda durante un momento de confusión o fuga disociativa. Por supuesto, es igual de posible que los Malkavian sean meticulosos y estrictos con su apariencia, tratando obsesivamente de parecer lo más normales posible.

Refugio: La coherencia es rara entre los Malkavian. Para ser simples, establecen sus refugios donde creen conveniente, donde pueden y donde son capaces de recordar. Un número significativo de ellos literalmente no tienen hogar, pasando cada noche donde les permite el cansancio o los rayos del Sol. Otros pueden ocupar permanentemente la suite presidencial en un elegante hotel, un piso *okupado* en los Yermos, el dispensario de la prisión del condado o un cuarto de limpieza en un lugar histórico emblemático.

Creación de Personaje: Conceptos y Arquetipos solitarios, extraños y desviados son los que prevalecen entre los Malkavian, así como los Atributos Mentales (con el ocasional loco de Sociales primarios o el maníaco de Físicos primarios que se oculta entre sus filas). Normalmente los Talentos y Conocimientos son los más populares entre los Malkavian. Los Trasfondos tienden a ser o bien diversos y bajos, o bien pocos y altos, lo que representa cómo los Malkavian dan tumbos por su no-vida. Las Virtudes, la Humanidad y las Sendas a menudo cambian rápidamente, siguiendo generalmente los pasos de su Fuerza de Voluntad.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dementación, Ofuscación.

Debilidades: Todos los miembros del Clan Malkavian sufren un Trastorno incurable y permanente. Pueden adquirir y recuperarse de cualquier otro Trastorno, y pueden gastar Fuerza de Voluntad para aminorar los efectos del Trastorno durante una escena, pero nunca pueden recuperarse por completo de su Trastorno original.

Organización: Hay más rumores que verdad en lo que concierne a la organización de los Malkavian, y circulan todo tipo de historias horribles que describen el funcionamiento del Clan. Unos dicen que todos los Lunáticos comparten una mente de colmena; otros proclaman que de hecho es la persistente consciencia del progenitor del Clan, Malkav. Incluso algunos dicen que una red de locura pone a todos los Malkavian en contacto entre ellos y que es la causa de su incapacitante demencia. Por encima de todo, los Malkavian demuestran ser inescrutables e inesperados. Una noche, todos ellos caen en Frenesí al verse unos a otros, mientras que a la siguiente todos convergen a la vez en el refugio del Sheriff y lo acusan de amparar a espías del Sabbat. ¿Quién sabe cómo se extiende la "enfermedad de la información" o las costumbres del Clan?

Estereotipos

Assamitas: *Hay algo halagador en lo que hacen. Como si yo fuera una pequeña parte de su Dios.*

Brujah: *No puedes esconder tus cuernos, hombre-diablo.*

Gangrel: *Clava la cola en el… ¡AY, AY, AY, JODER!*

Giovanni: *Cenizas, cenizas, todos caemos y nos alzamos, y bailamos con los fantasmas.*

Lasombra: *Una hiena nunca escoge ser una hiena, creo.*

Nosferatu: *He tenido sueños con las cosas que les dan caza en sus oscuras y húmedas madrigueras, y es en lo que cada uno de nosotros podemos convertirnos, si no somos cuidadosos.*

Ravnos: *Parece diferente dependiendo de si cierro mi ojo izquierdo o el derecho.*

Seguidores de Set: *Si caminan hacia occidente, deberían de encontrar el Sol antes de que se ponga.*

Toreador: *Hechos de piezas de las personas que han herido. Cada vez que se alimentan menguan un poco.*

Tremere: *Si puedes borrar esas letras de sus frentes, se detendrán sobre sus pasos.*

Tzimisce: *Traté de espolvorear sal sobre la cola de uno de ellos y me arrancó la mano de un mordisco.*

Ventrue: *Os haré un nuevo y delicado traje, mi emperador.*

Caitiff: *Yo no he sido.*

Camarilla: *Cuando todo lo que haces es mirar detrás de ti, nunca te das cuenta de que la puerta frente a ti está cerrada.*

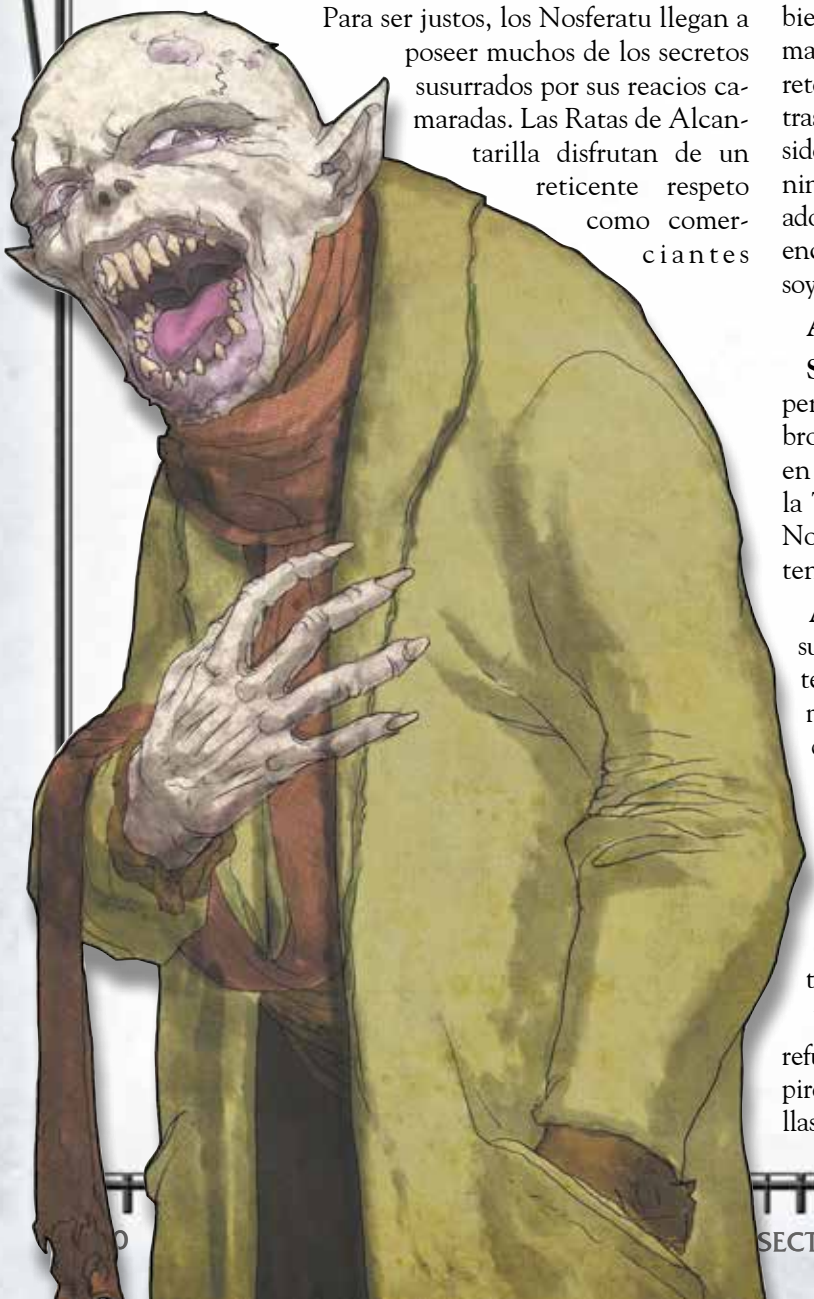
Sabbat: *Tienen la respuesta, pero no entienden el acertijo en sí.*

Anarquistas: *Todos vendrán de Saba cargados de oro e incienso.*

Cita: *Estaba tratando de transformar el agua en vino. ¿De dónde cojones ha salido toda esta sangre? Oh, bueno, quien guarda, halla.*

NOSFERATU

Quienes dudan que el Abrazo sea una maldición sólo tienen que mirar a los Nosferatu. El Abrazo deforma a los miembros de este Clan convirtiéndolos en horribles monstruos retorcidos por la marca de Caín. Como tales, merodean y se ocultan en las sombras, y a menudo causan la ira y la burla de otros Vástagos por su horripilante aspecto. Otros están tan aterrorizados o asqueados por los Nosferatu que estos retorcidos Vástagos apenas tienen interacción social alguna.



Para ser justos, los Nosferatu llegan a poseer muchos de los secretos susurrados por sus reacios camaradas. Las Ratas de Alcantarilla disfrutan de un reticente respeto como comerciantes de información de los Vástagos, dada su capacidad para el sigilo y el hecho de que muchos Vástagos los ignorarían antes que prestarles atención. Los Nosferatu hábiles aprovechan al máximo esta situación, utilizando la hipocresía de otros vampiros en su provecho.

A grandes rasgos, la condición de los Nosferatu es solitaria y aislada. Cómo reaccionan a la Maldición de Caín varía según su actitud y resistencia mental, pero es difícil ser objeto de una repulsión absoluta y no dejar que esto cambie tu disposición hacia el resto de los Vástagos de alguna manera. Algunas Ratas de Alcantarilla son crueles, tan retorcidas en su interior como lo son en su exterior, mientras que otras son criaturas trágicas y desgraciadas, que han sido malditas con una eterna condición de marginados sin ninguna capacidad de elección. Algunos de ellos incluso adoptan el papel de profetas o avatares de los Condenados, encarnado físicamente el fantasmagórico acertijo, "Bestia soy, para en bestia no convertirme".

Apodo: Ratas de Alcantarilla.

Secta: Al menos nominalmente, el Clan Nosferatu pertenece a la Camarilla, aunque muchos de sus miembros se vuelven Autarcas o apoyan a los Anarquistas en lugar de navegar por el mezquino laberinto social de la Torre de Marfil. Algunos incluso mantienen que los Nosferatu necesitan a la Camarilla porque sin ella no tendrían compradores para su tráfico de secretos.

Apariencia: El horror físico es el sino de los Nosferatu y sus inquietantes deformidades son incontables. No existen dos Nosferatu que compartan exactamente las mismas malformaciones, y el Clan es una feria de monstruos llena de miembros atrofiados, protrusiones dentales, rostros infernales, espinas bífidas, caras arruinadas, apéndices espasmódicos e incluso rasgos que apenas se dan entre los mortales de los que proceden los Nosferatu. Las Ratas de Alcantarilla suelen esconder estas malformaciones bajo mantos y andrajos sin forma, pero algunos disfrutan de la incomodidad que causa su presencia y no se molestan en ocultarlas. Puede que incluso las enfaticen.

Refugio: Los Vástagos Nosferatu a menudo tienen sus refugios lejos del desdén y el desprecio del resto de los vampiros. Tanto si construyen sus madrigueras en las alcantarillas que sugiere su apodo como si esculpen un vasto nido de

pesadilla en lo alto del campanario de una iglesia en ruinas, las Ratas de Alcantarilla valoran el secretismo y prefieren estar en su refugios lejos de sus enemigos. Los Nosferatu de comportamiento más humilde pueden ocultarse en un edificio abandonado en un callejón poco transitado. Mientras esté lejos de los demás Vástagos, es un buen refugio.

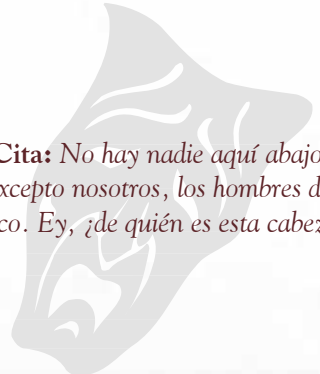
Trasfondo: Las Ratas de Alcantarilla se dividen principalmente en dos categorías. Algunos Nosferatu Abrazan a los dañados, defectuosos, parias o canallas, ya que sienten cierto grado de afinidad con ellos. Otros Abrazan por resentimiento, arrastrando a los bellos o privilegiados a un infierno inmortal de desfiguración y monstruosidad.

Creación de Personaje: Muchos Nosferatu poseen Conceptos, Naturalezas y Conductas solitarias y marginadas. Prefieren los Atributos Físicos y Mentales sobre los Sociales, y tienden a ser equilibrados en cuanto a los Talentos, Técnicas y Conocimientos. Los Nosferatu prefieren especializarse en lugar de generalizar en los Trasfondos, favoreciendo aquéllos que conllevan favores o información como Aliados, Contactos, Mentor e incluso un poco de Influencia.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Ofuscación, Potencia.

Debilidades: Todos los Nosferatu tienen una puntuación de Apariencia de cero y nunca pueden mejorarla. Táchala de la hoja de personaje. Las tiradas que utilicen el Rasgo de Apariencia son inherentemente difíciles para estos horrendos Vástagos.

Organización: Ocasionalmente, una coterie de Nosferatu se convierte en una hermandad o en un culto, por lo general fundadas en torno a una remota madriguera. Estas coteries pueden extenderse formando vastos "reinos" de Ratas de Alcantarilla, que normalmente existen sin el conocimiento del Príncipe o Arzobispo de un dominio. Los Nosferatu están entre los Vástagos que con más frecuencia comparten un refugio comunal, aunque sólo sea por la protección que confiere el número. Asimismo, los Nosferatu comparten información entre ellos a través de otras redes (ya sean digitales, personales, ocultas o algo menos definible) que desafían la comprensión de otros Vástagos.



Cita: *No hay nadie aquí abajo, excepto nosotros, los hombres del saco. Ey, ¿de quién es esta cabeza?*

Estereotipos

Assamitas: *Secretos a cambio de amnistía parece un buen trato.*

Brujah: *Emite chorros de chispas. No te apuntes a la cara. Mejor apunta a otro gilipollas.*

Gangrel: *Tenemos cosas en común al ser ambos marginados, pero eso no significa que no debas ser cauteloso cuando estés con ellos.*

Giovanni: *Bajo las alcantarillas vemos un montón de mierda, pero nunca tanta como cuando un Giovanni se dirige a nosotros.*

Lasombra: *Trato de mantenerme en las sombras, pero saldría a la luz de las farolas si me enterase de que uno de esos bichos raros tiene mi número.*

Malkavian: *¿Ves mi cara? Eso es lo que parece la mente de esos maníacos. Excepto que aún están sangrando ahí dentro.*

Ravnos: *Camellos de mentiras, son grandes chivos expiatorios, pero sin lugar a dudas pueden guardar rencor.*

Seguidores de Set: *Quieren nuestras almas… normalmente sólo hasta que entienden el hedor de un alma Nosferatu.*

Toreador: *Véndeles a unos cotilleos de los otros y se sacarán los ojos. Es la única manera de sacarles provecho.*

Tremere: *Ni siquiera son vampiros, ¿sabes? Hicieron algo terrible en el pasado y ahora no pueden librarse de ello.*

Tzimisce: *Yo tengo esta pinta porque* debo *tenerla. Estos cabrones* escogen *tenerla. Ésa es la manera en la que la naturaleza dice: «mantente alejado».*

Ventrue: *Grandes y poderosos, hasta que te necesitan. Cóbrales el doble cuando te llamen. Pueden permitírselo.*

Caitiff: «Ni siquiera conocí a mi padre». *Un puto mar de lágrimas.*

Camarilla: *Maldita sea, creen que sus reivindicaciones de territorio se extienden a las alcantarillas.*

Sabbat: *O bien son monumentalmente crédulos o bien retorcidos hasta proporciones bíblicas; de cualquier manera, mejor cuanto más lejos.*

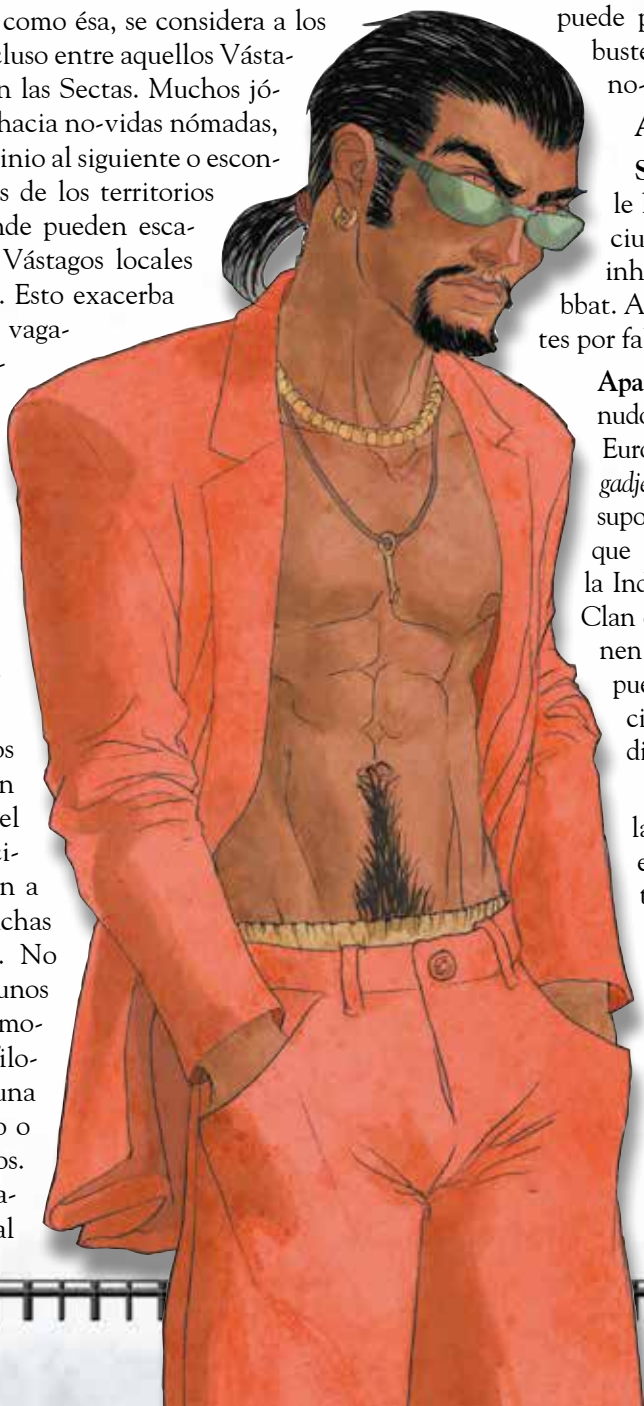
Anarquistas: *Seguro, compro lo que vendes. Durante esta noche, al menos.*

Ravnos

Los Ravnos se mueven como los rumores que los rodean. Son el ladrón en la noche, el *raksha* perseguido por el viento, las pesadillas demasiado temibles como para ser reales. Tanto si se los asocia con el pueblo romaní de Europa del Este o con los ladrones de tumbas *ghûl* del Asia occidental, la sociedad de los Vástagos carga a los Ravnos con prejuicios de podredumbre moral, suciedad y picaresca.

Con una reputación como ésa, se considera a los Ravnos marginados incluso entre aquellos Vástagos que no se alían con las Sectas. Muchos jóvenes Ravnos tienden hacia no-vidas nómadas, moviéndose de un dominio al siguiente o escondiéndose en los límites de los territorios establecidos desde donde pueden escapar si el sentir de los Vástagos locales se vuelve en su contra. Esto exacerba su reputación como vagabundos, gitanos y plagas errantes, pero los vampiros Ravnos se adaptan bien, prosperando en sus papeles de marginados. De hecho, muchos escogen convertirse en los terrores salvajes que los otros Vástagos creen que son.

Los más cultivados entre los Ravnos siguen una ideología propia del Clan inspirada en el ciclo de la reencarnación a la que se adhieren muchas creencias de la India. No obstante, entre algunos miembros jóvenes y amorales del Clan, esta filosofía se convierte en una inclinación al capricho o una excusa para el caos. Son estos últimos Vástagos los que dan un mal nombre a los Ravnos, pero incluso los devotos resultan extraños para muchos vampiros.



Los Ravnos practican una singular Disciplina conocida como Quimerismo que convence a sus enemigos de que ven cosas que realmente no existen. Ésta es la culpable de que los otros Vástagos piensen que los Ravnos comercian con mentiras y engaños, pero también puede probar ser la salvación de un Embustero y facilitar los caprichos de una no-vida marginal.

Apodo: Embusteros.

Secta: Al Clan Ravnos suele costarle hacer caso del riguroso orden de las ciudades de la Camarilla, y no posee el inherente amor por la violencia del Sabbat. Así, los Embusteros son Independientes por falta de una opción mejor.

Apariencia: Los Ravnos jóvenes a menudo provienen de población romaní de Europa del Este, con un escaso número de *gadje* (payos, "no gitanos") en sus filas. Se supone que los pocos Antiguos del Clan que pueden quedar tienen su origen en la India o en Oriente Medio. Dado que el Clan está muy extendido y que no mantienen un dominio central tradicional, no se puede decir que predomine una apariencia concreta, y cualquier Vástago mendigo puede ser de origen Ravnos.

Refugio: Muchos Ravnos toman la carretera en lugar de establecerse en refugios permanentes, viviendo temporalmente entre comunidades itinerantes, en moteles de carretera o incluso en vehículos. Cuando un Embustero echa raíces en un dominio, su refugio permanente a menudo está lejos de los territorios de los Vástagos de las altas esferas. Los refugios en guetos étnicos, suburbios industriales y lugares aislados son los más seguros y los que con más frecuencia utilizan los Ravnos.

Trasfondo: Los Ravnos están dispersos y son desconfiados, y aquellos Chiquillos que no tienden a la autosuficiencia no duran mucho. En muchos casos, un Embustero o bien nunca engendrará, o lo hará buscando compañía o seguridad, preocupándose poco por cómo se desenvolverá el Chiquillo como vampiro. Los Ravnos raramente buscan Chiquillos de forma activa, en lugar de ello los toman de entre aquéllos con quienes cruzan sus caminos en una noche cualquiera. Así, la reputación de vagabundos desafortunados tiende a seguir a los Embusteros.

Creación de Personaje: Las Naturalezas marginadas o egoístas son comunes en el Clan. Los Atributos Físicos y Sociales predominan, así como los Talentos y las Técnicas. Los Ravnos hábiles desarrollan un abanico de Trasfondos que les pueda dar ventaja cuando estén en movimiento o en una situación comprometida, como reservas de Recursos, un Dominio defendible y unos pocos Aliados y Contactos.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo.

Debilidades: Una historia turbulenta hace a los Ravnos esclavos de sus vicios. Cada Ravnos siente inclinación por un tipo de vicio (por ejemplo, la mentira, la crueldad o el robo). Cuando se le presenta la oportunidad de caer en ese vicio, el Ravnos debe satisfacerlo a menos que su jugador supere una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 6).

Organización: Los Ravnos son un Clan muy diseminado, con poco en común y la clara constatación de que cada Embustero mira primero por sus propios intereses. Dicho esto, a los Ravnos les gusta exagerar la camaradería y el ritual cultural del Clan, incluso aunque sepan que las promesas que se hacen son tan efímeras como los susurros en el viento nocturno. Se sabe que los Embusteros se han aliado contra enemigos comunes como Príncipes tiránicos o matanzas del Sabbat, pero estas alianzas se extinguen rápidamente una vez la amenaza desaparece.

Cita: *¿Qué? Eso no son huesos. Son campanillas. Todo va a salir bien. Relájate.*

Estereotipos

Assamitas: *La mitad del tiempo pienso que soportamos un montón de mierda porque otros vampiros piensan: «Todos los árabes son iguales», y nos confunden con estos gilipollas.*

Brujah: *Puedes meterte en un montón de problemas si uno de estos chupasangres se imagina que le hiciste algo malo mientras que todo lo que hacías era mirar a su chica.*

Gangrel: *Saben lo duro que es estar ahí fuera, y algunas veces incluso puedes convencerlos de que te den una tregua.*

Giovanni: *Vulgares, banales y blancos fáciles. Por supuesto, es probable que piensen lo mismo de nosotros.*

Lasombra: *Nadie llega a tener tantos humos a no ser que esté ocultando algo de lo que avergonzarse.*

Malkavian: *Ten cuidado. Puede que los engañes o puede que no, pero no son capaces de decidir entre ambas hasta el mismo momento en que se tragan el cebo o enloquecen por completo.*

Nosferatu: *Delátalos y tendrás una oportunidad.*

Seguidores de Set: *No hay justicia. La gente piensa que* nosotros *somos los demonios.*

Toreador: *Les encanta que les mientan, pero odian cuando alguien los avisa de que les has estado mintiendo.*

Tremere: *Ve con cuidado o estos capullos se beberán tu alma y te echarán la culpa a ti.*

Tzimisce: *No hay nada de malo con estos tíos que estacarlos en sus ataúdes y prenderles fuego no pueda arreglar.*

Ventrue: *Creo que estos chupapollas realmente disfrutan con que todo el mundo los odie. ¿Quién más se pondría en la línea de fuego todo el tiempo?*

Caitiff: *Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas.*

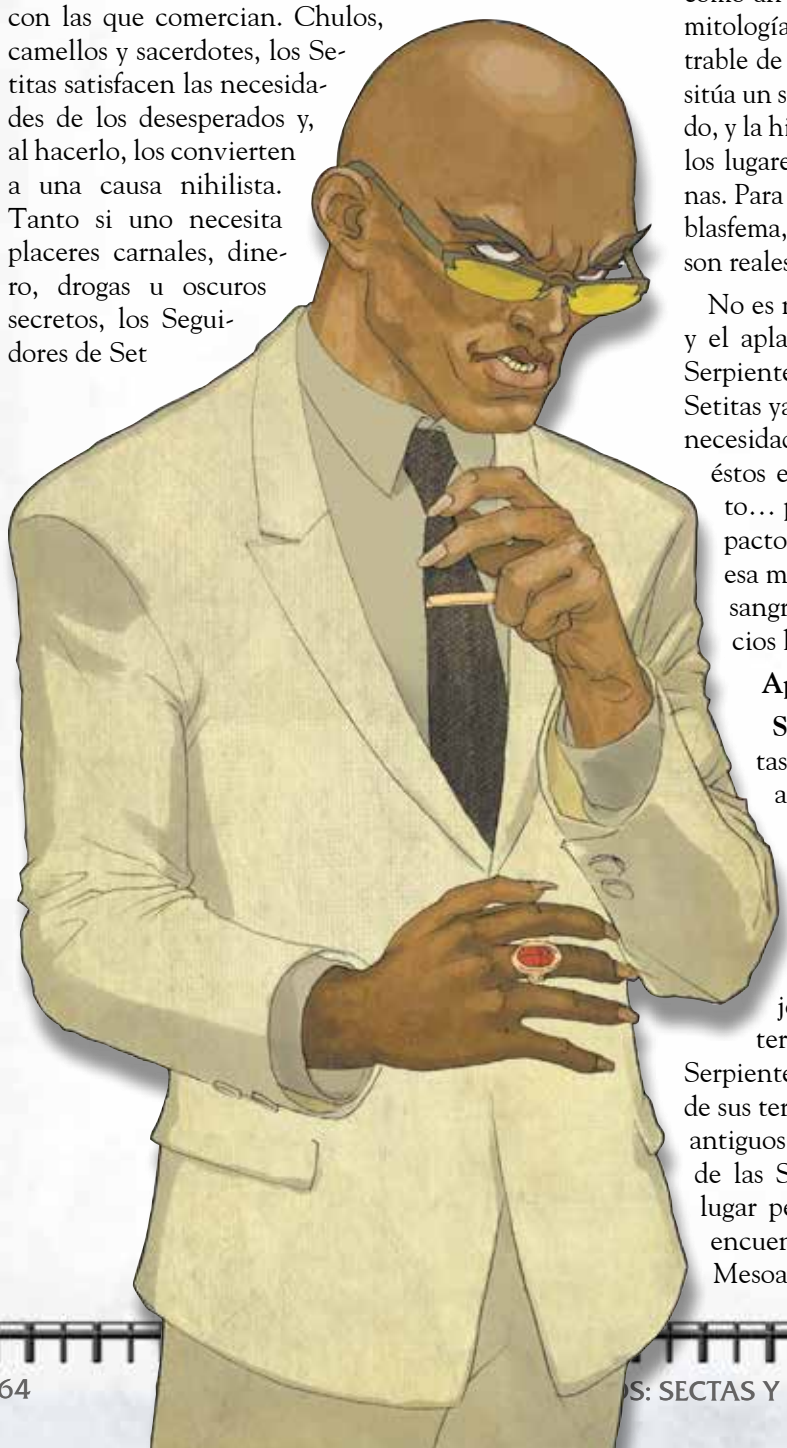
Camarilla: *Todos los trajes de etiqueta del mundo no implican que no robes o mates cada vez que te alimentas, jodido hipócrita.*

Sabbat: *He visto esta película antes, y el final es una mierda.*

Anarquistas: *Normalmente no son un problema a no ser que empiecen a pedirte que votes o que hinques la rodilla. Una vez la revolución ha acabado y se han declarado emperadores, es el momento de echarse a la carretera.*

Seguidores de Set

La adicción, el envilecimiento, la corrupción y la desesperación aterrorizan a muchos Vástagos que temen que su no-vida sea un fracaso, pero para los Seguidores de Set, éstas y muchas otras son las herramientas con las que comercian. Chulos, camellos y sacerdotes, los Setitas satisfacen las necesidades de los desesperados y, al hacerlo, los convierten a una causa nihilista. Tanto si uno necesita placeres carnales, dinero, drogas u oscuros secretos, los Seguidores de Set pueden proveerlo y, cuando lo hacen, se aseguran de que aquéllos que los buscan volverán.



Los Seguidores de Set son tanto una religión ctónica como un Clan, aunque el Clan es parte de su doctrina. Su mitología es compleja y enrevesada, un panteón impenetrable de dioses monstruosos. En la cúspide de su culto se sitúa un sincretismo de Set, el señor egipcio del Inframundo, y la hidra griega Tifón, tanto guardianes espirituales de los lugares secretos como "libertadores" de las almas ajenas. Para los demás, todo esto es una afectación religiosa y blasfema, pero para los devotos Setitas el culto y la causa son reales, y su señor oscuro actúa a través de ellos.

No es necesario decir que la política de desesperación y el aplacamiento de sus malvados dioses sitúan a las Serpientes fuera de la sociedad de los Vástagos. A los Setitas ya les va bien así. Los vampiros a menudo tienen necesidad de algo que ofrecen los Seguidores de Set, y éstos están muy felices de, además, guardar el secreto… por un cuantioso precio. Los Setitas ofrecen un pacto con el diablo, pero en sus propios términos. De esa manera, cuando reciben su pago y alimentan con sangre y almas las fauces de Tifón, todos los sacrificios han sido entregados de forma voluntaria.

Apodo: Setitas, Serpientes.

Secta: Aparentemente ninguna de las Sectas aceptaría a los Seguidores de Set. De puertas adentro, los Setitas a veces se describen en términos tanto de Secta como de Clan. No tienen un interés real por unirse ni a la Camarilla ni al Sabbat, y sus objetivos son diferentes a los de los Anarquistas.

Apariencia: Muchos de los Setitas más viejos provienen de etnias norteafricanas y mediterráneas nativas del territorio histórico de las Serpientes, pero Abrazan libremente entre los mortales de sus territorios adoptados. Algunos de los templos más antiguos de los Setitas están ubicados en lugares donde las Serpientes "egipcias" podrían parecer fuera de lugar pero en los que, sin embargo, las serpientes se encuentran presentes en la mitología local, como en Mesoamérica o incluso en territorios nórdicos; de este

modo, pueden captar miembros de las poblaciones locales. El pelo rojo se considera una marca del favor de Set.

Refugio: Los Setitas establecen sus refugios, ya sean individuales o comunales, allá donde estén sus templos ocultos. Estos refugios pueden ser cualquier cosa desde "iglesias" con denominaciones nunca antes oídas hasta auténticos cultos que deben enmascarar su existencia. Las sigilosas Serpientes a veces esconden refugios individuales en lugares donde otros Vástagos no suelen ir, como aislados guetos étnicos, dominios abandonados, "la parte mala de la ciudad" y lugares por el estilo. Algunos Setitas también tienen refugios en lugares místicos secretos que tienen valor para el Clan, ocultándolos de los extraños.

Trasfondo: Los futuros Chiquillos de los Seguidores de Set a menudo pasan algún tiempo siendo parte de un culto Setita, siendo adoctrinados en los misterios del Clan antes de convertirse en uno de sus Vástagos. Pueden provenir de cualquier origen cultural, aunque muchos son extranjeros, solitarios u otros marginados sociales, que a menudo es precisamente lo que los condujo hacia las frutas prohibidas que ofrece el culto.

Creación de Personaje: Los Sires escogen a quienes demuestran pericia en Atributos Sociales y Mentales, ya que el Clan necesita que sus proselitistas y sacerdotes sean carismáticos y astutos. Los Conocimientos casi siempre son primarios, aunque los Talentos también pueden serlo, especialmente entre aquellas Serpientes que suelan hacer negocios. Los Setitas enfocan sus Trasfondos para que les den influencia sobre otros ya sea sutil o abiertamente, lo que hace que Aliados, Contactos, Influencia, Recursos y algunas veces Criados sean populares.

Disciplinas de Clan: Ofuscación, Presencia, Serpentis.

Debilidades: Dados sus orígenes en la oscuridad, las Serpientes reaccionan negativamente a la luz brillante: añade dos niveles al daño causado por la exposición a la luz solar. Los Setitas también pierden un dado de sus reservas para las acciones que realicen bajo luces brillantes (luces de policía, iluminación de escenarios, bengalas, etc).

Organización: La organización de los Setitas en su mayoría es local, representando un templo o una red de cultos la presencia de las Serpientes en la ciudad. Los Setitas en las ciudades raramente hacen planes contra otros de los suyos, prefiriendo encarar las amenazas externas en unidad en lugar del cismático egoísmo de las Sectas. Persisten los rumores acerca de un gigantesco templo dedicado a Set localizado en algún lugar de África, cuyo líder es un terrible Matusalén que afirma ser Chiquillo del propio Set. Si esto es cierto, entonces los planes ocultos del Clan probablemente se originen aquí, aunque los Setitas guardan silencio sobre el tema.

Estereotipos

Assamitas: *No son diferentes de nosotros, y eso les aterroriza.*

Brujah: *Podríamos haber salvado su preciosa Cartago, pero, en su orgullo, eligieron una eternidad de ridículo y fracaso.*

Gangrel: *No confundas su hosquedad con noble salvajismo. Tienen sus vicios, como todos los demás.*

Giovanni: *Se distraen con los métodos y olvidan sus objetivos.*

Lasombra: *Tras muchos exitosos Lasombra se esconde una deuda con el templo.*

Malkavian: *Son excelentes aliados porque nadie les presta atención, y cuando les toque pagar sus deudas, todo lo que podrán hacer será farfullar.*

Nosferatu: *Forja una buena relación o te encontrarás arrastrado ante un Príncipe o Arzobispo con ellos como testigos.*

Ravnos: *Lo siento, no acepto crédito. No de ti.*

Toreador: *¡Clin, clin, clin!*

Tremere: *Uno de cada cien se da cuenta de lo que podríamos hacer juntos. Los demás son unos estirados.*

Tzimisce: *El Dragón no es la única Serpiente entre los Condenados.*

Ventrue: *Deja que nos odien en público mientras sigan comprando.*

Caitiff: *¡Cuán rápidamente se convierte a los maltratados!*

Camarilla: *La hipocresía es genial para los negocios.*

Sabbat: *Un paso adelante, dos pasos atrás, te prendes fuego, te das una patada en el culo. Y luego te pavoneas.*

Anarquistas: *Un culto idealista a la personalidad que a veces tiene éxito a pesar de sí mismo.*

Cita: *Sé qué necesitas.*

TOREADOR

Desde la perspectiva de los Toreador, cuando el Sol se pone, la oscuridad da paso a un mundo eterno y asombroso. Todo está cargado de fascinación y horror, baja política y glorias sensuales, lo profundo y lo profano, y un innegable trasfondo de crueldad. Estos Vástagos son los Toreador, y pasan sus no-vidas cobijados en el placer.

Por supuesto, para vampiros con estas inclinaciones es fácil hastiarse y amargarse. Más que los otros Clanes, suelen sucumbir al tedio, y combaten el aburrimiento ocasional de la estática inmortalidad jugando a las rivalidades. El exceso de estímulos los vuelve esclavos de las sensaciones que buscan. Los Toreador más inmorales pueden convertirse en auténticos monstruos, hundiéndose en niveles inimaginables de depravación buscando sentir algo.

Los Vástagos del Clan Toreador suelen involucrarse mucho en el mundo de los mortales. Tienen infinitas razones, ya sea disfrutar de la proximidad del hálito de la vida, cultivar auténticos cultos de seguidores que los adoren, o influir y seguir las modas de las que su propia clase se burla y venera. Según los Toreador, ellos son las musas de un desesperado mundo mortal, sirviéndoles de inspiración gracias a su belleza o su patronazgo.

La cultura de los Toreador es una mezcla de sibaritas, diletantes y visionarios. Algunos Toreador, aún con ecos de pasión mortal, Abrazan a amantes o "proyectan" Progenie que parece desafiar todas sus costumbres. Éstos o bien no duran demasiado o se alzan para alcanzar gran prominencia como subversivos e individualistas. Ideas, tendencias y "el próximo bombazo" se difunden a través del Clan, y el resto de los Vástagos normalmente observa a los Toreador para que los guíen. Los Degenerados lo saben, y muchos acaban siendo Arpías, Príncipes y otras figuras clave de la sociedad vampírica.

Apodo: Degenerados.

Secta: La Camarilla no habría sobrevivido en las noches que siguieron a la Revuelta Anarquista sin la participación sustancial de los Toreador, y permanecen entre sus más apasionados partidarios.

Apariencia: Prácticamente todos son atractivos de alguna manera, ya sea la belleza tradicional de una modelo de pasarela o la peligrosa atracción de algo más predatorio. Los Degenerados aumentan su belleza física con un gran sentido del estilo personal, que puede tomar la forma de carísima alta costura, ropa de calle vanguardista o moda clásica diseñada para resaltar sus seductoras cualidades. Esto no quiere decir que no existan Toreador feos. De hecho, aquéllos dotados de menor belleza física a menudo son quienes van más allá en su elección de indumentaria.

Refugio: Los Degenerados no escatiman gastos al decorar sus refugios con toda clase de lujos, a menudo con muchas obras de arte originales. Supone un orgullo para los Toreador tener un refugio poco convencional (y memorable) con todas las comodidades modernas; así, muchos poseen llamativos *lofts* y áticos, mientras que los más atrevidos renuevan o transforman cualquier lugar, desde acuarios abandonados o iglesias desacralizadas hasta jar-

dines en azoteas, o almacenes reconvertidos en galerías de arte en vecindarios de moda. ¿Compartir un refugio comunal? Qué *déclassé*.

Trasfondo: Muchos Toreador provienen de la alta sociedad o de trasfondos "bohemios". De hecho, muchos son artistas, tienen influencia en la escena artística local o en otras subculturas. Actores, cantantes, músicos, escultores, poetas, dramaturgos, escritores y personas creativas de cualquier clase pueden encontrar un hogar en el Clan, así como aquéllos que sirven como mecenas (o viajan como séquito) de estos artistas.

Creación de Personaje: Los Atributos Sociales casi siempre son los primarios, habiendo una división entre Técnicas, Talentos y Conocimientos, dependiendo de en qué destaque el Toreador. También les encanta cultivar Trasfondos. Aliados, Contactos, Dominio, Mentores, Recursos, Criados, Refugio... todos tienen un gran valor para ellos. Los Toreador sensatos pueden escoger desarrollar sus Virtudes, Humanidad, Senda o Fuerza de Voluntad porque, con una vida de degeneración, frecuentemente deberán atender a la desagradable tarea de mantener a la Bestia a raya.

Disciplinas de Clan: Auspex, Celeridad, Presencia.

Debilidades: Cuando un Toreador experimenta algo realmente extraordinario (una persona, un *objet d'art*, un bello amanecer), el jugador debe hacer una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 6). El fallo significa que el Vástago se ve cautivado por la experiencia. El fascinado Toreador no podrá actuar durante el resto de la escena excepto para comentar o continuar inmerso en lo que sea que haya captado su atención. Si la experiencia deja de afectarlo (ya sea por haberse desplazado o por haber resultado destruida, o cualquier otra cosa que sea apropiada en la situación), la fascinación termina. Los Toreador embelesados no pueden defenderse si los atacan, aunque si los hieren pueden volver a hacer una tirada de Autocontrol o Instinto.

Organización: En sus dominios locales, el Clan Toreador es exclusivo y cerrado, pero muy raramente hasta el punto de afectar a sus costumbres. Ciertos Toreador (y unos pocos de fuera del Clan) usan el término "Artiste" y "Poseur" cuando describen a un determinado Toreador, a menudo burlonamente, para indicar si el Degenerado en cuestión es considerado como alguien creativo o, simplemente, un seguidor de las tendencias establecidas. En cualquier caso, se trata de una distinción informal.

Estereotipos

Assamitas: *Bárbaros empapados de sangre.*

Brujah: *Se puede alimentar un fuego, pero si no se lo atiende puede destruir lo que una vez calentó.*

Gangrel: *La Bella y la Bestia, sólo que sin la complicación de la Bella. Compadécete de ellos.*

Giovanni: *¿Qué es más empalagoso, sus sonrisas o su pelo?*

Lasombra: *Si yo tuviera la pinta que tienen ellos, también me escondería en la oscuridad.*

Malkavian: *El tedio de todo.*

Nosferatu: *Son una gran prueba de que la Marca de Caín es una enfermedad.*

Ravnos: *Existen dos tipos de estas criaturas: los desagradables y los ausentes.*

Seguidores de Set: *Los gusanos crían en sus viles huellas.*

Tremere: *¿No se suponía que se convertían en calabazas a medianoche?*

Tzimisce: *El que culpa a sus herramientas es un mal artista, pero es la única respuesta concebible en su caso.*

Ventrue: *¿Por qué los hermanos mayores son siempre semejantes abusones corpulentos?*

Caitiff: *La peor clase de pescado siempre es la que se alimenta del fango.*

Camarilla: *Esta casa necesita una buena limpieza.*

Sabbat: *Tan maravillosa pasión desperdiciada en tan cobarde demencia.*

Anarquistas: *Sólo el gobernante mezquino ignora que hay causas mayores que él mismo.*

Cita: *Mucho después de que mueras, yo aún seré joven, bella e idolatrada por todo aquél cuya vida toque.*

TREMERE

En noches olvidadas por el paso del tiempo existían los Tremere aunque, por aquel entonces, eran... *diferentes*. Esos primeros Tremere hicieron un pacto (o pergeñaron un hechizo o cualquier otro método horrible atribuido al Clan) que los transformó en los vampiros que son actualmente. Algunos dicen que robaron la Maldición de Caín de un Antediluviano en Letargo o que destilaron la imperfecta inmortalidad de los Vástagos a partir de la Vitae robada de otros vampiros. Estos misteriosos orígenes, que algunos describen como traicioneros e incluso blasfemos, persiguen a los Tremere, pues el resto de los Clanes los miran con desconfianza y sospecha. Su historia (y, de hecho, su legado moderno) está marcada por la guerra de Clanes, resentimientos de hace siglos, y la mancha de perniciosos misterios jamás resueltos.

En las noches actuales, es la práctica de la Magia de Sangre la que ha dado forma al Clan Tremere. La Taumaturgia, una Disciplina flexible, está muy arraigada entre los Tremere, quienes mantienen refugios en forma de cultos conocidos como Capillas para estudiar sus usos y compartir secretos entre ellos. Para ellos, la sangre es tanto sustento como fuente de poder místico; se reúnen en sus casas de brujos para ampliar sus conocimientos sobre la Vitae que es un elemento crucial en sus no-vidas.

Además de por la práctica de la Taumaturgia misma, se conoce a los Brujos por su férrea jerarquía. Provienen del Viejo Mundo, donde tienen una base de poder establecida en Viena a la que todos sus miembros responden en mayor o menor medida. Aunque pueden ser uno de los Clanes más jóvenes (en los términos en los que las criaturas inmortales como los vampiros miden el tiempo) son tan hábiles en la Jyhad como el resto de los Vástagos. Rodeados de enemigos que los llaman Usurpadores y respaldados por aliados que pueden respetar o no las alianzas que han logrado imponer, los Tremere han evolucionado para ser autosuficientes. De hecho, muchos de los que los vigilan cautelosamente piensan que poseen una ventaja demasiado grande, gracias a su flexible Disciplina y a la estructura protectora del Clan y las Capillas, y se mueven en su contra tanto secreta como abiertamente.

Apodo: Brujos.

Secta: El Clan Tremere se considera uno de los Pilares de la Camarilla. Se rumorea que una vez realizaron un ritual que erradicó a todos aquéllos del Clan que no eran leales a la Torre de Marfil (y, por lo tanto, a la jerarquía piramidal de los Tremere).

Apariencia: Los Tremere normalmente se presentan de una de estas dos maneras: un aspecto público tradicional y severo, o un semblante mucho más arcano y apropiado para ejercer sus hechicerías de Sangre. Cuando están en público o en eventos de la Estirpe, los Tremere optan por trajes y vestidos conservadores y tonos neutros. Dentro de sus Capillas o reunidos con otros del Clan, a menudo prefieren togas decoradas con sutiles símbolos ocultistas o atuendos con diversos pliegues y bolsillos para los extraños ingredientes de sus rituales.

Refugio: Muchos Tremere dependen de una Capilla central que el Clan mantiene en ciudades en las que tiene una presencia notable. Los Brujos más solitarios poseen refugios privados, con todos los adornos que uno podría esperar de un erudito de lo oculto, desde bibliotecas hasta laboratorios alquímicos u observatorios en terrazas iluminadas por la luz de la Luna e incluso siniestras mazmorras donde "sujetos de estudio" viviseccionados se desangran siguiendo los experimentales estímulos controlados por el Tremere.

Trasfondo: Los Tremere provienen de un grupo bastante limitado de acólitos potenciales. Aquéllos que tienen cierta consciencia de lo sobrenatural, que están motivados para el éxito, que buscan las respuestas que eluden a otros individuos menos inquisitivos y que, además, tienen la disciplina necesaria para seguir los mandatos de la jerarquía resultan buenos Tremere. Esto no quiere decir que los individualistas no tengan sitio en el Clan; más bien, aquéllos que siguen su propio camino pueden encontrarse dirigiendo una Capilla... o saludando al Sol si sus intereses no se alinean con los de la Pirámide.

Creación de Personaje: Los Atributos Mentales y los Conocimientos son los que destacan entre los Tremere. Muchos tienen un alto Coraje y Fuerza de Voluntad, pero de alguna manera carecen de Conciencia o Convicción. Suelen preferir los Trasfondos que mejoran su relación con el Clan, como Mentor, Estatus y Criados (que un Brujo hábil puede crear a partir de componentes inertes).

Disciplinas de Clan: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

Debilidades: La dependencia de Sangre de los Tremere es incluso más pronunciada que la de otros Vástagos. Sólo son necesarios dos tragos de la Sangre de otro vampiro para que un Tremere quede Vinculado en lugar de los tres normales: la primera vez cuenta como si el Tremere hubiera bebido dos veces (Para más información acerca del Vínculo de Sangre, ver pág. 299). Los Antiguos del Clan son muy conscientes de esto y buscan imponer lealtad en el Clan forzando a los Brujos Neonatos a beber la Sangre (transustanciada) de los siete Antiguos Tremere poco después de su Abrazo.

Organización: La seña de identidad del Clan Tremere es "la Pirámide", la rígida jerarquía que gobierna al Clan y lo convierte en el más organizado de todos los linajes de los Vástagos. Con muchos niveles de membresía, facciones internas y círculos de misterio, la jerarquía de los Tremere presenta un frente unificado hacia el exterior, y una unidad interna semejante entre bastidores. Aun así, la Pirámide inculca una más que razonable dosis de paranoia, ya que tanto los Brujos rebeldes como un competitivo ambiente de ocultismo académico enfrentan a los acólitos unos contra otros en pos de los mayores logros para el Clan.

Cita: *Cuando el mundo rehúsa dar, el que se convierte en amo del mundo aún puede tomar.*

Estereotipos

Assamitas: *Muestran signos de ser capaces de subvertir nuestros rituales, así que el tiempo de tolerarlos ha expirado.*

Brujah: *El orgullo y la falta de disciplina han postrado al Clan de los guerreros-poetas.*

Gangrel: *El suyo es un poder simple pero formidable. Afortunadamente, su Sangre es tan susceptible a nuestro poder como la de cualquier otro Vástago.*

Giovanni: *Su burda comprensión de las prácticas secretas los encandenará a rituales vacíos en lugar de liberarlos para ejercer su voluntad.*

Lasombra: *Antaño un linaje exitoso, hundido en el barro por nauseabundas compañías.*

Malkavian: *Una vez podamos sintetizar su estocástica percepción, los Vástagos no tendrán que tolerar más sus perturbadores caprichos.*

Nosferatu: *Aquéllos involuntariamente apartados del sistema pueden ser provechosos cómplices o aliados.*

Ravnos: *El desorden conlleva su propio castigo, pero me complace acelerar los resultados.*

Seguidores de Set: *Nosotros buscamos los secretos del mundo y ellos persiguen los secretos en sus lugares oscuros. Cuando demasiada gente los conoce, los secretos ya no son secretos.*

Toreador: *La forma sigue a la función, lo que convierte la continua prominencia de estos ególatras en un enigma desalentador.*

Tzimisce: *Retira la podredumbre y la idolatría, y todo lo que queda es la carcasa de una momia pasada de moda.*

Ventrue: *Al César lo que es del César, y para nuestra fortuna su amor por el lucro no les deja ver el auténtico poder.*

Caitiff: *Así como Vesalius reunía sus cadáveres, nosotros solicitamos voluntarios para entender nuestra ciencia.*

Camarilla: *Una casa dividida sigue ofreciendo refugio.*

Sabbat: *No entienden sus propios fines, y así se condenan a sí mismos.*

Anarquistas: *En ausencia de estructura, la autarquía sólo engendra la brutalidad de los Vástagos inferiores.*

Tzimisce

Una Luna de sangre proyecta luz carmesí sobre la tierra más allá del bosque y algo temible aúlla, agónico, en la noche. Los Tzimisce llaman a estas tierras su hogar ancestral. Desde tiempos inmemoriales los Demonios han sido amos y señores de los dominios de gran parte de Europa del Este. Su Clan es orgulloso y egoísta, y para él las tradiciones sólo tienen valor hasta cierto punto, pese a sus orígenes nobles. De hecho, reivindican haber destruido a su Antediluviano y que, a consecuencia de ese trascendental evento, ayudaron a edificar los cimientos del Sabbat.

Practican una extraña Disciplina conocida como Vicisitud que les permite retorcer la piel y los huesos de sus víctimas: suelen refinar sus artes de la carne practicando sobre ellos mismos, pero la usan con la misma frecuencia en lacayos y criados, transformando a boyardos y Szlachta en monstruosos esclavos. La propia Vicisitud es una Disciplina mal entendida, y ocasionalmente los debates sobre sus orígenes sumergen al Clan en enconadas rivalidades.

El Tzimisce es un Clan de extremos: largas y frías noches pasadas en remotos castillos han hecho que la atención de los Demonios se dirija tanto hacia el exterior como hacia el interior. Los místicos del Clan estudian una filosofía de la metamorfosis, buscando descubrir lo que yace más allá del estado vampírico. Muchos Tzimisce se caracterizan por una extraña espiritualidad seglar. Los jóvenes a menudo se sienten desligados del papel histórico de los Demonios como terroríficos señores feudales, y se entregan a una causa de su propia elección, ya sea como fanáticos del Sabbat, horrores de carne moldeada o trascendentales hechiceros Koldun.

Apodo: Demonios.

Secta: Los Tzimisce son miembros desde hace mucho tiempo, aunque en gran medida distanciados, del Sabbat. Fueron fundamentales en el nacimiento de la Secta, y continúan siendo uno de sus Clanes más numerosos.

Apariencia: Dada su habilidad para manipular su apariencia física mediante la Vicisitud, los Tzimisce tienen el aspecto que desean, y a menudo buscan provocar o asustar. Algunos prefieren modificar y experimentar de forma extrema con sus cuerpos hasta parecer sólo vagamente humanos. Otros buscan redefinir o trascender los límites de sus formas, reconstruyéndose a imagen de ángeles, monstruos, pesadillas y cosas aún menos reconocibles.

Refugio: Los jóvenes Tzimisce a menudo son Sacerdotes o Ducti del Sabbat, y prefieren mantener Refugios Comunales

con sus manadas. Animan a sus compañeros a vivir en lugares aterradores, como bajo un hospital o morgue, o en los fríos y húmedos escondrijos de un mausoleo. A veces, los Antiguos del Clan tienen posesiones ancestrales en el Viejo Mundo, y la imagen del vampiro en el castillo en ruinas sobre una montaña escarpada debe mucho a los señores Tzimisce. Estas antiguas propiedades rara vez poseen comodidades modernas, pero sus señores son extrañamente hospitalarios con los invitados (y terriblemente intolerantes con las molestias no invitadas).

Trasfondo: Los Antiguos del Clan, sobre todo aquéllos que pertenecen a la nobleza con tierras en sus viejos y ancestrales dominios, pueden tener líneas familiares dentro de las cuales Abrazar, o pueden restringir el Abrazo ocasional a los aterrorizados pueblos que sufren la servidumbre bajo su mando. Los Tzimisce del Nuevo Mundo y los más jóvenes no discriminan tanto y son mucho más prácticos. De hecho, muchos Retoños Tzimisce son poco más que tropas de choque, Abrazados y transformados hasta los límites de su constitución para causar repulsión y deleitarse en el derramamiento de sangre hasta ser derribados.

Creación de Personaje: Pocos Tzimisce conocen la moderación, y de esa manera a menudo prefieren los Atributos Físicos o los Mentales, teniendo por lo general uno de los Rasgos extraordinariamente alto. Suelen preferir los Conocimientos, aunque las Técnicas también son apreciadas. Mentor, Aliados, Dominio y Criados son bastante apropiados para ellos, así como unas pocas (casi hiperdesarrolladas) Disciplinas. Sus extrañas mentalidades a menudo los llevan a seguir Sendas de Iluminación. Las abominaciones a las que la mayoría de los Tzimisce a menudo se ven expuestos durante sus años como Retoños a veces provocan complicados Trastornos.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Auspex, Vicisitud.

Debilidades: Los Tzimisce están inextricablemente unidos a sus dominios de origen, y deben descansar en la proximidad de al menos dos puñados de "tierra nativa" (tierra de un lugar importante para él como mortal, como el lugar donde nació o el cementerio donde fue Abrazado). Cada noche que pase sin esta conexión física con su tierra reduce todas las reservas de dados a la mitad, de forma acumulativa, hasta que sólo le quede un dado en la reserva. La penalización permanece hasta que descanse un día completo rodeado de su tierra una vez más.

Organización: Los Demonios son, en general, desconfiados con el resto de Vástagos, especialmente con los de su propio Clan. Por ello, la organización de los Tzimisce, como tal, valora mucho la soledad. Va contra su naturaleza ser sociables, y eso hace que deban esforzarse para ser Sabbat (aunque esto es menos difícil para los Tzimisce más jóvenes de actitudes algo más modernas). Ésta es la razón clave por la que tantos siguen Sendas de Iluminación: para dar propósito a su xenofobia, pero también para darles un punto de referencia en común con otros que siguen su misma Senda.

Estereotipos

Assamitas: *El zorro convence a las gallinas para que le dejen observar sus preciosos huevos. ¡Delicioso!*

Brujah: *Se arrastraron a la ruina milenios atrás y continúan culpando a otros de sus propios fracasos.*

Gangrel: *Ellos poseen un poder temible, pero lo blanden con apenas una voluntad primitiva.*

Giovanni: *Limpia los establos, estúpido unicejo.*

Lasombra: *Competentes. En su mayoría.*

Malkavian: *Útiles para hacer pantallas para lámparas con sus restos.*

Nosferatu: *Ah, qué paradojas más maravillosas, huelen como el fango pero poseen la sabiduría para adaptarse.*

Ravnos: *Tomaré treinta, estacados hacia el sol y colocados en las murallas.*

Seguidores de Set: *¿Por qué adorar a dioses muertos cuando uno mismo puede convertirse en un dios?*

Toreador: *A la puta no la dejarás con vida.*

Tremere: *Son la gota de corrupción que brota de un forúnculo estallado, pero sin nada de su carisma.*

Ventrue: *Hemos luchado con ellos durante tanto tiempo que se merecen algo de rencoroso respeto antes de lanzar su corazón al fuego.*

Caitiff: *¡Qué gracioso! Siempre he pensado que el término adecuado para ellos era "partes sobrantes".*

Camarilla: *Cuando los lacayos no creen a sus amos, el imperio ha perdido su poder.*

Sabbat: *Jugamos el juego con los peones… eh, con las piezas que nos tocan.*

Anarquistas: *Hay cierta nobleza torpe en lo que hacen, aunque son demasiado infantiles para triunfar completamente.*

Cita: *¿Por qué demonios pensarías que quiero que* pares *de gritar?*
Encuentro los resultados mucho más melodiosos si te dejas llevar por el miedo.

Ventrue

A través de la historia, mientras que los otros Clanes se han arrastrado con sus pequeñas intrigas, los Ventrue han cosechado el favor del César, susurrado al oído de Carlomagno, financiado la Era de los Descubrimientos e, incluso, influido en la política de la Santa Sede. El suyo es un legado de gobierno, desde los Retoños Ventrue en su ascenso a la cima hasta los más poderosos Antiguos cuya influencia abarca el mundo entero. Han jugado durante mucho tiempo a poner reyes en las sombras del mundo mortal, y han sido durante mucho tiempo el Clan de los Reyes entre los Vástagos.

El resto de los Clanes encuentra todo esto insufriblemente pomposo en el mejor de los casos, tediosamente punible en el peor. Alguien tiene que dirigir pero, ¿por qué siempre tiene que ser un Ventrue con ínfulas? Los Sangre Azul tratan de soportar las críticas de sus inferiores con un sentido de *noblesse oblige* (pesada es siempre la cabeza que lleva la corona) pero incluso los líderes Vástagos más generosos sucumben ocasionalmente a la tiranía y a la rabia sangrienta.

En las noches actuales, los Ventrue son una síntesis de lo moderno y lo antiguo, a menudo en duro contraste dentro del Clan y unos con otros. Suyo es el dinero antiguo, de las bóvedas de Creso, pero los jóvenes manipulan los mercados financieros e influyen en las divisas. Los Antiguos pueden dirigir a ejércitos e incluso gobiernos al completo, mientras los Neonatos conjuran sus activos desde una página web o una aplicación móvil. Pero a pesar de toda su fortuna, su distinguida historia y su posición entre los Condenados, todos y cada uno de los Ventrue aún deben buscar el único recurso que hace igualitaria a toda la sociedad de la Estirpe: la preciosa Sangre.

Apodo: Sangre Azul.

Secta: Según los Ventrue, la misma idea de la Camarilla tuvo su origen en ellos. El resto de los Clanes se dieron cuenta de la inestimable proposición que suponía y se arremolinaron en torno a su bandera.

Apariencia: Los Ventrue prefieren las ropas conservadoras y un aspecto discreto a no ser que quieran hacer ostentación de poder o dinero. Los Príncipes Ventrue pueden llevar una corona o portar un cetro como símbolo de su posición, mientras que los jóvenes Sangre Azul muestran sus propios logros vía trajes, corbatas, vestidos y accesorios que fácilmente pasan desapercibidos por sí solos pero que se suman a una apariencia imponente. Si un Ventrue tiene aunque sea un pelo fuera de sitio, es porque ha pasado toda la noche persiguiendo a la Sociedad de Leopoldo y exigiendo la retirada de la amenaza del Sabbat.

Refugio: El refugio de un Ventrue muestra tanto su gran poder (léase: riqueza) como sus gustos distinguidos. Opulento, grandioso, incluso barroco: todo esto puede aplicarse a un refugio Ventrue. Huyen de lo ordinario que muestran otros Vástagos, y su estilo tiende menos a lo vanguardista que a lo clásico y tradicional. Para los San-

gre Azul, un refugio bien mantenido es una extensión de uno mismo, y para algunos cualquier cosa que no sea un refugio en un estado impecable implica debilidad, distracción o incluso locura.

Trasfondo: Cualquiera que "haya hecho algo de sí mismo" puede atraer la atención de los Ventrue, que juzgan a sus Chiquillos en base a su prominencia y éxito incluso antes de empezar a prepararlos para el Abrazo. Miembros de la alta sociedad, de familias acaudaladas, niños prodigio del mundo empresarial, líderes militares, e incluso novatos muy prometedores pese a no haber sido puestos a prueba, son valorados con entusiasmo entre los Sangre Azul.

Creación de Personaje: Los Ventrue suelen tener arquetipos de personalidad extrovertidos y controladores. Los miembros del Clan Ventrue prefieren los Atributos Mentales y Sociales, pero cualquier categoría de Habilidades puede ser la primaria, dependiendo de la experiencia personal. Los Trasfondos pueden ser o muy variados o elevados entre los Ventrue, y casi todos los Sangre Azul poseen cierta cantidad de Recursos, Estatus y Rebaño (particularmente el último, dada la Debilidad del Clan). Los Antiguos en particular poseen envidiables refugios y amplios Dominios.

Disciplinas de Clan: Dominación, Fortaleza, Presencia.

Debilidades: Los Ventrue tienen gustos refinados, y sólo un tipo específico de sangre mortal les resulta aceptable y necesaria. Cuando un jugador crea un personaje Ventrue, debe decidir con el Narrador qué tipo específico de sangre alimenta al personaje, y esta elección es permanente. La sangre de otros tipos (incluso de animales) sencillamente no aumenta su reserva de Sangre, independientemente de cuánta consuma: la vomita sin más. Este refinado paladar puede ser muy amplio o muy restrictivo; por ejemplo, la sangre de hermanas menores, o la sangre de niños desnudos. La Sangre vampírica está exenta de esta restricción.

Organización: La organización del Clan es local y feudal, contando con varios niveles de títulos de nobleza, vasallajes, juramentos de lealtad y de favores que reemplazan a una rígida jerarquía. Muchos Ventrue se presentan como los amos secretos de sus dominios, consolidando su poder en duraderas redes y organizando conspiraciones. Los Ventrue valoran enormemente la propiedad y el honor, y utilizan muchos tratamientos de cortesía y respeto; sus Leyes del Decoro son complejas y rígidas, y podrían llenar varios volúmenes. Casi todos los Ventrue dignos de su posición pueden recitar su linaje al menos hasta sus Antiguos, si no hasta los grandes Matusalenes.

Estereotipos

Assamitas: *Útiles mientras no se conviertan en veneno en nuestras venas.*

Brujah: *Sólo admite que te han vencido y será mucho más fácil.*

Gangrel: *¿Quién imaginaría que unos Vástagos tan simples pudieran ser tan irracionalmente orgullosos?*

Giovanni: *Nuestros hermanos muertos al nacer, que nunca han aprendido a distinguir el bien o el mal o dónde no meter la polla.*

Lasombra: *Aspirantes a nuestro manto de dignidad y honor, aunque son formidables.*

Malkavian: *Cuando empiezas a excusarte por ellos, es el momento de comenzar la purga.*

Nosferatu: *Sorprendentemente funcionales, si eres capaz de manejar sus odiosas personalidades y la sobreestimación de su propio valor.*

Ravnos: *Ningún reino sobrevive mezclándose con los conquistados.*

Seguidores de Set: *Cuando sepas que hay alguno en tus dominios, no dudes en presentarlos a su amo, el Sol.*

Toreador: *Por cada rey existe una reina, y hay un montón de reinas en las filas del Clan de la Rosa.*

Tremere: *Pueden probar ser aliados valientes o enemigos traicioneros, a menudo ambos bajo la misma piel, así que enséñales quién manda.*

Tzimisce: *¿Qué más necesitas aparte de su empalagoso olor a corrupción para saber que la suya es una mala compañía?*

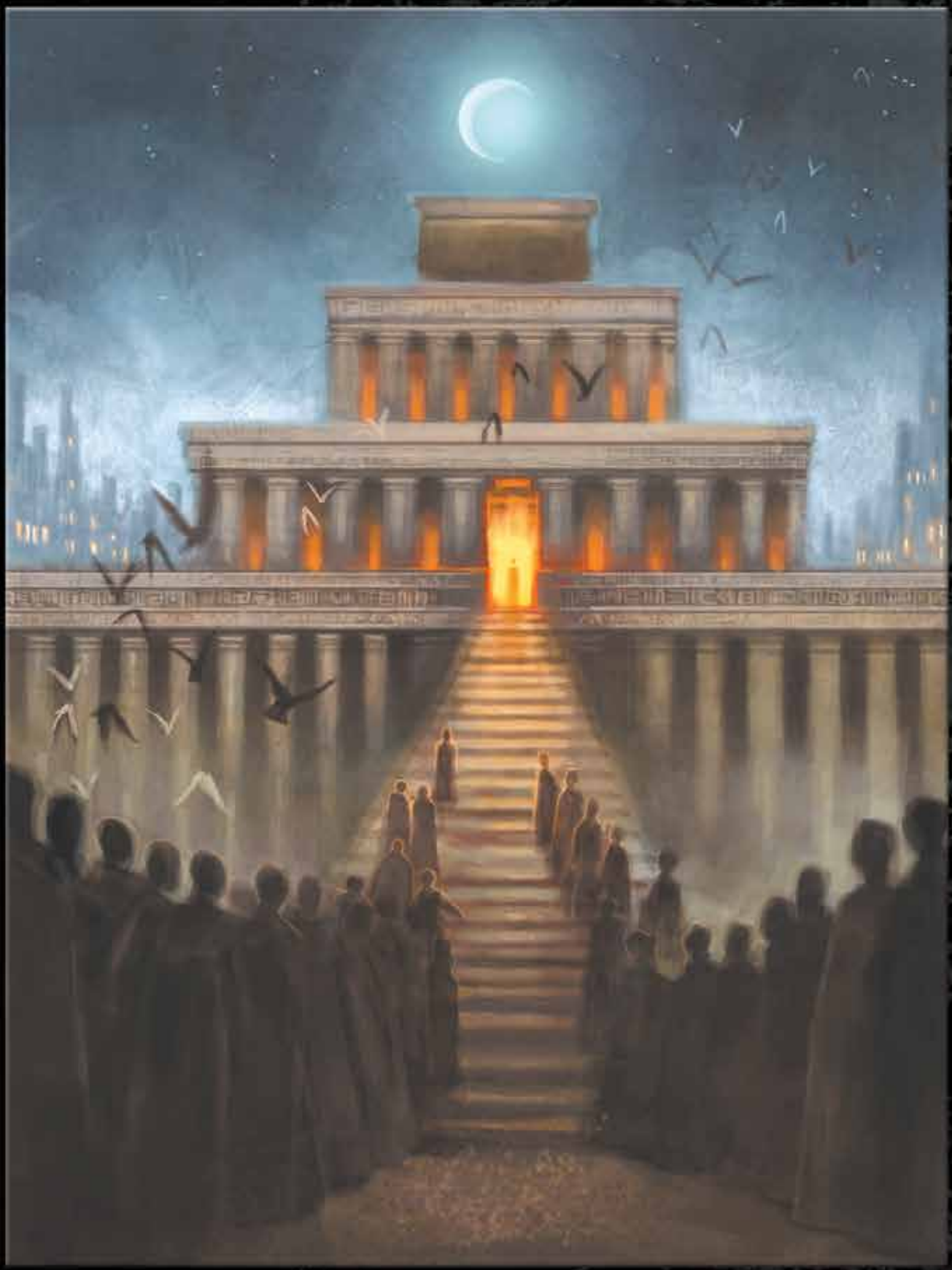
Caitiff: *Son mestizos, apenas dignos de un nombre. Preocuparse por ellos es como hacerlo por los muebles.*

Camarilla: *Es nuestro mayor triunfo, pero también nuestra mayor responsabilidad.*

Sabbat: *Los reclusos dirigen el manicomio.*

Anarquistas: *Hay algo admirable en lo que hacen, pero cómo lo hacen es totalmente pueril.*

Cita: *No hay nada vergonzoso en hincar la rodilla ante alguien como yo, así que paga tu puto tributo antes de que se me agote la paciencia.*



LIBRO SEGUNDO:
LA CONVERSIÓN

Cada uno creó una Prole
para reclamar la gloria de Caín.

Pero no teníamos ni su sabiduría ni su templanza.

Y se libró una gran guerra, los Antiguos contra
sus Chiquillos,
tal como Uriel había predicho,
y los Chiquillos mataron a sus padres.

Se alzaron
usaron fuego y madera
espadas y garras
para matar a quienes los habían creado.

Los rebeldes bastieron una nueva ciudad.
De las ruinas del caído Imperio,
recogieron a los Trece Clanes,
dispersados en la Gran Guerra,
y los reunieron a todos.

Capítulo Tres: Personajes y Rasgos

«Cuando por vez primera probé el fruto de los Árboles, sentí las semillas de la Vida y el Conocimiento arder en mi interior, juré en ese día nunca volver hacia atrás…»

— Del Juramento de Lilith

Como jugador de **Vampiro: La Mascarada** debes crear un personaje, un álter ego a través del cual relacionarte con el mundo del juego y con el que participar en la historia. Como si fuese un personaje de una novela o una película, se convertirá en el protagonista de los relatos que narres. En vez de inventar uno nuevo cada sesión, crearás un personaje único sumamente detallado y asumirás su papel siempre que juegues. A medida que la crónica de tu grupo se desarrolle, verás cómo crece y progresa. Al final, el personaje que has creado se volverá tan real e inmortal como los grandes protagonistas (o antagonistas) de cualquier obra literaria.

Este capítulo describe el modo de construir un personaje vampiro, comenzando con un concepto general y convirtiendo dicho concepto en Rasgos y puntuaciones que se emplean durante las partidas. Aunque el proceso es relativamente sencillo, es mejor tener la supervisión del Narrador al crear a los personajes para que pueda guiar el proceso de creación y responder a cualquier pregunta.

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, ciertas características (la capacidad física, el aspecto y los Poderes sobrenaturales, por ejemplo) se describen en términos numéricos y se emplean en conjunto con los sistemas del juego. Estas características se denominan *Rasgos*. Sirven para cuantificar las capacidades y debilidades particulares de tu vampiro, guiando 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 inestimable siempre que se requiera intelecto o sagacidad. Sin embargo, podría tener Rasgos Físicos bajos, obligándole a depender del personaje de un amigo 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 a esta pauta, y algunos vampiros particularmente antiguos y poderosos tienen otros Rasgos que sobrepasan el 5). Estos valores representan la cantidad y la calidad de las habilidades de un personaje en cada Rasgo determinado. Un punto se considera una puntuación pobre, mientras que cinco indica superioridad. Piensa en estas puntuaciones como en las estrellas con las que se valoran los restaurantes y los hoteles: uno es apenas adecuado, mientras que cinco es excelente. Los valores en los Rasgos se vuelven muy importantes a la hora de tirar los dados para realizar acciones (ver detalles en el Capítulo Cinco).

Rasgos y términos comunes

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 pedirte ayuda para decidirlo!).

Atributos: Los Atributos definen las aptitudes y el potencial innatos del personaje. Ver pág. 96.

Habilidades: Las Habilidades son las capacidades que el personaje ha aprendido o adquirido de forma intuitiva. Ver pág. 100.

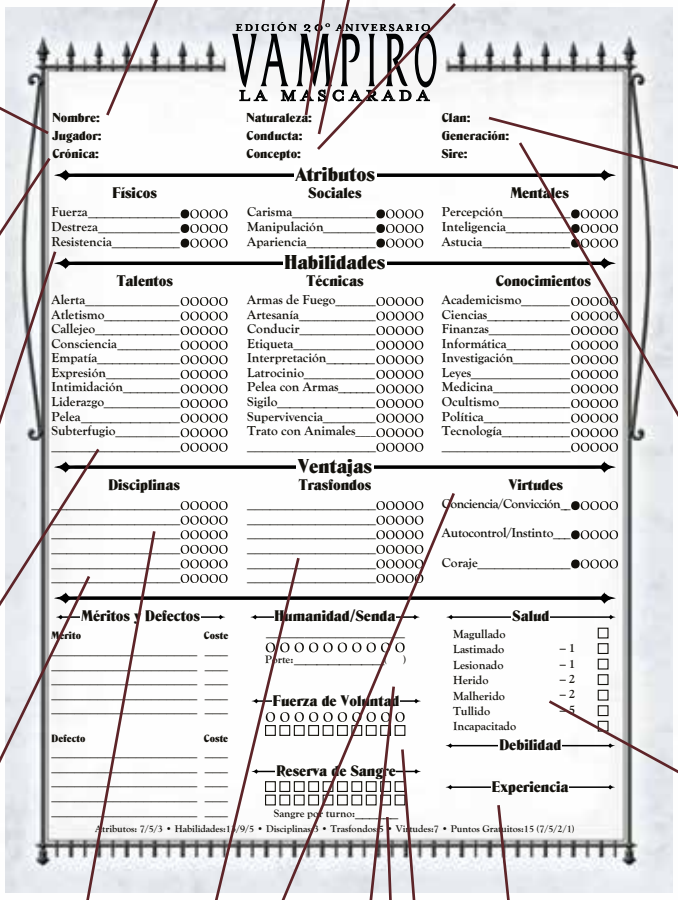
Ventajas: Se trata de un término genérico para los numerosos beneficios que un personaje tiene por encima de la gente normal, y que reúne otros tres Rasgos:

Disciplinas (pág. 127): Se refiere a los Poderes vampíricos que el personaje posee como resultado de su Abrazo.

Trasfondos (pág. 110): Define sus bienes materiales y sus contactos sociales.

Virtudes (pág. 119): Muestra la fibra moral y espiritual de la criatura (o su falta de ella).

Humanidad/Senda: Estos Rasgos definen el punto de vista de tu personaje sobre la no-vida. Los vampiros tienen un valor de Humanidad o una puntuación en una Senda específica, pero nunca ambas (aunque un personaje pueda fingirla). La Humanidad es el Rasgo predeterminado (ver pág. 311), pero tanto la Humanidad como las Sendas se presentan en el Capítulo Siete.


EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA
Nombre: Naturaleza: Clan:
Jugador: Conducta: Generación:
Crónica: Concepto: Sire:
Atributos
Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia
Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia
Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia
Habilidades
Talentos: Alerta, Atletismo, Callejeo, Consciencia, Empatía, Expresión, Intimidación, Liderazgo, Pelea, Subterfugio
Técnicas: Armas de Fuego, Artesanía, Conducir, Etiqueta, Interpretación, Latrocinio, Pelea con Armas, Sigilo, Supervivencia, Trato con Animales
Conocimientos: Academicismo, Ciencias, Finanzas, Informática, Investigación, Leyes, Medicina, Ocultismo, Política, Tecnología
Ventajas
Disciplinas
Trasfondos
Virtudes: Conciencia/Convicción, Autocontrol/Instinto, Coraje
Méritos y Defectos
Mérito / Coste
Defecto / Coste
Humanidad/Senda
Fuerza de Voluntad
Reserva de Sangre
Sangre por turno:
Salud: Magullado, Lastimado –1, Lesionado –1, Herido –2, Malherido –2, Tullido –5, Incapacitado
Debilidad
Experiencia
Atributos: 7/5/3 • Habilidades:13/9/5 • Disciplinas:3 • Trasfondos:5 • Virtudes:7 • Puntos Gratuitos:15 (7/5/2/1)

Naturaleza: Se trata de la "verdadera" personalidad del personaje, quién es en realidad. Ver pág. 87.

Conducta: Ésta es la personalidad que el vampiro presenta ante el mundo. Lo más habitual es que la Naturaleza y la Conducta sean diferentes, especialmente debido a lo retorcidas que son las mentes de estas criaturas. Ver pág. 87.

Concepto: El Concepto es un "boceto" de una o dos palabras de lo que era tu personaje antes del Abrazo (puede ser algo como "Justiciero Demente" o "Antigua Estrella Porno").

Clan: El Clan de tu personaje define su linaje y su relación con Caín, el padre de todos los vampiros. También determina los Poderes y Debilidades de tu personaje. Los Clanes comienzan en la pág. 48.

Generación: La Generación de tu personaje, muy relacionada con su Clan, define la potencia de su Sangre y el grado de alejamiento de Caín. Ver pág. 28.

Salud: Aunque los vampiros ya no están "vivos", sus cuerpos muertos pueden sufrir tanto daño como para incapacitarlos, y si reciben el suficiente se puede incluso llegar a "matarlos" nuevamente (obligándote a crear un nuevo personaje). El Rasgo Salud mide la gravedad de las heridas sufridas por el vampiro. Ver pág. 121.

Experiencia: El Rasgo de Experiencia representa todo lo aprendido desde el Abrazo. Todos los personajes comienzan el juego con un valor de cero. La Experiencia se utiliza para adquirir nuevos Rasgos. Ver pág. 122.

Fuerza de Voluntad: Este Rasgo refleja la motivación de tu personaje y su deseo de triunfar en cualquier tarea que emprenda. Ver pág. 120.

Reserva de Sangre: La reserva de Sangre de tu vampiro determina lo bien que se ha alimentado, o por el contrario, el hambre que lo atormenta. Ver pág. 268.

Cómo empezar

El sistema de creación de personajes de **Vampiro** está diseñado en torno a cinco preceptos básicos. Tenlos en mente 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. Más allá de lo que sus Sires les hayan contado, conocen muy poco sobre la sociedad de la Estirpe. De este modo se permite a los personajes experimentar el Mundo de Tinieblas a medida que se desvela ante ellos con todos sus misterios en vez de poseer de inicio todos los conocimientos que trae consigo la edad. 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 puede preferir más reglas a expensas de un personaje interesante o una buena historia? Los vampiros no son meros puntos 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 de creación, 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 una puntuación de 5 es excelente. Por tanto, un vampiro con un único punto en un Rasgo no es muy bueno en ello o es un principiante. No pienses que tu personaje apesta por tener sólo un punto en Manipulación. Los sistemas de Experiencia que aparecen en la pág. 122 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 de la coterie. Los vampiros son criaturas solitarias, de modo que tiene que haber un motivo por el que te hayas unido a tus compañeros de la Estirpe (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 sólo por el placer de hacerlo.

Progresión de personajes nuevos

Los Narradores pueden escoger permitir a sus jugadores crear personajes más experimentados e informados. De hecho, los jugadores de **Vampiro: La Mascarada Edición 20° Aniversario** pueden preferir un nivel de juego estilo "Ancillae" o una crónica solamente para Antiguos.

En ese caso, recomendamos construir primero a los personajes como Neonatos y darles a los jugadores un número de puntos de Experiencia que les permita poder incrementar sus rasgos hasta el nivel de la crónica y la edad de sus vampiros. Como regla general, los Vástagos "inactivos" deben tener un número de puntos en Disciplinas igual a la raíz cuadrada de su propia edad. Recuerda que los personajes jugadores raras veces están "inactivos" a diferencia de los personajes no jugadores, así que rápidamente pueden sobrepasar los límites de esta guía. Eso está bien; ellos se encuentran allá afuera en el mundo, teniendo encuentros emocionantes y ganando más experiencia que los personajes pasivos presentados por el Narrador. Recuerda que el coste de elevar un Rasgo que ya es alto puede ser muy caro. Revisa la pág. 124 para más información sobre cómo gastar puntos de Experiencia.

Categoría de edad del Vástago	Puntos de Experiencia
Neonato	0-35
Ancilla	75-220
Antiguo	250-600
Matusalén	1000+

Proceso de creación de personajes

• Paso Uno:
Concepto de 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 punto en cada Atributo.

Reparte puntos entre los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

• Paso Tres:
Selecciona Habilidades

Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5).

Elige Talentos, Técnicas y Conocimientos.

En este paso ninguna Habilidad puede ser mayor que 3.

• Paso Cuatro:
Selecciona Ventajas

Elige Disciplinas (3), Trasfondos (5) y designa las Virtudes (7). Tu personaje tiene automáticamente un punto en cada Virtud.

• Paso Cinco:
Toques finales

Calcula la Humanidad (Conciencia + Autocontrol), la Fuerza de Voluntad (Coraje) y la reserva de Sangre. Si tu personaje posee una Senda, consulta antes el Capítulo Siete.

Gasta los puntos gratuitos (15). Opcional: Escoge Méritos y Defectos (máx. 7 puntos).

Ejemplos de Conceptos

• **Artista:** Músico, estrella de cine, artista, *club kid*, modelo, celebridad de internet.

• **Chico:** Niño, fugado, marginado, proscrito, pandillero.

• **Criatura de la noche:** Adicto a las discotecas, gótico, cabeza-rapada, punk, borracho, hipster, adicto a las drogas.

• **Criminal:** Presidiario, mafioso, traficante, proxeneta, ladrón de coches, matón, carterista, perista.

• **Forastero:** Fanático de la modificación corporal, refugiado, minoría, teórico de la conspiración, drogadicto.

• **Hombre/Mujer de Mundo:** Diletante, anfitrión, playboy, adulador, mujer florero.

• **Intelectual:** Escritor, estudiante, científico, filósofo, crítico social.

• **Investigador:** Detective, policía de barrio, agente gubernamental, detective privado, cazador de brujas.

• **Político:** Juez, funcionario público, consejero, asistente, escritor de discursos.

• **Profesional:** Ingeniero, doctor, programador, abogado, empresario.

• **Reportero:** Periodista, bloguero, paparazzi, presentador de un programa de entrevistas, experto de los medios.

• **Soldado:** Guardaespaldas, sicario, mercenario, asesino a sueldo.

• **Operario:** Camionero, granjero, jornalero, criado, albañil.

• **Vagabundo:** Mendigo, contrabandista, prostituta, yonqui, peregrino, motorista, jugador.

Clanes

• **Assamita**: Justicieros predilectos de un culto sangriento, los *Asesinos* son maestros tanto en el arte de matar en silencio como en la tradición arcana de la sabiduría.

• **Brujah**: La *Chusma* está compuesta por rebeldes e insurrectos que luchan apasionadamente por sus dispares causas. Los Brujah se oponen a la tiranía, ocasionalmente hasta la suya propia.

• **Gangrel**: Los nómadas *Forasteros* son feroces y salvajes. Estos vagabundos solitarios son la fuente de muchas de las leyendas que relacionan a los vampiros con bestias oscuras.

• **Giovanni**: Aislados e incestuosos, los *Necromantes* se dedican al comercio de la sangre, el dinero y las almas de los muertos.

• **Lasombra**: Los misteriosos y perversos *Guardianes* lideran nominalmente el Sabbat. El Clan Lasombra se sirve a sí mismo primero y después a su oscuridad interior.

• **Malkavian**: Peligrosamente dementes y totalmente psicóticos, los *Lunáticos* no dejan de poseer un sorprendente entendimiento.

• **Nosferatu**: Desfigurados y deformes, los horribles seres conocidos como *Ratas de Alcantarilla* son evitados por la sociedad de la Estirpe, pero reúnen secretos en la oscuridad que los oculta.

• **Ravnos**: Los *Embusteros* son diestros en las artes de la ilusión y el engaño, y constantemente encarnan los prejuicios que se suelen tener en su contra.

• **Seguidores de Set**: Guardianes de los secretos oscuros del mundo, las *Serpientes* son temidas por aquello que protegen y que las seduce con demasiada frecuencia.

• **Toreador**: Amantes de la sensualidad y la estética, los *Degenerados* están atrapados en el estancamiento de la no-vida.

• **Tremere**: Son un Clan de hechiceros de la Sangre; se desconfía ampliamente de los *Brujos*... así como también se los teme.

• **Tzimisce**: Un Clan de nobles caídos en desgracia provenientes de Europa del Este, los brillantes pero monstruosos *Demonios* sirven ahora al Sabbat.

• **Ventrue**: La reluciente aristocracia de la Estirpe, los *Sangre Azul*, expían su condena haciendo cumplir las Tradiciones y la Mascarada.

• **Caitiff**: Sin poder reclamar un Clan como propio, los Caitiff no comparten características en común, y usualmente son marginados por vampiros con un linaje definido.

Arquetipos (Naturaleza y Conducta)

• **Ansioso de Emociones:** Lo que cuenta es la adrenalina.

• **Arquitecto:** Construyes algo de valor duradero.

• **Autócrata:** Necesitas tener el control.

• **Bravucón:** La fuerza te da el derecho.

• **Bellaco:** Todo gira en torno a ti.

• **Camaleón:** Logras integrarte en cualquier situación.

• **Capitalista:** ¿Por qué darlo gratis si lo puedes vender?

• **Celebrante:** Tu causa te trae gozo.

• **Científico:** Todo es un acertijo que resolver.

• **Competidor:** Tienes que ser el mejor.

• **Confabulador:** Los demás existen para tu beneficio.

• **Conformista:** Sigues y ayudas.

• **Depravado:** El *status quo* es para las ovejas.

• **Diletante:** Todo gira en torno a tu nueva pasión.

• **Director:** Supervisas todo lo que debe hacerse.

• **Enigma:** Justamente cuando la gente piensa que sabe cómo eres, les cambias el juego.

• **Fanático:** Sólo importa la causa.

• **Gallardo:** Tú no eres sólo espectacular: ¡Tú eres el espectáculo!

• **Gurú:** La gente te encuentra espiritualmente atrayente.

• **Hedonista:** La no-vida es para el placer.

• **Hosco:** Todo tiene defectos.

• **Idealista:** Crees en algo más grande.

• **Juez:** Tu juicio mejorará las cosas.

• **Masoquista:** El dolor te recuerda que aún existes.

• **Mártir:** Sufres por un bien mayor.

• **Monstruo:** Estás Condenado, ¡así que actúa como tal!

• **Niño:** ¿No habrá alguien que cuide de ti?

• **Ojo de la Tormenta:** El caos y el desastre te siguen, pero nunca te alcanzan.

• **Pedagogo:** Salvas a los demás mediante el conocimiento.

• **Penitente:** La no-vida es una maldición que debes expiar.

• **Perfeccionista:** Tu satisfacción es una meta inalcanzable.

• **Protector:** Todo el mundo necesita consuelo.

• **Rebelde:** No sigues las reglas de nadie.

• **Repulsivo:** Asquear a quienes son normales te hace sonreír.

• **Sádico:** Vives para causar dolor.

• **Sociópata:** Los inferiores deben ser destruidos.

• **Soldado:** Sigues órdenes, pero a tu manera.

• **Solitario:** Sigues tu propio camino.

• **Superviviente:** Nada logra acabar contigo.

• **Tradicionalista:** Todo debe ser como siempre ha sido.

• **Truhán:** La risa atempera el dolor.

• **Visionario:** Hay algo más allá de todo esto.

Disciplinas

• **Animalismo:** Una afinidad sobrenatural con los animales y el control sobre los mismos.

• **Auspex:** Percepción extrasensorial, consciencia y premoniciones.

• **Celeridad:** Rapidez y reflejos sobrenaturales.

• **Dementación:** La capacidad de provocar la locura en una víctima.

• **Dominación:** Control mental por medio de una mirada penetrante.

• **Extinción:** El arte del asesinato.

• **Fortaleza:** Resistencia sobrenatural, hasta el punto de soportar el fuego y la luz del Sol.

• **Necromancia:** El Poder sobrenatural de invocar y controlar a los muertos.

• **Obtenebración:** Control sobrenatural sobre las sombras.

• **Ofuscación:** La habilidad para permanecer oculto y sin ser visto, incluso entre las multitudes.

• **Potencia:** La Disciplina del poderío físico y la fuerza.

• **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 para crear ilusiones y alucinaciones.

• **Serpentis:** La Disciplina de Poderes reptilianos.

• **Taumaturgia:** El estudio y la práctica de la hechicería de la Sangre.

• **Vicisitud:** El arte de esculpir la carne.

Trasfondos

• **Aliados:** Humanos, normalmente familiares o amigos, proporcionan ayuda y apoyo.

• **Contactos:** Las fuentes de información que posee el personaje.

• **Criados:** Seguidores, guardias y sirvientes.

• **Dominio:** Terrenos de Caza reconocidos por la Estirpe.

• **Estatus:** La condición del personaje en la sociedad vampírica.

• **Fama:** Lo conocido que es el personaje en la sociedad de los mortales.

• **Generación:** Lo alejado que está el personaje de Caín.

• **Identidad Alternativa:** Una identidad falsa, incluyendo sus documentos.

• **Influencia:** El poder político del personaje en la sociedad mortal.

• **Mentor:** El patrón vampírico que aconseja y apoya al personaje.

• **Miembro de la Mano Negra:** (Sabbat) El número de miembros de la Mano Negra a quienes puede recurrir.

• **Rebaño:** Los recipientes a los que el personaje tiene acceso libre y seguro.

• **Recursos:** Riquezas, pertenencias e ingresos.

• **Rituales:** (Sabbat) La cantidad de Ritae que el Cainita conoce y puede realizar.

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/Senda	2 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo

El Narrador y la creación de personajes

El Narrador debe guiar a los jugadores a lo largo de la creación de personajes de manera individual; también puede dirigir una sesión narrativa para desarrollar los personajes en grupo, o puede permitir a los jugadores crear sus propios personajes por su cuenta antes de que la crónica comience. Cada método posee sus beneficios.

Los Narradores pueden elegir supervisar la creación de personaje, no sólo para asegurarse de que los jugadores entiendan el proceso, sino también para tener una noción de los vampiros que están creando. 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.

Como Narrador, comienza por imprimir algunas hojas de personaje, fotocopiándolas de la hoja al final de este libro, o usando tu propio método de creación de personajes digital como una wiki. 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 ayúdalos a lo largo del proceso en vez de dejarlos abandonados 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 del juego. Por ejemplo, si como Narrador piensas posicionar a los Tremere como antagonistas universales, puedes impedir que los jugadores los escojan. Por otro lado, puedes elegir desarrollar la crónica con personajes Tremere, dándoles a tus jugadores la oportunidad de experimentar el horror de pertenecer a dicho Clan.

Se recomienda al Narrador que dedique toda una sesión a la creación de personajes y a los preludios (ver pág. 352). Los vampiros excepcionalmente complejos o las crónicas más misteriosas pueden necesitar incluso de toda una sesión para cada uno de los jugadores. Invertir un tiempo adecuado para generar los personajes asegura que los jugadores creen vampiros realistas, no simplemente listas de Rasgos.

Paso Uno: Concepto del personaje

El Concepto es la cámara donde nace aquello en lo que un personaje se convertirá. No tiene que ser más que una idea general (bruto; matón escurridizo; Malkavian maniático secuestrador), pero debe bastar para poner en marcha tu imaginación. Si quieres, puedes hacerlo más complejo: «Mi personaje es un Nosferatu, 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 son todo lo que se interpone entre ellos y la locura.

El Concepto es importante porque ayuda al vampiro a relacionarse con el mundo. No se trata de un Rasgo numérico, y no posee 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 pág. 80 se presentan algunos ejemplos. Si no ves ninguno que te guste, ¡Inventa uno propio! Su único propósito es ayudarte a expresar la idea concisa de tu personaje.

Clan

El Clan de un personaje es su "familia" vampírica, el legado no-muerto dentro del cual fue Abrazado. Los vampiros siempre pertenecen al mismo Clan que sus Sires (aquéllos que los Abrazaron). Vuelve a consultar el Capítulo Dos, echa un vistazo a los ejemplos y elige el Clan al que te gustaría pertenecer. Como se mencionó previamente, el Narrador puede prohibir ciertos Clanes basándose en la Secta en la cual se desarrollará su crónica. Por ejemplo, muchas historias permiten solamente vampiros de los Clanes de la Camarilla, mientras que los juegos que se organizan en convenciones o clubes algunas veces estipulan criterios específicos apropiados para la "sede".

Si un jugador lo desea no tiene por qué 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.

La *Conducta* es el modo en que el vampiro se presenta ante el mundo exterior. Ésta es la "máscara" que viste para proteger su verdadero yo. 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, quién es él en realidad. 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 por qué ser el único aspecto de la personalidad del personaje, sólo el más dominante. También se emplea para determinar la capacidad del personaje para recuperar puntos temporales de Fuerza de Voluntad (ver pág. 267).

Podrás encontrar una lista completa de Arquetipos entre los que seleccionar la Naturaleza y la Conducta en las pág. 87-96.

Paso Dos: Seleccionar Atributos

Ahora los jugadores deben asignar puntos en la hoja. El primer paso en la determinación de los Rasgos numéricos es ordenar por prioridad los *Atributos*, las habilidades naturales y las capacidades innatas de las que dispone el personaje. ¿Cómo de fuerte es? ¿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).

Primero, el jugador debe decidir qué grupo de Atributos será el que su personaje tenga más desarrollado (primario) y después aquél en el que sea normal (secundario). Por último se designa el restante como el punto débil del personaje (terciario). ¿Es el vampiro rudo pero antisocial, o es muy atractivo pero un cabeza hueca? El Concepto y el Clan pueden sugerir ciertos órdenes de prioridades, pero eres libre de elegir como mejor te parezca. Tu personaje es una persona primero y un vampiro después.

Todos los personajes de **Vampiro** comienzan con un punto permanente en cada Atributo, lo que refleja las capacidades básicas que tienen por haber sido mortales (la excepción son los Nosferatu y los Samedi, que no tienen ningún punto en el Atributo Apariencia). Las prioridades del personaje determinan cuántos puntos se pueden asignar a cada grupo de Atributos. El jugador puede distribuir siete en su grupo primario, cinco en el secundario y tres en el terciario. Por ejemplo, un personaje resistente y atlético muy seguramente distribuirá los siete puntos en su categoría Física, mientras que otro que sea inteligente e ingenioso los distribuirá en la categoría Mental.

Paso Tres: Seleccionar Habilidades

Las Habilidades también se dividen en tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Los *Talentos* son Habilidades intuitivas, que son innatas o se han aprendido refinando aptitudes naturales. 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, lo aprendido de los libros y similares. Se trata de capacidades típicamente intelectuales que pueden estudiarse por medio de clases y búsquedas de información.

Como con los Atributos, durante el proceso de creación hay que ordenar estos tres grupos de Habilidades en primario, secundario y terciario. El primer grupo recibe trece puntos, el segundo nueve y el tercero cinco. Hay que señalar que, a diferencia de los Atributos, los personajes no empiezan con puntos en ninguna Habilidad. También hay que tener en cuenta que en este paso de la creación de personaje no se pueden comprar más de tres puntos por 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 adelante.

Paso Cuatro: Elegir Ventajas

Ahora llega la parte de la generación del personaje en la que el vampiro se hace realmente único. Las *Ventajas* son Rasgos que convierten al personaje en un contendiente en la jerarquía de la noche. Aquí no hay que asignar prioridades, ya que se dispone de un número fijo (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 puntos que pueden ser asignados como el jugador estime conveniente. Por ejemplo, puede gastar sus tres puntos en una sola Disciplina o gastar un punto en tres Disciplinas. Los Poderes comprados con los puntos de Ventajas deben elegirse entre las tres Disciplinas particulares que todo Clan posee. La descripción de cada Clan en el Capítulo Dos enumera las Disciplinas practicadas por cada uno de ellos (las variantes de las Líneas de Sangre de los Clanes se describen en el Capítulo Diez). 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 por qué ser las de Clan).

Trasfondos

Un personaje inicial tiene cinco puntos en *Trasfondos* que el jugador puede distribuir a discreción. Estos Rasgos deben concordar con el concepto del personaje (por ejemplo, es improbable que un Gangrel indigente que sea un predicador callejero tenga Recursos), por lo que el Narrador puede prohibir o aconsejar determinados Trasfondos.

Vampiros más inhumanos

Algunos vampiros, como aquéllos del Sabbat, se enfocan más en su naturaleza vampírica que en el mundo que los rodea. A discreción del Narrador, un personaje nuevo puede comenzar con cuatro puntos de Disciplinas en vez de comenzar con puntos en Trasfondos.

Virtudes

Las *Virtudes* son muy importantes en **Vampiro**, ya que son la espina dorsal de la moralidad del personaje y determinan su capacidad para resistir 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 Ansia. 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 determinación y el valor para soportar la proximidad del fuego, la luz del Sol y otras cosas temibles para estas criaturas.

Dado que **Vampiro** trata fundamentalmente sobre la aceptación de la naturaleza monstruosa y, esperamos, de la victoria sobre ella, los Narradores que deseen enfatizar la lucha interna de la Bestia contra la Humanidad en el vampiro pueden alentar a sus jugadores a elegir las Virtudes de Conciencia y Autocontrol para sus personajes. 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 *Instinto* respectivamente (todos tienen la Virtud Coraje); éstas se presentan en la pág. 314. Si decides que tu personaje es lo suficientemente inhumano como para garantizar el uso de estas Virtudes (y si el Narrador lo permite), podrás señalarlas en la hoja de personaje. No olvides que al obrar así estarás indicando claramente que tu vampiro es un monstruo.

Todos los personajes comienzan con un punto en Conciencia y Autocontrol, y ningún punto en Convicción e Instinto. El jugador puede distribuir siete puntos adicionales como estime conveniente. Estos Rasgos son vitales para determinar la Humanidad (o Senda) y la Fuerza de Voluntad iniciales, así que ten cuidado a la hora de gastarlos.

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 9. Los jugadores también pueden aumentar 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 la sección de Sendas (ver pág. 313) para determinar 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. Los jugadores suelen aumentar este valor con puntos gratuitos, ya que se trata de un Rasgo vital para tratar con situaciones emocionalmente peligrosas para el Vástago. La Fuerza de Voluntad también es utilizada para resistirse al Frenesí (pág. 291), realizar tareas especialmente difíciles y potenciar ciertas Disciplinas.

Reserva de Sangre

Uno de los últimos toques de la creación del personaje es determinar 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 del juego. 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 puntos adicionales en sus Rasgos. Éstos pueden emplearse como desee el jugador (por ello se llaman "gratuitos") aunque el Narrador es el árbitro final de lo que está permitido en la crónica. Cada punto tiene un coste variable dependiendo del Rasgo del que se trate (consulta la tabla de la pág. 82). Recuerda que las Disciplinas adquiridas de este modo no tienen por qué ser las de Clan (aunque puede ser necesaria una explicación del modo en que se consiguieron, y el Narrador puede restringir el acceso a ciertas Disciplinas).

Opcionalmente, el Narrador puede permitir al jugador tomar hasta siete puntos de Defectos para ganar más puntos gratuitos, o usar sus puntos gratuitos para comprar Méritos. Los Méritos y Defectos comienzan en la pág. 479.

El hálito vital

Si has seguido todos los pasos anteriores dispondrás de un personaje... al menos en el sentido puramente técnico. Todos los puntos 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.

En este punto, tienes la responsabilidad de insuflar un poco de vida a los Rasgos de tu personaje. Si éste existe solamente en términos de juego, no sería más detallado que una pieza sin facciones de un juego de tablero. 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 ganadora, simplemente exuda una gran autoconfianza o posee un guardarropa de lujo? ¿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 una casa económicamente limitada? ¿Acaso, por algún motivo extraño, entró en una galería de tiro y descubrió una aptitud natural para hacer agujeros a sus objetivos? ¿Es su Aliado una ex-amante que trabaja en el FBI y con la que mantiene una amistad llena de tensiones? ¿Sospecha ella de aquéllo en lo que se ha convertido pero le sigue por ahora pues piensa que aún posee una oportunidad para enmendar las cosas?

Esta última fase de la creación del personaje, aún 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 Brujah con Fuerza 4, Destreza 3 y Resistencia 3. Créenos cuando te decimos que hay muchísimos de estos "personajes" por ahí. Es una pena, ya que los personajes (especialmente los vampiros) deberían ser únicos, fascinantes, apasionados y memorables.

Arquetipos de personalidad: Naturaleza y Conducta

Todo el mundo interpreta un papel (o varios) todos los días. Todos mostramos diferentes aspectos 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 la gente y los 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 permiso del Narrador, recuperar un punto de Fuerza de Voluntad (ver pág. 267).

Los Arquetipos permiten a los jugadores construir una personalidad para sus personajes, definiendo parte de lo que les hace levantarse todas las noches. Los Arquetipos no son rígidos; los vampiros no tienen por qué estar todo el día dedicados al cumplimiento de sus Naturalezas y Conductas; lo que deben hacer los jugadores es actuar emocional y racionalmente como lo *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.

Éstos son algunos Arquetipos de muestra para crear una amplia variedad de personajes. Algunos son más apropiados para ciertos Clanes o Sectas que otros.

Ansioso de Emociones

Este Arquetipo vive por la emoción del peligro. Al contrario que las personas más cuerdas, el Ansioso de Emociones se involucra en todo tipo de actividades peligrosas y potencialmente mortales. No se comporta conscientemente de forma suicida o autodestructiva, pero sí que busca el estímulo del desastre inminente. Los pandilleros, rateros y exhibicionistas son ejemplos de este Arquetipo. Los Vástagos Ansiosos de Emociones pueden romper habitualmente la Mascarada sólo para ver si los atrapan, pueden mantener contacto con un Clan o Secta rival, o pueden conspirar activamente para destronar al Príncipe sólo para ver si pueden lograrlo.

—Recuperas 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 Arquitecto posee un sentido del propósito mayor incluso que él mismo. Sólo está contento cuando crea algo de valor perdurable para los demás. La gente siempre necesitará cosas, y el Arquitecto obtiene satisfacción proporcionando lo que es posible. Los inventores, pioneros, fundadores de ciudades y empresarios osados suelen tener el Arquetipo Arquitecto. Un Vástago Arquitecto puede buscar crear nuevas leyes que afecten a sus compañeros no-muertos o puede aspirar a establecer un nuevo dominio Anarquista.

—Recuperas 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 pandilleros, matones, tiburones corporativos y demás calaña son Arquetipos Autócratas. Un Vástago Autócrata puede codiciar un título, o puede buscar ser reconocido como el líder de una coterie.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres el control sobre un grupo u organización involucrando a otros individuos.

Bellaco

A un Bellaco sólo le importa una cosa: él mismo. A cada uno lo suyo, y si los demás son incapaces de protegerse, ése es su problema. No tiene por qué tratarse de un matón; simplemente se niega a sucumbir a las quejas de los demás. Prácticamente todos ellos se creen autosuficientes y tienen sus propios intereses siempre presentes. Las prostitutas, capitalistas y criminales encarnan bien este Arquetipo. Los Vástagos Bellacos incluyen a Diabolistas, Autarcas, y al Primogénito que antepone las oportunidades del Clan a la supremacía de la Estirpe como un todo.

—Recuperas 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 dos puntos. También puedes recuperar un punto cuando tus esfuerzos beneficien a un grupo al cual pertenezcas cuando el beneficio viene a expensas de otro grupo.

Bravucón

El Bravucón es un matón y un tipo duro que a menudo disfruta atormentando a los débiles. Para él, el poder otorga derechos; eso es lo único que importa, por lo que sólo se debe respetar a los poderosos. Por supuesto, el poder físico es el más importante, pero cualquier otro sirve. 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. Un Vástago Bravucón puede abusar de la autoridad que el sistema le ha dado, o incluso puede forzar a otros Vástagos (mediante la violencia u otros medios) fuera de su camino para obtener lo que desea. Ten por seguro que es un cabrón.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres lo que quieres mediante la fuerza bruta o la intimidación (no necesariamente física; muchos Bravucones amenazan a sus víctimas de forma social o verbal).

Camaleón

Independiente y confiado, estudias cuidadosamente el comportamiento y los modales de todos con los que te encuentras, de modo que más tarde puedas hacerte pasar por otra persona. Dedicas tanto tiempo a alterar tu comportamiento y tu aspecto que incluso tu propio Sire puede llegar a no reconocerte. Espías, artistas del engaño, *drag queens* e impostores representan al Camaleón.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que engañas a alguien para que crea que eres otra persona en tu beneficio (o en el de tu manada o coterie).

Capitalista

Eres el mercenario definitivo y sabes que siempre hay mercados que desarrollar: todo está a la venta. Tienes una gran comprensión sobre cómo manipular al ganado y a los Cainitas para que crean necesitar bienes o servicios determinados. El aspecto y la influencia son vitales para cerrar una gran venta, aunque usarás cualquier ventaja disponible. Los vendedores, soldados de fortuna y lameculos se adhieren a este Arquetipo.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando consigues hacer una "venta" o cuando intercambias un producto. No tiene por qué tratarse de objetos físicos; puede ser información, favores u otras cosas intangibles.

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 leyendo buena literatura, 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 (pág. 91), el Celebrante no actúa por sentido del deber, sino por entusiasmo. Los cruzados, hippies, activistas políticos y aficionados al arte pueden tener este Arquetipo. Un Vástago Celebrante puede aferrarse a las ideologías mortales aunque sean incongruentes con su nueva condición como Condenado, o puede abogar por las nuevas tendencias y causas que se mueven a través de la sociedad de la Estirpe.

—Recuperas 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.

Científico

Para un Científico, la existencia es un rompecabezas que puede ayudar a montar de nuevo. Un Científico examina metódicamente toda situación y maniobra buscando resultados y pautas lógicas. Esto no quiere decir que el Científico esté siempre buscando una explicación racional o empírica, sino más bien que examina rigurosamente y con ojo crítico todo lo que lo rodea. El sistema que trata de imponer un Científico sobre el mundo puede ser completamente absurdo, pero es un sistema y se aferra a él.

—Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que un enfoque lógico y sistemático de un problema te ayude a resolverlo, o si la información recopilada de manera lógica es útil en otra situación similar.

Competidor

El Competidor disfruta enormemente persiguiendo la victoria. Para él, cada tarea es un nuevo reto al que enfrentarse y una nueva prueba que vencer. El Competidor ve todo como una oportunidad para demostrar que es el mejor, ya sea como un líder superior, como el más productivo, el más valioso o lo que fuere. Los tiburones corporativos, los atletas profesionales y los investigadores apasionados son ejemplos del Arquetipo Competidor. Los Vástagos Competidores poseen un número de recursos y logros sobre los cuales reafirmarse, desde rebaños de mortales y comodidades hasta títulos y prestigio en la sociedad de la Estirpe.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres vencer en una prueba o reto. Nótese que éstos deben ser algo más que un tirada de dados; se trata de una situación completamente dramática. Las victorias especialmente difíciles pueden, a discreción del Narrador, proporcionar más puntos.

Confabulador

¿Por qué trabajar para conseguir algo 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 le harían lo mismo si pudieran, sólo que él lo hace primero y mejor. Los criminales, estafadores, vendedores, golfos y empresarios pueden ser Confabuladores. Alguien podría argumentar que, en cierta manera, todos los Vástagos son Confabuladores, pero aquéllos que escogen este Arquetipo suelen abusar de sus Chiquillos y Ghouls, o pueden ser más persuasivos a la hora de obtener apoyo para sus maquinaciones.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres que alguien haga algo por ti, o cuando convenzas a alguien de que te ayude en contra de sus propios intereses.

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 se siente atraído por la personalidad más dinámica o por aquél al que percibe 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. Un Vástago Conformista puede tomar muchas formas, desde el fiel miembro de una manada del Sabbat, pasando por el Vástago cuyos planteamientos priorizan los intereses de su Clan, hasta el confiable ayudante de un vampiro prestigioso o una joven promesa.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que tu grupo o el líder a quien sigas logre un éxito gracias a tu apoyo.

Depravado

El Depravado es una criatura extraña, ajena a la sociedad por sus "gustos" especiales que lo alejan de lo comúnmente aceptado. No se trata de rebeldes indolentes o de "genios no reconocidos", sino de pensadores independientes que no terminan de cuadrar en el *status quo*. Aquéllos con este Arquetipo suelen sentir que el mundo está en su contra, y por tanto rechazan la moral tradicional. Algunos tienen gustos, preferencias e ideologías extrañas. Extremistas, celebridades excéntricas y "bichos raros" son ejemplos de Depravados. Dichos Vástagos pueden tener hábitos heréticos o ilegales como la Diablerie en la Camarilla o deferencia hacia los Antiguos en el Sabbat, y suelen volverse Anarquistas o Autarcas en vez de tener que defender constantemente su subversión de las Tradiciones o las costumbres de una Secta.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que te burles de la moral social sin ser reprendido.

Diletante

El Diletante está interesado en todo pero no se concentra en nada. Revolotea de idea en idea, de pasión en pasión y de proyecto en proyecto sin acabar nada. Puede arrastrar a otros con su entusiasmo para luego dejarlos a dos velas cuando pasa a hacer otra cosa sin avisar. La mayoría de los Diletantes tienen valores altos en Inteligencia, Carisma y Manipulación, pero no en Astucia o Resistencia. Los Toreador a menudo lo son, particularmente aquéllos a los que se les aplica el apodo peyorativo de "Poseurs".

— Recuperas Fuerza de Voluntad cuando encuentres un nuevo entusiasmo y dejes completamente el anterior.

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 fuera" a la hora de tomar decisiones. Lo que de verdad le preocupa es la restauración del orden, y para guiar un grupo no tiene por qué estar a su cabeza. Entrenadores, profesores y muchas figuras políticas ejemplifican el Arquetipo Director. Los Vástagos Directores pueden ser simples abogados del código establecido, o pueden ser fundamentales para derribar las corruptas jerarquías existentes y abrir paso a nuevos líderes o a alguna facción.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando tu influencia consiga guiar a un grupo hacia la consecución de un objetivo difícil.

Enigma

Tus actos son incomprensibles, extraños e inexplicables para todos, salvo para ti mismo. Tu extrañeza puede ser un efecto residual de tu Abrazo, o el modo más efectivo de cumplir con tu deber. Sin embargo, para el resto del mundo tu comportamiento errático sugiere que eres un excéntrico, si no es que estás completamente loco. Los teóricos de la conspiración, los agentes encubiertos y los fanáticos de la Jyhad poseen este Arquetipo.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que alguien queda totalmente perplejo ante una acción tuya que termina siendo provechosa.

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 lo desvíe de la misma. Para el Fanático el fin justifica los medios: la causa es más importante que aquéllos 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. Los Vástagos Fanáticos comúnmente son campeones a favor o en contra de un aspecto en particular de la sociedad vampírica, como la igualdad entre todos los vampiros, la exterminación de los Anarquistas o echar a patadas el infernalismo fuera de la Espada de Caín.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres algún objetivo relacionado con tu causa.

Gallardo

Los Gallardos son almas extravagantes que siempre buscan la atención y la oportunidad de ser la estrella. Siempre tratan de estar acompañados, aunque sólo sea para lograr admiración. Su motivación es la atención, y la búsqueda suele ser tan importante como el logro. Nada es tan emocionante para el Gallardo como una audiencia a la que asombrar. Los intérpretes, hijos únicos y gentes con poca autoestima suelen poseer este Arquetipo. Los Vástagos Gallardos pueden ser Arpías o pueden tener enormes rebaños de siervos mortales.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres asombrar a otras personas. El Narrador es el encargado de decidir si lo has conseguido o no, incluso en el caso de los demás personajes jugadores.

Gurú

Tu iluminación atrae a los demás hacia ti. Puedes ser mentor de una Senda de Iluminación en particular, sacerdote de la Iglesia o simplemente un idealista. En cualquier caso, tu presencia motiva a los demás y los hace dedicarse a perseguir objetivos espirituales o ideológicos. Tus iguales te consideran calmado, centrado y con "algo" especial, incluso cuando predicas sobre la violencia como un medio para lograr un fin. Los líderes de cultos, los maestros zen y los Sacerdotes de manada son ejemplos de Gurús.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que alguien busque tu ayuda en asuntos espirituales y tu guía lo lleve a una acción reveladora que normalmente no hubiera considerado. Recuperas también Fuerza de Voluntad cada vez que logres una epifanía relacionada con tu filosofía personal.

Hedonista

El Hedonista sabe que la vida (y la no-vida) está vacía y no tiene significado alguno. Por tanto, ha decidido disfrutar al máximo su tiempo en este mundo. No es necesariamente un irresponsable, simplemente está predispuesto a pasar un buen rato siempre que pueda. La mayoría de los Hedonistas suele tener una baja puntuación de Autocontrol, ya que son dados a los excesos. Los vividores, sibaritas y diletantes son ejemplos de este Arquetipo. Un Vástago Hedonista puede engendrar una prole de serviles Chiquillos, o puede pasar el tiempo atiborrándose con la sangre de drogadictos sólo para sentir el subidón.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que disfrutes al máximo y te sientas completamente exultante. El Narrador tiene la opción de conceder múltiples puntos por una juerga especialmente épica.

Hosco

El Hosco es amargado y cínico, y encuentra fallos en todo, careciendo de humor en la vida y la no-vida. A menudo es pesimista y fatalista, y tiene a todo el mundo en muy baja estima. Para él el vaso nunca está más que medio lleno, pero cuando aparecen los demás se vacía rápidamente. Muchos adictos a Internet, fanáticos de la cultura pop y los miembros de la Generación X son Hoscos. Los Vástagos Hoscos ven la opresión de los Antiguos o a los Neonatos malcriados haciendo tonterías detrás de cada acontecimiento de la sociedad de la Estirpe, y más allá de sus mordaces quejas pueden decidir, o no, rebelarse para cambiar los problemas que perciben.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando alguien cometa alguna estupidez tal y como tú lo habías predicho. Debes predecir y cuantificar el fracaso en voz alta, como una advertencia, "El Príncipe nos va a joder en esta ocasión", "Sólo observa, el Ghoul de ese Malkavian va a hacer algo bastante estúpido". Puede que simplemente le susurres tu dolorosa profecía al Narrador si lo deseas, en vez de anunciarlo ante todo el grupo de juego.

Idealista

Los Idealistas creen, verdadera, loca y profundamente, en una meta o moral superior. El objeto de su idealismo puede ser algo tan pragmático como el triunfo final de la Camarilla o tan ambiguo como el bien absoluto, pero la creencia está ahí. Los Idealistas frecuentemente son o muy nuevos en la Sangre o muy viejos, y muchos buscan la Golconda como la expresión final de su idealismo. Mientras tanto, un Idealista intenta reconciliar sus creencias con las exigencias de la existencia vampírica, actuando a menudo altruistamente para lograrlo.

— Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que una acción en busca de tus ideales sirva para acercarte a tus objetivos.

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 de forma racional, no suelen ser visionarios, prefieren los modelos probados a la introspección. Los ingenieros, abogados y doctores suelen presentar este Arquetipo. Los Vástagos Jueces pueden tender a adoptar papeles de agentes del orden en la sociedad local, o pueden ser la voz de la razón en una coterie radical.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que resuelvas correctamente un problema al considerar las evidencias presentadas o cuando tus argumentos logren la unidad en un grupo fracturado.

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 sólo buscan atención o simpatía por sus sacrificios, pero otros son sinceros respecto a su causa, enfrentando las penalidades con una fe inquebrantable. Muchos revolucionarios, firmes idealistas y proscritos son Mártires. Los Vástagos con este Arquetipo por lo general se asocian con movimientos de reforma de la sociedad de la Estirpe, pero raras veces son cabecillas (y no tienen por qué estar necesariamente en el bando a favor de la reforma).

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando sufres cierta cantidad de daño o pérdida de algún recurso por tus ideales o por el bien ajeno.

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. Se define a sí mismo a partir de su capacidad para sentir incomodidad, despertando cada noche para saludar a un nuevo dolor. Algunos atletas extremos, miembros de tribus urbanas y depresivos patológicos ejemplifican el Arquetipo Masoquista. Los Vástagos Masoquistas pueden ser auténticos horrores automortificantes que actúan según los caprichos autodestructivos de sus Bestias, o pueden ser capataces ambiciosos, como el líder de una coterie que rehúsa aceptar fracasar y busca rebasar sus propios límites en sus rigurosos planes.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando tu propio sufrimiento te proporciona algún beneficio tangible, y recuperas dos puntos cada vez que experimentes un dolor verdaderamente único.

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 con la que no se atreva, dolor que no inflija o mentira que no cuente. El Monstruo no comete maldades por placer, sino como un medio para comprender aquello en lo que se ha convertido. Los individuos inestables, aquéllos que han sido terriblemente lastimados o heridos y los que se podrían definir como sociópatas pueden llegar a mostrar características de este Arquetipo. Los Vástagos Monstruos incluyen a muchos Sabbat, Antiguos degenerados y los que nunca se han adaptado verdaderamente a aquello en lo que se convirtieron después del Abrazo.

—Los actos malignos refuerzan el sentido de la existencia del Monstruo. Estos personajes deben elegir una atrocidad específica 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. Es necesario que los Narradores sean cuidadosos al recompensar este Arquetipo. Por ejemplo, un jugador que elige violencia como su atrocidad no debería recuperar Fuerza de Voluntad en cada combate, sino quizás solamente en aquéllos en los que se involucre destrucción sin sentido, o incluso en los que requieran una tirada de Degeneración debido a la repugnancia que provocan. El Monstruo es un Arquetipo difícil de premiar, y las recompensas deberían ser la consecuencia de que el personaje impulse su propio descenso hacia la Bestia, no de que se entregue al desenfreno para obtener una reserva ilimitada de bonificaciones en sus tiradas.

Niño

El Niño sigue teniendo una personalidad y temperamento inmaduros. 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 atienda todos sus caprichos. Algunos Arquetipos de Niño son más inocentes que inmaduros, ignorantes de las miserias de la vida real. Los niños, la gente sobreprotegida y algunos drogadictos presentan este Arquetipo. Los Vástagos con el Arquetipo Niño podrían no entender completamente el mundo que los rodea y poseer alguna característica como una crueldad, una altanería, una compasión o un hambre que están desequilibradas respecto a otros aspectos de su personalidad, debido a que aún no han alcanzado el estadio pleno de la madurez. Ten en cuenta que el Arquetipo Niño no necesita

ser una persona que fue Abrazada durante su niñez física. Algunas personas simplemente no maduran.

—Recuperas 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.

Ojo de la Tormenta

A pesar de tu aspecto calmado y sutil, el caos y el desastre parecen seguirte. Desde ciudades ardiendo hasta tormentas emocionales, la muerte y la destrucción vuelan a tu alrededor como los buitres. Para ti, la no-vida es una prueba eterna en la que la incertidumbre aguarda tras cada esquina. Los líderes de bandas, las figuras políticas y otras personas influyentes ejemplifican este Arquetipo.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que a tu alrededor se produzca un tumulto, una revuelta o un fenómeno menos violento pero igualmente caótico.

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 (en detalle si es necesario). Este Arquetipo puede abarcar desde mentores bienintencionados hasta insoportables pedantes que adoran su propia voz. Instructores, gente sobrecualificada y "veteranos en su campo" son buenos ejemplos del Arquetipo Pedagogo. Los Vástagos Pedagogos incluyen a los guardianes de las Tradiciones, Anarquistas ideológicos e incluso hasta una *rara avis* que desea compañía en su búsqueda de la Golconda.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que observes o sepas que alguien se ha beneficiado de la sabiduría que compartiste con él.

Penitente

El Penitente vive para expiar el terrible pecado de su mera existencia. Puede tratarse de gente con baja autoestima o que ha vivido 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 librar al universo del pesar que provocan. Los pecadores contritos, las personas con baja autoestima y los criminales arrepentidos son ejemplos de este Arquetipo. Los Vástagos Penitentes incluyen a aquéllos que se flagelan como si fueran monjes medievales a fin de dominar a la Bestia, vampiros

que se alzan por los derechos de los mortales y a los que subsisten completamente gracias a la sangre de animales.

—Recuperas 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 árbitro definitivo sobre lo que constituye un acto razonable de reparación.

Perfeccionista

Este Arquetipo no admite más que aquello que carece de fallos. Un trabajo poco entusiasta no representa satisfacción alguna, y el Perfeccionista espera de los demás el mismo grado de compromiso y atención al detalle que se exige a sí mismo. Aunque puede ser exigente y riguroso, lo que le motiva (y a menudo también a aquéllos de los que es responsable) es el cumplimiento del objetivo. Artistas, *prima donnas* y arquitectos ejemplifican este Arquetipo. Un Vástago Perfeccionista puede ser un fervoroso Sabbat que espera más de lo que su manada puede lograr de forma sistemática, o puede ser un moralista que a veces aplica sus altos estándares de Humanidad al resto de su coterie.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres un objetivo sin defectos o impedimentos constatables, y también cuando motives a otro personaje a tener éxito siendo un brillante ejemplo para él.

Protector

Todo el mundo necesita un hombro en el que llorar. Un Protector se siente cómodo consolando a los demás y la gente tiende a acudir a él con sus problemas. Los vampiros con este Arquetipo suelen tratar de hacer todo lo posible por proteger a los mortales de los que se alimentan. Las enfermeras, doctores y psiquiatras son ejemplos de Protectores en potencia. Los Vástagos Protectores a menudo son del tipo de los que, trágicamente, Abrazan a los mortales que amaron para hacer menos dura su pérdida, o incluso los que provocan situaciones dolorosas para aliviar ese dolor y así reafirmarse a sí mismos.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres proteger o cuidar de alguien.

Rebelde

El Rebelde es un descontento que nunca está satisfecho con el *status quo*, 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 debido a alguna "injusticia" que sufrió en el pasado. El Rebelde odia categóricamente las instituciones o puede verse consumido por la oposición hacia una autoridad en particular. Los adolescentes, los insurgentes y los inconformistas ejemplifican el Arquetipo Rebelde. Los Vástagos Rebeldes sin duda incluyen al Sabbat, a los Anarquistas y a los temperamentales Brujah, pero también hay cabida para los Tremere en contra de la rígida jerarquía de su Clan o para los Neonatos que deploran a sus Sires.

—Recuperas 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, a un Príncipe vampírico o a cualquiera que ostente autoridad. El jugador deberá escoger contra qué o quién se rebela al adoptar este Arquetipo. Los Narradores deben ser cautelosos con intenciones de rebelión contra "toda la autoridad" y solamente conceder Fuerza de Voluntad en base a este concepto tan amplio para actos de insurgencia cada vez más extremos.

Repulsivo

Tratas de impactar y desagradar a todos los que te rodean con acciones injustificadas y conductas ostentosamente "malvadas". Por supuesto, sabes que todo es un espectáculo, no más que una forma de intimidar y controlar a los demás. La gente, por su parte, te considera el diablo encarnado, algo con lo que disfrutas enormemente. Los rockeros extremos, los adolescentes rebeldes, los fenómenos de circo y los que tratan de llamar la atención son ejemplos del Arquetipo Repulsivo.

—Recuperas Fuerza de Voluntad cada vez que alguien retroceda horrorizado o reaccione ante ti con miedo.

Sádico

Vives para infligir dolor y sufrimiento a los demás. Matar es demasiado fácil; la tortura es el mejor modo de dañar de verdad a una persona, por lo que buscas los métodos más lentos y dolorosos de llevar a los demás al límite. El dolor (el de los demás) te proporciona un inmenso placer. Los sargentos de instrucción, los ex-amantes despechados y algunos locos terminales pueden encarnar este Arquetipo en uno u otro momento. El sadismo es lo bastante raro como para aparecer sólo en los casos más aberrantes, más que en un tipo u otro de persona.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que inflijas dolor a alguien sin más razón que tu propio placer.

Sociópata

Todos los seres inferiores vivos o no-muertos deberían ser exterminados para lograr una existencia armonio-

sa. Es probable que no sientas remordimientos al matar (dependiendo de tu Humanidad o tu Senda). Todo lo contrario: estás haciendo un glorioso servicio a la comunidad. Algunos vampiros critican tu naturaleza violenta, pero a veces logras convencerlos con argumentos del tipo: "¡Darwin aceptaría que no hago más que ayudar a que la naturaleza avance!"; o "¡Sólo el más fuerte sobrevivirá!".

—Recuperas Fuerza de Voluntad cada vez que seas el mayor causante de bajas una vez todo haya acabado. También se cuentan las ocasiones en las que eres el único asesino, y no es necesario que se trate de un combate masivo (como matar a todos los espectadores de una película o acribillar a los clientes en un robo a un banco).

Soldado

El Soldado no es un seguidor ciegamente leal. Aunque está para recibir órdenes, no las acepta incondicionalmente. Más independiente que un Conformista pero demasiado vinculado a la idea de mando para ser un Solitario, el Soldado aplica sus propias técnicas a los objetivos de otros. Aunque algún día quizá busque el mando, sus ambiciones entran dentro de la jerarquía y estructura establecida. El Soldado no tiene escrúpulos a la hora de usar cualquier medio necesario para hacer lo que ha de hacerse mientras las órdenes vengan del sitio adecuado.

— Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres los objetivos que se te ordenaron. Cuanto más difícil sea cumplir las órdenes, mejor sienta llevarlas a cabo. A discreción del Narrador, la obtención de un éxito espectacular o el cumplimiento de una misión larga puede valer la concesión de puntos de Fuerza de Voluntad adicionales.

Solitario

El Solitario destaca hasta en una multitud, ya que es evidente que no forma parte de ella. Los demás lo ven como a un paria, distante 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 librepensadores suelen ser de Arquetipo Solitario. Los Vástagos Solitarios comúnmente provienen de los Clanes fuertemente individualistas como los Gangrel o los Ravnos, y son propensos a terminar siendo Autarcas a fuerza de pasar de todo lo que algún Príncipe o Arzobispo arrogante diga que es la ley.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando logres algo por tu cuenta que además beneficie de algún modo a la coterie.

Superviviente

No importa lo que suceda, las probabilidades o las adversidades, el Superviviente siempre logra salir adelante. Ya sea solo o con un grupo, la absoluta incapacidad de este personaje de aceptar la derrota puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Los Supervivientes suelen sentirse frustrados cuando los demás aceptan "lo que depara el destino" o cuando se resignan voluntariamente a menos de lo que pueden lograr. Proscritos, gentes de la calle e idealistas bien pueden ser Supervivientes. Un Vástago con este Arquetipo puede ser un renegado bajo el edicto de Caza de Sangre de un Príncipe, un antiguo Obispo que ha sido expulsado del poder o un humilde Nosferatu que vaga de un terreno de Caza a otro sin un lugar al cual llamar su dominio.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando sobrevivas a una situación peligrosa gracias a tu tenacidad o cuando, gracias a tu consejo, otro persevere a pesar de las adversidades.

Tradicionalista

Al Tradicionalista le satisfacen las costumbres ortodoxas y prefiere conseguir sus objetivos empleando métodos ya probados. ¿Por qué cambiar algo que ya funcionó bien en el pasado? Este Arquetipo encuentra el *status quo* aceptable, y desde luego lo prefiere a un cambio que podría conllevar resultados impredecibles. Los conservadores, jueces y miembros de la autoridad son ejemplos de este Arquetipo. Como cabía esperar, los Vástagos Tradicionalistas ven las Tradiciones como un modelo de comportamiento, aunque algunos Anarquistas y Antiguos pueden abrazar un "tradicionalismo" anterior a la Camarilla y al Sabbat.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que los métodos tradicionales demuestren ser los mejores. Recuperas también un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que te adhieras a uno de tus puntos de vista y compruebes que es el curso de acción más sensato.

Truhán

El Truhán ve el absurdo en todo. No importa lo triste que pueda ser la vida (o la no-vida), el Truhán 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 lo rodean. Algunos Truhanes 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. Los Vástagos Truhanes pueden llamar la atención sobre los defectos

en las políticas de un líder, pueden ser los abogados del diablo de lengua viperina que cuestionan las Tradiciones o Ritae de la Secta, o puede que simplemente posean un agudo sentido de las ironías de un mundo que hace a los depredadores vampíricos y sus presas mortales casi indistinguibles físicamente.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres animar a los demás, especialmente si en el proceso logras negar tu propio dolor.

Visionario

El Visionario es lo suficientemente fuerte como para ver más allá de lo mundano y percibir lo realmente maravilloso. Aquéllos con este Arquetipo tantean los límites aceptados por la sociedad y buscan lo que otros sólo 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, en lugar de lo que *tiene*. Por lo general, la sociedad suele responder negativamente ante los Visionarios, aunque sean quienes provocan el progreso y el cambio. Filósofos, inventores y los artistas con mayor talento suelen tener Naturalezas Visionarias. Los Vástagos Visionarios pueden querer convertir a todos los mortales en esclavos vampíricos, pueden adaptarse a las tecnologías temidas o ignoradas por otros Vástagos más estáticos o pueden tener una "mejor manera" de coexistir con otros vampiros más allá de esta locura de Príncipe-y-Regente.

—Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que logres convencer a otros para que crean en tus sueños y sigan un curso de acción dictado por tu visión. Ten en cuenta que la clave para que un Visionario recupere Fuerza de Voluntad es obtener apoyo. El Visionario no necesita tener éxito, al menos no en cada movimiento que intente para cambiar las estructuras en cuestión. De hecho, su mayor éxito puede llegar después de su Muerte Definitiva.

Atributos

Todos los personajes de **Vampiro** tienen Atributos que representan el potencial básico de todas las personas en el mundo y de la mayoría de los seres vivos (y no-vivos). Casi todo el mundo tiene puntuaciones entre 1 (pobre) y 3 (buena), aunque algunos individuos especialmente dotados pueden tener valores de 4 (excelente) o incluso 5 (máxima capacidad humana). Algunos vampiros Antiguos poseen puntuaciones más altas, mientras que otros Vástagos, como los horrendos Nosferatu, pueden tener puntuaciones que por causas sobrenaturales están por debajo del mínimo humano.

Especialidades

Algunos personajes son especialmente buenos en determinadas aplicaciones de sus Rasgos. Por ejemplo, un mecánico podría tener una habilidad especial para los coches deportivos, un ladrón podría ser excepcional en abrir cerraduras y un luchador podría ser famoso por pelear sucio. Para representar esto, un personaje con Atributos o Habilidades de 4 o 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 Interpretación 4 podría ser reconocido por su canto. 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 como dos éxitos en vez de uno.

Físicos

Los Atributos Físicos definen la condición física del personaje, indicando su fortaleza, agilidad y resistencia. Los personajes orientados a la acción deberían adoptar esta categoría como primaria.

Los vampiros pueden emplear la Sangre consumida para aumentar de forma sobrenatural sus Rasgos Físicos (y *solamente* éstos). Para más información, ver pág. 269.

Fuerza

Fuerza es la potencia física bruta del personaje. Determina el peso que éste puede levantar o empujar y cómo de fuerte puede golpear a otro personaje u objeto. El Rasgo Fuerza se suma a la reserva de dados de daño del personaje cuando consigue alcanzar a su oponente en combate cuerpo a cuerpo. También se emplea si se quiere romper, levantar o transportar algo, así como cuando un personaje desea realizar un salto.

- • Malo: Puedes levantar algo menos de 20 kg (40 lb).
- •• Normal: Puedes levantar cerca de 50 kg (100 lb).
- ••• Bueno: Puedes levantar poco más de 100 kg (250 lb).
- •••• Excepcional: Puedes levantar casi 200 kg (400 lb).
- ••••• Sobresaliente: Puedes levantar unos 300 kg (650 lb.) y aplastar cráneos como si fueran uvas.

Especialidades: Agarre Fuerte, Brazos Potentes, Reservas de Fuerza, Violento.

Destreza

El Atributo Destreza determina la pericia general del personaje. Incluye su rapidez, su agilidad y su velocidad general, además de indicar su capacidad para manipular objetos con control y precisión. En este Atributo se incluyen también la coordinación ojo-mano, los reflejos y la gracia de movimientos.

- • 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.

Especialidades: Preciso**,** Veloz, Gracia Felina, Reflejos Rápidos.

Resistencia

El Rasgo Resistencia refleja la salud, aguante y vigor de un personaje. Indica hasta qué punto puede forzarse y cuánto castigo es capaz de soportar antes de sufrir un trauma físico. Resistencia también incluye una cierta fortaleza mental que representa el aguante y la tenacidad del personaje.

- • 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) cualquier maratón que quisieras.
- ••••• Sobresaliente: Tu constitución es realmente hercúlea.

Especialidades: Infatigable, Decidido, Duro Como el Acero, Vigoroso.

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

Carisma es la capacidad de un personaje de 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; refleja su poder para encantar e influenciar. Carisma determina la capacidad del personaje para convencer a los demás de sus puntos de vista. Este Atributo no indica necesariamente de qué manera el personaje es carismático, puede tratarse de un embaucador de pico de oro o de un matón sarcástico (esto debe manifestarse a través de la interpretación y las Especialidades).

- • Malo: No tienes mucha personalidad.
- •• 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 liderazgo.

Especialidades: Elegante, Labia, Convincente, Sofisticado, Agudo, Elocuente, Embaucador.

Manipulación

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. Entra en escena cuando un personaje intenta influir o guiar sutilmente el comportamiento de otro, y se utiliza para engañar, embaucar, confundir o coaccionar a otros personajes. No importa que les *guste* o no el manipulador (en esto se diferencia de Carisma). Después de todo un motivador habilidoso puede incluso emplear los talentos de aquéllos que lo odian.

La Manipulación es un juego peligroso, aunque sea la forma principal en la que muchos Vástagos afectan al mundo que los rodea. 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 y normalmente lo ignora («¿Por qué no vas a la tienda 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.

- • Malo: Una persona de pocas (y a menudo ineficaces) palabras.
- •• Normal: A veces puedes engañar a otros, como casi todo el mundo.
- ••• Bueno: Siempre consigues descuentos.
- •••• Excepcional: Podrías ser político o líder de una secta.
- ••••• Sobresaliente: «¡Por supuesto! ¡Le diré al Príncipe que fui *yo* el que intentó estacarlo!»

Especialidades: Persuasivo, Seductor, Razonable, Liante, Invocador de "Hechos".

Apariencia

El Atributo Apariencia es una medida de cómo de buena es la primera impresión que da un personaje. Puede tratarse de un "atractivo" convencional, pero también puede ser el efecto de rasgos distintivos: un aspecto exótico, un aire de confianza, una postura imponente, estilo para vestir bien o cualquier cosa que sea notable al ver por primera vez al personaje. Ciertamente, Apariencia es un amalgama de muchas características descriptivas personales. Es inconsciente e instintiva: apela a los niveles inferiores de la psique, de modo que afecta a las primeras impresiones y a la naturaleza de los recuerdos posteriores.

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 o que se te conozca antes de empezar a pedir ayuda para incendiar el refugio del Justicar.

- • Malo: Tus ropas apestan, la gente te evita, o simplemente eres condenadamente feo.
- •• Normal: No destacas en una multitud, para bien o para mal.
- ••• Bueno: «Déjame invitarte a un trago».
- •••• Excepcional: La gente se desvía de su camino para conocerte.
- ••••• Sobresaliente: La gente nunca se olvida de ti.

Especialidades: Estilo Poco Convencional, Fotogénico, Sentido de la Moda, Rostro Inolvidable, Pose Memorable.

Mentales

Los Atributos Mentales definen las capacidades intelectuales del personaje, incluyendo aspectos como la memoria, la inteligencia, la comprensión del entorno y la habilidad para pensar, aprender y reaccionar.

Percepción

Percepción mide la capacidad del personaje de observar su entorno. 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 común. Percepción es la sensibilidad del personaje hacia lo que lo rodea, 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 ambiental. Puede advertir al personaje de emboscadas, distinguir una pista en un montón de basura o desvelar cualquier detalle oculto o bien camuflado, ya sea físico o de otra naturaleza.

- • Malo: Quizás estés totalmente absorto en ti mismo o seas sencillamente un cabeza hueca; en cualquier caso, ¡cuidado con ese coche!
- •• Normal: Las sutilezas se te escapan, pero eres capaz de percibir la imagen 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.

Especialidades: Atento, Perspicaz, Cuidadoso, Sagaz, Táctico.

Inteligencia

El Atributo Inteligencia se refiere a la capacidad del personaje de aprehender hechos y conocimientos. Además controla la capacidad del personaje de razonar, resolver problemas y evaluar situaciones. Inteligencia también incluye el pensamiento crítico y flexible.

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 demasiado insensato como para 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 Einsteins; pueden ser buenos memorizando o tener un juicio especialmente agudo.

- • Malo: No eres el más listo de la clase.
- •• Normal: Lo suficientemente listo como para saberte normal.
- ••• Bueno: Más despierto que las masas.
- •••• Excepcional: No sólo eres listo, sino realmente brillante.
- ••••• Sobresaliente: Auténtico genio.

Especialidades: Conocimiento Teórico, Creativo, Analítico, Resolución de Problemas, Autoridad en una Materia.

Astucia

El Rasgo Astucia mide la habilidad del personaje para pensar sobre la marcha y reaccionar rápidamente en una situación dada, y también refleja el ingenio general. Los personajes con una Astucia baja serán algo torpes y de mente aletargada, o quizá crédulos y poco sofisticados. En cambio, los personajes con una puntuación elevada en este Atributo casi siempre dan con un plan de forma inmediata y se adaptan a su entorno de forma apropiada. Dichos personajes también logran mantener la calma en situaciones tensas.

- • Malo: Tírame del dedo.
- •• Normal: Sabes cuándo 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: «Oh, debería haber dicho...»
•••••	Sobresaliente: Piensas y respondes más rápido de lo que actúas.

Especialidades: Llevar la Iniciativa, Ocurrente, Cambios de Estrategia, Emboscadas.

Habilidades

Como ya mencionamos antes, las Habilidades son los Rasgos utilizados para describir lo que sabes y lo que has aprendido a hacer. Donde los Atributos representan tu potencial en bruto, las Habilidades representan las formas en las que has aprendido a emplear ese potencial. Puedes no necesitar nada más que fuerza bruta para atravesar una puerta, pero si intentas usar pura potencia muscular para encajar un componente de ingeniería sin romper nada, sería mejor que supieras algo sobre mecánica. Cuando tires los dados, probablemente combinarás una Habilidad con un Atributo adecuado para así representar la combinación de potencial con el saber hacer necesario para conseguir realizar algo.

Hay 30 Habilidades: 10 Talentos, 10 Técnicas y 10 Conocimientos. Cada Habilidad normalmente abarca un cierto grupo de aptitudes. Para algunas (Expresión, Artesanía, Interpretación, Academicismo, Leyes, Ciencias y Tecnología), es mejor adquirir una Especialidad (ver pág. 96), incluso aunque la puntuación del personaje en ella sea menor de 4. Por ello, un personaje con la Técnica Artesanía está versado en general en trabajos manuales de todo tipo, pero podría ser particularmente bueno reparando coches.

Talentos

Los Talentos describen lo que sabes de forma intuitiva, lo que haces sin entrenador o formación. La única manera para mejorar tus Talentos es por medio de experiencia directa; con la excepción de poquísimos casos (como estudiar un texto de *jeet kune do* para aprender un único punto de Pelea), estas cosas no pueden aprenderse de un libro o un vídeo de Internet. Si intentas una acción que incluya un Talento que tu personaje no posee, no hay penalización a tu reserva básica de Atributo. Los Talentos son tan intuitivos que, teóricamente, cualquiera puede usarlos con cierto grado de capacidad.

Alerta

Es tu capacidad básica para percibir cosas que suceden a tu alrededor, incluso si no estás buscando activamente. Alerta describe la atención que prestas al mundo exterior, estés ocupado o no. Este Talento suele usarse junto con Percepción, y se utiliza principalmente para sentir estímulos físicos (en oposición a estados de ánimo o pistas).

•	Novato: No eres un zángano descerebrado.
••	Entrenado: Cotilla habitual.
•••	Competente: Mantienes un ojo avizor en tu entorno.
••••	Experto: Sea sentido común o paranoia, raro es que te pillen con la guardia baja.
•••••	Maestría: Tus sentidos están a la par con los de los animales salvajes.

Poseído por: Cazadores, Guardaespaldas, Personal de Seguridad, Periodistas, Ladrones.

Especialidades: Ruidos, Escuchar a Escondidas, Detalles Sutiles, Armas Ocultas, Multitudes, Bosques, Animales.

Atletismo

Este Talento representa tu capacidad atlética básica, así como cualquier entrenamiento que poseas en deportes u otras actividades que impliquen un esfuerzo. Abarca todas las formas de correr, saltar, lanzar, nadar, deportes y similares. No obstante, no incluye acciones motrices básicas como levantar peso, ni actividades atléticas englobadas en otra Habilidad (como Pelea con Armas).

•	Novato: Tuviste una infancia activa.
••	Ejercitado: Atleta de instituto.
•••	Competente: Aficionado de toda la vida con talento.
••••	Experto: Atleta profesional.
•••••	Maestro: Medallista olímpico.

Poseído por: Atletas, Aficionados al Deporte, Guardas Forestales, Deportistas, Niños.

Especialidades: Natación, Escalada, Acrobacias, Danza, Parkour, Deportes Específicos.

Callejeo

La calle puede proveer de mucha información o dinero a quienes conocen su lenguaje. Callejeo te permite mezclarte discretamente con el ambiente local, enterarte de rumores, comprender jerga o incluso iniciarte en asuntos criminales.

- • Novato: Sabes dónde buscar.
- •• Ejercitado: Te has ganado respeto en la calle.
- ••• Competente: Podrías liderar tu propia banda.
- •••• Experto: No tienes nada que temer ni siquiera en los peores barrios.
- ••••• Maestro: Si no lo has oído, nadie lo ha dicho.

Poseído por: Criminales, Gente sin Hogar, Reporteros, Juerguistas, Detectives Astutos, Neonatos.

Especialidades: Bienes Robados, Drogas Ilegales, Armas Ilegales, WiFi Gratis, Bandas, Estar en la Lista de Invitados, Jerga Local.

Consciencia

Consciencia es una reacción innata a la presencia de lo sobrenatural. Se diferencia de Alerta (que mide la sensibilidad a sucesos mundanos) y Ocultismo (que abarcar los conocimientos concretos sobre lo sobrenatural). Por lo general, solamente criaturas sobrenaturales tienen acceso a este Talento concreto, pero algunos mortales excepcionales sienten que hay algo extraño en el mundo (como aquéllos con Fe Verdadera, ver pág. 372).

Los personajes con Consciencia en ocasiones tienen corazonadas, escalofríos o repentinos destellos de inspiración cuando están cerca de criaturas, objetos o sucesos sobrenaturales. Esta intuición es puramente subconsciente, y saber que algo va mal no significa que el personaje sepa qué es. Para obtener información más específica, el Vástago necesitará emplear Ocultismo o un Poder particular; Consciencia sólo hace al vampiro más receptivo a la presencia de lo inusual.

Un vampiro puede usar Consciencia a propósito si sospecha que algo es sobrenatural, pero casi siempre el Narrador pedirá una tirada de Consciencia para determinar si un vampiro percibe un suceso extraño que no se advierta de forma inmediata.

- • Novato: De vez en cuando tienes la sensación de que algo no está bien.
- •• Ejercitado: A veces percibes vibraciones desde cierta dirección o una zona indefinida (como un edificio).
- ••• Competente: Puedes entrar en una habitación y saber si algo inusual sucede dentro.
- •••• Experto: Si te concentras, puedes sentir si alguien o algo en un grupo de gente o una colección de objetos es sobrenatural.
- ••••• Maestro: Sabes instintivamente si algo o alguien es mundano o sobrenatural.

Poseído por: Psíquicos, Seguidores de la Nueva Era, Místicos, Investigadores de lo Paranormal.

Especialidades: Actividad Fantasmal, Objetos Místicos, Alguien Está en mi Cabeza, Desenmascarar.

Empatía

Entiendes las emociones de los demás y puedes simpatizar con ellos, fingir comprensión o jugar con dichas emociones como mejor te plazca. Eres muy bueno distinguiendo motivaciones, y podrías ser capaz de discernir cuando alguien te miente. Aún así, puedes estar tan en sintonía con los sentimientos de otros que tus propias emociones se vean afectadas.

- • Novato: Ocasionalmente, dejas que lloren sobre tu hombro.
- •• Ejercitado: A veces puedes sentir literalmente el sufrimiento de otra persona.
- ••• Competente: Tienes intuiciones precisas de las motivaciones de los demás.
- •••• Experto: Es casi imposible mentirte.
- ••••• Maestro: El alma humana no tiene secretos para ti.

Poseído por: Trabajadores Sociales, Padres, Actores, Psicólogos, Detectives, Seductores, Médiums, Mejores Amigos.

Especialidades: Emociones, Intuición, Motivaciones, Ganarse la Confianza.

Expresión

Ésta es tu habilidad para explicar tu punto de vista claramente, sea en una conversación, un poema o incluso en 140 caracteres o menos. Los personajes con Expresión alta pueden expresar sus opiniones o creencias de forma que no puedan ser ignoradas (aunque sean erróneas o despreciables). Podrían ser actores con talento, acostumbrados a transmitir estados de ánimo o emociones con cada gesto. Además, este Talento representa tu facilidad para la poesía, la escritura creativa u otras formas artísticas literarias. Para muchos Antiguos, Expresión es el sutil arte de crear un epigrama satírico capaz de incapacitar socialmente a un viejo rival. Para los Vástagos más jóvenes, puede ser la clave para convencer a 30 Anarquistas con estacas para reunirse en el terreno de Caza privado del Sheriff mediante el mensaje de texto adecuado. Puedes escoger una Especialidad en Expresión, incluso con menos de 4 puntos.

- • Novato: Tu talento ha madurado desde los poemas en tu libreta.
- •• Ejercitado: Podrías dirigir un equipo de debate universitario.
- ••• Competente: Podrías ser un escritor de éxito.
- •••• Experto: Tu trabajo es digno de un Pulitzer.
- ••••• Maestro: Steve Jobs te pide una presentación para su próximo dispositivo móvil.

Poseído por: Actores, Escritores, Poetas, Políticos, Periodistas, Personalidades de Internet, Agitadores.

Especialidades: Actuar, Poesía, Ficción, Improvisación, Conversación, Medios de Comunicación.

Intimidación

Intimidación puede tomar muchas formas, desde amenazas directas y violencia física a simple fuerza de personalidad. No requiere ser directo o duro, una palabra intimidante en el momento adecuado bien puede considerarse "diplomática" en ciertos círculos. Conoces el método correcto para cada ocasión y puedes ser muy... persuasivo.

- • Novato: Adolescente chungo.
- •• Ejercitado: Matón cabeza rapada.
- ••• Competente: Sargento instructor.
- •••• Experto: Tu aire autoritario acobarda a los transeúntes.
- ••••• Maestro: Asustas a animales violentos.

Poseído por: Abusones, *Anonymous*, Oficiales Militares, Bravucones, Gángsters, Sabbat.

Especialidades: Amenazas Veladas, Abusar del Rango, Coacción Física, Chantaje, Internet.

Liderazgo

Eres un ejemplo para otros y puedes inspirarles a hacer lo que desees. Liderazgo tiene menos que ver con manipular los deseos de la gente que con presentarte como la clase de persona a la que quieren seguir. Cualquiera puede liderar un grupo *hacia* algún tipo de conflicto; un buen líder puede traerlos de vuelta intactos. Este Talento en general se combina más con Carisma que con Manipulación.

- • Novato: Capitán de tu equipo de alevines.
- •• Ejercitado: Presidente estudiantil.
- ••• Competente: Director Ejecutivo eficiente.

•••• Experto: Hecho para ser presidente.

••••• Maestro: Podrías ser el adorado dictador de una nación.

Poseído por: Políticos, Príncipes, Gestores, Ejecutivos, Oficiales Militares, Policía.

Especialidades: Oratoria, Irresistible, Amistoso, Transparente, Noble, Militar, Multimedia.

Pelea

El Talento Pelea representa lo bien que luchas en las peores situaciones. Este Talento expresa la capacidad en combate sin armas, ya se haya obtenido mediante entrenamiento formal en artes marciales o simplemente por medio de un montón de experiencia. Los luchadores efectivos tienen una gran coordinación y son resistentes al dolor, rápidos, fuertes y *crueles*. La disposición a hacer lo necesario para hacer daño a tu oponente gana muchas peleas.

• Novato: Te acosaban cuando eras niño.

•• Ejercitado: Has participado en alguna trifulca de bar ocasional.

••• Competente: Has combatido de forma rutinaria y regular, y por lo general has terminado con mejor aspecto que tus oponentes.

•••• Experto: Serías un serio competidor del circuito de Artes Marciales Mixtas.

••••• Maestro: En Internet hay un vídeo donde se te ve derribando a 3 hombres en 4 segundos.

Poseído por: Militares, Policías, Abusones, Matones.

Especialidades: Pelear Sucio, Golpes, Lanzamientos, Llaves de Sumisión, Estilos de Pelea o Artes Marciales Específicas.

Subterfugio

Sabes cómo ocultar tus propias motivaciones y proyectar las que quieres. Además, si puedes desvelar las de otros, puedes usarlas en su contra. Este Talento define tu capacidad para la intriga, los secretos y la hipocresía. La maestría del Subterfugio puede hacerte el seductor definitivo o un brillante espía.

• Novato: A veces cuentas mentiras piadosas.

•• Ejercitado: Vampiro.

••• Competente: Abogado criminalista.

•••• Experto: Agente encubierto.

••••• Maestro: Eres la última persona de quien alguien sospecharía.

Poseído por: Políticos, Abogados, Vampiros, Adolescentes, Estafadores, Artistas del Ligue.

Especialidades: Seducción, Mentiras Impecables, Fingir Mortalidad, El Timo de la Estampita.

Talento Afición

Esta categoría abarca todo que el Narrador estime que se ha aprendido de forma básicamente autodidacta y sea por lo general (aunque no siempre) más práctico que intelectual. Los Narradores deberían revisar la lista de Talentos existentes para determinar si una actividad concreta ya entra dentro de una de éstos (por ejemplo, Nadar y Escalar serían Especialidades de Atletismo).

• Novato: Acabas de empezar.

•• Ejercitado: Comprendes bien los conceptos básicos de tu afición.

••• Competente: Otros practicantes te consideran bastante capaz y competente.

•••• Experto: Estás familiarizado con los matices y aplicaciones de tu Talento.

••••• Maestro: Podrías escribir un libro sobre lo que haces. Quizás ya lo has hecho.

Aficiones sugeridas: Alternar, Diplomacia, Adivinación, Negociación, Gorronear.

Técnicas

Las Técnicas son Habilidades aprendidas mediante entrenamiento, formación u otra instrucción. Si intentas realizar una acción que incluya una Técnica en la que no tienes puntuación, la dificultad aumenta en uno. Un trabajador no capacitado no es tan eficaz como alguien que quizá tiene menos Atributos pero mejor comprensión de lo que el procedimiento acarrea.

Armas de Fuego

Ejecutar a un mortal con una espada provoca investigaciones. Desgarrar en jirones a alguien rompe los límites de la Mascarada. Por eso los Cainitas se adaptan, y muchos han dedicado sus energías a aprender a matar con pistolas. Esta Técnica representa la familiaridad con un conjunto de armas de fuego, desde pistolas de bolsillo a ametralladoras pesadas. Además, alguien hábil en Armas de Fuego puede limpiar, reparar, reconocer y disparar con precisión muchos tipos de armas pequeñas. Esta Habilidad también se emplea para de desencasquillar armas (Astucia + Armas de Fuego).

- • Novato: Tuviste una pistola de aire comprimido de niño.
- •• Ejercitado: De vez en cuando pasas alguna hora en el club de tiro.
- ••• Competente: Has sobrevivido a uno o dos tiroteos.
- •••• Experto: Podrías eliminar gente para ganarte la vida.
- ••••• Maestro: Has estado practicando desde el nacimiento del Winchester.

Poseído por: Anarquistas, Neonatos, Policías, Personal Militar, Supervivientes, Cazadores.

Especialidades: Desenfundado Rápido, Armería, Pistolas, Puntería, Revólveres, Escopetas.

Artesanía

Esta Técnica incluye la habilidad de crear o arreglar cosas con tus manos. Artesanía te permite trabajar en campos como la carpintería, el trabajo con cuero, los textiles o incluso la pericia mecánica como la reparación de automóviles. Puedes incluso crear obras de arte duraderas con esta Técnica, dependiendo del número de éxitos que obtengas. Siempre debes escoger una especialización en Artesanía, aunque mantengas alguna competencia en múltiples campos.

- • Novato: Carpintería de instituto.
- •• Ejercitado: Estás empezando a desarrollar tu estilo propio.
- ••• Competente: Podrías abrir tu propia tienda.
- •••• Experto: Has escrito manuales de instrucciones de tu campo de especialización.
- ••••• Maestro: Tu labor y perspicacia prácticamente no tienen parangón.

Poseído por: Mecánicos, Artesanos, Artistas, Diseñadores, Inventores, Gente Rural.

Especialidades: Cerámica, Costura, Chapuzas del Hogar, Carpintería, Tasación, Carburadores.

Conducir

Puedes conducir un coche y quizás otros vehículos también. Esta Técnica no supone automáticamente familiaridad con vehículos complejos como tanques o camiones articulados y las dificultades pueden cambiar dependiendo de tu experiencia con automóviles concretos. Después de todo, llevar el volante de una camioneta no te prepara para un cambio de marcha en un Maserati a 160 km/h (100 millas/h).

- • Novato: Sabes usar la transmisión automática.
- •• Ejercitado: Puedes conducir con cambio manual.
- ••• Competente: Camionero profesional.
- •••• Experto: Loco de la NASCAR o conductor de tanques.
- ••••• Maestro: Sea Fiat o Ferrari, lo haces cantar.

Poseído por: Taxistas, Camioneros, Pilotos de Carreras, Especialistas de Conducción, Rebeldes.

Especialidades: Fuera de Carretera, Motocicletas, Alta Velocidad, Embotellamientos y Atascos, Evitar Policía de Tráfico.

Etiqueta

Entiendes las sutilezas de las buenas maneras, tanto en la sociedad mortal como en la cultura de la Estirpe. Muchas veces, saber la manera de abordar un tema es más importante que la discusión en sí, y una persona con escasa Etiqueta nunca tendrá oportunidad de hacerse oír porque no sabrá el momento o la forma de intervenir. Esta Técnica se utiliza durante reuniones, disputas, seducciones, bailes, cenas de etiqueta y todas las formas de diplomacia.

- • Novato : Sabes cuándo cerrar la boca.
- •• Ejercitado: Has estado en un par de eventos de gala.
- ••• Competente: Tienes buenas maneras, incluso usando cubertería exótica.
- •••• Experto: Su Majestad te consideraría encantador.
- ••••• Maestro: Si la gente adecuada viniese a cenar, podrías acabar guerras (o empezarlas).

Poseído por: Diplomáticos, Viajeros, Alta Sociedad, Ejecutivos, Vástagos con Estatus.

Especialidades: En el Elíseo, Negocios, Alta Sociedad, Protocolo Sabbat.

Interpretación

La Técnica Interpretación determina tu competencia para realizar tareas artísticas como cantar, bailar, actuar o tocar un instrumento musical. Casi con total seguridad estarás especializado en un campo, aunque los auténticos virtuosos pueden estar dotados en muchas formas de actuación. Esta Habilidad representa no sólo los conocimientos técnicos, sino también la capacidad para traba-

jarse un público y extasiarlo con tu espectáculo. Como con Artesanía, debes elegir una Especialidad, aunque esta Técnica también otorga un sentido general para observar y responder al estado de ánimo de tu audiencia sin importar el medio.

- • Novato: Podrías cantar en el coro de la iglesia.
- •• Ejercitado: Tus vídeos en Internet tienen más de cien mil visitas.
- ••• Competente: Casi siempre tienes un bolo apalabrado.
- •••• Experto: Tienes talento como para ser una sensación nacional.
- ••••• Maestro: Eres un virtuoso sin par.

Poseído por: Músicos, Estudiantes Universitarios, Actores, Bailarinas, Mimos.

Especialidades: Danza, Canto, Rock and Roll, Actuación, Solos de Guitarra, Karaoke Borracho.

Latrocinio

Esta Técnica implica familiaridad con las herramientas y técnicas de toda clase de manipulación física normalmente asociadas a la actividad criminal. Abrir cerraduras, falsificación manual, forzar cajas fuertes, puentear coches, varias formas de allanamiento e incluso juegos de manos; todo ello cae bajo los auspicios de Latrocinio. Es útil no sólo para el robo, sino también para instaurar "el sistema de seguridad infranqueable" o deducir por dónde entró el ladrón. Esta Técnica no otorga ninguna aptitud con tecnologías avanzadas de seguridad o antidelincuencia, que quedan abarcadas por el Conocimiento Tecnología.

- • Novato: Puedes abrir una cerradura sencilla.
- •• Ejercitado: Podrías hacer de trilero en la esquina.
- ••• Competente: Podrías abrir desde fuera una ventana estándar que esté cerrada.
- •••• Experto: Puedes "arreglar" un pasaporte o Documento de Identidad.
- ••••• Maestro: Podrías entrar (o salir) de la bóveda de la sede de un banco internacional.

Poseído por: Ladrones, Consejeros de Seguridad, Policías, Ladrones de Coches, Magos Callejeros.

Especialidades: Forzar Cajas Fuertes, Despistar, Abrir Cerraduras, Puentear, Carterismo.

Pelea con Armas

Como dice la máxima de los Vástagos, "Las pistolas no significan nada para un corazón sin vida". Un filo casi siempre vale más, así como la técnica para emplearlo apropiadamente. Pelea con Armas indica tu habilidad para emplear armas de cuerpo a cuerpo en todas sus formas, desde espadas y bates a parafernalia de artes marciales esotéricas como el *sai* o un *nunchaku*. Y claro, siempre hay lugar para una estaca de madera...

- • Novato: Sabes la forma correcta de empuñar un cuchillo.
- •• Ejercitado: Has estado en alguna pelea callejera.
- ••• Competente: Podrías dirigir un equipo de esgrima universitario.
- •••• Experto: Podrías mantener el orden en la corte del Príncipe.
- ••••• Maestro: Tus enemigos preferirían vérselas con un grupo SWAT antes que con tu espada.

Poseído por: Asesinos, Pandilleros, Luchadores de Artes Marciales, Policía, Duelistas.

Especialidades: Cuchillos, Espadas, Armas Improvisadas, Estocadas, Desarmar.

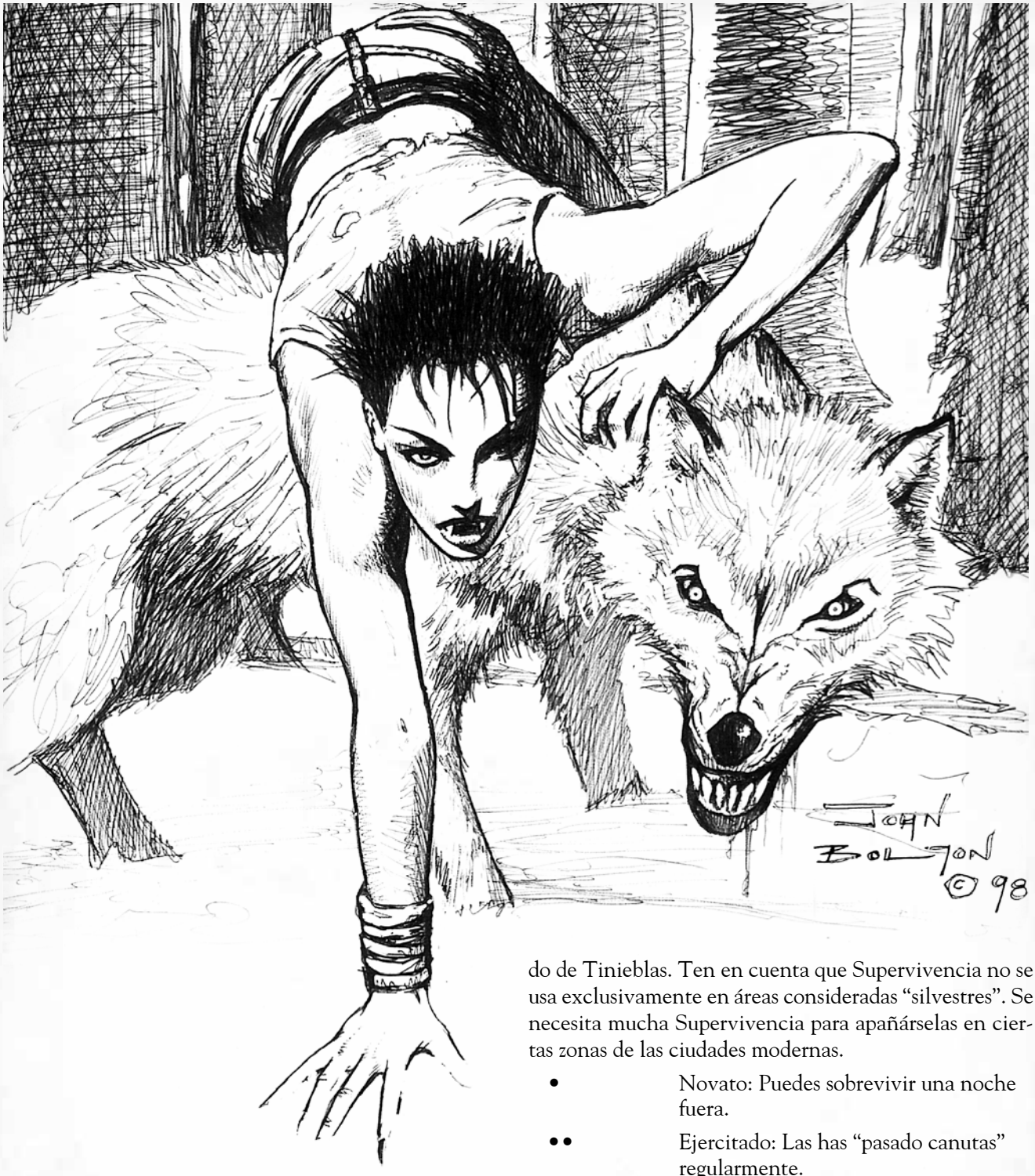
Sigilo

Esta Técnica es la capacidad de evitar ser detectado, ya sea escondiéndose o moviéndose al mismo tiempo. Sigilo suele enfrentarse contra la Percepción + Alerta de algún otro personaje. Esta Habilidad es, por razones obvias, muy útil cuando se acecha una presa. En muchos casos, Sigilo puede usarse para ocultar objetos, sea en la propia persona o en algún lugar del entorno.

- • Novato: Puedes esconderte en una habitación oscura.
- •• Ejercitado: Puedes seguir a alguien de farola en farola.
- ••• Competente: Tienes pocas dificultades para encontrar presa de un anochecer a otro.
- •••• Experto: Puedes moverte silenciosamente sobre hojarasca seca.
- ••••• Maestro: Antiguo Nosferatu.

Poseído por: Ladrones, Asesinos, Vástagos, Espías, Reporteros, Comandos.

Especialidades: Esconderse, Movimiento Silencioso, Seguir a Alguien, Multitudes.



Supervivencia

Aunque los vampiros tienen poco que temer del hambre o la intemperie, el entorno salvaje puede seguir siendo peligroso para un Cainita. Esta Técnica te permite encontrar cobijo, orientarte de vuelta a la civilización, rastrear a una presa, establecer un refugio improvisado e incluso posiblemente evitar peligros sobrenaturales como los hombres lobo que también acechan en el Mundo de Tinieblas. Ten en cuenta que Supervivencia no se usa exclusivamente en áreas consideradas "silvestres". Se necesita mucha Supervivencia para apañárselas en ciertas zonas de las ciudades modernas.

- • Novato: Puedes sobrevivir una noche fuera.
- •• Ejercitado: Las has "pasado canutas" regularmente.
- ••• Competente: Puedes separar lo venenoso o lo desechable del forraje comestible.
- •••• Experto: Podrías vivir meses en el ambiente desafiante que eligieses.
- ••••• Maestro: Podrían arrojarte desnudo en medio de los Andes y te las apañarías.

Poseído por: Scouts, Soldados, Entusiastas del Aire Libre, Supervivientes, Cazadores.

Especialidades: Rastrear, Bosques, Jungla, Vida Callejera, Cazar, Exploración Urbana.

Trato con Animales

Puedes entender los patrones de conducta de los animales. Esta Técnica te permite predecir la reacción de un animal a una situación concreta, entrenar una criatura domesticada o incluso intentar calmar o provocar a animales.

- • Novato: Puedes hacer que un caballo domesticado te deje acariciarlo.
- •• Ejercitado: Puedes educar a un cachorro.
- ••• Competente: Podrías entrenar un perro guía.
- •••• Experto: Entrenador de Circo.
- ••••• Maestro: Puedes domar bestias salvajes sin necesidad de Poderes sobrenaturales.

Poseído por: Granjeros, Entrenadores de Animales, Guardas de Zoológico, Veterinarios, Dueños de Mascotas, Domitores.

Especialidades: Perros, Entrenar Para Atacar, Grandes Felinos, Caballos, Animales de Granja, Cetrería.

Técnica Profesional

Esta categoría abarca cualquier cosa que el Narrador determine que sea una Habilidad enseñada y se aplique principalmente de manera activa. Los Narradores deberían comprobar primero la lista de Técnicas existentes para determinar si una tarea caería dentro de una de ellas (por ejemplo, Rastrear sería una Especialidad de Supervivencia).

- • Novato: Has sido aprendiz.
- •• Ejercitado: Puedes apañarte con los trucos básicos.
- ••• Competente: Podrías vivir de ello, aunque no harías una fortuna haciendo lo que haces.
- •••• Experto: Conoces los usos más esotéricos de tu Habilidad y raramente fallas.
- ••••• Maestro: Eres una reconocida autoridad en el campo de trabajo que has escogido.

Técnicas Profesionales sugeridas: Herrería, Cocinar, Duelo, Falsificación, Jugar, Armería, Navegación, Tortura.

Conocimientos

Los Conocimientos implican la aplicación de la mente, no del cuerpo. Por eso estas Habilidades casi siempre se emparejan con Rasgos Mentales (Es posible tirar Carisma + Academicismo o incluso Resistencia + Medicina, pero tales cosas son muy raras). Las siguientes descripciones describen los niveles de los Conocimientos en términos académicos, aunque una educación formal es sólo una de las maneras de mejorar un Conocimiento. De hecho, los Conocimientos pueden aprenderse por cuenta propia, y el Mundo de Tinieblas es hogar de gran número de autodidactas.

Si no tienes ningún punto en un Conocimiento, no puedes ni intentar una tirada que lo incluya a menos que el Narrador te dé permiso de forma explícita (como cuando afecta a temas de cultura general). Si no sabes inglés, no puedes intentar mantener una conversación *in English* sólo gracias al ingenio.

Academicismo

Este amplio Conocimiento abarca la erudición en humanidades del personaje: literatura, historia, arte, filosofía y otras artes y ciencias "liberales". Un personaje con puntuación en Academicismo suele estar versado en todos estos campos, y con niveles altos podría considerarse un experto en una o más áreas de estudio. Con este Conocimiento puedes no solamente impresionar en salones y otras reuniones del Elíseo, sino que además puedes ofrecer importantes pistas de ciertos movimientos pasados (y futuros) en la Jyhad. Si lo deseas, puedes escoger una Especialidad incluso con menos de 4 puntos.

- • Eres consciente de que 1492 probablemente no sea el PIN de una tarjeta de crédito.
- •• Licenciado: Puedes citar a los clásicos, identificar grandes movimientos culturales y señalar la diferencia entre Ming y Moghul.
- ••• Posgraduado: Podrías publicar en una revista académica.
- •••• Doctorado: Profesor Emérito.
- ••••• Erudito: Los estudiosos de todo el mundo te reconocen como uno de los mayores expertos de tu era.

Poseído por: Profesores, Literatos, Blogueros Temáticos, Antiguos.

Especialidades: Postestructuralismo, Pintura Impresionista, Roma Imperial, Teoría del Color, Lingüística.

Ciencias

Tienes como mínimo una comprensión básica de la mayoría de las ciencias físicas, como química, biología, física y geología. Este Conocimiento puede emplearse de muchas formas prácticas. En la mayoría de los casos, un jugador debería elegir una Especialidad para reflejar el tema central de sus estudios científicos, pero no es estrictamente necesario.

- • Estudiante: Sabes casi todo lo básico de cuando hiciste secundaria.
- •• Licenciado: Estás familiarizado con las teorías fundamentales.
- ••• Posgraduado: Podrías enseñar ciencia en el instituto.
- •••• Doctorado: Estás plenamente capacitado para hacer avanzar el conocimiento en tu campo.
- ••••• Erudito: Tu premio Nobel te está esperando.

Poseído por: Científicos, Estudiantes, Investigadores, Profesores, Ingenieros, Técnicos, Pilotos.

Especialidades: Química, Biología, Geología, Física, Astronomía.

Finanzas

Conoces los entresijos del comercio, desde calcular el valor relativo de un objeto a estar al día con los cambios de divisas. Este Conocimiento puede resultar increíblemente útil a la hora de negociar, hacer cálculos financieros o jugar en el mercado de valores. Niveles suficientemente altos en Finanzas te permiten incrementar tu nivel de vida a niveles muy confortables.

- • Estudiante: Has dado unas pocas clases de negocios.
- •• Licenciado: Tienes experiencia práctica y mantienes tus cuentas al día.
- ••• Posgraduado: Serías un buen corredor de bolsa.
- •••• Doctorado: Las corporaciones siguen tu liderazgo bursátil.
- ••••• Erudito: Transformarías un billete de 20 en una fortuna millonaria.

Poseído por: Ejecutivos, Clase Alta, Corredores de Bolsa, Contables, Peristas, Narcotraficantes, Contrabandistas.

Especialidades: Mercado de Valores, Blanqueo, Tasaciones, Divisas Extranjeras, Contabilidad, Perista, Corporaciones, Rescates del Gobierno.

Informática

Este Conocimiento representa la capacidad para emplear y programar computadoras, incluyendo dispositivos portátiles. La mayoría de usos de Informática suponen también un grado de familiaridad con Internet (si no comprensión).

- • Estudiante: Puedes orientarte en pantallas táctiles e Interfaces Gráficas de Usuario tradicionales de señalar y pulsar.
- •• Licenciado: Sabes usar varias aplicaciones e Internet.
- ••• Posgraduado: Sabes lo que hacer con una pantalla de comandos.
- •••• Doctorado: Podría ganarte la vida como consultor sin problemas.
- ••••• Erudito: Tienes todos los SDKs y comprendes las estructuras de datos de una asombrosa variedad de lenguajes de programación.

Poseído por: Hackers, Oficinistas, Programadores, Procesador de Datos, Estudiantes.

Especialidades: "Los YouTubes", Lenguajes de Programación, Internet, Administrar Bases de Datos, I.H.I (Interacción Humana Informática), Virus, Programas y Dispositivos Específicos.

Investigación

Has aprendido a percibir detalles que otros podrían pasar por alto y serías un gran detective. Este Conocimiento representa no sólo un buen ojo para los detalles, sino además la capacidad de hacer pesquisas y seguir pistas. Tales investigaciones pueden incluir búsquedas en Internet o formas más concretas de investigar, como rebuscar en los libros de derecho y hemerotecas en la biblioteca.

- • Estudiante: Puedes analizar una amplia búsqueda de pistas por la Red.
- •• Licenciado: Oficial de policía.
- ••• Posgraduado: Detective privado.
- •••• Doctorado: Agente federal.
- ••••• Erudito: Sherlock Holmes.

Poseído por: Detectives, Adictos al Misterio, Policías, Acosadores.

Especialidades: Ciencia Forense, Ocultación, Buscar, Decoloraciones, Búsquedas en Base de Datos.

Leyes

El Conocimiento Leyes abarca tanto los estatutos legales como los procedimientos apropiados para defenderlos.

Puede ser útil para plantear pleitos, evitar demandas o salir de la cárcel. Y lo que es más, los Vástagos poseen sus propias leyes, y más de un vampiro ha salvado su propia no-vida aprovechando hábilmente un vacío legal en una de las Tradiciones. Este Conocimiento tiene gran número de Especialidades, y un jugador puede elegir una para su personaje cuando escoge la Habilidad para representar tanto su campo de experiencia como una intuición genérica del funcionamiento del sistema legal (especialmente en su emplazamiento), aunque no es obligatorio.

- • Estudiante: Pagaste una multa de tráfico y sabes cuándo declararte culpable, no culpable o *nolo contendere* la próxima vez.
- •• Licenciado: Estás estudiando o acabas de pasar la oposición para abogado del Estado.
- ••• Posgraduado: Puedes vivir ejerciendo la ley, y probablemente lo haces.
- •••• Doctorado: Si no eres socio ya, lo serás pronto.
- ••••• Erudito: Podrías encontrar vacíos legales en los contratos del diablo.

Poseído por: Abogados, Policía, Jueces, Detectives, Legisladores.

Especialidades: Derecho Criminal, Pleitos, Protocolo del Juzgado, Contratos, Procedimiento Policial, Las Tradiciones, El Código de Milán.

Medicina

Comprendes cómo funciona el cuerpo humano (y en menor medida el cuerpo vampírico). Esta Habilidad abarca conocimientos de medicamentos, dolencias, primeros auxilios y diagnóstico o tratamiento de enfermedades. Es muy útil para aquellos Vástagos con interés en reparar, dañar o reformar el cuerpo humano.

- • Estudiante: Has hecho un curso de reanimación.
- •• Licenciado: Estudiante de medicina o enfermería.
- ••• Posgraduado: Médico de cabecera.
- •••• Doctorado: Puedes realizar trasplantes.
- ••••• Erudito: Eres mundialmente respetado por la comunidad médica como un pionero.

Poseído por: Estudiantes de Medicina, Doctores, Socorristas, Padres, Enfermeros, Tzimisce.

Especialidades: Trasplantes de Órganos, Atención de Emergencia, Tratamiento de Venenos, Patología, Fármacos, La Condición Vampírica.

Ocultismo

Eres conocedor de áreas de lo oculto como misticismo, maldiciones, magia, folclore y, particularmente, cultura vampírica. A diferencia de la mayoría de los demás Conocimientos, Ocultismo no implica un dominio de hechos probados. Mucho de lo que sabes bien pueden ser rumores, mitos, especulaciones o habladurías. Sin embargo, los secretos que se pueden aprender en este campo suponen siglos de separar leyendas de hechos. Altos niveles de Ocultismo implican una profunda comprensión de la cultura vampírica, así como una buena base en otros aspectos de lo oculto. Por lo menos, puedes discernir lo que es evidentemente falso.

- • Estudiante: Tienes un blog sobre lo extraño y misterioso.
- •• Licenciado: Parece haber alguna inquietante verdad en algunos rumores que has oído.
- ••• Posgraduado: Has oído muchas cosas y has visto unas cuantas tú mismo.
- •••• Doctorado: Puedes reconocer las fuentes descaradamente falsas y realizar conjeturas con fundamento sobre las demás.
- ••••• Erudito: Sabes muchas de las verdades básicas sobre el mundo oculto.

Poseído por: Ocultistas, Supersticiosos, Fanáticos de la Nueva Era, Tremere.

Especialidades: Cultura de la Estirpe, Rituales, Infernalismo, Brujas, Saber Nodista.

Política

Estás familiarizado con la política del momento, incluyendo la gente importante y cómo llegaron al poder. Este Conocimiento puede ayudarte a tratar con o a influir a políticos mortales, o incluso ofrecer cierta comprensión de la estructura de poder Cainita local. El Conocimiento Política incluye la capacidad para orientarte de forma práctica en diversas burocracias, y asume que algunas estructuras organizadas y relaciones actuales son universales.

- • Estudiante: Activista; puedes pagar una multa *online*.
- •• Licenciado: Especializado en ciencias políticas; sabes cómo presentar una solicitud de información.

••• Posgraduado: Director de campaña o tertuliano; los funcionarios te ayudarán a sortear los formularios que necesitas completar y te dirán quién necesita los duplicados.

•••• Doctorado: Senador; «Se supone que no debemos mostrar esto a nadie sin credenciales de prensa, así que no me cites.»

••••• Erudito: Podrías elegir al próximo Presidente de los Estados Unidos. «Claro, aquí están las llaves del archivo de la morgue. Apaga la luz al salir.»

Poseído por: Activistas, Políticos, Abogados, Vampiros de Toda Clase.

Especialidades: Urbana, Autonómica (Estatal), Federal, Burocracia, Dogma, Radical, Camarilla.

Tecnología

El Conocimiento Tecnología representa una amplia agudeza con aparatos electrónicos, *hardware* y dispositivos más elaborados que "máquinas", que entran en la Técnica Artesanía. Si tiene procesador, transistor o un circuito integrado (si es electrónico y no eléctrico), manipularlo requiere el Conocimiento Tecnología. Es la amplia Habilidad usada para construir tu propia computadora, instalar (o subvertir) un sistema de seguridad, reparar un teléfono móvil o modificar una radio de onda corta. Siempre debes escoger una especialización en Tecnología, incluso aunque poseas cierta habilidad en múltiples campos.

• Estudiante: Puedes realizar simples modificaciones o reparaciones.

•• Licenciado: Podrías vivir de ensamblar o reparar.

••• Posgraduado: Puedes diseñar nuevas tecnologías a partir de un conjunto de requisitos previos.

•••• Doctorado: Para ti no es: "¿Puede hacerse?" sino "¿*Cómo* puede hacerse?"

••••• Erudito: Un visionario en tu campo; das forma a cómo la gente interactúa con el mundo por medio de dispositivos.

Poseído por: Ingenieros, Científicos, Contratistas de Defensa, El del Cable.

Especialidades: Telecomunicaciones, Computadoras, Seguridad, Comunicaciones, Soluciones Improvisadas, Espionaje Industrial.

Conocimiento Experto

Como Talento Afición y Técnica Profesional, ésta es una categoría para todo. Un Conocimiento Experto es cualquier cosa cuya naturaleza principal sea intelectual o mental y deba estudiarse. Los Narradores deberían comprobar primero la lista de Conocimientos existentes para determinar si un campo de saber podría caber en uno de ellos (por ejemplo, Ciencia Forense sería una Especialidad de Investigación).

• Estudiante: Has hecho un curso de grado o leído unos pocos libros.

•• Licenciado: Puede que tengas una diplomatura en el campo.

••• Posgraduado: Podrías tener una licenciatura y estar versado en lo escrito sobre la materia.

•••• Doctorado: Estás versado en lo que no se ha escrito.

••••• Erudito: Conoces los secretos ocultos de tu campo y eres una fuente fiable de información.

Conocimientos Expertos sugeridos: Arqueología, Teoría del Juego, Ciencia Militar, Psicología.

Trasfondos

Los Trasfondos describen ventajas basadas en relaciones, circunstancias y oportunidades: posesiones materiales, redes sociales y cosas semejantes. Son Rasgos externos, no internos, y siempre deberías razonar cómo llegaste a poseerlos, así como lo que representan. ¿Quiénes son tus Contactos? ¿Por qué te apoyan tus Aliados? ¿Dónde conociste a tus Criados? ¿Qué inversiones posees que te proporcionan tus cuatro puntos en Recursos? Si has puesto suficiente detalle en tu Concepto de personaje, elegir Trasfondos apropiados debería ser fácil.

Aunque es infrecuente hacer tiradas incluyendo los Rasgos de Trasfondos, tu Narrador podría pedirte alguna para ver si puedes obtener información, bienes o favores. Por ejemplo, podrías tirar Astucia + Recursos para mantener tu cartera de acciones en forma o Manipulación + Contactos para sonsacar ese favor extra de tu "socio" contrabandista.

Ciertos Trasfondos pueden ser "Compartidos" entre personajes en una coterie. Ver "Compartir Trasfondos" en la pág. 118 para más información.

Aliados

Los Aliados son mortales que te apoyan y ayudan: familiares, amigos o incluso una organización mortal que te debe lealtad. Aunque te ayuden voluntariamente, sin coacción o coerción, no están siempre disponibles para ofrecer asistencia; tienen sus propias preocupaciones y hacen cuanto pueden por el bien de vuestra relación. Sin embargo, podrían tener Rasgos de Trasfondos útiles propios, y podrían proveerte con acceso indirecto a sus Contactos, Influencia o Recursos.

Los Aliados son a menudo personas influyentes y con poder en tu ciudad natal. Pueden ser de casi cualquier clase dependiendo de lo que tu Narrador permita. Puedes tener amigos en el depósito de cadáveres de la policía, en un blog destacado, entre la alta sociedad de celebridades locales o en una obra. Tus Aliados podrían ser un clan de nómadas que trasladan su hogar móvil por la zona o una familia con generaciones y generaciones de policías. Podrías contar incluso al mismísimo alcalde entre tus amigos dependiendo de cuántos puntos gastes en este Rasgo. Tus Aliados son generalmente de fiar (aunque probablemente no sepan que eres un vampiro, o que siquiera existan). Sin embargo, nada es gratis. Si acabas pidiendo favores de tu amigo en la *Cosa Nostra*, es probable que igualmente te pida que le hagas un favor en el futuro. Esto casi siempre provoca el inicio de una historia...

Aliados puede ser Compartido por una coterie de personajes.

•	Un aliado de influencia y poder moderados.
••	Dos aliados, ambos de poder moderado.
•••	Tres aliados, uno de los cuales es bastante influyente.
••••	Cuatro aliados, uno de los cuales es muy influyente.
•••••	Cinco aliados, uno de los cuales es extremadamente influyente.

Contactos

Conoces a gente por toda la ciudad. Cuando empiezas a hacer llamadas a través de tu red, la cantidad de información que puedes obtener es impresionante. Más que amigos a los que puedes requerir ayuda, como los Aliados, los Contactos son sobre todo gente a la que pagas, manipulas o coaccionas para que te ofrezcan información. Puedes también tener unos pocos contactos principales, asociados que te dan información precisa dentro de sus ámbitos de conocimiento. Deberías describir cada contacto principal en detalle antes de comenzar a jugar.

Además de tus contactos principales, también puedes tener un número de contactos menores desplegados por toda la ciudad. Tu contacto principal podría estar en la oficina del fiscal del distrito, mientras los menos importantes podrían incluir policías quemados, empleados de tráfico, porteros de discoteca o miembros de una red social en Internet. No necesitas detallar estos "conocidos fugaces" antes de jugar. En vez de eso, para contactar satisfactoriamente con un contacto menor, tirarías tu puntuación de Contactos (dificultad 7). Puedes hacer uso de un contacto menor por cada éxito. Por supuesto, aún tienes que convencerlos para que te den la información que necesites, asumiendo que la tengan.

Contactos puede ser Compartido entre los personajes de una coterie.

•	Un contacto principal.
••	Dos contactos principales.
•••	Tres contactos principales.
••••	Cuatro contactos principales.
•••••	Cinco contactos principales.

Criados

Sin ser precisamente Aliados o Contactos, tus Criados son sirvientes, asistentes u otras personas que sean tus constantes y leales ayudantes. Muchos siervos de vampiros son Ghouls (ver pág. 496): sus Poderes sobrenaturales y su lealtad forzada por el Vínculo de Sangre los convierten en los sirvientes preferidos por ellos. También podrían ser personas a quienes hayas Dominado repetidamente hasta que no les queda voluntad alguna o seguidores tan fascinados con tu Presencia que su lealtad raya en el fanatismo ciego. Algunos vampiros, especialmente aquéllos con la Disciplina Animalismo, emplean animales Ghouls como Criados.

Debes mantener algún control sobre tus criados; ya sea mediante un salario, el don de tu Vitae o el uso de Disciplinas. Los criados nunca son "ciegamente leales pase lo que pase": si los tratas mal sin ejercer un control estricto, podrían volverse contra ti.

Los Criados pueden ser útiles, pero nunca perfectos. Un Ghoul físicamente potente podría ser rebelde, inconvenientemente torpe o carente de capacidades prácticas. Un mayordomo leal podría ser físicamente débil o carecer de iniciativa o creatividad propias. Este Trasfondo no es una excusa para crear un guardaespaldas imparable o un asesino a modo de mascota: es un método para incorporar más personajes totalmente desarrollados a la

crónica, así como para reflejar a los seguidores por los que los Vástagos son tristemente célebres. En general, los criados se parecen más a Renfield que a Anita Blake. (Si jugador y Narrador están de acuerdo, el primero podría crear un único Criado más competente combinando más puntos en este Trasfondo, *poniendo más huevos en la misma cesta*, como se suele decir).

Los jugadores pueden emplear puntos de Trasfondos Compartidos en Criados.

- • Un criado.
- •• Dos criados.
- ••• Tres criados.
- •••• Cuatro criados.
- ••••• Cinco criados.

Dominio

Dominio es un territorio físico (normalmente dentro de la ciudad principal de la crónica) cuyo acceso a efectos de alimentación controla tu personaje. Algunos Vástagos se refieren a sus dominios como territorios de Caza, y la mayoría los protege celosamente, invocando incluso la Tradición del mismo nombre para defender sus reclamaciones. Como parte de este Trasfondo, la reclamación del personaje sobre el dominio es reconocida por el Príncipe o cualquier otra autoridad de los Vástagos en la ciudad donde se localice.

Los Vástagos que reclaman el dominio no pueden evitar que los residentes vivos salgan a sus negocios, ni ejercen ninguna influencia directa sobre ellos, pero pueden observar por sí mismos sus idas y venidas. Pueden tener Aliados o Criados que vigilen específicamente si hay vampiros desconocidos y alerten al personaje cuando encuentren a alguno.

Dominio se refiere específicamente a la geografía (en muchos casos un vecindario o calle) y propiedades allí presentes, en oposición a la gente que puede habitar allí (que es en lo que hace hincapié Rebaño). Juega una parte importante en la sociedad de los Vástagos (los vampiros que carecen de un Dominio significativo rara vez obtienen respeto) pero no da derecho automático a Posición entre los Condenados.

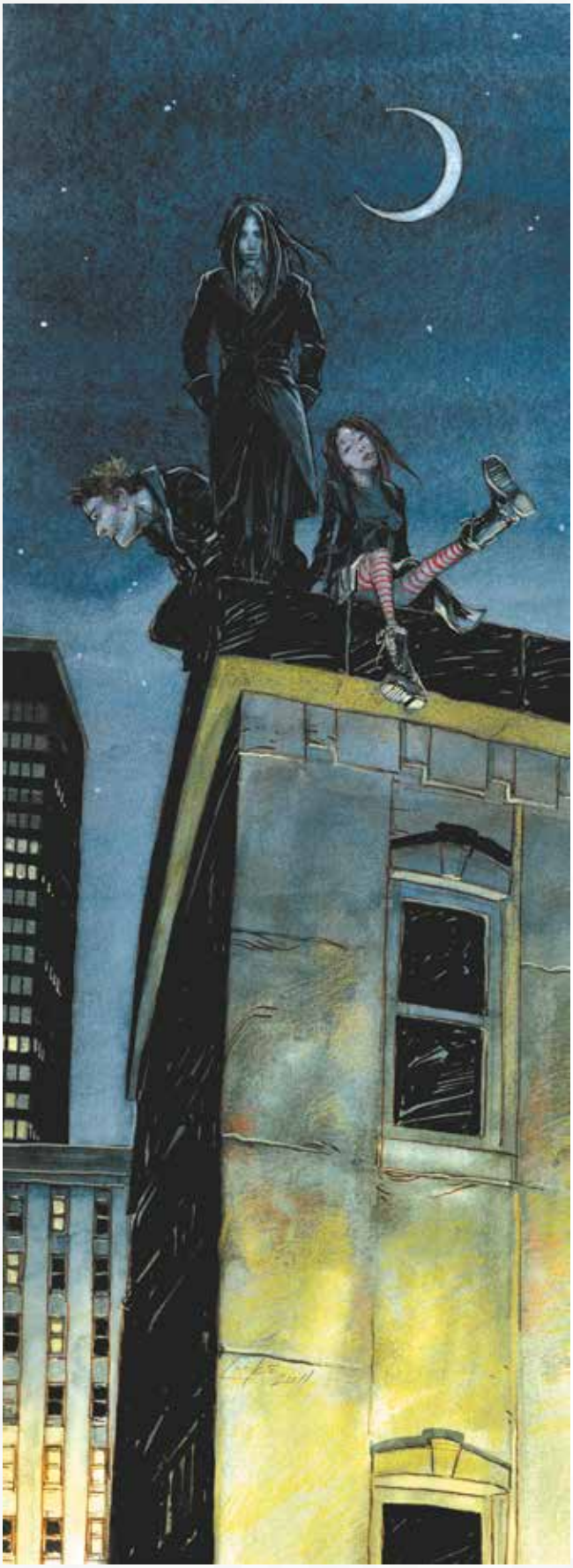
Podrías dedicar uno o más puntos en Dominio para incrementar la seguridad del territorio de tu personaje en vez de su tamaño. Cada punto dedicado a seguridad otorga un penalización de +1 a la dificultad a los esfuerzos de cualquiera que se introduzca en el Dominio sin permiso expreso, y una mejora de –1 a la dificultad a los esfuerzos de tu personaje para identificar y rastrear a los intrusos. Un Dominio de un punto de tamaño y dos de seguridad, por ejemplo, es pequeño pero bastante resistente al allanamiento, al contrario de un Dominio de puntuación de tres puntos de tamaño sin seguridad extraordinaria.

Cada punto de Dominio reduce la dificultad para las pruebas de Caza en él de tu personaje y de aquéllos a quienes autorice. También se añade a tu reserva de Sangre inicial (no a la máxima). Si empleas la opción de seguridad, cada punto empleado aumenta la dificultad en +1 para vampiros no invitados. Ver pág. 259 para más información sobre la Caza.

Para Dominio (tanto para tamaño como para seguridad) pueden emplearse puntos de Trasfondo Compartidos.

- • Un simple y pequeño edificio, como un hogar unifamiliar o un establecimiento social, suficiente para un refugio básico.
- •• Una iglesia, fábrica, almacén, bloque de pisos u otra estructura grande, una ubicación con un acceso directo pero fácilmente controlable al mundo exterior.
- ••• Torre, manzana de casas o una intersección importante, una ubicación o área que ofrezca zonas para ocultarse así como un acceso controlado.
- •••• Una sección de alcantarillas, una red de túneles de servicio, un enclave de hogares en una colina sobre la ciudad, un lugar con rasgos defensivos inherentes, como una aislada carretera de montaña, acceso mediante un solo puente o fuerza de seguridad privada.
- ••••• Un barrio entero, una subdivisión étnica como "Chinatown" o "Little Italy", o todo un suburbio.

Como ya se ha explicado con anterioridad, los personajes de una coterie pueden compartir sus recursos de Dominio para obtener mejores resultados. De seis a ocho puntos aseguran toda una ciudad pequeña o una parte específica de la ciudad como dominio. De 10 a 15 puntos aseguran un sector urbano importante pero no geográficamente extenso, como "los muelles" o "Highland Park". Una gran ciudad en sí misma podría costar más de un centenar de puntos de Dominio, como Atlanta, Dallas, Ginebra o Bagdad. Una ciudad como Nueva York, Londres, París, Roma, São Paulo o Shanghai requeriría muchos cientos de puntos de Dominio.



Estatus

Tienes algo de reputación y posición (merecida o no) entre la comunidad local de Vástagos. El Estatus en la sociedad de la Camarilla suele derivar tanto del de tu Sire y del respeto que se debe a tu linaje particular como de tu éxito personal. Entre el Sabbat, es más probable que derive de la reputación de tu manada o del celo de tu actitud. Los Antiguos son conocidos por tener poco respeto por sus jóvenes; este Trasfondo lo puede mitigar en parte.

Un elevado Estatus en la Camarilla no se aplica en la sociedad Sabbat (y probablemente te convertirá en un objetivo importante para los rivales de tu Secta), y viceversa. Igualmente, los Autarcas no suelen tener Estatus, a menos que hayan acumulado de alguna manera tanto poder y atención como para ser considerados fuerzas a tener en cuenta. Puedes tener la posibilidad de hacer una tirada de Estatus junto con un Rasgo Social para reflejar los efectos positivos de tu prestigio.

Ten en cuenta que los personajes Caitiff no pueden adquirir Estatus durante la creación de personaje. Son lo más bajo de todo, y cualquier respeto que alcancen debe adquirirse en el transcurso de la crónica.

- • Conocido: Un Neonato/Sacerdote de manada.
- •• Respectado: Un Ancilla/Ductus respetado.
- ••• Influyente: Un Antiguo/Templario.
- •••• Poderoso: Un miembro de la Primogenitura/Obispo.
- ••••• Luminaria: Un Príncipe/Arzobispo.

Fama

Gozas de amplio reconocimiento en la sociedad mortal; quizás como artista, escritor o atleta. La gente puede disfrutar sólo por ser vista contigo. Esto te da toda clase de privilegios al moverte en la sociedad mortal, pero también atrae mucha atención no deseada ahora que ya no estás vivo. La mayor arma que ofrece la fama es la capacidad de cambiar la opinión pública, como los medios de comunicación modernos prueban constantemente. La Fama no se vincula siempre al entretenimiento: un perverso criminal inmerso en un gran proceso judicial probablemente sea bastante famoso, igual que un legislador o un científico que haya hecho un descubrimiento popular.

Este Trasfondo es obviamente un arma de doble filo. Ciertamente puedes disfrutar de los privilegios de tu

prestigio (conseguir los mejores asientos, ser invitado a eventos que te perderías de otra manera, citarte con la élite), pero a veces eres reconocido en momentos en los que preferirías no serlo. Aún así, tus enemigos no pueden simplemente hacerte desaparecer sin provocar gran conmoción, y encuentras más fácil Cazar en áreas pobladas ya que la gente acude a ti (reduces las dificultades de tiradas de Caza en uno por punto en Fama). Además, tu Narrador podría permitir reducir la dificultad de ciertas tiradas sociales contra gente particularmente impresionable o fascinada con las celebridades.

- • Eres conocido para una subcultura selecta: fieles a los clubes locales, blogueros del entretenimiento o la gente de Park Avenue, por ejemplo.
- •• Gente al azar empieza a reconocer tu cara; eres una celebridad menor, como un criminal de poca monta o un presentador de noticias locales.
- ••• Tienes mucho renombre; quizás eres un senador o una artista que regularmente consigue cientos de miles de clicks en YouTube.
- •••• Una celebridad en toda regla; tu nombre es reconocido casi siempre por la gente común en la calle.
- ••••• Eres alguien bien conocido por todos. La gente le pone tu nombre a sus hijos.

Generación

Este Trasfondo representa tu Generación: la pureza de tu Sangre y tu proximidad al Primer Vampiro. Una puntuación alta en Generación puede representar un Sire poderoso o un gusto decididamente peligroso por la Diablerie. Si no adquieres ningún punto en este Rasgo, comienzas jugando como un vampiro de la Decimotercera Generación. Ver pág. 270 para más información.

- • Duodécima Generación: reserva de Sangre 11, puedes gastar 1 punto de Sangre por turno.
- •• Undécima Generación: reserva de Sangre 12, puedes gastar 1 punto de Sangre por turno.
- ••• Décima Generación: reserva de Sangre 13, puedes gastar 1 punto de Sangre por turno.
- •••• Novena Generación: reserva de Sangre 14, puedes gastar 2 puntos de Sangre por turno.
- ••••• Octava Generación: reserva de Sangre 15, puedes gastar 3 puntos de Sangre por turno.

Identidad Alternativa

Mantienes una identidad alternativa completa, con papeles, partidas de nacimiento o cualquier otra documentación que desees. Sólo unos pocos pueden saber tu nombre o identidad real. Tu personalidad alternativa podría estar muy implicada en el crimen organizado, ser un miembro de la Secta opuesta, un estafador que usa identidades alternativas para sus líos o podrías dedicarte simplemente a reunir información sobre el enemigo. De hecho, algunos vampiros pueden conocerte como un individuo mientras otros creen que eres alguien totalmente diferente.

- • Eres nuevo en este juego de identidades. A veces te despistas y olvidas tu otra personalidad.
- •• Bien asentado en tu identidad alternativa. Eres tan convincente como para simular el papel de un doctor, abogado, agente de pompas fúnebres, traficante de drogas o un espía capaz.
- ••• Tienes buena reputación como tu personalidad alternativa y se te reconoce por ese nombre en el área donde te has infiltrado.
- •••• Tu identidad alternativa se ha ganado respeto y confianza dentro del área de infiltración.
- ••••• Inspiras respeto en tu área de infiltración, y puedes incluso haber acumulado algo de influencia. Tienes la confianza (o al menos el reconocimiento) de muchos individuos poderosos dentro de tu área.

Influencia

Tienes tirón en la comunidad mortal, sea a través de riqueza, prestigio, cargos políticos, chantaje o manipulación sobrenatural. Los Vástagos con gran Influencia pueden condicionar, y en raros casos incluso controlar, los procesos políticos y sociales de la sociedad humana. Influencia representa la suma de tu poder para manipular a la opinión pública y la política en tu comunidad, especialmente la policía y la burocracia. En algunos casos, cultivarla es una vía para generar Recursos (consulta a continuación).

Algunas tiradas pueden requerir que uses Influencia en vez de una Habilidad, especialmente cuando tratas de influir en burócratas menores. Es más fácil iniciar cambios radicales a un nivel local que a escala global (por ejemplo, provocar que un edificio "abandonado" sea demolido es relativamente fácil, mientras que empezar una guerra es un poco más difícil).

En Influencia pueden emplearse puntos de Trasfondo Compartido.

- • Moderadamente influyente; un factor en la política local.
- •• Bien conectado; una fuerza en políticas provinciales o estatales.
- ••• Posición de influencia; un factor en políticas regionales.
- •••• Extenso poder personal; una fuerza en políticas nacionales.
- ••••• Enormemente influyente; un factor en política mundial.

Mentor

Este Rasgo representa a un Vástago o grupo de éstos que cuida de ti, ofreciendo guía o ayuda de vez en cuando. Un Mentor puede ser poderoso, pero su poder no necesita ser directo. Dependiendo del número de puntos en este Trasfondo, tu mentor podría no ser más que un vampiro con una notable red de información, o podría ser una criatura centenaria con tremenda influencia y poder sobrenatural. Podría ofrecer consejo, hablar al Príncipe o Arzobispo en tu favor, alejar de ti a otros Antiguos o aconsejarte cuando des con situaciones que no comprendes.

Casi siempre tu mentor es tu Sire, pero bien podría ser cualquier Cainita con interés en tu bienestar. Una puntuación alta de Mentor podría incluso representar un grupo de vampiros afines, como los Antiguos de la Capilla local Tremere o una célula de la Mano Negra.

Ten en cuenta que este Rasgo no es una tarjeta de "Sal libre de la Cárcel". Tu Mentor no llegará necesariamente como la caballería cuando estés en peligro (y si lo hace, es posible que pierdas un punto o más en este Trasfondo al incurrir en su ira). Además, ocasionalmente podría esperar algo a cambio de su patrocinio, lo que puede llevar a numerosas e interesantes historias. Por lo general, un mentor permanece a distancia, dándote información o consejos útiles por camaradería, pero te abandonará sin dudarlo si demuestras ser un protegido indigno o problemático.

- • El Mentor es un Ancilla de poca influencia o un Ductus o Sacerdote de manada.
- •• El Mentor es respetado: un Antiguo o un veterano muy condecorado, por ejemplo.
- ••• El Mentor es enormemente influyente, como un miembro de la Primogenitura o un Obispo.
- •••• El Mentor tiene gran cantidad de poder sobre la ciudad: un Príncipe o Arzobispo, por ejemplo.
- ••••• El Mentor es extraordinariamente poderoso, quizás incluso un Justicar o Cardenal.

Miembro de la Mano Negra

Este Trasfondo sólo está disponible para personajes del Sabbat.

Eres miembro de la temida Mano Negra, la masa de soldados y asesinos que sirve al Sabbat con fervor. Tener este Trasfondo indica que eres miembro de pleno derecho de la organización, y tienes todas las responsabilidades y beneficios que acompañan a la membresía.

Puedes pedir ayuda a miembros de la Mano Negra para que te auxilien si alguna vez lo necesitas. Por supuesto, esta capacidad se da en ambos sentidos, y otros miembros de la Mano pueden requerir que los ayudes. Por ello, puedes encontrar que se te asignan asesinatos, que has de prestar ayuda marcial o incluso promover los objetivos políticos de la Mano como diplomático o espía. También se te puede requerir que atiendas a cruzadas que te alejen de tu manada. Todo miembro de la Mano Negra debe atender la llamada de otro miembro, especialmente de los superiores de la facción.

Ser un miembro de la Mano Negra es algo prestigioso, y otros miembros del Sabbat respetan la organización. Cuando trates con otros Sabbat, si decidieras revelar tu afiliación con la Mano, puedes añadir tu puntuación en este Trasfondo a cualquier reserva Social, incluso junto con tu Estatus u otras Habilidades. Muchos miembros de la Mano, sin embargo, eligen no revelar sus lealtades. La Mano Negra es muy competente al cazar Sabbat que presumen de membresía en la Secta pero no pertenecen a ella de verdad (mentirosos, tened cuidado).

- • Eres soldado raso; puedes pedir ayuda a un miembro de la Mano Negra una vez por historia.

•• Eres conocido y respetado en la Mano Negra; puedes pedir ayuda a dos miembros de la Mano Negra una vez por historia.

••• Se te tiene en alta estima en la Mano Negra; puedes pedir ayuda a cinco miembros de la Mano Negra una vez por historia.

•••• Eres un héroe entre los miembros de la Mano Negra; puedes pedir ayuda a siete miembros de la Mano Negra dos veces por historia (pero es mejor que tengas una buena razón; si parece que te ablandas, puedes perder puntos en este Trasfondo). Puedes también liderar en batalla a un gran número de miembros de la Mano si alguna vez es necesario.

••••• Eres parte de las leyendas de la Mano Negra; puedes llamar a 12 miembros de la Mano Negra dos veces por historia (pero ten en cuenta el aviso previo). También puedes liderar en batalla a un gran número de miembros de la Mano en acción si hace falta. Puede incluso que los Serafines busquen tu consejo en asuntos de importancia.

Rebaño

Has formado un grupo de mortales de quienes puedes alimentarte sin miedo. Un Rebaño puede tomar muchas formas, desde círculos de fiesteros fetichistas a cultos reales formados a tu alrededor como si fueras una figura divina. Además de proveer alimento, tu Rebaño podría ser útil para tareas menores, aunque normalmente no son demasiado controlables, ni están conectados estrechamente a ti, ni son particularmente capaces (para peones más eficaces, adquiere Aliados o Criados). Tu puntuación de Rebaño añade dados a tus tiradas para Cazar; ver pág. 259 para más detalles.

Los jugadores pueden adquirir Rebaño con puntos de Trasfondo Compartido.

• Tres recipientes.

•• Siete recipientes.

••• 15 recipientes.

•••• 30 recipientes.

••••• 60 recipientes.

Recursos

Recursos son los bienes valiosos que están a disposición de tu personaje. Estas posesiones pueden ser dinero en efectivo, pero cuando este Trasfondo se incrementa, es más probable que sean inversiones, propiedades o réditos de capitales de alguna clase: tierras, inversiones industriales, acciones y bonos, mercancías, infraestructuras criminales, contrabando o incluso impuestos o diezmos. Recuerda que los vampiros no necesitan disponer de comida excepto Sangre y que sus necesidades reales (opuestas a sus preferencias) de cobijo son muy asequibles. Los Recursos para los vampiros consisten principalmente en pagar los lujos y gastos asociados al desarrollo y mantenimiento de Estatus, Influencia y otros Trasfondos. Un personaje sin puntos en Recursos puede tener suficiente ropa y suministros para salir adelante o podría ser un indigente que ocupa el embalaje de un frigorífico debajo de un puente.

Recibes una renta básica cada mes basada en tu puntuación, así que asegúrate de detallar exactamente de dónde viene este dinero, sea un trabajo, un fideicomiso o dividendos. (Los Narradores deciden según tu localización y un período de tiempo relevante una cantidad de dinero en efectivo adecuada para tu renta mensual). Después de todo, la fortuna de un Vástago podría muy bien agotarse en el transcurso de una crónica, dependiendo de cómo de bien la mantenga. También puedes vender tus recursos menos líquidos si necesitas efectivo, pero esto puede requerir semanas o incluso meses, dependiendo de lo que trates de vender en concreto. Los compradores de arte no caen de los árboles después de todo.

Los jugadores pueden adquirir Recursos para sus personajes con puntos de Trasfondo Compartido.

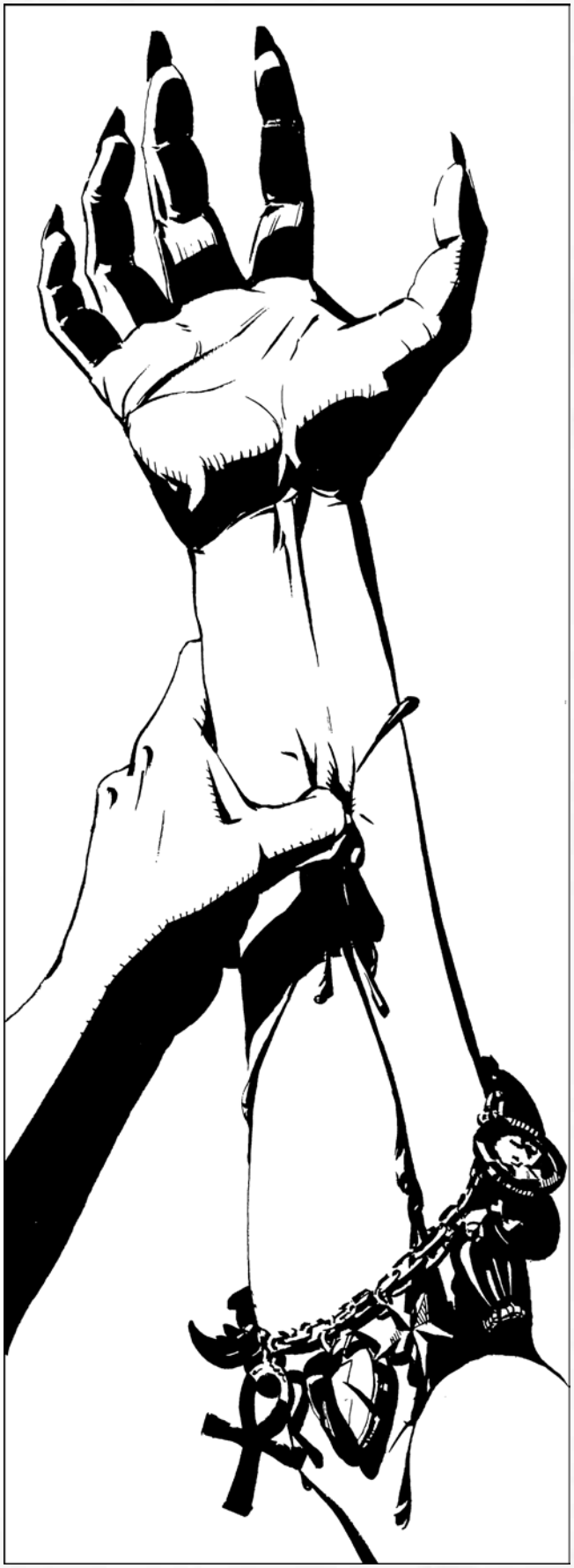
• Suficiente. Puedes mantener una residencia típica de la clase trabajadora con estabilidad, incluso con infrecuentes derroches.

•• Moderado. Puedes mostrarte como un miembro próspero de la clase media, con el regalo o capricho ocasionales propios de alguien de una posición incluso superior. Puedes costearte un sirviente o contratar ayuda especializada en caso necesario. Una fracción de tus recursos está disponible en dinero, propiedades fácilmente transportables (como joyería o mobiliario) y otros enseres de valor (como un coche o un hogar modesto) que te permiten mantener un nivel de vida como en el primer punto allá donde te encuentres, hasta seis meses.

••• Confortable. Eres un destacado y bien establecido miembro de tu comunidad, con tierras y una vivienda en propiedad, y tienes una reputación que te permite tirar de crédito de forma muy generosa. Probablemente, también tienes más activos y bienes que dinero en efectivo. Puedes mantener una calidad de vida de un punto donde quiera que estés sin dificultad cuanto tiempo quieras.

•••• Rico. Rara vez tocas dinero en efectivo, ya que la mayoría de tus activos existen en formas intangibles que son más valiosas y estables que el papel moneda. Acumulas más riqueza que la mayor parte de tus semejantes (si se les puede llamar así). Cuando la adquisición de tus Recursos no disfrute de tu habitual grado de atención, puedes mantener una existencia de tres puntos hasta un año, y de dos indefinidamente.

••••• Extremadamente Rico. Eres el modelo de lo que otros luchan por alcanzar, al menos en la mente popular. Los programas de televisión, las portadas de las revistas y las webs de cotilleos hablan sobre tu ropa, el mobiliario de tus numerosas casas y el lujo de tus vehículos. Tienes amplias y muy repartidas inversiones, quizás vinculadas a los destinos de naciones, cada una con mucho personal y conexiones con todos los niveles de la sociedad de una región. Viajas siempre con un mínimo de comodidades de 3 puntos, más con algo de esfuerzo. Corporaciones y gobiernos a veces acuden a ti para comprar valores o emisiones de bonos.



Rituales

Este Trasfondo sólo está disponible para personajes del Sabbat.

Conoces los Ritae y rituales del Sabbat y puedes realizar muchos de ellos. Este Trasfondo es vital para ser un Sacerdote de manada, pues sin él, los Ritae no funcionarán. Esto es en realidad una investidura sobrenatural, que emana de la magia de los más antiguos hechiceros Tzimisce. Los Vampiros del Sabbat que no sean Sacerdotes de sus manadas deberían tener una razón excepcional para adquirirlo, ya que los Sacerdotes son reacios a compartir sus secretos con los miembros más seculares de la Secta. Algunos ejemplos de rituales incluyen la Vaul-

derie (ver pág. 301), así como aquéllos presentes en el Apéndice (ver pág. 507).

- • Conoces unos pocos Auctoritas Ritae (a tu elección).
- •• Conoces algunos Auctoritas Ritae (a tu elección) y unos pocos Ignoblis Ritae (a tu elección).
- ••• Conoces todos los Auctoritas Ritae y algunos Ignoblis Ritae (a tu elección). Además, puedes crear Ignoblis Ritae propios con suficiente tiempo (consulta a tu Narrador para tiempo de desarrollo y efectos en el juego).
- •••• Conoces todos los Auctoritas Ritae y muchos Ignoblis Ritae (a tu elección). Puedes crear Ignoblis Ritae propios con suficiente tiempo (consulta a tu Narrador para tiempo de desarrollo y efectos en el juego). Estás además familiarizado con las funciones de numerosos Ignoblis Ritae regionales y específicos de manadas, incluso si no puedes realizarlos.
- ••••• Conoces todos los Auctoritas Ritae y docenas de Ignoblis Ritae (a tu elección). Puedes crear Ignoblis Ritae propios con suficiente tiempo (consulta a tu Narrador para tiempo de desarrollo y efectos en el juego). Estás además familiarizado con las funciones de casi todos los Ignoblis Ritae regionales y específicos de manadas, incluso si no puedes realizarlos; si ha sido transcrito o transmitido a la tradición, has oído hablar de él.

Compartir Trasfondos

Algunos Trasfondos se prestan a colectivizar su propiedad. Específicamente, los miembros de una coterie pueden elegir aunar sus puntuaciones individuales de Aliados, Contactos, Criados, Dominio, Influencia, Rebaño y Recursos.

El Ancla

Tú y los demás jugadores podéis elegir un Trasfondo como el ancla que mantiene unidos los bienes compartidos. Por ejemplo, este Trasfondo podría ser Dominio, con el lugar físico que los personajes reclaman como refugio y para Cazar, que también funciona como lugar de encuentro para los mortales con los que traten, de almacén para su riqueza, etc. Cualquier Trasfondo compartible puede ocupar este puesto: Rebaño podría ser la clave del sustento y la estabilidad de la coterie.

No se pueden asignar más puntos a ningún Trasfondo Compartido que los que tenga el Trasfondo Ancla en un momento determinado. Si éste resulta dañado durante la partida o entre sesiones, otras propiedades se escapan del control de los personajes, y se necesita esfuerzo para recuperarlas.

Cualquier personaje que contribuya al conjunto puede retirar su apoyo en cualquier momento. Este distanciamiento garantiza ciertos daños: el personaje recibe un punto menos de lo que aportó.

Ejemplo: *Los miembros de la coterie* Bloody Sunday *construyen sus Trasfondos Compartidos en torno a Dominio. El terreno físico de una iglesia abandonada y sus alrededores económicamente deprimidos les dan la oportunidad de relacionarse con los vagabundos de su escuálido vecindario y un andrajoso grupo de mortales que temen a los siniestros okupas de la vieja iglesia. Aportan un total de 4 puntos al Dominio Compartido. Los miembros de la coterie también gastan tres puntos en Recursos Compartidos y tres puntos en Influencia Compartida.*

Entonces las cosas se tuercen. Una incursión del Sabbat provoca la llegada de un Arconte solucionador de problemas, y en medio de la paranoia local, otra coterie confunde a los Bloody Sunday con una manada del Sabbat y prende fuego a la iglesia. La puntuación de Dominio disminuye de 4 a 2. Nadie acude a colocarse a una iglesia abrasada por un incendio, así que los Recursos relacionados con la droga también caen hasta 2. Con la iglesia preparada para ser demolida (después de un encuentro particularmente horrendo, la coterie apenas evitó que el jefe de bomberos descubriese que habían establecido su refugio allí), la Influencia Compartida también pasa de 3 a 2 mientras luchan contra los permisos de reforma y demolición a través de intermediarios.

El esfuerzo constante de los Bloody Sunday logra reparar los daños. Hay muchas opciones posibles, desde declarar la iglesia un local histórico y así evitar su demolición "en espera de reparaciones", a tomar una traicionera senda política e intentar recibir una compensación por parte de la coterie equivocada (o del Arconte demasiado entusiasta).

Según la puntuación del Trasfondo Ancla aumenta de nuevo, así lo hacen las puntuaciones ancladas a él, como resultado de una interpretación dirigida hacia el objetivo de recuperar Trasfondos perdidos.

En circunstancias normales, una coterie no puede cambiar su Trasfondo Ancla, ni puede adquirir uno nuevo. Aunque podrían elegir abandonar parte de lo invertido en un Trasfondo en el curso de una crónica (y librarse así de las limitaciones de ese Trasfondo Compartido en concreto), el hecho de que el valor de los Trasfondos cambie sólo como resultado de los sucesos de la historia significa que la coterie debe adquirir nuevos Trasfondos de esa forma, en lugar de hacerlo mediante puntos gratuitos o de Experiencia.

Al final, muchos vampiros terminan siguiendo sus objetivos personales a lo largo del transcurso de sus no-vidas. Los Trasfondos Compartidos son una muy buena forma de que los Vástagos jóvenes adquieran una ventaja inicial como Neonatos en el Mundo de Tinieblas, pero rápidamente quedan obsoletos o incluso se convierten en cargas según los Vástagos anteriormente vinculados tratan de perseguir sus propias metas personales.

Usar Trasfondos Compartidos

Los Trasfondos Compartidos son recursos comunes; en esencia la propiedad comunitaria de la coterie. Cualquiera que contribuya (sin importar con cuánto lo haga) tiene el mismo acceso al conjunto. Incluso si el personaje aporta sólo en uno de los Trasfondos asociados, seguirá teniendo el mismo acceso a todo. Sin embargo, no todo el mundo puede emplear el total simultáneamente. Un Rebaño Compartido de siete puntos puede permitir el acceso únicamente al mismo y finito número de recipientes. La forma en que estos puntos se dividan dependerá de las circunstancias y los acuerdos entre personajes.

Ejemplo: *Cuatro jugadores deciden que sus personajes formen un Trasfondo Compartido. Su ancla será Recursos (el próspero tráfico de marionetas de sangre entre Antiguos hastiados), y desean adquirir puntos en Contactos (entre los mismos Antiguos), Dominio (reconocimiento de terrenos de Caza privados por parte de los Antiguos a quienes suministran recipientes frescos) y Criados (unos pocos lacayos que se muevan durante el día). Jeff contribuye con tres puntos de Recursos; Michelle contribuye con otros dos puntos de Recursos y dos de Dominio; Joe contribuye con otros dos de Criados, dos de Contactos y uno de Dominio. Finalmente, Kelley (que está escaso de puntos) añade sólo uno de Criados. Esto hace un conjunto de Recursos 5, Contactos 2, Dominio 3 y Criados 3. Todos los jugadores pueden hacer que sus personajes aprovechen este conjunto por igual, incluso Kelley, quien contribuyó con un único punto.*

A discreción del Narrador, los jugadores pueden acordar poner límites al acceso individual de Trasfondos Compartidos para reflejar cualquier acuerdo que sus personajes hayan hecho entre ellos. A veces ser el Vástago que contribuyó menos que los demás conlleva sus propios problemas.

Límites superiores

Al compartir puntos, una coterie puede poseer Trasfondos que sobrepasen el límite normal de cinco puntos. Este arreglo es normal, y refleja las ventajas de cooperar. Un grupo puede asegurar un gran Dominio o mantener una red de Aliados y Contactos mayor que un único vampiro. No hay límite superior absoluto al nivel que un Trasfondo Compartido pueda alcanzar, pero las cosas pueden volverse francamente ridículas si no eres cuidadoso. Habitualmente es mejor para el Narrador imponer un límite de 10 puntos al Trasfondo Ancla (y por tanto a los demás).

El Narrador también debería tener en cuenta la escala de Trasfondos, incrementando el valor de su fiabilidad en lugar de su cantidad según la puntuación aumente entre la coterie. Por ejemplo, si un grupo normal de cuatro jugadores contribuye con uno o dos puntos cada uno en unos Recursos Compartidos de 6, el efecto no debería ser que sean los Vástagos más multimillonarios del mundo en secreto, sino que sus medios son más modestos pero a la vez más difíciles de arrebatar por parte de otros vampiros celosos. Esto es así para equilibrar las expectativas del jugador con elementos de la historia, así que asegúrate de establecer directrices de lo que los Trasfondos Compartidos representan realmente antes de que comience la crónica.

Virtudes

Los Rasgos de *Virtud* definen la actitud de un personaje hacia su no-vida, dan forma al código ético de éste y describen su compromiso con la moralidad que elija. Las Virtudes existen para ayudar a dar al personaje una noción de ser, no para forzar a un jugador a interpretarlo de una forma determinada. Sin embargo, los Vástagos son criaturas apasionadas, y a veces una acción o situación puede forzar al personaje a considerar cómo debería reaccionar a un estímulo concreto. Las Virtudes entran en juego cuando se afronta un inminente Frenesí, se hace algo éticamente cuestionable (según la moralidad del personaje) o se enfrenta a algo que le aterra o perturba.

Las Virtudes de un vampiro se determinan según su Senda, el código ético particular que sigue. La mayoría de los Vástagos de la Camarilla mantienen sus valores mortales y siguen la Senda de la Humanidad (a la que se llama sencillamente "Humanidad"), pero otros vampiros casi siempre se adhieren a filosofías radicalmente diferentes. Humanidad, Sendas y Virtudes alternativas se describen en el Capítulo Siete.

Durante la creación de personaje, la Humanidad del mismo es igual a la suma de sus Virtudes de Conciencia + Autocontrol.

Conciencia

Conciencia es un Rasgo que permite a los personajes evaluar su conducta con relación a lo que está "bien" y lo que está "mal". El juicio moral de un personaje con Conciencia se basa en su inclinación y perspectiva. Es lo que impide a un vampiro sucumbir a la Bestia, definiendo los impulsos de ésta como inaceptables.

La Conciencia se tiene en cuenta en la dificultad de muchas tiradas para evitar realizar una transgresión. Además, determina si un personaje pierde o no Humanidad al realizar acciones que no sostenga su código moral (ver "Degeneración", pág. 309). Un personaje con alta puntuación de Conciencia siente remordimientos por sus transgresiones, mientras que un personaje con una baja puntuación puede ser más insensible o éticamente laxo.

Algunos vampiros cambian la Virtud Conciencia por la de Convicción (ver pág. 314); a menos que tu Narrador indique que puedes hacerlo, asume que debes emplear Conciencia.

- • Indiferente.
- •• Normal.
- ••• Ético.
- •••• Justo.
- ••••• Inflexible.

Autocontrol

El Autocontrol define la disciplina y dominio sobre la Bestia. Los personajes con un alto Autocontrol rara vez sucumben a impulsos emocionales, por ello pueden refrenar su lado oscuro mejor que personajes con uno bajo.

El Autocontrol se tiene en cuenta cuando un personaje afronta su Bestia en forma de Frenesí (ver pág. 290). Permite al personaje resistir el Frenesí. Ten en cuenta que un personaje nunca puede tirar más dados para controlar o resistir un Frenesí que los puntos de Sangre que posea en su reserva (es difícil negar a la Bestia cuando se tiene la mente nublada por el Ansia).

Como con Conciencia, Autocontrol puede sustituirse, en este caso por la Virtud Instinto (ver pág. 314). De nuevo, a menos que el Narrador esté de acuerdo en hacerlo, asume que debes usar Autocontrol.

- • Inestable.
- •• Normal.
- ••• Moderado.
- •••• Curtido.
- ••••• Total autodominio.

Coraje

Todos los personajes tienen el Rasgo Coraje sin importar la Senda que sigan. Coraje es la cualidad que permite a los personajes afrontar el miedo o las peores adversidades. Es una combinación de valentía, entereza y estoicismo. Un personaje con un alto Coraje se enfrenta a sus miedos directamente, mientras otro con una puntuación más baja puede huir aterrorizado.

Los Vástagos utilizan esta Virtud cuando afrontan circunstancias que ellos temen endémicamente: fuego, luz solar, Fe Verdadera. Consulta la sección de Röschtreck (ver pág. 291) para los sistemas de reglas que lidian con los miedos de tu personaje.

- • Tímido.
- •• Normal.
- ••• Intrépido.
- •••• Resoluto.
- ••••• Heroico.

Fuerza de Voluntad

La *Fuerza de Voluntad* mide la determinación y aptitud del personaje para superar situaciones adversas. Al contrario que otros Rasgos, la Fuerza de Voluntad tiene tanto una puntuación permanente como una reserva de puntos temporales. La puntuación se usa en las tiradas, mientras que la reserva se gasta. Cuando un jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad de su personaje, debería tachar la reserva de Fuerza de Voluntad (los recuadros), no la puntuación (los círculos). La *puntuación* permanece constante: si un personaje necesita hacer una tirada de Fuerza de Voluntad por alguna razón, basa la tirada en esa puntuación permanente. La *reserva* se gasta durante la historia.

La reserva de un personaje posiblemente fluctuará mucho durante el transcurso de una historia o crónica. Disminuye en un punto cada vez que un jugador emplee un punto de Fuerza de Voluntad para permitir a su personaje a hacer algo extraordinario, como mantener el autocontrol u obtener un éxito automático. Al final, al personaje no le quedará Fuerza de Voluntad, y no será capaz de realizar los mismos esfuerzos que antes. Alguien sin reserva de Fuerza de Voluntad está exhausto mental, física y espiritualmente, y tendrá muchas dificultades para hacer *cualquier cosa*, ya que no podrá reunir la energía para acometer una acción o causa. Los puntos de Fuerza de Voluntad pueden recuperarse durante el curso de una historia, aunque se recomienda a los jugadores ser comedidos con las reservas de Fuerza de Voluntad de sus personajes.

El Rasgo de Fuerza de Voluntad se mide en una escala de 1 a 10 en lugar de una de 1 a 5. En la creación de personaje, la Fuerza de Voluntad de éste es igual a la puntuación de su Virtud Coraje.

- • Pusilánime.
- •• Débil.
- ••• Retraído.
- •••• Reservado.

•••••	Seguro.
••••• •	Confiado.
••••• ••	Determinado.
••••• •••	Controlado.
••••• ••••	Férreo.
••••• •••••	Inamovible.

Hay más información disponible sobre la Fuerza de Voluntad en el Capítulo Seis, ver "Gastar Fuerza de Voluntad" en la pág. 266.

Reserva de Sangre

La *reserva de Sangre* de un personaje mide cuánta Vitae tiene el vampiro en su organismo. Comprende un número de puntos de Sangre individuales. Cada punto de Sangre corresponde aproximadamente a la décima parte de la sangre en un adulto mortal medio (una pinta o medio litro fuera de un humano).

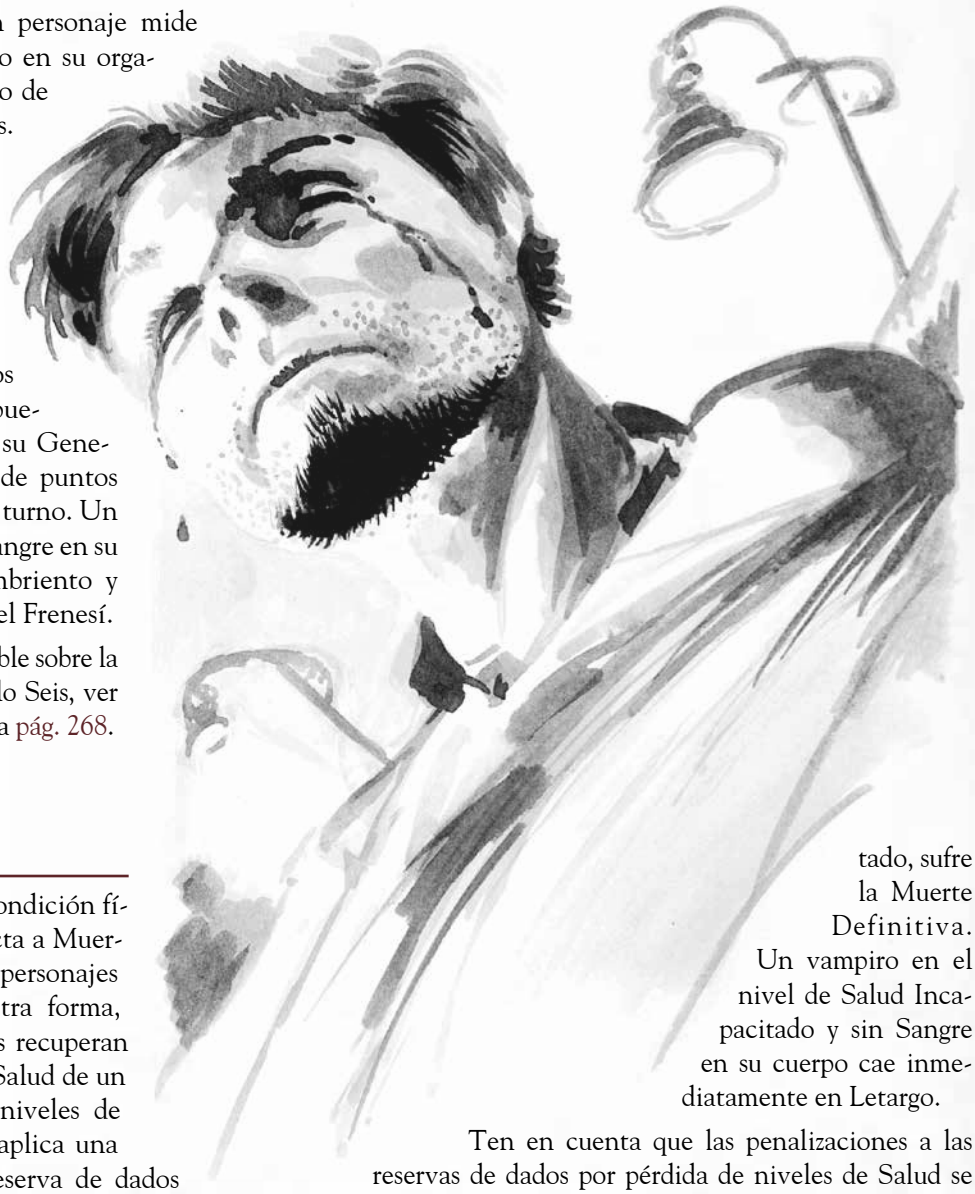
El número máximo de puntos de Sangre que un vampiro puede ingerir queda dictado por su Generación, así como el número de puntos que puede emplear en un solo turno. Un vampiro con cero puntos de Sangre en su interior está vorazmente hambriento y probablemente en la agonía del Frenesí.

Hay más información disponible sobre la reserva de Sangre en el Capítulo Seis, ver "Usar la reserva de Sangre" en la pág. 268.

Salud

El Rasgo de Salud mide la condición física de un personaje, de perfecta a Muerte Definitiva. Conforme los personajes son heridos o dañados de otra forma, pierden niveles de Salud y los recuperan cuando se curan. El Rasgo de Salud de un personaje consiste en siete "niveles de Salud" distintos, y cada uno aplica una penalización diferente a la reserva de dados de cualquier acción realizada por el personaje en cuestión. Un personaje que está Lastimado resta un dado de su reserva de dados de acciones, mientras que un personaje Tullido resta cinco. Si las penalizaciones de los niveles de Salud dejan al personaje sin dados en una reserva, el personaje no puede realizar esa acción. Aun así, se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar las penalizaciones por heridas durante un turno (ver pág. 282).

Un personaje en el nivel de Salud Incapacitado está totalmente inmovilizado y no puede realizar ningún tipo de acción excepto curarse con puntos de Sangre (si es un vampiro o Ghoul), o beber la sangre que se le ofrezca. Un mortal que alcance este estado está a un suspiro de morir; si sufre cualquier daño más, morirá. Si un Vástago sufre una herida *agravada* (ver pág. 285) después de quedar Incapacitado, sufre la Muerte Definitiva. Un vampiro en el nivel de Salud Incapacitado y sin Sangre en su cuerpo cae inmediatamente en Letargo.



Ten en cuenta que las penalizaciones a las reservas de dados por pérdida de niveles de Salud se aplican sólo a *acciones*. No se aplican a tiradas reflejas, como la absorción, pruebas de Virtudes o tiradas de Fuerza

Niveles de Salud

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	El personaje sólo está magullado y no sufre penalizaciones a la reserva de dados debido al daño.
Lastimado	–1	El personaje está herido superficialmente y no sufre impedimento al movimiento.
Lesionado	–1	El personaje sufre heridas menores y su movimiento se ve ligeramente impedido (divide a la mitad la velocidad máxima al correr).
Herido	–2	El personaje sufre un daño significativo y no puede correr (aunque aún puede caminar). A este nivel, un personaje sólo puede moverse o atacar; *siempre* pierde dados cuando se mueve y ataca en el mismo turno.
Malherido	–2	El personaje está gravemente herido y sólo puede cojear (tres metros o yardas/turno).
Tullido	–5	El personaje está catastróficamente herido y sólo puede arrastrarse (un metro o yarda/turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente está inconsciente. Los vampiros Incapacitados sin Sangre en sus cuerpos entran en Letargo.
Letargo		El personaje entra en un estado de trance cadavérico. No puede hacer nada, ni siquiera gastar Sangre, hasta que pase un período de tiempo concreto.
Muerte Definitiva		El personaje muere de nuevo, esta vez para siempre.

de Voluntad para abortar otra acción. Si un personaje está Herido y sufre más daño no agravado, puede seguir absorbiendo con toda su Resistencia (más Fortaleza, si la tiene). Las penalizaciones de los niveles de Salud se aplican a las tiradas de daño de ataques de Fuerza, pero no para armas mecánicas como las armas de fuego. En último término, esta regla queda a juicio del Narrador y el sentido común.

Experiencia

Durante el transcurso de una crónica, los personajes (como los jugadores en el curso de sus vidas) aprenden de sus errores y maduran. Cambiar es inevitable, incluso para los eternos no-muertos. A lo largo de años y siglos, los vampiros perfeccionan sus Disciplinas, aprenden (y olvidan) los entresijos de culturas y lenguas, y mejoran sus capacidades en la Jyhad.

Una gran parte de lo que los personajes aprenden está más allá del alcance de lo que cualquier sistema de juego puede reflejar. En muchos casos los aspectos más mundanos de hacerse mayor (y uno esperaría que más sabio) se reflejan en la confianza y la perspicacia incrementadas de los jugadores. Aprender a cerrar el coche cuando lo dejas en una plaza de un aparcamiento público es puro sentido común, no una capacidad que pueda adquirirse realmente. Las transformaciones emocionales se interpretan, no se compran.

Con todo, a veces los personajes mejoran sus aptitudes mágicas o mundanas. Para reflejar estos cambios más

cuantitativos se emplea un sistema de recompensas llamado *puntos de Experiencia*. Los puntos de Experiencia reflejan los Rasgos que un vampiro perfecciona conforme el tiempo pasa.

Al final de cada historia, el Narrador recompensa con puntos de Experiencia a cada personaje. Los jugadores entonces toman nota de cuántos puntos ha obtenido su personaje. Entre historias, los personajes pueden gastarlos para adquirir o incrementar Rasgos.

Los puntos de Experiencia de un personaje pueden usarse para mejorar Atributos, adquirir nuevas Habilidades o aumentar las que ya tenga el personaje, incrementar Disciplinas existentes, adquirir otras nuevas, o incrementar Virtudes. Los Trasfondos no pueden ganarse con puntos de Experiencia, aunque pueden ser adquiridos mediante interpretación si, por ejemplo, el personaje hace un nuevo amigo, adquiere una ganancia inesperada o comete Diablerie. Los costes para todos estos cambios diferentes varían enormemente, como muestra el recuadro de la pág. 124.

El Narrador es el árbitro último de cuántos puntos recibe cada personaje, así como de qué Rasgos puede incrementar. Por consiguiente, el Narrador debería supervisar en dónde se gastan. Los jugadores pueden desear ponerlos en áreas que no reflejen honestamente lo que sus personajes han aprendido durante la historia o la crónica, en cuyo caso el Narrador puede vetar sus elecciones. Por ejemplo, si alguien no empleó nunca su Disciplina Dominación durante toda la historia, no podría mejorarla, y entonces el Narrador no debería permitirle incrementar el número de niveles que posee en ella. Lo mismo vale para mejorar Virtudes: un personaje que mató tres niños y Diabolizó a su Sire no tiene una base lógica para incrementar su puntuación de Humanidad. Ten en cuenta que un personaje no necesita usar sus Rasgos *con éxito* para poder incrementarlos. Casi siempre aprendemos más de los fallos que de los éxitos, y los no-muertos no son diferentes.

Como Narrador, trata de ser justo con el gasto de puntos de Experiencia, y nunca lleves las cosas hasta el punto en el que el jugador sienta que ya no tiene el control sobre su personaje. Pregúntales qué creen que sus personajes han aprendido antes de darles ningún punto, y úsalo como parte del razonamiento para darles puntos de Experiencia. Estas limitaciones fuerzan a añadir un nivel de realismo al juego. Si los cambios en el personaje se dejan completamente al azar, se pierde impacto. Teje los cambios en el transcurso de los eventos, y haz que reflejen lo ocurrido.

Las Virtudes incrementadas con Experiencia no tienen impacto en la Humanidad, Senda o Fuerza de Voluntad del personaje. Una vez terminado el proceso de creación, queda resuelto el asunto. Por ejemplo, un personaje que durante una historia se las arregla para actuar a pesar de su miedo al fuego puede elegir incrementar su Coraje, pero hacerlo no incrementará automáticamente su Fuerza de Voluntad.

No se puede incrementar ningún Rasgo en más de un punto durante el curso de una historia. Los cambios amplios en los Rasgos necesitan tiempo, y el juego debería reflejar esa limitación.

Nuevos Rasgos

Los Rasgos existentes se pueden incrementar con bastante facilidad, mientras el personaje use o practique el Rasgo en cuestión. Sin embargo, aprender nuevos Rasgos es un poco más difícil. Ni siquiera un vampiro puede simplemente adquirir conocimiento legal útil o aprender a pelear si no sabe ni lo básico (por no hablar de aprender una nueva Disciplina). Por ello, aprender una Habilidad o Disciplina completamente nueva requieren de tutela y estudio, además del gasto de los puntos de Experiencia necesarios. Este estudio puede ser simple (un curso nocturno para aprender las bases de Informática) o brutalmente difícil (meses o incluso años de increíbles rituales, fórmulas y manipulación de la Sangre para aprender el primer nivel de Taumaturgia), pero siempre debe realizarse. Tener el Trasfondo Mentor ayuda, pero incluso un mentor sólo puede enseñar lo que ya conoce.

Narradores: ¡No permitáis a los jugadores obviar este requisito! Particularmente para las artes más esotéricas, como las Disciplinas, perseguir nuevos conocimientos (y el pago del mismo) puede llevar a toda clase de increíbles historias.

Repartir puntos de Experiencia

Entregar puntos de Experiencia es un arma de doble filo. Como Narrador, puedes fastidiar tu crónica tanto dando demasiados como muy pocos. Si das más a algunos jugadores que a otros, podría parecer que beneficias a tus favoritos y también te arriesgas a desequilibrar el juego. Sin embargo, los personajes que hagan más, corran riesgos y aprendan de sus errores en vez de sentarse en el banquillo, merecen puntos de Experiencia que reflejen los cambios que están experimentando. Las siguientes reglas deberían ayudarte a evitar muchos problemas, pero siéntete libre de experimentar y afinarlas de acuerdo a tus necesidades.

Final de cada capítulo

Al terminar cada sesión de juego o capítulo, deberías dar a los personajes entre uno y cinco puntos de Experiencia. Un punto se gana automáticamente, simplemente porque el personaje experimentó los eventos del capítulo. Aunque nos pese, tendemos a aprender de las locuras de otros igual que de las nuestras.

Un punto — Automático: Cada jugador recibe un punto al final de cada capítulo.

Un punto — Curva de aprendizaje: Pregunta al jugador lo que aprendió su personaje en el curso de los sucesos de la noche. Si estás de acuerdo con la respuesta, concede al jugador un punto de Experiencia.

Un punto — Interpretación: El jugador llevó bien el papel del personaje, no sólo de manera entretenida sino apropiada. Actuó como debería en cada circunstancia. Una interpretación realmente inspirada bien podría merecer 2 puntos.

Un punto — Heroísmo: En algunas raras ocasiones hasta los vampiros pueden comportarse como verdaderos héroes, arriesgando todo para permitir a amigos o incluso extraños escapar del desastre o la muerte. Si un personaje actúa heroicamente y logra sobrevivir, debería ser recompensado. Algunos podrían intentar abusar de esta idea. No les dejes. No debería confundirse estupidez y comportamiento suicida con heroísmo.

El fin de la historia

Podrías decidir otorgar puntos extra al final de una historia si los jugadores han hecho su parte y los personajes han soportado retos significativos. Sólo unos pocos puntos deberían darse de esta forma, ya que de hecho son "puntos extra" por un trabajo bien hecho.

Un punto — Éxito: Los personajes alcanzaron todos o parte de los objetivos que se propusieron conseguir. Incluso victorias menores pueden ser recompensadas si hicieron avanzar el juego.

Un punto — Peligro: Los personajes sobrevivieron contra toda probabilidad a peligros mortales.

Un punto — Sabiduría: El jugador, y por tanto su personaje, ideó un plan brillante o incluso una espontánea estrategia que permitió a la coterie sobrevivir cuando probablemente de otra forma habrían fracasado.

Es posible otorgar más puntos si decides que los merecen, o si quieres que los personajes avancen más rápido de lo que lo están haciendo actualmente.

Costes de Experiencia

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3
Nueva Disciplina	10
Nueva Senda (Necromancia o Taumaturgia)	7
Atributo	puntuación actual x 4
Habilidad	puntuación actual x 2
Disciplina de Clan	puntuación actual x 5*
Otra Disciplina	puntuación actual x 7*
Senda Secundaria (Necromancia o Taumaturgia)	puntuación actual x 4
Virtud	puntuación actual x 2**
Humanidad o Senda de Iluminación	puntuación actual x 2
Fuerza de Voluntad	puntuación actual

* Los Caitiff no tienen Disciplinas de Clan, igual que no tienen Clan. Para ellos, el coste de incrementar *todas* las Disciplina es la puntuación actual x 6. Ésta es tanto la maldición como la bendición de ser un sin Clan.

** Incrementar una Virtud a través de Experiencia no incrementa Rasgos basados en esa Virtud (Humanidad, Senda, Fuerza de Voluntad).

Capítulo Cuatro: Disciplinas

«Cuando la energía fluyó por primera vez en mi interior, descubrí cómo moverme como el rayo, cómo hacer mía la fuerza de la tierra, cómo ser como la piedra. Esto fue para mí como antes había sido el respirar.»

— El *Libro de Nod*

Las Disciplinas son Poderes sobrenaturales otorgados por el Abrazo que los vampiros ejercitan para servirse de ellos contra enemigos y presas. Estos Poderes distinguen a los Condenados de los mortales, proporcionándoles una ventaja mística sobre quienes se les enfrentan. Gracias a las Disciplinas, un vampiro puede disponer de la fuerza de doce hombres, convertir a un enemigo en un esclavo, prender fuego con la mirada o adoptar la forma de una bestia. Incluso el Vástago más joven, con un reducido surtido de Poderes a su disposición, tiene ventaja sobre la mayor parte de las amenazas a las que se pueda enfrentar, mientras que los Antiguos, quienes a menudo dominan una aterradora variedad de estos potentes dones, pueden parecer casi invencibles.

El origen de las Disciplinas es un misterio de la Estirpe. ¿Son una forma de oscura justicia bíblica, otorgadas a Caín y su descendencia como flagelos de condenación? ¿Son las tretas de un mundo natural distorsionado, enseñadas por Lilith, madre de monstruos? ¿Son simples adaptaciones predatorias, intrínsecas a la condición de ser un Vástago? Cualquiera que sea la respuesta, aprender y afinar estos Poderes sobrenaturales es de primordial importancia para poder enfrentarse a la no-muerte en los propios términos del vampiro. Después de todo, las otras fuerzas en juego en la Jyhad estarán desarrollando los suyos…

Como otros Rasgos, las Disciplinas están organizadas en niveles progresivos. Un valor de un punto significa que la Disciplina apenas se manifiesta, mientras que seis

Poderes de Antiguo (6 o más)

Para las puntuaciones de 6 o más en Disciplinas puede haber varios Poderes disponibles en algunos niveles. En tales casos, el vampiro cuyo poder aumenta sólo tiene que elegir cuál quiere. Algunas Disciplinas tienen más posibilidades que otras. Normalmente, eso significa que hay aplicaciones de esa Disciplina que son más conocidas. Si el personaje desea adquirir otra opción u opciones posteriormente, puede gastar Experiencia para obtenerlas como si estuviera comprando de nuevo el mismo nivel de la Disciplina. Los Narradores también pueden autorizar a los jugadores para que creen sus propios Poderes de Antiguo si lo desean.

Hay que señalar que se puede abusar de los Poderes de seis o más puntos hasta hacer pedazos una crónica muy bien estudiada. Estas potentes habilidades a menudo son difíciles de aprender, aunque no sea imposible, por lo que, antes de permitirlas, los Narradores deberían considerar el impacto que tales Disciplinas de nivel alto pueden tener sobre su crónica.

puntos o más indican un dominio más allá de la capacidad de la mayor parte de los Neonatos e incluso Ancillae. Cuando un personaje aumenta su puntuación en una Disciplina, adquiere los Poderes enumerados junto al número apropiado de puntos, reteniendo a la vez la capacidad de usar los de menor puntuación. Como sucede con otros Rasgos, los niveles de Disciplinas mayores de cinco están reservados para los Vástagos de Séptima Generación e inferiores (ver pág. 270).

Nota: a menos que se especifique en la descripción, activar las Disciplinas no cuesta puntos de Sangre ni de Fuerza de Voluntad.

Progresar en las Disciplinas

Los jugadores comienzan el juego con tres puntos para repartir entre sus Disciplinas de Clan, las cuales se encuentran en la descripción de cada Clan dentro del Capítulo Dos. Los Caitiff pueden adjudicar sus tres puntos a cualquier Disciplina que deseen, siempre con la aprobación del Narrador. Los personajes también pueden adquirir Disciplinas diferentes de las que habitualmente se enseñan en su Clan suponiendo que dispongan de puntos gratuitos o Experiencia suficientes y además cuenten con un maestro vampírico (quedando todo ello de nuevo sujeto a las decisiones del Narrador). Para aprender una nueva Disciplina que no sea del Clan, es necesario que el maestro alimente al aprendiz con un punto de su Sangre antes de que comience la instrucción para así establecer el vínculo místico con dicha Disciplina. Para aumentar el conocimiento de una Disciplina ya conocida no es necesaria tal trámite (aunque puede que algunos maestros sin escrúpulos aseguren que es necesario de todas formas).

Los Narradores pueden establecer que ciertas Disciplinas sean más o menos difíciles de adquirir dependiendo de su crónica. Por ejemplo, con frecuencia es más fácil para un Vástago aprender un Poder común como Potencia (compartido por muchos Clanes) que Taumaturgia (que es normalmente exclusivo de los Tremere y de unas pocas Líneas de Sangre), pero en una crónica centrada completamente en el asalto y la conquista de una Capilla de renegados Tremere puede ser mucho más fácil de adquirir y desarrollar.

Animalismo

La Bestia habita dentro de todas las criaturas, desde las huidizas cucarachas hasta las obscenas ratas, pasando por indómitos lobos e incluso los poderosos Antiguos de la Estirpe. Animalismo permite al vampiro amplificar su naturaleza más primitiva. No solamente puede comunicarse con los animales, sino también imponerles su voluntad, forzándolos a hacer lo que les mande. Al aumentar su dominio en esta Disciplina, el vampiro puede llegar a controlar incluso la Bestia de los mortales y de otros seres sobrenaturales.

Los animales se ponen visiblemente nerviosos en presencia de un vampiro que carezca de esta Disciplina o de la Técnica Trato con Animales, a menudo hasta el punto de atacar o huir del vampiro. En cambio, los vampiros que poseen Animalismo irradian un aura de supremacía sobre las criaturas inferiores que las atrae.

Animalismo es frecuente entre los vampiros de los Clanes Gangrel y Nosferatu. La Manipulación y el Carisma son importantes para usar los Poderes de Animalismo: cuanto más fuerte sea la personalidad del vampiro, mayor influencia tendrá sobre los animales.

Narrando Animales

Para el Narrador puede ser difícil usar animales como algo más que un recurso de la trama cuando un personaje trate de comunicarse con ellos. Es fácil refugiarse en los monosílabos y en criaturas fáciles de guiar para conseguir que la historia avance. Y, de hecho, los animales son más simples que los humanos: se centran en el presente y se guían por sus instintos en vez de perseguir objetivos complejos y planes elaborados. Sin embargo, *simple* no quiere decir *estúpido*; los animales necesitan astucia y percepción para sobrevivir, y ambas características pueden resultar de mucha utilidad para un patrón vampírico. Los Narradores pueden hacer de los animales personajes dinámicos e interesantes que aporten mucho a la crónica, o quitarle importancia a los detalles de su caracterización para dedicarse a conflictos más apremiantes.

Las características de algunos animales se encuentran en el Capítulo Nueve, ver pág. 388.

• Susurros Salvajes

Este Poder es la base de la cual parten los demás Poderes de Animalismo. El vampiro crea una conexión empática con una bestia, permitiendo la comunicación o la transmisión de órdenes sencillas. El Vástago cruza la mirada con la del animal, comunicándole sus deseos mediante pura fuerza de voluntad. Aunque no es necesario llegar a "hablar" con gorjeos, silbidos o ladridos, según algunos vampiros ayuda a fortalecer la conexión con el animal. El contacto visual tiene que mantenerse todo el tiempo; si se interrumpe, el Vástago debe restablecerlo para continuar la comunicación.

Cuanto más simple sea la criatura, más difícil será conectar con su Bestia. Es relativamente fácil comunicarse con mamíferos, aves rapaces y grandes reptiles. Los invertebrados y la mayor parte de los peces son demasiado simples como para que se pueda siquiera conectar con ellos.

Susurros Salvajes no garantiza que un animal quiera tratar con el vampiro, ni asegura que el animal vaya a satisfacer ninguna petición que éste le haga. Aun así, sí que hace que la criatura tenga mejor disposición hacia el Vástago. La manera en la que el vampiro le presenta sus deseos al animal depende del tipo de criatura: un Vástago a menudo puede intimidar a bestias pequeñas para que atiendan sus demandas, pero hará bien en enmascarar sus órdenes como educadas peticiones cuando se dirija a grandes depredadores.

Si el vampiro tiene éxito usando el Poder, el animal ejecuta la orden lo mejor que pueda según su habilidad e intelecto. Sólo las criaturas más inteligentes entienden instrucciones verdaderamente complejas (que incluyan situaciones condicionales o que requieran de lógica abstracta). Las órdenes que el animal comprenda, sin embargo, quedan profundamente implantadas y guían su comportamiento durante algún tiempo.

Sistema: No es necesaria una tirada para hablar con un animal, pero el personaje tiene que establecer contacto visual (ver pág. 148). Para impartir órdenes hay que hacer una tirada de Manipulación + Trato con Animales. La dificultad depende de la criatura: a los mamíferos depredadores (lobos, gatos, murciélagos vampiro) les corresponde una dificultad de 6; a otros mamíferos y aves rapaces (ratas, búhos) una dificultad 7; y a otros pájaros y reptiles, dificultad 8. Esta dificultad se reduce en uno si el personaje habla con el animal en su "lengua nativa"; esta dificultad también puede variar según las circunstancias y la habilidad mostrada en la interpretación (recomendamos encarecidamente que se interprete toda la comunicación entre personajes y animales).

El número de éxitos que consiga el jugador indica la fuerza con que la orden del personaje afecta al animal. Un éxito basta para que un gato siga a un individuo y conduzca al personaje al mismo lugar, tres éxitos son suficientes para que un cuervo espíe a un objetivo durante semanas y cinco éxitos aseguran que un oso pardo guarde ferozmente la entrada al refugio que tiene el personaje en plena naturaleza durante meses.

La Naturaleza del personaje tiene mucho que ver con su actitud en esas conversaciones. El personaje puede tratar de intimidar, burlarse, halagar o razonar. El jugador debe entender que en esas situaciones no está simplemente representando su personaje, sino también su Bestia Interior.

El uso de este Poder no puede lograr que un animal haga algo contrario a su naturaleza, ni obligarlo a arriesgar su vida. El oso pardo mencionado más arriba guardará el refugio del vampiro e incluso luchará por él, pero no contra enemigos claramente superiores en número o contra algo abrumadoramente sobrenatural. Se puede convencer a un ave rapaz de hostigar a un objetivo, pero en ningún caso defenderá una posición. Aunque un perro dócil o un gato huidizo no tendrían problema en contar algo que han visto, no se enfrascarían en un combate a menos que no tuvieran otra opción, aunque probablemente aceptasen quedarse y luchar si lo exigiese un Vástago agresivo para después huir a la primera oportunidad.

•• Llamada

La conexión del vampiro con la Bestia se ha vuelto tan fuerte que puede usar la voz de un tipo de animal específico (aullar como un lobo, graznar como un cuervo, etc). Esta llamada atrae de forma mística criaturas del género escogido. Dado que cada animal tiene una voz diferente, Llamada sólo funciona con una única especie a la vez.

Llamada convoca a todos los animales de esa especie que alcancen a oírla, de los cuales un porcentaje la seguirá si se usa con éxito. El vampiro no tiene ningún otro control sobre los animales que se presenten, pero los que lo hagan tendrán una actitud favorable hacia él, y como mínimo querrán escuchar lo que el Vástago quiera decirles. (El vampiro puede usar entonces Susurros Salvajes en animales específicos para darles órdenes, lo que a discreción del Narrador se puede hacer con dificultad reducida).

Sistema: El jugador tira Carisma + Supervivencia (dificultad 6) para determinar la respuesta a la llamada del personaje; consulta la tabla más abajo. Sólo responderán animales que puedan oír el grito. Si el Narrador decide que no hay animales de ese tipo dentro del radio de alcance de la llamada, ésta queda sin respuesta.

La llamada puede ser tan específica como desee el jugador. El personaje puede llamar a todos los murciélagos de la zona, sólo los murciélagos macho cercanos, o sólo al murciélago albino con la muesca en la oreja que vio la otra noche.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Responde un solo animal.
2 éxitos	Responde un cuarto de todos los animales en el radio de llamada.
3 éxitos	Responde la mitad de los animales.
4 éxitos	Responde la mayor parte de los animales.
5 éxitos	Responden todos los animales.

••• Reprimir a la Bestia

Como los supremos depredadores del mundo natural que son, los Vástagos están en gran armonía con la naturaleza bestial que habita en todo corazón mortal. Un vampiro que desarrolle este Poder puede imponer su voluntad sobre un sujeto mortal (animal o humano), subyugando a su Bestia interior, y al hacerlo sofoca todas las emociones más fuertes e intensas (esperanza, furia, amor, miedo) del objetivo. El Vástago tiene que tocar a su objetivo o mirarlo fijamente a los ojos para canalizar su voluntad con éxito.

Los mortales que carecen del fuego de sus Bestias internas son bastante dóciles y reaccionan con indiferencia incluso ante situaciones de estrés. Hasta el más valiente o furioso mortal se vuelve apático e indiferente, mientras que un individuo especialmente sensible puede sufrir alguna fobia mientras esté bajo la influencia de este Poder.

Los diferentes Clanes invocan este Poder de diferentes maneras, aunque el efecto en sí es el mismo. Los Tzimisce lo llaman Intimidar a la Bestia, ya que llevan al débil espíritu del mortal a encogerse por el miedo a la Bestia interior del Vástago. Los Nosferatu se refieren al mismo como la Canción de la Serenidad, puesto que claman a la Bestia del sujeto hasta llevarla a un estado de autocomplacencia total, permitiéndoles alimentarse libremente. Los Gangrel conocen el Poder como Reprimir a la Bestia, y constriñen el espíritu mortal al estado de miedo o apatía según encaje con la naturaleza del vampiro en concreto.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación si se somete a la Bestia mediante el miedo, o Manipulación + Empatía si se la lleva a un estado de complacencia. La dificultad de la tirada es 7 en ambos casos. Se trata de una acción extendida que requiere de tantos éxitos como Fuerza de Voluntad tenga el objetivo. Un fallo exige que el jugador tenga que volver a empezar

desde el principio, mientras que un fracaso significa que el vampiro no puede volver a afectar a la Bestia del sujeto durante el resto de la escena.

Cuando la Bestia de un mortal está acobardada o calmada, no puede usar ni recuperar Fuerza de Voluntad. Cesa de luchar, sea física o mentalmente, y ni siquiera se defiende si es atacado, aunque el Narrador puede permitir una tirada de Fuerza de Voluntad si el mortal está convencido de que su vida realmente está en peligro. Para sobreponerse a este Poder, el mortal hace una tirada diaria de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) hasta que acumule tantos éxitos como Fuerza de Voluntad tenga el vampiro. Este Poder no afecta a los Vástagos.

Aunque no se puede acobardar a la Bestia de un vampiro con esta habilidad, el Narrador puede permitir a los personajes que usen la versión "calmante" del Poder para sacar a un vampiro del Frenesí. Con tres éxitos o más, el vampiro en Frenesí puede volver a tirar para salir del mismo, usando la misma dificultad del estímulo que causó el Frenesí en un principio.

•••• Comunión de Espíritus

El vampiro puede poseer mentalmente a un animal al cruzar la mirada con la de la criatura. Algunos Antiguos creen que, dado que los animales no tienen alma sino espíritu, el vampiro puede trasladar su propia alma al cuerpo del animal. Muchos vampiros jóvenes creen que es una manera de transferir la propia consciencia a la mente del animal. En cualquier caso, se acepta que el espíritu (o mente) de la bestia, más débil, es expulsado por la consciencia del Vástago. El cuerpo del vampiro cae en un estado de inmovilidad cercano al Letargo mientras su mente toma el control de las acciones del animal, permaneciendo así hasta que la consciencia del Vástago regresa.

Algunos altaneros Tzimisce evitan este Poder, considerando humillante entrar en el cuerpo de una criatura menor, y cuando se rebajan a usarlo, sólo poseen depredadores. Por el contrario, los Gangrel disfrutan de la conexión con el mundo natural que consiguen de esta forma, y se deleitan en probar diferentes naturalezas animales.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8) mientras el personaje mira al animal a los ojos (ver recuadro de pág. 148). El número de éxitos obtenido le permite usar algunas Disciplinas mentales mientras posee al animal, como se puede ver a continuación:

Éxitos	Resultado
1 éxito	No puede usar Disciplinas.
2 éxitos	Puede usar Auspex y otros Poderes de percepción.
3 éxitos	También puede usar Presencia y otros Poderes de manipulación emocional.
4 éxitos	También puede usar Dementación, Dominación y otros Poderes de manipulación mental.
5 éxitos	También puede usar Quimerismo, Necromancia, Taumaturgia y otros Poderes místicos.

Este Poder entrelaza estrechamente la consciencia del personaje con el espíritu del animal, tanto que puede que el personaje continúe pensando y sintiendo como un animal incluso después de que se haya interrumpido la conexión. Este efecto dura hasta que pasen siete noches o el personaje gaste tres puntos de Fuerza de Voluntad para resistirlo y finalmente sobreponerse a la naturaleza animal. Estos efectos deberían interpretarse, aunque el personaje se verá afectado en menor grado si el jugador decide gastar Fuerza de Voluntad.

Al final de cualquier acontecimiento particularmente emocionante que suceda durante la posesión, el jugador tira Astucia + Empatía (dificultad 8) para que el personaje conserve su propia mente. Un fallo significa que el personaje vuelve a su propio cuerpo, pero todavía piensa en términos animales; un fracaso devuelve al personaje a su cuerpo y lo lleva inmediatamente al Frenesí.

Durante la posesión, el personaje puede alejarse de su propio cuerpo físico tanto como desee. Sin embargo, no es consciente de su cuerpo vampírico durante ese período. El vampiro también puede aventurarse a salir durante el día mientras está en el cuerpo del animal. Sin embargo, para hacerlo el cuerpo del personaje tiene que estar despierto, necesitando superar una tirada para permanecer despierto (ver pág. 263). Si el personaje abandona el cuerpo del animal (voluntariamente, si su cuerpo se duerme o tras sufrir daño considerable), la consciencia del vampiro vuelve inmediatamente a su forma física.

Aunque el vampiro no sea consciente de su cuerpo mientras posea al animal, forma un vínculo simpático con él. Todo lo que siente el animal lo experimenta el vampiro, desde el placer al dolor. De hecho, el daño sufrido por el animal se aplica igualmente al cuerpo del personaje, aunque el cuerpo del Vástago puede absorber el daño de la forma habitual. Si el animal muere antes de que el alma del vampiro pueda huir del cuerpo, el cuerpo del personaje cae en Letargo. Se supone que se trata de una respuesta simpática al enorme trauma de la muerte, pero algunos Vástagos creen que el alma del vampiro es arrojada y queda desorientada durante un tiempo, y debe encontrar el camino de regreso a su cuerpo.

••••• Expulsar a la Bestia

A este nivel de Animalismo el Vástago ha alcanzado una comprensión rotunda de la Bestia Interior y es capaz de liberar sus impulsos bestiales sobre otro mortal o vampiro. El recipiente de la Bestia del vampiro entra inmediatamente en Frenesí. Sin embargo, se trata de un Frenesí antinatural, ya que la víctima canaliza la furia del Vástago. Así, en las salvajes acciones del sujeto son reconocibles el comportamiento del vampiro, sus expresiones e incluso su forma de hablar.

Los Gangrel y los Tzimisce son especialmente aficionados a desatar sus Bestias sobre otros. Los Gangrel lo hacen para empujar a sus Ghouls a altos grados de salvajismo entusiasta durante el combate, y a los Tzimisce no les preocupa tanto quién recibe su Bestia como mantener la compostura.

Sistema: El vampiro tiene que anunciar cuál es su objetivo preferido (dado que tiene que estar a la vista, Expulsar a la Bestia no se puede usar si el vampiro está solo) y entonces tirar Manipulación + Autocontrol o Instinto (dificultad 8). Consulta la tabla siguiente para ver los resultados:

Éxitos	Resultado
1 éxito	El personaje transfiere la Bestia, pero la libera sobre un individuo al azar.
2 éxitos	El personaje queda aturdido por el esfuerzo y no puede actuar el turno siguiente, pero la Bestia se transmite con éxito. Alternativamente, el personaje puede actuar normalmente durante el turno, pero tiene que gastar un punto de Fuerza de Voluntad o sufrir un nivel de daño letal.
3+ éxitos	El personaje transfiere la Bestia con éxito.

Si el intento falla es el personaje quien entra inmediatamente en Frenesí, ya que la Bestia aprovecha que el personaje se relaja esperando librarse de sus impulsos bestiales para reafirmar su posición. En este caso, el Frenesí dura el doble de lo normal y es el doble de difícil superarlo; su severidad también se incrementa exponencialmente. Un fracaso en la tirada es todavía más catastrófico: el Frenesí aumentado se vuelve tan extremo que ni siquiera gastar Fuerza de Voluntad sirve para disminuir su duración o sus efectos. El personaje se convierte en una desventurada víctima de la terrible furia de su Bestia, y podría verse arrojado a un salvaje torbellino de carne desgarrada y locura homicida que dejase la Mascarada (y a los desafortunados espectadores) hecha trizas.

Si el personaje abandona la presencia del objetivo antes de que el Frenesí se agote por sí mismo, el vampiro pierde su Bestia, quizás permanentemente. No puede caer en Frenesí, pero tampoco puede usar ni recuperar Fuerza de Voluntad y se vuelve más y más apático. Para recuperar su Bestia tiene que encontrar a la persona que la posea ahora (y que probablemente no lo esté pasando demasiado bien) y convencer a la Bestia de volver a su recipiente correcto. La manera más efectiva de lograrlo es comportarse de manera que la Bestia quiera volver; sin embargo, esto no garantiza que vaya a desear hacerlo. En su defecto, el personaje puede matar al anfitrión, lo que hace que la Bestia vuelva inmediatamente al vampiro.

••••• • Alma Compartida

Este Poder permite a un personaje explorar la mente de cualquier animal al que toque. Alma Compartida puede resultar muy desconcertante para las partes implicadas, ya que ambas quedan enfrascadas en los pensamientos y emociones del otro. Con suficiente esfuerzo o tiempo, los participantes pueden obtener una completa comprensión de la mente del otro. Alma Compartida se usa habitualmente para extraer recuerdos del animal sobre un hecho específico, pero algunos Gangrel lo usan como una herramienta en su búsqueda de la iluminación, en su creencia de que alcanzan un grado mayor de comprensión de su propia Bestia al relacionarse con verdaderas bestias. Sin embargo, al tratarse de una relación muy parecida a un vínculo espiritual, ambas almas pueden quedar entrelazadas al acabar la comunicación, provocando que el vampiro adopte peculiaridades, pautas de comportamiento o incluso principios morales (o falta de ellos) parecidos a los del animal.

Sistema: El personaje toca al animal en cuestión y el jugador tira Percepción + Trato con Animales (dificultad 6). El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad cada turno en el que se mantenga el contacto después del primero. Encontrar un recuerdo específico requiere seis turnos menos un turno por cada éxito en la tirada. Para un vínculo completo son necesarios 10 turnos menos uno por cada éxito en la tirada. A discreción del Narrador, un fracaso en esta tirada podría provocar un Frenesí al vampiro o causarle un Trastorno relacionado con el comportamiento del animal (cobardía extrema si el vampiro conectó con el espíritu de un ratón, furia asesina si se trataba de un perro rabioso, etc).

••••• • Habla de la Especie

El Poder básico Susurros Salvajes (Animalismo 1) permite a un personaje comunicarse con un solo animal a la vez. Con Habla de la Especie el personaje puede establecer comunión mental con todas las criaturas de una determinada especie que estén presentes. Habla de la Es-

pecie se suele usar después de servirse de Llamada (Animalismo 2), que puede atraer a una multitud de posibles blancos de este Poder.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7) para establecer contacto con el grupo de animales que es su objetivo. Una vez establecido el contacto, el jugador hace una segunda tirada para impartir órdenes. A efectos prácticos no hay límite al número de animales a los que se puede dirigir con este Poder, aunque todos los individuos tienen que estar en la cercanía inmediata del vampiro. Sólo se puede dar órdenes a una sola especie de animales a la vez; así, si el personaje se encuentra en medio del edificio de los reptiles en el zoo, podrá dar órdenes a todos los dragones de Komodo, a todas las boas constrictoras o a todos los eslizones, pero de ninguna manera podrá impartir órdenes a todos los reptiles presentes. Por lo demás, Habla de la Especie funciona de forma parecida a Susurros Salvajes.

Nota: Ni los jugadores ni los Narradores deberían preocuparse demasiado por diferencias entre especies como el crótalo diamante rojo y el crótalo diamante del este. Si el Narrador así lo autoriza, el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad adicional permite al personaje extender sus órdenes a miembros de especies parecidas a la original.

••••• • Suculencia Animal

La mayor parte de los vampiros encuentran la sangre de los animales sosa, insípida y falta de valor nutritivo. Sin embargo, algunos Gangrel y Nosferatu han cultivado su comprensión del espíritu de tales "presas menores" hasta el punto de ser capaces de extraer más sustento de las bestias de lo que son capaces los Vástagos normales. Este Poder no permite a un Antiguo subsistir sólo con la sangre de los animales, pero le permite pasar grandes períodos sin tomar Vitae de humanos u otros Vástagos.

Sistema: No se necesita tirada; una vez aprendido, este Poder siempre está activo. Para un personaje con Suculencia Animal, cada punto de Sangre extraído de un animal cuenta como dos en su reserva de Sangre. El tamaño de la reserva de Sangre del vampiro no se incrementa, sólo lo hace el valor nutritivo de la sangre animal.

Suculencia Animal no hace que un personaje llegue a superar su ansia por la sangre de presas "superiores", al contrario: hace que aumente su deseo de "comida de verdad". Cada tres veces (redondeando hacia abajo) que el personaje beba de un animal, se aplicará un +1 acumulativo a la dificultad en la siguiente tirada de Autocontrol o Instinto que deba hacer el jugador cuando el personaje tenga la posibilidad de alimentarse de sangre humana o de Vitae de Vástago.

Suculencia Animal no hace que se incremente el valor nutritivo de la sangre de otras criaturas sobrenaturales que hayan tomado forma de animales (Gangrel, cambiaformas, etc.), ni afecta a las preferencias del vampiro a la hora de alimentarse (como las que puedan tener los Ventrue, por ejemplo).

••••• •• Conquistar a la Bestia

Los maestros del Animalismo disfrutan de una profunda comprensión tanto de las bestias en general como de la Bestia en particular. Aquéllos que desarrollan este Poder pueden dominar sus propias Bestias hasta un punto inalcanzable para Vástagos inferiores. Conquistar a la Bestia permite al vampiro tanto controlar sus Frenesíes como entrar en ellos a voluntad. Algunos Antiguos dicen que desarrollar este Poder es uno de los primeros pasos del camino hacia la Golconda.

Sistema: El personaje puede caer en Frenesí cuando lo desee. Para hacerlo, tira Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y, si tiene éxito, cae en un Frenesí controlado. Puede elegir sus objetivos libremente, pero obtiene una resistencia limitada a la Dominación y las penalizaciones por heridas, e inmunidad al Rötschreck, tal y como figura en las reglas del Frenesí corriente (ver pág. 289). En caso de fracasar en la tirada, el vampiro cae en un Frenesí incontrolable que le impide servirse de Conquistar a la Bestia hasta que acabe.

El jugador también puede tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para que el personaje pueda controlar un Frenesí involuntario. Si es éste el caso, hay que gastar un punto de Fuerza de Voluntad cada turno que el vampiro permanezca en Frenesí. El jugador puede hacer tiradas de Autocontrol o Instinto de la forma habitual para acabar con el Frenesí, pero si al vampiro se le acaban los puntos de Fuerza de Voluntad antes de que finalice el Frenesí, cae de nuevo en un Frenesí incontrolado. Un fracaso en la tirada de Fuerza de Voluntad hace que la dificultad de las tiradas de Autocontrol o Instinto aumente en dos y que no se pueda usar Conquistar a la Bestia durante el resto de la noche.

••••• ••• Provocar a la Bestia Enjaulada

Algunos Vástagos están en sintonía con la Bestia hasta el punto de que pueden liberarla sobre otro individuo a voluntad. Los vampiros que han asimilado este Poder son capaces de provocar el Frenesí en sus adversarios con solo tocarlos con un dedo y el correspondiente contacto momentáneo con la Bestia de la víctima. El contacto físico permite a la Bestia del vampiro alcanzar y despertar a la de la víctima, enfureciéndola al amenazar su territorio.

Sistema: El personaje toca al objetivo, y el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Empatía (dificultad 7). La víctima hace una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 5 + el número de éxitos); un fallo provoca un Frenesí inmediato. Un fracaso hace que el personaje libere a su propia Bestia y caiga en Frenesí en lugar del objetivo. Este Poder posiblemente tiene su aplicación más útil en individuos que normalmente no son capaces de caer en Frenesí, provocando en los mortales furias asesinas dignas del más sanguinario Brujah *berserker*.

••••• •••• Desencadenar a la Bestia

Un Antiguo que posea este formidable Poder puede volver la naturaleza autodestructiva de los Cainitas contra ellos mismos. Con una mirada, el vampiro puede despertar la Bestia de sus enemigos, causándoles daño físico y una atroz agonía al manifestarse físicamente sus impulsos violentos, destrozándolos desde dentro. El objetivo de este Poder estalla en un manantial de sangre y vísceras, resultado de las heridas de garras y colmillos que, producidas por un agente invisible, hacen pedazos su carne.

Sistema: El personaje debe tener contacto visual con la víctima escogida (ver pág. 149), y el jugador gasta tres puntos de Sangre y tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es el Autocontrol o el Instinto de la víctima + 4). Cada éxito inflige un nivel de daño agravado que puede ser absorbido normalmente. Un fracaso causa un nivel de daño letal al personaje que invoca el Poder por cada 1 obtenido. Este daño también puede ser absorbido normalmente.

Auspex

Auspex le da al vampiro misteriosas habilidades sensoriales. Comienza con la capacidad de mejorar significativamente sus sentidos naturales, pero, al aumentar su poder, puede percibir auras psíquicas y leer los pensamientos de otros seres. Mediante Auspex también puede ver más allá de ilusiones mentales, como las creadas con Ofuscación (ver recuadro "Ver lo invisible" en pág. 142).

Sin embargo, un vampiro con esta Disciplina ha de ser cuidadoso, ya que su agudeza sensorial aumentada puede provocar que quede encandilado por cosas bellas, o aturdido por ruidos fuertes u olores penetrantes. Los sucesos repentinos o cambiantes pueden desorientar a un personaje que esté usando Auspex, a menos que el jugador haga una tirada de Fuerza de Voluntad para bloquearlos (dificultad de al menos 4, aunque cuanto más fuerte sea la distracción, mayor será la dificultad). Un fallo sobrecarga los sentidos del personaje, permaneciendo éste ajeno a lo que sucede a su alrededor durante un turno o dos. Los Malkavian y los Toreador son más proclives a este tipo de distracciones, pero ni los Tremere ni los Tzimisce son inmunes a ellas.

Tener puntos en Percepción es muy útil para usar Poderes de Auspex, ya que más éxitos ayudan a obtener más información.

• Sentidos Agudizados

Este Poder incrementa la agudeza de todos los sentidos del vampiro, doblando a todos los efectos la claridad y el alcance de la vista, el oído y el olfato. Aunque los sentidos del gusto y el tacto no se extienden más allá de lo normal, también se vuelven más finos. El vampiro podría distinguir trazas de licor en la sangre de una víctima o sentir cómo cede una tabla que cubre un espacio hueco bajo el suelo. El Vástago puede amplificar sus sentidos a voluntad, manteniendo la concentración durante tanto tiempo como desee. Si el Narrador así lo decide, esto puede facilitar la Caza.

A veces este talento proporciona percepciones extrasensoriales e incluso clarividentes. Estas breves y confusas impresiones pueden ser extrañas premoniciones, destellos de empatía o fantasmagóricas sensaciones de aprensión. El vampiro no tiene control sobre estas percepciones, pero con la práctica puede aprender a interpretarlas con un grado razonable de precisión.

Los sentidos aumentados tienen un precio, sin embargo. Las luces brillantes, los ruidos fuertes y los olores penetrantes son un peligro mientras se usa este Poder. Además de la posibilidad de que resulten una distracción, un estímulo especialmente potente (como el brillo de un foco o un trueno) puede cegar o dejar sordo al Vástago durante una hora o más.

Sistema: Activar esta habilidad es una acción refleja, no se necesita tirada ni hay ningún otro coste. Bajo ciertas circunstancias las tiradas de dados asociadas con el uso de un sentido del personaje (por ejemplo Percepción + Alerta) bajarán de dificultad en una cantidad igual a su puntuación de Auspex.

El Narrador también puede usar este Poder para ver si el personaje percibe una amenaza. En este caso, el Narrador tira en secreto tantos dados como nivel de Auspex tenga el personaje, aplicando la dificultad que mejor crea que conviene a las circunstancias. Por ejemplo, sentir que una pistola apunta a la nuca del personaje requeriría una tirada a dificultad 5, mientras que darse cuenta de repente de que un rival por la Primogenitura está planeando su asesinato puede requerir dificultad 9. Ten en cuenta que incluso esta "precognición" procede de la interpretación de detalles que el Vástago es capaz de apreciar: no es una percepción omnisciente ni una revelación milagrosa.

Si el personaje lo desea, puede agudizar selectivamente un sentido específico en vez de aumentarlos todos. En esos casos la dificultad de percibir estímulos usando ese sentido baja en uno, mientras que la dificultad de evitar la distracción o la obnubilación transitoria aumenta en uno.

Este Poder no permite a los personajes ver en la oscuridad total como lo hace Ojos de la Bestia (ver pág. 202), pero reduce la dificultad de actuar en una oscuridad semejante de +2 a +1, y el personaje puede atacar a distancia en la más absoluta oscuridad si puede oír, oler o detectar al enemigo de alguna otra manera.

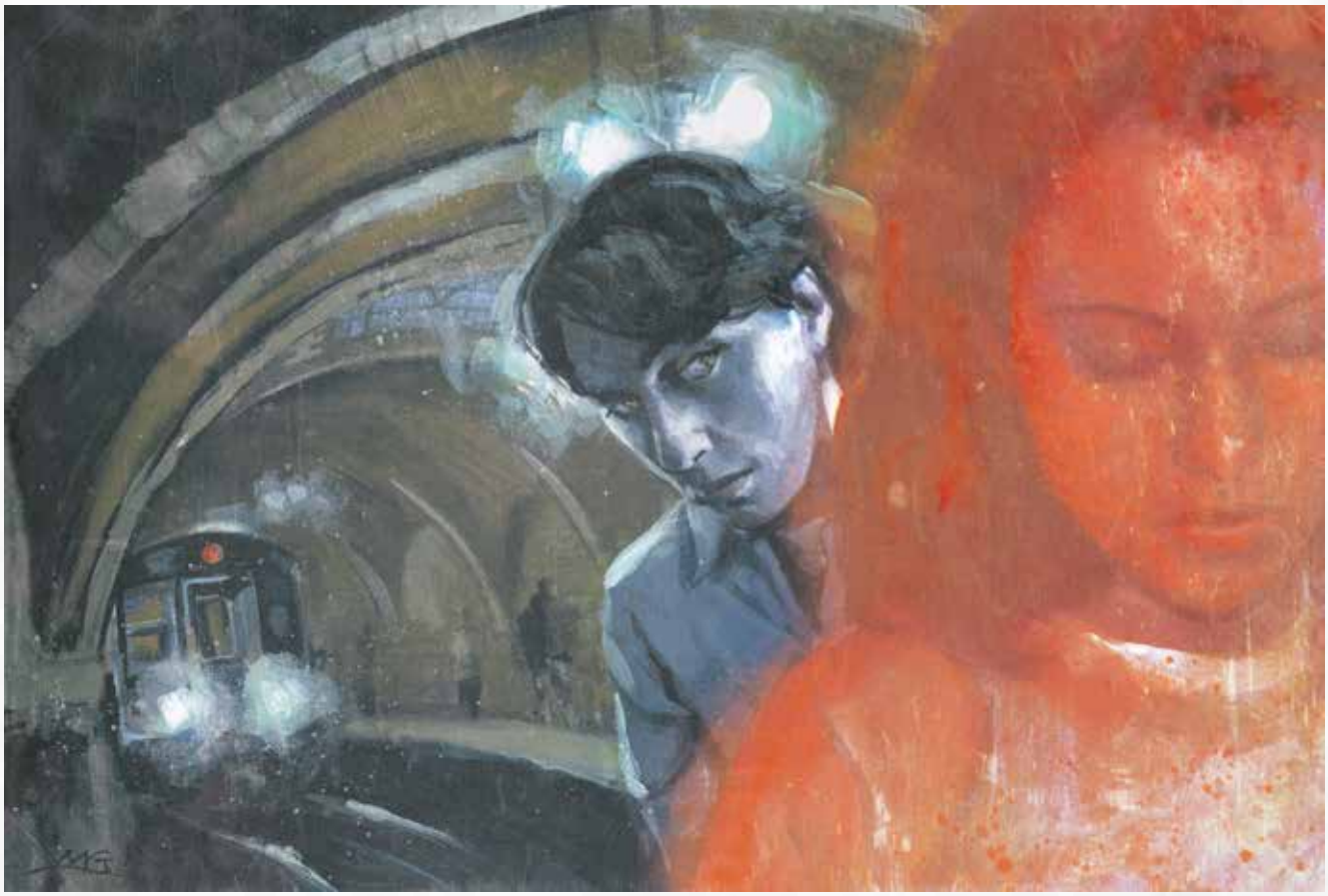
•• Percepción del Aura

Sirviéndose de este Poder, el vampiro puede percibir las "auras" psíquicas que irradian tanto los mortales como los seres sobrenaturales. Estos halos presentan una serie de colores cambiantes que sólo se pueden distinguir claramente con la práctica. Incluso en el aura del individuo más simple hay detalles cambiantes; las emociones fuertes predominan, mientras que las impresiones momentáneas y los secretos profundos se abren camino como destellos y remolinos.

Los colores varían en consonancia con el estado emocional del sujeto, cambiando a tonos nuevos en una danza constante de figuras y patrones. Cuanto más fuertes sean las emociones implicadas, más intensos se vuelven los tonos. Un vampiro puede averiguar muchas cosas sobre su objetivo leyendo detalles de color y brillo en el fluir del aura.

Además de percibir estados emocionales, los vampiros pueden usar Percepción del Aura para detectar seres sobrenaturales. Los colores en las auras de los Vástagos, aunque intensos, son bastante pálidos; los halos de los magos a menudo brillan y crepitan con poder arcano; las razas de cambiaformas tienen auras que brillan extraordinaria y casi frenéticamente; los fantasmas tienen auras débiles que titilan parpadeantes como una llama a punto de extinguirse y la radiación de las criaturas feéricas está decorada con caprichosos tonos irisados.

Sistema: Después de que el personaje mire al objetivo durante al menos unos pocos segundos, el jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 8); cada éxito indica hasta qué punto el personaje ve y comprende el aura del objetivo (ver la tabla a continuación). Un fallo significa que el juego de colores y figuras no proporciona una impresión que destaque sobre las demás, y un fracaso indica una impresión falsa o errónea. El Narrador puede querer hacer esta tirada él mismo para mantener al jugador al margen y favorecer así la veracidad de la interpretación del personaje.



Éxitos	Resultado
1 éxito	Sólo se distingue el matiz (pálido o brillante).
2 éxitos	Se distingue el color básico.
3 éxitos	Se pueden reconocer las pautas de color.
4 éxitos	Se pueden detectar variaciones sutiles.
5 éxitos	Se pueden detectar mezclas de color y patrones.

La tabla Colores del Aura presenta algunos ejemplos de colores habituales y las emociones que reflejan para que los Narradores pueden usarlos. Ten en cuenta que es casi imposible determinar con certeza si un personaje miente o no con este Poder. La falsedad es inherente a la naturaleza de los vampiros, pero incluso los humanos pueden reaccionar con ansiedad a ciertas preguntas incluso si son sinceros. Sin embargo, es útil determinar el estado emocional del objetivo, lo que puede llevar a un vampiro a sospechar de un objetivo concreto.

Un personaje puede escoger llevar a cabo un examen superficial de una gran zona como la pista de baile de una discoteca o el público de una galería. En ese caso, el jugador decide qué característica quiere encontrar en las auras y ésa es la única información que puede recabar si la tirada tiene éxito. (A discreción del Narrador, en este examen general, más éxitos pueden significar que el personaje reúne más rápidamente la información que busca). Por ejemplo, el jugador puede preguntar cuál es la persona de entre los concurrentes que está más nerviosa, o si hay alguna pálida aura vampírica entre los acompañantes del director ejecutivo. Después de esto, el jugador puede centrar su escrutinio en un individuo concreto con un dado adicional.

El personaje puede fijar su atención con claridad en el aura de un sujeto concreto sólo una vez por escena. Los intentos posteriores que resulten en fallos se considerarán fracasos. Para el personaje es fácil imaginar que ve lo que quiere ver a la hora de juzgar las intenciones de alguien. El personaje puede volver a intentarlo sin penalizadores al cabo de 24 horas.

Aunque difícil, es posible percibir el aura de un ser que de otra forma sería invisible al sentido de la vista normal (para más información, consúltese "Ver lo invisible", pág. 142).

••• Toque del Espíritu

Cuando alguien toca un objeto durante mucho tiempo deja una impresión psíquica sobre él. Un vampiro puede "leer" estas sensaciones con el tercer nivel de Auspex, averiguando quién usó el objeto, cuándo lo sostuvo

Colores del Aura

Condición	Colores del Aura
Agresivo	Púrpura
Asustado	Naranja
Ávido o lujurioso	Rojo Oscuro
Celoso	Verde Oscuro
Compasivo	Rosa
Deprimido	Gris
Enamorado	Azul
Enfadado	Rojo
Entusiasmado	Violeta
Espiritual	Dorado
Feliz	Bermellón
Generoso	Rosa Suave
Idealista	Amarillo
Inocente	Blanco
Lleno de odio	Negro
Obsesionado	Verde
Receloso	Verde Claro
Resentido	Marrón
Reservado	Lavanda
Suspicaz	Azul Oscuro
Tranquilo	Azul Celeste
Triste	Plateado
Confundido	Manchas, colores cambiantes
Ensimismado	Colores que parpadean abruptamente
Frenético	Colores que ondean rápidamente
Inquieto	El aura aparece distorsionada, como si hubiera interferencias
Psicótico	Colores que se arremolinan hipnóticamente
Cambiaformas	Aura brillante y vibrante
Diabolista	Vetas negras en el aura
Fantasma	Aura débil e intermitente
Ghoul	Zonas pálidas en el aura
Hada	Toques de luz irisada en el aura
Uso de Magia	Infinidad de destellos en el aura
Vampiro	Los colores del aura son pálidos

por última vez y qué se ha hecho con él recientemente (a estos efectos, un cadáver cuenta como un objeto y, consecuentemente, puede ser blanco de este Poder). Estas visiones raramente son claras y detalladas, más bien funcionan como una "instantánea psíquica". Aun así, el Vástago puede averiguar muchas cosas a través de ese breve vistazo. Aunque muchas visiones tratan de la última persona que usó el objeto, quienes poseen un objeto durante mucho tiempo dejan una impresión más profunda que alguien que sólo lo ha sostenido brevemente.

Para recopilar información a partir del residuo espiritual, el vampiro tiene que sostener el objeto y entrar en un trance superficial. Mientras use Toque del Espíritu será sólo escasamente consciente de lo que suceda a su alrededor, pero sucesos como un ruido fuerte o un sobresalto físico interrumpirán el trance instantáneamente.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía. La dificultad depende de la antigüedad de las impresiones y de la fuerza mental y espiritual de la persona o el hecho que las dejó. Sentir la información de una pistola usada en un asesinato unas horas antes puede tener una dificultad de 4, mientras que averiguar quién era el dueño de una muñeca manchada de sangre creada hace un siglo puede tener dificultad 9.

Cuanto mayor sea la conexión emocional del individuo con el objeto, más fuerte será la huella que deje en él y más información podrá obtener el Vástago del mismo. De esa manera, los hechos que implican emociones intensas (un reparto de regalos, tortura, una larga historia familiar) dejan impresiones más marcadas que un contacto breve o casual. Se puede decir que cada éxito proporciona una información concreta, según la tabla siguiente.

Éxitos	Información
Fracaso	El personaje queda sobrecargado por las impresiones psíquicas durante los próximos 30 minutos y es incapaz de actuar.
Fallo	No se obtiene información de valor.
1 éxito	Información muy básica, por ejemplo, el color del pelo o el sexo del último dueño.
2 éxitos	Otra información básica.
3 éxitos	Más información útil sobre el último dueño, como su edad o su estado mental cuando usó el objeto por última vez.
4 éxitos	El nombre de la persona.
5+ éxitos	Gran abundancia de información: se puede averiguar casi cualquier cosa que se desee saber sobre la relación de la persona con el objeto.

A discreción del Narrador, algunas impresiones en objetos pueden ser tan fuertes que cualquier uso de este Poder puede ser considerado un éxito (por ejemplo, un cuchillo alojado en el pecho de César, la punta de la Lanza del Destino, o un colmillo arrancado de las fauces de Drácula).

•••• Telepatía

El vampiro proyecta una parte de su consciencia en la mente de un mortal cercano, creando una conexión mental a través de la que puede comunicarse sin palabras o incluso leer los pensamientos más profundos del objetivo. El Vástago "oye" en su mente los pensamientos arrancados de un sujeto como si se estuviesen pronunciando en voz alta.

Ésta es una de las habilidades vampíricas más potentes, ya que, con el tiempo, un Vástago puede averiguarlo todo de un sujeto sin que éste se entere. Los Tremere y los Tzimisce en particular encuentran este Poder muy útil a la hora de captar secretos ajenos o de dirigir a sus sirvientes mortales con silenciosa precisión.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Subterfugio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del sujeto). Se necesita un éxito para proyectar pensamientos en la mente del blanco. El sujeto se dará cuenta de que los pensamientos proceden de fuera de su propia consciencia, pero no podrá discernir su origen sin tener éxito en una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad: Manipulación + Subterfugio del vampiro).

Para leer mentes es necesario un éxito por cada información concreta que se obtenga o por cada capa de pensamiento que se atraviese. Los secretos profundos o las memorias enterradas son más difíciles de obtener que los sentimientos superficiales o los comentarios no expresados en voz alta, y se necesitan cinco éxitos o más para alcanzarlos.

Normalmente, no es posible leer los pensamientos de las mentes no-muertas. El personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para hacer ese esfuerzo, después de lo cual se hace la tirada de la forma habitual. De la misma forma, es difícil leer la mente de otras criaturas sobrenaturales. Sin embargo, se pueden proyectar los propios pensamientos sin gastar Fuerza de Voluntad. Estos pensamientos siguen siendo obvias intrusiones en la mente del objetivo. El personaje puede intentar "disfrazar" su "voz" mental mediante una tirada de Manipulación + Subterfugio (con una dificultad igual a la Percepción + Consciencia del objetivo) para intentar no ser reconocido como el "hablante".

Se recomienda a los Narradores describir los pensamientos como fluidas corrientes de impresiones e imágenes más que como fragmentos de prosa (otros Poderes como Comunicación Telepática son más adecuados para eso). En vez de presentar hechos como "está planeando matar al

nuevo novio de su amante", di "tienes una serie de fugaces visiones: una pareja besándose apasionadamente en un portal, luego el hombre caminando solo en la noche; de repente ves tus propias manos, con los nudillos blancos por la tensión, agarrando un volante mientras una figura cruza la carretera más adelante; tu corazón, ahora mortal, martillea debido al pánico cuando oyes cómo el motor acelera salvajemente; y sobre todo, una ira abrasadora unida con agonía emocional y miedo a ser abandonado". Una descripción semejante no sólo contribuye a la historia, sino que fuerza al jugador a interpretar por sí mismo lo que averigua su personaje. Después de todo, entender una mente ajena (especialmente las muy emocionales o trastornadas) es una tarea difícil y a menudo críptica.

••••• Proyección Psíquica

El Vástago proyecta sus sentidos fuera de su cascarón físico mediante este increíble Poder, saliendo de su cuerpo como una entidad de puro pensamiento. La forma astral del vampiro es inmune al daño físico y al cansancio, y puede "volar" a una velocidad pasmosa a cualquier punto del planeta (incluso bajo tierra) con la condición de permanecer bajo la órbita de la Luna.

La forma material del Vástago yace en un estado letárgico mientras su yo astral esté activo, y el vampiro no es consciente de nada de lo que le ocurre a su cuerpo hasta que vuelve a él. Un frágil cordón de plata conecta al Vástago con su cuerpo. Si este cordón se corta, su consciencia queda estancada en el plano astral (el reino de los espíritus, fantasmas y sombras). Intentar retornar al cascarón físico del Vástago es una ordalía larga y terrible, especialmente porque no hay ninguna garantía de que vaya a tener éxito en su empeño por regresar. Este significativo peligro evita que muchos vampiros abandonen su cuerpo durante mucho tiempo, pero aquéllos que osan hacerlo pueden aprender muchas cosas.

Sistema: Para viajar en forma astral es necesario que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad y tire Percepción + Consciencia. La dificultad varía dependiendo de la distancia y la complejidad del viaje proyectado; 5 sería a un punto en el propio campo de visión, 7 a las cercanías o a un lugar familiar, 9 se aplica a un lugar lejos del territorio familiar (el primer viaje de Norteamérica al Lejano Oriente; intentar atajar a través de la Tierra). Cuanto mayor sea el número de éxitos, mayor será la concentración de la presencia astral del personaje, y más fácil le resultará alcanzar el destino deseado.

Un fallo significa que el personaje no consigue separar su consciencia de su cuerpo, mientras que un fracaso puede tener consecuencias desagradables: enviar la forma astral a un lugar aleatorio de la Tierra o del reino espiritual, acabar en un sitio donde brille el Sol (será necesaria una tirada para evitar el Frenesí, aunque la luz del Sol no produce ningún daño), o dirigirse con tanta energía al destino deseado que el cordón de plata se rompa.

El jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para activar el Poder y otro punto de Fuerza de Voluntad para obtener el éxito necesario para llevar a cabo la excursión. Ésta es una excepción a la regla normal que dice que el jugador no puede gastar más de un punto de Fuerza de Voluntad por turno.

Por cada escena que se pase en Proyección Psíquica hay que gastar otro punto de Fuerza de Voluntad y hacer una nueva tirada. Un fallo significa que el vampiro se ha perdido y tiene que desandar el camino siguiendo su cordón de plata. Un fracaso implica que el cordón se rompe, aprisionando la forma psíquica del personaje en el misterioso plano astral.

Una forma astral puede desplazarse a grandes velocidades (el Narrador puede usar aproximadamente 1500 kilómetros o 1000 millas por hora como referencia genérica) y no lleva ropa ni objetos de ninguna clase. Se dice que hay algunos artefactos en el mundo espiritual, y el personaje puede tratar de usar estas herramientas si encuentra alguna. Sin embargo, el personaje no puede traer este tipo de reliquias al mundo físico cuando vuelve a su cuerpo.

La interacción con el mundo físico es imposible mientras se esté usando Proyección Psíquica. Como mucho, el personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse como una figura fantasmal. Después de un turno desaparece otra vez; aunque durante ese tiempo no puede afectar a nada físicamente, puede hablar. A pesar de carecer de sustancia física, un personaje astral puede usar Auspex normalmente. A discreción del Narrador, podrá usar algunos o todos los Poderes de Animalismo, Demencia, Dominación, Necromancia, Obtenebración, Presencia, Taumaturgia u otros Poderes no físicos que posea, aunque en general para ello hay que lograr al menos tres éxitos en la tirada inicial de Proyección Psíquica.

Si dos figuras astrales se encuentran, interactúan como si fuesen sólidas. Pueden hablar, tocarse, incluso luchar como si estuviesen en el mundo material. Dado que no poseen cuerpos físicos, para que los personajes en forma astral interactúen "físicamente" hay que sustituir sus Atributos Físicos por Atributos Sociales y Mentales (Astucia reemplaza a Destreza, Manipulación a Fuerza e Inteligencia a Resistencia). Ya que no hay forma material, la única manera de dañar a la otra entidad psíquica es cortar su cordón de plata. En un combate así, la Fuerza de Voluntad se considera como niveles de Salud. Cuando un contendiente ha perdido toda su Fuerza de Voluntad, su cordón de plata se rompe.

Aunque un personaje proyectado astralmente permanece en el reflejo del mundo mortal, puede aventurarse más profundamente en los mundos espirituales, especialmente

si se pierde. Otros seres sensibles a la actividad psíquica (como fantasmas, hombres lobo e incluso algunos *Magi*) se desplazan igualmente por el plano astral y pueden interactuar con la presencia psíquica de un vampiro como harían normalmente (aunque la forma proyectada del vampiro no se considera un "fantasma" respecto a Poderes como la Necromancia). Un personaje observador puede descubrir una forma astral mediante una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8) si obtiene más éxitos de los que resultaron en la tirada de activación de Proyección Psíquica. Ni siquiera aquéllos que noten tu presencia podrán identificarte; sólo eres una forma inmaterial flotando en la zona. Se recomienda a los Narradores convertir los viajes al mundo espiritual en algo tan extraño, misterioso y onírico como sea posible. Se trata de un lugar fantástico y vívido, donde la verdadera naturaleza de las cosas es más fuerte y a veces sorprendentemente distinta de su apariencia terrenal.

••••• • Clarividencia

Usando Clarividencia, un personaje puede percibir eventos lejanos incluso sin servirse de Proyección Psíquica. Al concentrarse sobre personas, lugares u objetos familiares, el personaje puede observar las cercanías de su objetivo mientras sigue siendo consciente de lo que le rodea.

Sistema: El personaje tira Percepción + Empatía (dificultad 6) y describe el objetivo que está tratando de visualizar. Si la tirada tiene éxito, el personaje puede percibir el entorno y los sucesos en las cercanías de su objetivo durante un turno por éxito. Es posible usar otros Poderes de Auspex en el entorno de la escena observada; las tiradas para los mismos son las normales. Clarividencia divide la conciencia del vampiro entre lo que está viendo a distancia y lo que tiene lugar en torno a él. La consecuencia es que al personaje se le aplicará un +3 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con las acciones que afecten a su entorno físico.

••••• • Comunicación Telepática

Telepatía (ver pág. 137) sólo permite al personaje entresacar los pensamientos superficiales de otros individuos, y hablarle a uno a la vez. Con Comunicación Telepática un personaje puede formar una conexión más poderosa entre su mente y la de otros sujetos, permitiéndoles conversar mediante palabras, conceptos e imágenes sensoriales a la velocidad del pensamiento (y, al contrario que con Telepatía, sin gasto de Fuerza de Voluntad). Los vampiros con este nivel de Auspex pueden actuar como "centralitas telefónicas", creando una red telepática que permite a todos los participantes compartir sus pensamientos con algunos o todos los miembros de la red según prefieran.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo) para establecer contacto, aunque el sujeto que lo desee puede permitir el acceso al vampiro eliminando la necesidad de una tirada. La distancia máxima a la que se puede contactar con un sujeto y el máximo número de individuos que pueden conectarse con este Poder dependen del nivel de Auspex del vampiro que inicia el contacto (ver recuadro).

••••• • Predicción

Hay quien es capaz de terminar las frases de sus amigos. Los Antiguos que poseen Predicción a veces son capaces hasta de comenzarlas. Predicción funciona como un lector de mentes permanente de baja potencia con aquéllos que están en las cercanías del personaje. Este Poder no proporciona al vampiro los detalles de los pensamientos conscientes de sus vecinos, pero sí aporta gran cantidad de pistas sobre el estado de ánimo de sus objetivos, reflejos refrenados y su actitud respecto al tema de conversación.

Sistema: En cualquier momento en el que el personaje esté en una conversación y alguno de los participantes haga una tirada Social, el personaje puede adelantarse a la tirada y gastar un punto de Sangre para hacer una tirada de Percepción + Empatía (la dificultad es la Manipulación + Subterfugio del objetivo). Cada éxito se traduce en un dado que se puede añadir a la tirada Social del jugador o sustraer de la reserva de la tirada Social si ésta se realiza contra el personaje.

Nivel de Auspex	Nº de Objetivos	Distancia Aproximada
Auspex 6	3 objetivos	800 km/500 millas
Auspex 7	El nivel de Percepción	1500 km/1000 millas
Auspex 8	Percepción + Empatía	800 km/500 millas por punto de Inteligencia
Auspex 9	2x (Percepción + Empatía)	1500 km/1000 millas por punto de Inteligencia

••••• •• Reflejo Especular

Este Poder fue desarrollado por un Antiguo Toreador que consiguió una reputación terrible gracias a su habilidad en la esgrima, actuando como paladín por encargo en docenas de duelos Ventrue. Reflejo Especular es similar a Predicción en cuanto a que se trata básicamente de un lector de mentes de enemigos de baja potencia, pero este Poder se centra en las reacciones físicas (y no en las sociales), permitiendo a un personaje adelantarse a los movimientos del enemigo en combate.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Percepción + Habilidad de combate que esté usando su oponente (la dificultad es la Manipulación + Habilidad de combate en uso del objetivo). Cada éxito supone un dado adicional que se puede emplear en cualquier reserva del personaje durante el siguiente turno de combate para las acciones emprendidas contra el oponente examinado. El uso de Reflejo Especular necesita de una acción de combate, y el Poder tiene un alcance máximo en metros o yardas igual a la puntuación de Fuerza de Voluntad del personaje.

••••• •• Visión Kármica

El Poder de Percepción del Aura (Auspex 2) permite a un vampiro echar un breve vistazo al alma del objetivo. Este Poder lleva Percepción del Aura mucho más allá, permitiendo a un vampiro que haya dominado Auspex 2 investigar el funcionamiento interno de la mente y el alma del objetivo.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). El grado de éxito determina cuánta información se obtiene.

Éxitos	Resultado
Fracaso	El personaje contrae un Trastorno o adquiere un Defecto Mental, Psicológico o Sobrenatural semejante a alguno de los del objetivo por una noche, a discreción del Narrador.
1 éxito	Como 5 éxitos en una tirada de Percepción del Aura.
2 éxitos	Pueden ser determinadas la Naturaleza, la Conducta y la Humanidad o Senda.
3 éxitos	Pueden ser detectadas influencias externas sobre la mente o el alma del sujeto, como pactos demoníacos o Dominación.
4 éxitos	Pueden ser determinadas las puntuaciones de Fuerza de Voluntad, Humanidad o Senda, y Virtudes.
5 éxitos	Se puede determinar el estado del karma del individuo. Ésta es una información

muy abstracta que es mejor que quede en manos del Narrador, pero debería revelar el equilibrio entre las acciones "buenas" y "malas" que haya llevado a cabo el sujeto, tanto recientemente como en el curso de toda su existencia. Si narrativamente merece la pena, el personaje podría tener visiones de uno o más incidentes del pasado del sujeto que alteraron radicalmente su destino. Con este grado de éxito también se pueden identificar Méritos y Defectos relacionados con el destino (por ejemplo, Sino Aciago).

••••• ••• Asalto Psíquico

Asalto Psíquico es ni más ni menos que un ataque directo de mente a mente que se sirve de la fuerza bruta de la voluntad de un Antiguo para vencer a su enemigo. Las víctimas de Asalto Psíquico no muestran apenas signos externos del ataque, excepto narices sangrantes y caras de agonía; las heridas causadas por esta presión psíquica son internas. Un examen médico de una víctima mortal de un Asalto Psíquico siempre da como causa de la muerte un ataque al corazón o un aneurisma, mientras que los vampiros muertos mediante este Poder se convierten inmediatamente en polvo, independientemente de su edad.

Sistema: El personaje ha de tocar a su objetivo o tener contacto visual con él. El jugador gasta tres puntos de Sangre (y un punto de Fuerza de Voluntad si se asalta a un vampiro o a otro ser sobrenatural) y tira Manipulación + Intimidación en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad de su oponente. El resultado depende del número de éxitos netos que obtenga el atacante.

Éxitos	Resultados
Fracaso	El objetivo se vuelve inmune a los Asaltos Psíquicos del atacante durante una noche por cada 1 obtenido.
Fallo	El objetivo no sufre daño alguno y además puede darse cuenta de que está sufriendo un asalto psíquico si tiene éxito en una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 6).
1 éxito	El objetivo está agitado, pero no resulta herido. Pierde un punto de Fuerza de Voluntad temporal.
2 éxitos	El objetivo está extremadamente asustado. Pierde tres puntos de Fuerza de Voluntad temporal y, si es un vampiro, tiene que tirar Coraje (la dificultad es el nivel de Auspex del atacante) para evitar el Rötschreck.
3 éxitos	El objetivo pierde seis puntos de Fuerza de Voluntad temporal y, si es un vampiro, tiene que tirar Coraje igual que en el caso anterior. Si esto provoca que pierda su último punto de Fuerza de Voluntad, pierde un punto de Fuerza de Voluntad permanente y recibe tres niveles de Salud de daño contundente (absorbibles de forma normal).
4 éxitos	El personaje pierde todos sus puntos de Fuerza de Voluntad temporal y la mitad de sus puntos de Fuerza de Voluntad permanentes (redondeando hacia abajo) y sufre tres niveles de Salud de daño letal (absorbibles de forma normal).
5 éxitos	El personaje debe hacer una tirada con su Fuerza de Voluntad permanente (dificultad 7). Si tiene éxito, aplica el efecto de 4 éxitos, y además queda inconsciente durante lo que queda de noche. Si falla, el Asalto Psíquico lo mata inmediatamente.

••••• •••• Falso Reposo

Este Poder, que posiblemente es el origen de la convicción de muchos Malkavian de que su Sire se encuentra vivo y a salvo en el plano astral, permite al espíritu de un Matusalén abandonar su cuerpo mientras está en Letargo. Aunque aparente estar dormido, el vampiro puede proyectarse astralmente, pensar y percibir hechos normalmente.

Sistema: No se necesita tirada. Este Poder se considera activo siempre que el cuerpo del vampiro se encuentre en Letargo, y los viajes astrales funcionan según las reglas de Proyección Psíquica. Sin embargo, el vampiro no puede despertarse físicamente a voluntad. Para despertarse del Letargo se aplican las reglas normales (ver pág. 283).

Si el cordón de plata de un vampiro que usa este Poder se parte en un combate astral, el vampiro pierde todos sus puntos de Fuerza de Voluntad, según las reglas de Proyección Psíquica, pero no resulta muerto. En vez de eso, pierde la capacidad de usar este Poder de Auspex y la mitad de sus puntos de Fuerza de Voluntad permanentes. Para recuperar tanto la Fuerza de Voluntad como el Poder de Auspex 9 hay que gastar nuevamente puntos de Experiencia. El alma del vampiro retorna lentamente a su cuerpo en un período de un año y un día. Durante ese tiempo no puede ser sacado del Letargo de ninguna manera.

Ver lo invisible

Auspex permite a los Vástagos percibir muchas cosas que no están al alcance de sentidos menos desarrollados. Entre los muchos usos de Auspex está el de detectar la presencia de seres sobrenaturales que estén ocultos a la vista normal (un vampiro que use Ofuscación o un fantasma, por ejemplo), o penetrar ilusiones creadas con la Disciplina Quimerismo. Nota: "vista normal" incluye los usos normales, no relacionados con el Auspex, de la Habilidad Consciencia.

• **Ofuscación:** Cuando un vampiro intenta usar su percepción aumentada para percibir a un vampiro que usa Ofuscación para ocultarse, detecta al sujeto si su nivel de Auspex es mayor que el nivel de Ofuscación del otro y tiene éxito en una tirada de Percepción + Consciencia (la dificultad es 7 menos el número de puntos en que su Auspex excede a la Ofuscación). Por otro lado, si la Ofuscación del objetivo es mayor que su Auspex, permanece oculto. Si ambas puntuaciones son iguales, los dos personajes hacen una tirada enfrentada de Percepción + Consciencia (el usuario de Auspex) contra Manipulación + Subterfugio (el usuario de Ofuscación). La dificultad de ambas tiradas es 7, y gana el personaje con más éxitos.

• **Quimerismo:** De la misma manera, los vampiros con Auspex pueden intentar ver más allá de las ilusiones creadas con Quimerismo. El usuario debe buscar activamente atravesar la ilusión (esto es, el personaje tiene que decirle al Narrador que su personaje está tratando de detectar una ilusión). Entonces los usuarios de Auspex y Quimerismo deben comparar sus puntuaciones respectivas, como está descrito más arriba. El proceso es idéntico al de Ofuscación.

• **Otros Poderes:** Dado que los Poderes de seres como *Magi* y wraiths funcionan de manera diferente a como lo hacen las Disciplinas vampíricas, no sirve la simple comparación de puntuaciones. Para simplificar las cosas, ambos personajes hacen una tirada enfrentada. El vampiro tira Percepción + Consciencia, mientras que el sujeto tira Manipulación + Subterfugio. De nuevo, la dificultad es 7, y el personaje que obtenga más éxitos gana.

Celeridad

No todos los vampiros son criaturas lentas y meticulosas. Cuando es necesario, algunos pueden moverse extremadamente rápido. La Celeridad permite a Assamitas, Brujah y Toreador moverse con una velocidad pasmosa, convirtiéndose prácticamente en un borrón. Los Assamitas usan su velocidad en conjunción con su sigilo para golpear rápida y brutalmente desde las sombras antes de que nadie pueda darse cuenta. A los Brujah, por otro lado, les gusta la ventaja adicional que este Poder les da para triunfar contra toda probabilidad. Los Toreador tienden a usar Celeridad para proporcionar un toque de gracia sobrenatural a actuaciones en vivo o como una ayuda para acabar una obra maestra a tiempo, pero cuando están enfadados pueden ser igual de rápidos vertiendo sangre que cualquier asesino o punkarra.

Sistema: Cada punto en Celeridad añade un dado a todas las tiradas de Destreza. Además, al principio del turno en cuestión, el personaje puede gastar hasta un punto de Sangre por cada punto que posea en Celeridad para obtener una acción adicional; este gasto de Sangre puede sobrepasar el máximo por Generación. Los puntos que se usen para obtener acciones adicionales dejan de estar disponibles para las tiradas de Destreza durante ese turno. Las acciones adicionales tienen que ser físicas (por ejemplo, el personaje no puede usar una Disciplina mental como Dominación varias veces en el mismo turno) y se resuelven al final del turno (la acción normal del vampiro se lleva a cabo según la tirada de Iniciativa).

Normalmente, los personajes que no tienen Celeridad tienen que dividir su reserva de dados para poder realizar múltiples acciones en un único turno (ver pág. 248). Los personajes que usan Celeridad llevan a cabo sus acciones adicionales sin penalizadores (incluyendo el máximo desplazamiento posible), disponiendo así de una reserva completa de dados para cada acción. Por contra, las acciones adicionales obtenidas con Celeridad no pueden ser divididas a su vez en acciones múltiples.

Celeridad 6 o más

Habitualmente, los Antiguos avanzan en Celeridad siguiendo la progresión anterior: más puntos conllevan más dados y acciones potenciales, y esos mismos Poderes están disponibles también para los niveles de 6 a 9 de la forma normal. Sin embargo, de la misma manera que en otras Disciplinas, a partir del sexto nivel existen Poderes alternativos. Si un Antiguo desea hacerse con un Poder alternativo en vez de seguir la progresión típica (según el recuadro de la pág. 127), puede hacerlo, pero dejará de lado la posibilidad de obtener un dado adicional de Des-

treza y la capacidad de disponer de una acción adicional a cambio de obtener el Poder especial. Más tarde, puede adquirir el punto "normal" de Celeridad si lo desea.

Hay que señalar que no es posible saltarse niveles de la progresión de la Disciplina normal. Un Antiguo con Celeridad 7 que haya adquirido Proyectil en el nivel 6 de la Disciplina tiene que comprar el nivel 6 normal antes de tener acceso al Poder normal de nivel 7, que otorga hasta 7 dados de Destreza o 7 acciones en un turno.

••••• • Proyectil

A pesar del hecho de que un vampiro con Celeridad se mueve a velocidades increíbles, las balas que dispare o los cuchillos que lance mientras esté en ese estado no se moverán más rápido de lo que lo harían normalmente. Este fenómeno ha desconcertado a los Vástagos de inclinaciones científicas durante siglos; otros más pragmáticos, sin embargo, han encontrado la manera de sortear el problema. Proyectil permite que un vampiro transfiera su velocidad preternatural a algo que haya impulsado, arrojado o lanzado.

Sistema: Proyectil requiere el gasto de un punto de Sangre. Además el jugador debe decidir cuántos niveles de la Celeridad del personaje son transmitidos a la velocidad del objeto lanzado. Así, un personaje con Celeridad 6 además de Proyectil puede decidirse a transmitir un valor de tres puntos a la velocidad del cuchillo que está lanzando, y usar los otros tres puntos como dados adicionales o acciones adicionales de la manera habitual. Cada punto de Celeridad imbuido en un objeto lanzado se convierte en un éxito automático en la tirada de daño del ataque, suponiendo que el arma o proyectil dé en el blanco.

••••• •• Flor de Muerte

En combate, la velocidad mata. Un uso adecuado de la Celeridad en combate puede convertir en un holocausto andante hasta al Cainita más tímido. ¿Cuánto más mortal será entonces un vampiro capaz de aprovechar al máximo su velocidad preternatural en combate? Flor de Muerte permite a un vampiro aplicar su Celeridad en toda su extensión en cada ataque que haga en combate cuerpo a cuerpo, con o sin armas.

Sistema: Flor de Muerte cuesta cuatro puntos de Sangre, pero el espectacular efecto lo vale sin duda. Una vez está en juego el Poder, los dados adicionales a las tiradas de Destreza del vampiro se suman a todas las reservas de dados para tiradas de ataque que haga el personaje (también aquellas tiradas que no dependan de la Destreza) hasta el fin de la escena. Además, aunque el Vástago use algunos de sus puntos de Celeridad para conseguir acciones adicionales durante la escena, los dados adicionales siguen es-

tando disponibles. El efecto se limita a ataques en combate cuerpo a cuerpo, con armas o sin ellas. Las armas de fuego, arcos y otras armas a distancia quedan fuera del campo de acción de este Poder; sin embargo, éste sí proporciona al atacante dados adicionales para las tiradas de daño.

Flor de Muerte no es un Poder acumulativo, es imposible solapar varios usos del Poder para conseguir reservas de dados astronómicas.

••••• ••• Céfiro

Céfiro produce un efecto vagamente similar a uno de los usos típicos de la velocidad aumentada de los cómics. Permite a su usuario correr tan rápido que puede hacerlo sobre el agua. Usos particularmente exitosos de Céfiro permiten que el vampiro llegue incluso a subir por las paredes, y hay al menos un caso registrado de carreras por el techo.

Sistema: Para usar Céfiro se requiere el gasto de un punto de Sangre y un punto de Fuerza de Voluntad. Por desgracia, el Poder exige un grado de concentración tal que no es posible combinarlo con ningún tipo de ataque, ni de hecho con casi ninguna otra acción. Si un personaje que lo esté usando siente la necesidad de hacer alguna otra cosa mientras se mueve a velocidades tan tremendas, deberá hacerse una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). No hace falta decir que los fracasos moviéndose a la velocidad de Céfiro pueden ser espectaculares de muchas formas horribles.

La mayor parte de las veces, un personaje que se mueva a tales velocidades apenas será visible, aparentando más ser un borrón con forma de vampiro que otra cosa. Los observadores deben pasar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7) para poder ver al Vástago mientras pasa a toda velocidad.

Dementación

Dementación es la Disciplina que permite a un vampiro concentrar y canalizar la locura hacia las mentes de los que están a su alrededor. Aunque es el legado natural de los Malkavian, los practicantes de Dementación no necesitan estar realmente locos para usar la Disciplina… pero ayuda.

Resulta perturbador el hecho de que Dementación realmente no vuelve locas a sus víctimas, sino que más bien parece echar abajo las puertas que conducen a la oculta oscuridad de la mente del objetivo, liberando cualquier cosa que se encuentre allí. Los Malkavian afirman que esto es así porque la locura es el siguiente paso lógico en la evolución mental, un avance transhumanista de lo que la gente moderna considera consciencia. Otros Vástagos ironizan sobre el hecho de que este razonamiento no es más que una mera justificación para el caos que provoca la Dementación. No se mofan demasiado fuerte, sin embargo, no sea que precisamente las *suyas* sean las próximas consciencias que los Malkavian hagan progresar.

• Pasión

El vampiro revuelve las emociones de la víctima, aumentándolas hasta el paroxismo, o rebajándolas hasta que el objetivo queda completamente insensible. El Cainita no puede elegir qué emoción se ve afectada; sólo puede amplificar o reducir emociones que ya estén presentes en el objetivo. De esta manera, el vampiro puede inflamar una suave irritación hasta convertirla en una rabia estremecedora, o atrofiar el amor verdadero haciendo de él un interés pasajero.

Sistema: El personaje habla con la víctima, y el jugador del vampiro tira Carisma + Empatía (la dificultad es la puntuación de Humanidad o Senda de la víctima). El número de éxitos determina cuánto dura el estado alterado de los sentimientos. Los efectos de este Poder pueden incluir sustracciones o adiciones de uno o dos puntos a las dificultades de resistir el Frenesí, tiradas de Virtud, tiradas para resistir Poderes de Presencia, etc.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Una semana.
5 éxitos	Un mes.
6+ éxitos	Tres meses.

•• Tortura Mental

El vampiro manipula los centros sensoriales del cerebro de la víctima, inundando sus sentidos con visiones, sonidos, olores o sentimientos que no existen realmente. Las percepciones, independientemente del sentido al que afectan, son sólo huidizas impresiones, apenas perceptibles para la víctima. El vampiro que usa Dementación no puede controlar qué percibe la víctima, pero puede elegir qué sentido se ve afectado.

El efecto de la "tortura mental" se da principalmente cuando la víctima está sola y casi siempre de noche. Pueden tomar la forma de miedos reprimidos del sujeto, recuerdos que provocan sentimientos de culpa, o cualquier cosa que el Narrador encuentre dramáticamente apropiada. Los efectos no son en ningún caso agradables o discretos. El Narrador debería dejar volar su imaginación

cuando describa esas impresiones sensoriales; la víctima podría perfectamente creer que se está volviendo loca, o que es el mundo el que está enloqueciendo.

Sistema: Después de que el vampiro converse con la víctima, el jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Autocontrol o Instinto de la víctima). El número de éxitos determina la duración de los "espectros" sensoriales. Los efectos precisos se dejan en manos del Narrador, aunque sin duda las apariciones especialmente espeluznantes u horribles podrían reducir las reservas de dados durante uno o dos turnos después de la manifestación.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una noche.
2 éxitos	Dos noches.
3 éxitos	Una semana.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Tres meses.
6+ éxitos	Un año.

••• Ojos del Caos

Este peculiar Poder permite al vampiro aprovechar la huidiza claridad que se esconde en la locura. Puede así escrutar las "pautas" del alma de alguien, las circunvoluciones de la naturaleza interior de un vampiro, o incluso eventos aleatorios por naturaleza. Los Vástagos que tienen este Poder pueden percibir las psicosis mejor escondidas o aprehender el verdadero ser de una persona. Los Malkavian que poseen este Poder a menudo tienen (o pretenden tener) conocimiento de las maniobras y contraataques de la gran Jyhad o de las pautas del destino.

Sistema: Este Poder permite a un vampiro determinar la verdadera Naturaleza de otra persona entre otras cosas. El vampiro se concentra durante un turno y el jugador tira Percepción + Ocultismo. La dificultad depende de la complejidad de la pauta. Discernir la Naturaleza de un extraño sería dificultad 9, un conocido 8, y un aliado consolidado 6. El vampiro también podría leer el mensaje oculto en una carta cifrada (dificultad 7), o incluso reconocer la forma de actuar de una mano invisible en sucesos tales como los patrones de caída de las hojas (dificultad 6). Casi cualquier cosa puede contener algún tipo de información oculta, no importa lo trivial o insignificante que sea. Las pautas están presentes en casi todas las cosas, pero a menudo son tan intrincadas que pueden mantener a un vampiro fascinado durante horas mientras intenta entender el mensaje que encierran.

Este es un Poder potente, sujeto a arbitraje. Narradores: este Poder es una manera efectiva de introducir nuevos hilos argumentales en una crónica, revelar una pista que había pasado desapercibida, presagiar sucesos futuros o comunicar la información decisiva que busca un jugador. Sin embargo, lo importante de su uso es aportar la información de la forma adecuada. Los secretos revelados mediante Ojos del Caos nunca son simples hechos: son símbolos mortificadores a la deriva en un océano de locura. Describe los resultados de usar este Poder en términos alegóricos: «Ves al hombre que tienes delante de ti como una tosca marioneta, con rasgos chillones pintados con brillante maquillaje para el escenario y cuerdas que desaparecen en la oscuridad del cielo nocturno». Evita decir sencillamente: «Te enteras de que este Ghoul es un peón de un Matusalén poderoso».

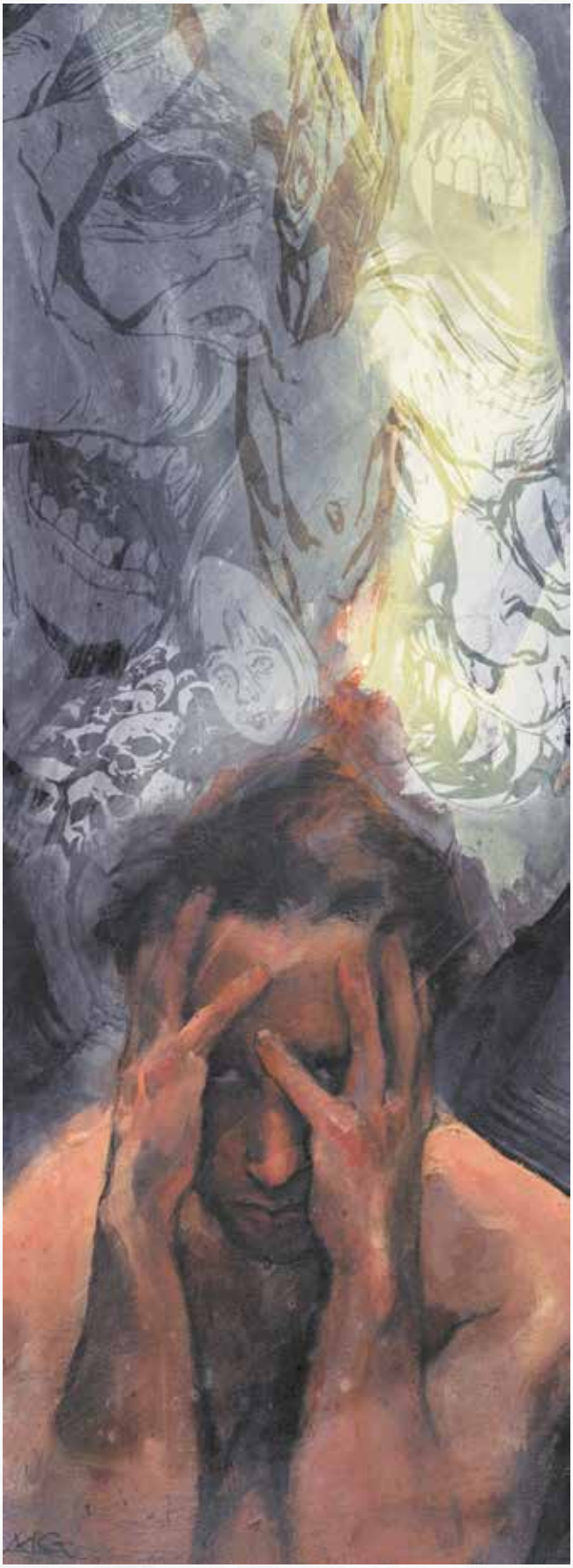
•••• Voz de Locura

Sencillamente dirigiéndose en voz alta a sus víctimas, el Vástago puede conducir a sus objetivos a ciegos ataques de rabia o miedo, obligándolos a dejar de lado la razón y el pensamiento superior. Las víctimas son acosadas por alucinaciones de sus demonios subconscientes, e intentan huir o destruir aquello que secretamente los avergüenza. La tragedia casi siempre sigue la estela del uso de este Poder, aunque los Malkavian responsables a menudo afirman que ellos se limitaban a animar a la gente a actuar "conforme a su verdadera naturaleza". Por desgracia para el vampiro en cuestión, él corre el riesgo de sufrir los efectos del poder de su propia voz.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y hace una tirada de Manipulación + Empatía (dificultad 7). Se afecta a una persona por éxito, aunque todas las víctimas potenciales tienen que escuchar la voz del vampiro.

Las víctimas afectadas caen inmediatamente en Frenesí o en un miedo ciego como el Rötschreck. Los Vástagos u otras criaturas susceptibles de caer en Frenesí, como los Lupinos, pueden hacer una tirada para resistir el Frenesí o el Rötschreck (el Narrador elige cómo se ven afectados) con +2 a la dificultad para contrarrestar el Poder. Los mortales se ven afectados automáticamente y no recuerdan las acciones que llevan a cabo mientras están en estado *berserker*. El Frenesí o el miedo duran una escena, aunque vampiros o Lupinos pueden tirar de la forma habitual para salir de él.

El vampiro que usa Voz de Locura también tiene que tirar para resistir el Frenesí o el Rötschreck tras invocar este Poder, aunque la dificultad es menor a la normal en un punto. Sin embargo, si la tirada inicial para invocar el Poder es un fallo, la dificultad de la tirada es mayor en un punto. Si la tirada para invocar el Poder resulta en un fracaso, el Frenesí o el Rötschreck son automáticos.



••••• Locura Total

El vampiro arranca la demencia de los rincones más profundos de la mente del objetivo, transformándola en una imparable ola de locura. Este Poder ha llevado a incontables víctimas, tanto vampiros como mortales, a desafortunados finales.

Sistema: Para poder emplear este Poder, el Vástago tiene que atraer toda la atención de la víctima durante al menos un turno completo. El jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Intimidación (la dificultad equivale a la cantidad actual de puntos de Fuerza de Voluntad de la víctima). Si el Poder tiene éxito, la víctima desarrolla cinco Trastornos elegidos por el Narrador (ver pág. 295). El número de éxitos determina la duración.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una noche.
3 éxitos	Una semana.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Un año.

Si la tirada es un fracaso… bueno, el Narrador puede decidir lo que el vampiro se hace a sí mismo al intentar sobreexcitar los infiernos primigenios que acechan en los rincones más oscuros de la mente de una víctima.

La víctima (o el blanco de un fracaso) puede gastar un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual a los éxitos obtenidos para interrumpir la duración prematuramente. El Narrador decide cuándo se pueden gastar estos puntos de Fuerza de Voluntad (por ejemplo, tras una sesión de terapia, o cuando un amigo ha conseguido probar que un delirio en particular es falso).

••••• • Aflicción Persistente

Los Poderes inferiores de Dementación permiten a un vampiro volver loca temporalmente (aunque a menudo durante largos períodos) a una víctima, pero los Antiguos del Clan han desarrollado la habilidad de infectar las mentes de sus víctimas con enfermedades permanentes. Aflicción Persistente causa cambios psicológicos permanentes en la víctima, haciendo de ella, como un Antiguo Gangrel dijo una vez, «un Lunático honorífico».

Sistema: El personaje le habla a la víctima durante al menos un minuto, describiendo el Trastorno que Aflicción Persistente infligirá. El jugador tira Manipulación + Empatía (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad temporal de la víctima); ésta resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad (usando su Fuerza de Voluntad permanente a

Dificultad 8). Si el usuario de Aflicción Persistente saca más éxitos, la víctima desarrolla un Trastorno permanente elegido por el individuo que lo inflige. Aflicción Persistente sólo se puede usar para provocar un Trastorno por noche en una víctima dada, aunque es posible hacer varios intentos hasta que el Trastorno se afiance.

••••• • Espejo Roto

Aunque los efectos de bajo nivel de Dementación sirven más bien para suscitar o promover la locura que para crearla espontáneamente, hay manifestaciones de la Disciplina que no son tan sutiles. Quien tenga este terrorífico Poder a su disposición puede transferir sus propios y trastornados esquemas mentales a la psique de una desafortunada víctima, contagiando su propia forma de locura como si fuera un virus.

Sistema: Para aplicar el Poder, el vampiro debe establecer contacto visual (ver pág. 148) con la víctima elegida. El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo), que se resiste contra la Astucia + Autocontrol o Instinto del objetivo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del usuario de Dementación). Si vence el agresor, el objetivo adquiere todos sus Trastornos y Defectos Mentales durante un tiempo determinado por el número de éxitos netos que obtuvo el atacante.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una hora.
2 éxitos	Una noche.
3 éxitos	Una semana.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Seis meses.
6+ éxitos	Un año por cada éxito por encima de cinco.

••••• •• Reestructuración

El Antiguo que posea este aterrador Poder tiene la habilidad de retorcer las psiques de sus víctimas incluso en sus niveles más fundamentales, deformando su mismo ser. El sujeto de Reestructuración mantiene sus recuerdos, pero su forma de ver la vida cambia completamente, como si hubiera sufrido una repentina epifanía o una conversión religiosa. Este efecto es mucho más profundo que la simple implantación de un Trastorno; en realidad, sobrescribe por completo la personalidad de la víctima.

Sistema: Como dice la descripción, este Poder permite que el vampiro cambie la Naturaleza del objetivo por una más conveniente para sus fines. Para conseguirlo, el personaje ha de establecer contacto visual con la víctima (ver pág. 148). El jugador tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad es igual a la Astucia + Subterfugio de la víctima). Si saca un número de éxitos igual o mayor que el Autocontrol o Instinto del objetivo, la Naturaleza de éste cambia a cualquiera que desee el usuario de Reestructuración. El efecto es permanente y sólo se puede deshacer mediante otra aplicación de Reestructuración (aunque aún pueden quedar sutiles diferencias con respecto a la Naturaleza original del personaje, ya que es imposible que un cambio tan fundamental ocurra sin ningún tipo de desviación). Un fracaso en la tirada provoca que sea la propia Naturaleza del personaje la que cambie a la que posee el objetivo.

••••• ••• Flagelo Personal

Semejante al Poder Asalto Psíquico de Auspex (ver pág. 141), esta aterradora habilidad permite a un Antiguo volver la fortaleza mental de su víctima contra ella misma, infligiéndole daño mental con el Poder de su propia voluntad. Las víctimas de este ataque endógeno sufren espontáneamente una erupción de heridas y magulladuras, proyectando sangre en todas direcciones y aullando de agonía. Quienes han observado un ataque como éste con Auspex aseguran que el aura de la víctima se retuerce en una violenta psicosis y expele apéndices retorcidos, un espectáculo que puede angustiar hasta al Tzimisce más endurecido.

Sistema: El vampiro ha de tocar o establecer contacto visual (ver pág. 148) con el objetivo. El jugador tira Manipulación + Empatía (la dificultad es la Resistencia + Autocontrol o Instinto del objetivo) y gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad. La víctima ha de tirar su propia Fuerza de Voluntad permanente como daño letal contra sí misma durante tantos turnos como éxitos se obtengan en la tirada. El daño puede ser absorbido con su Humanidad o Senda de Iluminación (dificultad 6); ni Fortaleza ni posibles protecciones corporales añaden dados a la reserva de absorción. No puede llevar a cabo ninguna acción durante este tiempo aparte de revolcarse y gimotear, incluyendo el gasto de Sangre para curarse.

••••• •••• Erupción Lunática

En toda la historia documentada de los Vástagos sólo se conocen unos pocos usos de este aterrador Poder, entre ellos los más espectaculares durante las noches finales de la última batalla de Cartago. A efectos prácticos se trata de una bomba nuclear psíquica que conduce a todos los seres inteligentes en un radio de varias kilómetros (millas) a la redonda a estallar en una orgía de furia y sed de sangre. Se sospecha que los Malkavian han usado la amenaza de este Poder como baza argumental en varias negociaciones clave.

Sistema: El jugador gasta cuatro puntos de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Intimidación (dificultad 8). El área de efecto viene determinada por el número de éxitos obtenidos.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una manzana de casas.
2 éxitos	Todo un barrio.
3 éxitos	Un gran área del centro de la ciudad.
4 éxitos	Varios barrios.
5 éxitos	Toda un área metropolitana (aproximadamente 45 kilómetros o 30 millas).
6+ éxitos	15 kilómetros o 10 millas adicionales por cada éxito obtenido por encima de 5.

Dentro del área de efecto todos los seres conscientes caen presa de sus instintos más bajos. Los mortales causan disturbios espontáneamente, saqueando y quemando entre episodios de violencia colectiva. Los Vástagos entran en Frenesí por Ansia, secando tantos recipientes como puedan atrapar. Una ciudad completa puede volverse literalmente loca a causa de este Poder. Los efectos de Erupción Lunática persisten hasta el siguiente amanecer. Cualquiera que entre en el área de efecto (centrada en el lugar en el que se usó el Poder, no en el personaje que lo aplicó) caerá bajo su hechizo. Sin embargo, el impulso puede desatar una violencia mucho mayor aún y más duradera de lo que el Poder podría lograr por sí solo.

Las víctimas de Erupción Lunática pueden resistir con tiradas de Autocontrol o Instinto (la dificultad es la puntuación de Fuerza de Voluntad permanente del usuario de Dementación); cada éxito proporciona una hora de lucidez, que la mayor parte de los individuos sabios usarán para salir del área (ya que abandonar el "radio de la explosión" elimina la influencia del Poder). Se puede ubicar el origen de Erupción Lunática si un personaje está usando Sentidos Agudizados o un Poder equivalente en el momento en el que se usa; es automático y no se necesita tirada. Sin embargo, esto no aporta conocimiento de lo que ha sucedido realmente; el observador simplemente "siente" una tremenda onda de choque psíquica que procede del personaje que usa el Poder.

Dominación

Dominación es una de las Disciplinas más temidas. Es la habilidad de un vampiro para influir en las acciones y pensamientos de otros mediante su fuerza de voluntad. Para usar Dominación es necesario que el vampiro capture la mirada de su víctima (ver recuadro); por tanto, sólo puede usarse contra un sujeto a la vez. Además, las órdenes han de transmitirse oralmente, aunque las más simples se podrían dar con gestos (por ejemplo, un dedo extendido y una expresión de firmeza para decir «¡Vete!»). Sin embargo, el sujeto no obedecerá si no es

Contacto Visual

Existen muchos mitos e historias sobre la habilidad mística de un vampiro de hechizar a personas mirándolas intensamente a los ojos. La persistencia de tales historias no es rara, ya que hay cierto número de Poderes de Disciplinas (fundamentalmente Dominación) que necesitan del contacto visual para funcionar. Otros vampiros, conociendo este requisito, han intentado de todo para evitar que un Antiguo ejerza su voluntad sobre ellos, desde llevar gafas reflectantes hasta sacarse los ojos.

Pero librarse de un Vástago no es tan fácil.

La necesidad de contacto visual proviene de la necesidad del agresor de ver el alma de la víctima, y los ojos son tradicionalmente conocidos como la ventana al interior de una persona. Aunque el vampiro tiene que captar la atención del objetivo, los ojos de éste no tienen que mantener contacto visual para que un Poder semejante funcione (aunque a veces las artes de los Tzimisce pueden llegar a convertir esto en un reto), para el vampiro lo importante es encontrar el alma desnuda de su víctima.

Un objetivo que trate de evitar el contacto visual puede hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Manipulación + Intimidación del usuario de Dominación (u otras combinaciones adecuadas para otras Disciplinas o situaciones específicas, a discreción del Narrador). La dificultad puede reducirse debido a factores atenuantes: –1 en el caso de que el objetivo oculte sus ojos ligeramente (cerrando los ojos o llevando gafas de sol oscuras), hasta –3 por mantener los ojos completamente fuera de la vista (como con una venda muy gruesa o habiéndoselos arrancado). En último extremo, depende del Narrador la decisión de si se establece contacto visual en un caso concreto.

capaz de entender al vampiro, sin que importe lo poderosa que sea la Fuerza de Voluntad del Vástago.

Quizá no sea una gran sorpresa que los vampiros para los que Dominación es algo natural tiendan a provenir de Clanes obstinados y autoritarios. Giovanni, Lasombra, Tremere y Ventrue, todos consideran que una voluntad de hierro es una bendición, y siempre están dispuestos a imponer esa férrea voluntad sobre cualquiera que actúe contra ellos.

• Orden

El vampiro y el sujeto cruzan sus miradas y el primero dicta una orden de una sola palabra que el sujeto ha de obedecer inmediatamente. La orden tiene que ser clara y directa: corre, asiente, cáete, bosteza, salta, ríe, ríndete, para, grita, sígueme. Si la orden es un poco confusa o ambigua, el sujeto podría responder lentamente o ejecutarla mal. No se puede ordenar al sujeto que haga algo dañino para sí mismo, así que algo como la orden «muere» no funciona.

La orden se puede incluir dentro de una frase, escondiendo así de otros el uso del Poder. Incluso para intentar ser así de sutil sigue siendo necesario el contacto visual en el momento adecuado y remarcar la palabra clave ligeramente. Un espectador atento (o incluso la víctima) podría notar el énfasis. Aun así, a menos que esté versado en Poderes sobrenaturales, el individuo tenderá a atribuir el enunciado y la posterior acción a una extraña coincidencia.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). Más éxitos obligan al sujeto a actuar con mayor determinación o durante más tiempo (continuar corriendo durante un número de turnos, estallar en carcajadas o gritar descontroladamente).

Recuerda, también, que recibir órdenes que van contra la propia Naturaleza frustra el uso del Poder. Decirle «¡Duerme!» a alguien que esté en una situación peligrosa o «¡Ataca!» a quien esté detenido por la policía puede no tener el efecto deseado o, de hecho, ningún efecto en absoluto.

•• Mesmerismo

Con este Poder un vampiro puede implantar verbalmente un pensamiento artificial o una sugestión hipnótica en el subconsciente de un individuo. Ni el Vástago ni el objetivo pueden distraerse durante el proceso, ya que para Mesmerismo se requiere mucha concentración y una cuidadosa elección de las palabras. El vampiro puede hacer efectivo el pensamiento de inmediato o establecer un estímulo que lo active posteriormente. La víctima tiene que ser capaz de entender al vampiro, aunque sólo es necesario que ambos mantengan el contacto visual durante el tiempo que se tarde en implantar la idea.

Mesmerismo sirve para todo, desde indicaciones precisas y simples (entregar un objeto) hasta complejas y exi-

gentes (tomar notas sobre los hábitos de alguien y hacer llegar la información en un momento prefijado). No sirve para implantar ilusiones o recuerdos falsos (como ver un conejo o creer que se está en llamas). Un sujeto sólo puede tener implantada una única sugestión a la vez.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). El número de éxitos determina lo bien que se afianza la sugestión en el subconsciente de la víctima. Si el vampiro saca uno o dos éxitos no se puede obligar al objetivo a que haga nada que le resulte demasiado extraño (podría salir a la calle, pero no es probable que robe un coche). Con tres o cuatro éxitos la orden tiene efecto a menos que su realización ponga en peligro al sujeto. Con cinco éxitos o más, el vampiro puede implantar casi cualquier clase de orden.

La orden no puede forzar a un sujeto a hacerse daño a sí mismo o a actuar contra su Naturaleza innata, no importa lo fuerte que sea la voluntad del Vástago. De esa manera, aunque un vampiro sacase cinco éxitos podría hacer que un debilucho que pese 45 kilos atacase a un guardia de seguridad de 140 kilos, pero no podría hacer que el mortal se disparase en la cabeza.

Si el vampiro intenta Mesmerismo sobre un sujeto antes de que éste haya llevado a cabo una directriz implantada anteriormente, compara los éxitos obtenidos con los de la primera sugestión. Aquélla para la que se hayan obtenido más éxitos es la que ahora gobierna el comportamiento del objetivo; la otra es eliminada por completo. Si el número de éxitos es igual, la nueva orden sustituye a la antigua.

••• Mente Olvidadiza

Tras cruzar la mirada con la del objetivo, el vampiro rebusca en los recuerdos de éste, robándolos o recreándolos a su antojo. Mente Olvidadiza no permite contacto telepático, sino que el Vástago actúa como un hipnotizador, realizando preguntas específicas y sonsacándole las respuestas al sujeto. El grado de alteración de la memoria depende de lo que desee el vampiro. Podría ser pequeño (muy efectivo a la hora de eliminar el recuerdo de la víctima de haberse encontrado con el vampiro, o incluso de que éste se alimentase de ella), o borrar completamente los recuerdos que la víctima tiene de su pasado.

El grado de detalle usado tiene relación directa con la fuerza con la que se asientan los nuevos recuerdos, ya que la mente de la víctima se resiste a la manipulación. Un recuerdo falso demasiado simplista o incompleto («La otra noche fuiste al cine») se deshace mucho más rápido que otro creado con más atención a los detalles («Estabas pensando en escribirle un mensaje a tu novia mientras hacías cola para entrar al nuevo cine, pero sabías que tendrías que apagar el teléfono al entrar. La película te gustó bastante, pero el argumento era flojo. Tenías sueño cuando acabó, así que te fuiste a casa, viste un rato la televisión y te fuiste a dormir»).

Incluso para los usos más simples de Mente Olvidadiza son necesarias habilidad y sutileza en grado sumo. Es relativamente sencillo revolver la mente de un sujeto y arrancar los recuerdos de la noche anterior sin saber lo que éste estuvo haciendo. Sin embargo, esto deja un vacío en la mente de la víctima que puede dar lugar a nuevos problemas más adelante. El Vástago podría describir nuevas memorias, pero esos relatos raramente tienen el mismo realismo que los recuerdos originales.

Este Poder no siempre es completamente efectivo por sí solo. La víctima puede recordar que la han mordido, pero creer que se trató del ataque de un animal. Los recuerdos de mayor calado pueden volver de forma fracturada en sueños o debido a estímulos sensoriales, como olores o frases familiares. Aun así, pueden pasar meses o años hasta que el sujeto recupere lo suficiente de sus recuerdos perdidos como para entender el significado de los retazos.

El vampiro también puede sentir si la memoria de un sujeto ha sufrido alteraciones mediante este Poder, e incluso restaurarla como haría un hipnotizador que sacase a la luz pensamientos reprimidos.

Sistema: El jugador establece qué clase de alteración quiere llevar a cabo y tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). El éxito hace que la víctima se calme durante el tiempo que dure el proceso verbal de la alteración, suponiendo que el vampiro no actúe de forma agresiva hacia ella. La tabla inferior indica el grado de modificación posible de la memoria del objetivo. Si los éxitos obtenidos no alcanzan para el cambio que deseaba el personaje, el Narrador reduce el impacto resultante sobre la mente de la víctima.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Puede eliminar un único recuerdo; dura un día.
2 éxitos	Puede eliminar recuerdos permanentemente, pero no alterarlos.
3 éxitos	Puede hacer pequeños cambios en recuerdos.
4 éxitos	Puede cambiar o eliminar escenas enteras de la memoria del sujeto.
5 éxitos	Puede reconstruir períodos enteros de la vida del sujeto.

Para recomponer o percibir recuerdos falsos en un sujeto, la puntuación en Dominación del personaje ha de ser mayor o igual que la del vampiro que llevó a cabo la

alteración. En esta situación, el jugador debe hacer una tirada de Astucia + Empatía (la dificultad es la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad del otro vampiro) y sacar más éxitos que su predecesor. Sin embargo, el Vástago no puede usar Mente Olvidadiza para restaurar sus propios recuerdos si le fueron robados de esta manera.

•••• Condicionamiento

Mediante manipulación constante un vampiro puede conseguir que un sujeto sea más maleable para la voluntad del Vástago. Con el tiempo la víctima se vuelve más y más susceptible a la influencia del vampiro, y a la vez más resistente a los efectos corruptores de otros Vástagos. Obtener control total sobre la mente de un sujeto no es una tarea sencilla, se necesitan semanas o meses para conseguirlo.

Los Vástagos a menudo llenan la cabeza de sus sirvientes de sutiles susurros y velados deseos, asegurando así la lealtad de esos mortales. Sin embargo, los vampiros tienen que pagar un precio por las mentes que subyugan. Los criados dominados de esta manera pierden gran parte de sus pasiones y su individualidad. Siguen las órdenes del vampiro de forma bastante literal, apenas poseen iniciativa propia y no muestran la más mínima inventiva. Al final los criados llegan a ser como autómatas o muertos vivientes.

Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo) una vez por escena. Condicionamiento es una acción extendida para la que el Narrador determina en secreto cuántos éxitos son necesarios. Habitualmente se requiere entre cinco y diez veces la puntuación de Autocontrol o Instinto del sujeto. Para los objetivos que tengan Naturalezas más empáticas podría necesitarse un número bajo de éxitos, mientras que para los de Naturaleza más obstinada sería necesaria una cantidad mayor. El único método posible de que el personaje averigüe si su objetivo ha sido debidamente condicionado es la interpretación.

Un personaje puede volverse más maleable incluso antes de llegar a estar completamente condicionado. Una vez el vampiro acumula más de la mitad de los éxitos requeridos, el Narrador puede aplicarle una dificultad reducida a los siguientes usos de Dominación por parte del Vástago. Una vez que está completamente condicionado, el objetivo queda bajo la influencia del vampiro hasta tal punto que el Vástago no necesita contacto visual y ni siquiera estar presente para mantener un control absoluto. El sujeto hace exactamente lo que le dicen (incluyendo acciones dañinas para sí mismo) mientras el amo se pueda comunicar con él verbalmente. No es necesaria una tirada para dar órdenes a menos que el sujeto esté totalmente aislado de la presencia del vampiro (en otra habitación o por teléfono). Incluso si la orden falla, el objetivo probablemente llevará a cabo parte de las órdenes dadas sólo porque su amo lo desea así.

Tras completarse el condicionamiento, otros Vástagos encuentran más difícil Dominarlo. Condicionamiento aumenta la dificultad de otros en dos hasta un máximo de diez.

Aunque difícil, es posible desembarazarse de Condicionamiento. El sujeto debe permanecer separado por completo del vampiro que lo esclavizó. Este período de separación varía dependiendo de cada individuo, pero el Narrador lo puede establecer en seis meses menos un número de semanas igual a la puntuación de Fuerza de Voluntad permanente del sujeto (así, una persona con Fuerza de Voluntad 5 tiene que permanecer separado del vampiro poco menos de 5 meses). El sujeto recupera su personalidad poco a poco durante ese tiempo, aunque puede seguir cayendo en breves períodos de apatía, desesperación o incluso rabia. Si el vampiro vuelve a encontrarse con el objetivo antes de que pase ese tiempo, sólo necesita superar con éxito una única tirada de Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo) para recuperar completamente el control.

Si el sujeto consigue pasar todo ese tiempo sin intervención de su amo, recupera su individualidad anterior. Incluso así, el vampiro puede restablecer el condicionamiento más fácilmente que la primera vez, ya que el sujeto queda predispuesto a caer bajo el control mental del Vástago. Para los nuevos intentos es necesaria la mitad de éxitos que durante el primer período de condicionamiento (lo que también significa que el sujeto alcanza antes el umbral de las dificultades reducidas).

••••• Posesión

A este nivel de Dominación, la fuerza de la psique del Vástago es tal que puede usurpar el lugar de la mente de un sujeto mortal. No es necesario hablar, pero el vampiro tiene que cruzar la mirada con la de su víctima. Durante el esfuerzo psíquico, los contendientes se miran a los ojos fijamente.

Una vez el Vástago asalta la mente del sujeto, el vampiro traslada su mente al cuerpo de la víctima y puede usarlo con tanta facilidad como lo hace con el suyo propio. El mortal cae en un estado de fuga disociativa mientras permanezca bajo la posesión. Sólo es consciente de los hechos de manera distorsionada y onírica. A su vez, la mente del vampiro se concentra por completo en controlar al mortal sometido. Su propio cuerpo yace aletargado, indefenso frente a cualquier acción que se emprenda contra él.

Los vampiros no pueden poseer a otros vampiros de esta forma, ya que incluso la mente del Vástago más débil es capaz de resistir una forma tan directa de dominación mental. Sólo mediante un Vínculo de Sangre puede un vampiro controlar a otro hasta este punto. Otras criaturas sobrena-

turales tampoco pueden ser poseídas de esta manera, salvo los Ghouls que hayan bebido del vampiro que usa Posesión.

Sistema: El vampiro debe acabar completamente con la Fuerza de Voluntad del objetivo antes de poder poseerlo. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Intimidación, mientras que el sujeto tira su Fuerza de Voluntad en una acción enfrentada (la dificultad es 7 para ambos). Por cada éxito que el vampiro obtenga por encima del total de la víctima, el objetivo pierde un punto de Fuerza de Voluntad temporal. La víctima sólo puede escapar a su destino si el atacante obtiene un fracaso, ya que esto hace que se vuelva inmune a cualquier intento de Dominación posterior por parte de ese vampiro durante el resto de la historia.

Una vez el objetivo ha perdido todos sus puntos de Fuerza de Voluntad temporal, su mente queda abierta. El vampiro tira Manipulación + Intimidación (dificultad 7) para determinar el grado de control que asume sobre la cáscara mortal. De manera parecida al Poder de Animalismo Comunión de Espíritus, varios éxitos permiten al personaje usar algunas Disciplinas mentales, como se enumera en la siguiente tabla (los vampiros que posean a Ghouls pueden usar las Disciplinas físicas que posea éste, pero no las mentales).

Éxitos	Resultados
1 éxito	No puede usar Disciplinas.
2 éxitos	Puede usar Auspex y otros Poderes sensoriales.
3 éxitos	Puede usar Presencia y otros Poderes de manipulación emocional.
4 éxitos	También puede usar Dementación, Dominación y otros Poderes de manipulación mental.
5 éxitos	También puede usar Quimerismo, Necromancia, Taumaturgia y otros Poderes místicos.

El personaje puede alejarse de su propio cuerpo tanto como sea físicamente capaz de hacerlo en el tiempo que dure la posesión del mortal. El vampiro también puede aventurarse a la luz del día en su cuerpo mortal. Sin embargo, el cuerpo del vampiro debe estar despierto para que sea posible, para lo que se necesita una tirada con éxito para permanecer despierto (ver pág. 263). Si el vampiro abandona su cáscara mortal (por voluntad propia, porque su cuerpo se duerme, porque es expulsado de forma sobrenatural, tras sufrir heridas de consideración, etc.), su consciencia retorna a su forma física en un instante.

Una vez liberado de la posesión, el mortal recupera el control mental sobre sí mismo. Puede que esto ocurra en un instante o puede que la víctima yazca en estado comatoso durante días mientras su psique supera la violación sufrida.

El vampiro experimenta todo lo que le ocurre al mortal durante la posesión, del dolor al placer. De hecho, cualquier daño que sufra el cuerpo de la víctima se aplica también al cuerpo del personaje, aunque el Vástago puede absorberlo de la forma normal. Si el mortal muere antes de que el alma del vampiro pueda huir del cuerpo, el personaje cae en Letargo. Posiblemente se trate de una respuesta por simpatía al trauma de la muerte, aunque algunos Vástagos creen que el alma del vampiro es expulsada del cuerpo y ha de encontrar el camino de vuelta a su cuerpo.

El Vástago puede permanecer en el cuerpo del mortal incluso si su propio cuerpo aletargado es destruido, aunque no es probable que una criatura tan patética exista durante mucho tiempo. Cada amanecer, el vampiro debe superar una tirada de Coraje (dificultad 8) o se verá expulsado del cuerpo. Si es forzado a abandonar la forma mortal, su alma vagará por el plano astral, permanentemente perdida en el mundo espiritual. Un vampiro atrapado en un cuerpo mortal no puede ser "Reabrazado". Si se Abraza a una criatura así, simplemente sufre la Muerte Definitiva.

••••• • Encadenar la Psique

Algunos Antiguos no se conforman sólo con dar órdenes a otros sujetos y aplican este Poder para asegurarse la obediencia de las víctimas recalcitrantes. Encadenar la Psique es una técnica de Dominación que inflige un dolor incapacitante en los objetivos que desobedecen sus órdenes.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre cuando su personaje usa Dominación sobre un sujeto. Cualquier intento que éste haga de actuar contra las órdenes implantadas por el vampiro o de recobrar memorias perdidas le provocará un intenso dolor. Cuando se haga un intento de este estilo, el Narrador tira la Manipulación + Intimidación del personaje (la dificultad es igual a la Resistencia + Empatía del objetivo). Cada éxito equivale a un turno en el que la víctima es incapaz de actuar, ya que está sumida en la agonía. Cada aplicación de Encadenar la Psique reprime un número de intentos para resistirse igual a la puntuación de Manipulación del personaje, después de lo cual el efecto se desvanece.

••••• • Lealtad

Con este Poder en activo, la Dominación del Antiguo es tan fuerte que para otros vampiros es casi imposible quebrarla con sus propias órdenes. A pesar de su nombre, Lealtad no inspira ningún sentimiento particular en la víctima, sino que, simplemente, las órdenes del vampiro se implantan mucho más profundamente de lo normal.

Sistema: Cualquier otro vampiro que intente usar Dominación sobre un sujeto que haya sido Dominado por un vampiro con Lealtad tiene un +3 a la dificultad a sus tiradas y debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad adicional.

••••• • Obediencia

Mientras que la mayor parte de los Vástagos necesitan contacto visual para emplear Dominación, algunos poderosos Antiguos pueden obtener obediencia con sólo el roce de una mano.

Sistema: El personaje puede usar todos los Poderes de Dominación mediante contacto físico en vez de visual (aunque el contacto visual sigue funcionando). Es necesario el contacto de piel con piel, no sirve tocar solamente la ropa o alguna cosa que esté sosteniendo. No es necesario mantener el toque durante todo el tiempo que dure el proceso de implementar una orden con Dominación, pero para los diferentes intentos de Dominar a un sujeto concreto es necesario tocarlo de nuevo.

••••• •• Detener la Carne Mortal

A pesar de su nombre, este Poder se puede emplear tanto sobre vampiros como sobre mortales, y ha dejado a más de una víctima retorciéndose en su agonía o directamente incapaz de hacer incluso eso. Un vampiro que haya desarrollado este Poder es capaz de tomar el control del cuerpo de su víctima tan fácilmente como de su mente y así desconectar sus sentidos o incluso parar su corazón. Se rumorea que antaño este Poder resultaba más sencillo de usar para los Vástagos, pero que la medicina moderna ha hecho los cuerpos y las mentes de los mortales más resistentes a estas manipulaciones.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Medicina (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo + 2; una dificultad por encima de 10 significa que el objetivo no puede ser afectado en absoluto). El efecto dura un turno por éxito. El personaje elige qué función corporal del objetivo queda paralizada antes de tirar. Puede afectar a cualquiera de las funciones involuntarias del cuerpo: la respiración, la circulación de la sangre, la transpiración, la vista y el oído son objetivos posibles. Mientras que Detener la Carne Mortal mantenga su efecto, el vampiro puede detener alguna de esas funciones completamente o bien hacer que fluctúen de forma errática.

Los efectos exactos de la pérdida de alguna de estas funciones debe determinarla el Narrador. La mayor parte de los mortales entran en pánico si se quedan ciegos de repente, pero sólo la parada del corazón matará a un objetivo inmediatamente. A los vampiros no les afecta la pérdida de la respiración o de los latidos del corazón, pero se les puede dejar sordos y ciegos tan fácilmente como a los mortales.

••••• •• Manipulación en Masa

Un Antiguo verdaderamente habilidoso puede usar este Poder para impartir órdenes a pequeños grupos de gente. Manipulando las mentes más fuertes dentro de un grupo dado, el vampiro puede someter a múltiples personas a su voluntad.

Sistema: El jugador especifica que está usando este Poder antes de tirar para usar cualquier otro Poder de Dominación. La dificultad de la tirada es la que se aplicaría para Dominar al más resistente de los miembros del grupo objetivo. Si éste no puede ser Dominado, tampoco nadie a su alrededor. Por cada éxito por encima de los requeridos para conseguir el resultado buscado en el primer objetivo, el jugador puede escoger un blanco adicional para que reciba el mismo efecto completo. El vampiro sólo necesita contacto visual con el primer objetivo.

••••• ••• Dominio Lejano

Este refinamiento de Obediencia (aunque no es necesario que el personaje haya aprendido antes Obediencia) permite el uso de Dominación sobre cualquier sujeto con el que el vampiro esté familiarizado, en cualquier momento y a cualquier distancia. Si el Antiguo sabe dónde está el objetivo, puede impartir órdenes como si estuviera cara a cara con su víctima.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Percepción + Empatía (la dificultad es igual a la Astucia + Sigilo del sujeto) para establecer el contacto. Si la tirada tiene éxito, se puede usar Dominación como si el personaje tuviera contacto visual con su objetivo. Es necesario el gasto de un segundo punto de Fuerza de Voluntad para que el vampiro use el Poder sobre otro vampiro o criatura sobrenatural.

••••• •••• Hablar a través de la Sangre

Las estructuras de poder de los Matusalenes se extienden por continentes enteros e incontables siglos. Este Poder permite que un ancestro controle a sus descendientes, incluso a aquéllos que quedan lejos de sus esferas geográficas de influencia. Hablar a través de la Sangre permite a un Antiguo impartir órdenes a cualquier vampiro cuyo linaje se pueda trazar hasta él, incluso si los dos nunca se han encontrado. De esa manera, Progenies enteras trabajan en pos de los intereses de Ancianos durmientes de cuya existencia pueden no tener conocimiento alguno. Los vampiros afectados por este Poder raramente actúan de forma directa para llevar a cabo las órdenes que les han dado, sino que sus prioridades cambian lentamente en el plazo de una década aproximadamente hasta que el cumplimiento de la orden del Matusalén está entre sus objetivos a largo plazo. Hablar a través de la Sangre rara vez se identifica como una in-

fluencia externa debido a la lentitud de su efecto, y las víctimas racionalizan su comportamiento como "maduración y cambio" o algo similar.

Sistema: El jugador gasta un punto permanente de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Liderazgo. La dificultad de la tirada es igual a cuatro más el número de generaciones por las que tenga que transmitirse la orden. A menos que el personaje sea consciente de la localización y los planes actuales de cada uno de sus descendientes (algo muy improbable), sólo podrá impartir órdenes muy generales, como «trabaja para aumentar la gloria del Clan Malkavian», o «destruye a todos los que intenten extinguir la luz del conocimiento». Hablar a través de la Sangre puede ser usado por vampiros en Letargo. Las órdenes dadas mediante este Poder siguen vigentes durante una década por éxito obtenido en la tirada. Para las dificultades por encima de 10 es necesario un éxito adicional por cada punto por encima de 10, lo que hace que sea muy difícil imponer órdenes duraderas que alcancen hasta el final del propio linaje.

Los vampiros que hayan alcanzado la Golconda no se ven afectados por este Poder y tampoco saben que se ha usado. Sus Chiquillos, en cambio, se ven afectados normalmente a menos que también hayan encontrado la iluminación. Los Ghouls de las víctimas de este Poder también resultan afectados, pero en menor medida.

Resistir Dominación

La mayor parte de las víctimas no puede resistirse a los efectos de Dominación. Aun así, hay situaciones en las que esta Disciplina no puede doblegar a un sujeto dado.

• **Mortales:** Pocos mortales pueden esperar resistir la Dominación, ya que su fuerza de voluntad no es nada comparada con el magnetismo sobrenatural de un vampiro. Sin embargo, hay individuos extremadamente raros que, sea debido a la fe religiosa, a un talento psíquico peculiar o a poseer una determinación extraordinaria, pueden ignorar los efectos de esta Disciplina. Sólo un vampiro imprudente ignora la potencial amenaza que representan esos humanos (ver pág. 372 para más información sobre la Fe Verdadera, por ejemplo).

• **Vampiros:** Es imposible Dominar a un vampiro de Sangre más potente. El vampiro debe ser de igual o menor Generación que el objetivo para que los Poderes surtan efecto. Los estudio-

sos de la naturaleza de los Vástagos sospechan que ésta fue una de las defensas que Caín erigió para protegerse a sí mismo de las insidias de sus revoltosos Chiquillos. Una facción dentro de los que creen esta teoría afirma que eso implica que el propio Caín usaba la Disciplina Dominación.

• **Naturaleza:** La Naturaleza de un personaje puede tener un claro impacto en la facilidad con la que se le puede afectar con Dominación. Un vampiro podría controlar fácilmente a individuos con Naturalezas inherentemente empáticas (Protector, Niño, Conformista), mientras que quienes tengan Naturalezas que denoten gran fuerza interior (Bravucón, Director, Rebelde) pueden representar un desafío mayor. El Narrador puede reducir la dificultad o el número de éxitos requeridos en uno o dos cuando el jugador tire contra esos sujetos de Naturalezas más "débiles", o aumentarlas en la misma cantidad para las Naturalezas "fuertes". Por otra parte, puede ser *más* fácil influir a las Naturalezas "fuertes" si lo que se busca es que lleven a cabo acciones agresivas. Por ejemplo, obligar a un Rebelde a denunciar al Príncipe es seguramente más fácil que incitar a un Conformista a hacer lo mismo. En cualquier caso, es el Narrador quien debe decidir.

• **Fracasos:** Si se obtiene un fracaso en una tirada de Dominación, el objetivo se vuelve inmune a los futuros intentos de Dominación que lleve a cabo el mismo vampiro por el resto de la historia.

Extinción

Son los miembros del Clan Assamita quienes practican Extinción, la Disciplina de la muerte silenciosa. Teniendo como elementos básicos la Sangre, el veneno, el control de la Vitae y las enfermedades, el propósito de Extinción es la destrucción de un objetivo mediante diferentes métodos. Esta Disciplina no siempre causa una muerte *rápida*, pero los Assamitas confían en su letalidad para ocultar su relación con las víctimas.

• Silencio de la Muerte

Muchos Assamitas afirman no haber oído nunca los gritos de muerte de sus objetivos. Silencio de la Muerte rodea al vampiro con un silencio místico que irradia de su cuerpo, apagando todos los sonidos de las cercanías. En esa zona no se produce ningún sonido, aunque quien esté dentro del área de efecto puede seguir escuchando los sonidos originados fuera. Abundan los rumores sobre habilidosos Visires Assamitas con la capacidad de silenciar un *lugar* en vez de una circunferencia que se mueve con ellos, pero no hay prueba alguna de ello.

Sistema: Cuesta un punto de Sangre activar el Poder. Éste mantiene un silencio total en un radio de 6 metros (20 pies) en torno al Vástago durante una hora.

•• Toque de Escorpión

Cambiando las propiedades de su Sangre, el vampiro puede crear un poderoso veneno que despoja a la víctima de su resistencia. Este Poder es muy temido por otros Vástagos; entre temblorosas coteries circulan historias espantosas sobre las formas en las que puede ser administrado. Se sabe que los Vástagos con Extinción aplican el veneno cubriendo sus armas con él, malogrando a sus enemigos con un toque o escupiéndolo como una cobra. Un informe apócrifo relata cómo un orgulloso Príncipe descubrió a un Assamita que planeaba desangrarlo y comenzó a Diabolizar a su asesino en potencia. A mitad del proceso se dio cuenta de que había ingerido una cantidad tremenda de Sangre contaminada y era incapaz de resistir el renovado ataque del debilitado *hashashiyyin*.

Sistema: Para convertir un poco de su Sangre en veneno, el jugador del Vástago gasta al menos un punto de Sangre y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si la tirada tiene éxito y el vampiro impacta (no hace falta que cause daño) a su oponente, el objetivo pierde un número de puntos de Resistencia igual al número de puntos de Sangre convertidos en veneno; se considera que los vampiros que tratan de beber la Sangre de un Vástago que tenga Toque de Escorpión "reciben un impacto".

La víctima puede resistir el veneno con una tirada de Resistencia + Fortaleza (dificultad 6); los éxitos de la tirada de resistencia se restan de los obtenidos por el vampiro. El número máximo de puntos de Sangre que el Vástago puede convertir en un momento dado es igual a su Resistencia. El número de éxitos obtenido indica la duración de la pérdida de Resistencia.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Un día.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Permanente (aunque la Resistencia puede volver a adquirirse con Experiencia).

Si la Resistencia de un mortal cae a cero a causa del uso de Toque de Escorpión, queda convertido en un enfermo terminal y pierde la inmunidad a las enfermedades, sucumbiendo su cuerpo a las afecciones en el plazo de un año si no consigue incrementar su Resistencia de nuevo. Si la Resistencia de un Vástago cae a cero, el vampiro entra en Letargo y permanece en ese estado hasta que recupera uno de sus puntos de Resistencia. Si la Resistencia de un Vástago se reduce a cero *permanentemente*, sólo se podrá recuperar del Letargo usando medios místicos.

Para afectar a alguien con el veneno, el Cainita tiene que tocar la carne de su víctima o golpearlo con algo que porte el veneno. Muchos Assamitas cubren sus armas con la excreción, otros acumulan la toxina en las manos (o se embadurnan los labios para otorgar un "beso de la muerte") y las aplican sobre sus oponentes. Las armas envenenadas de esta manera tienen que ser de combate cuerpo a cuerpo; las flechas, piedras lanzadas con honda, balas, armas arrojadizas y proyectiles similares, o bien no pueden sostener la suficiente cantidad de sustancia como para hacer daño, o bien la pierden durante el vuelo. Los jugadores cuyos vampiros quieran escupir a sus objetivos deben hacer una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). No se puede esputar veneno por valor de más de dos puntos de Sangre; el Vástago puede escupir hasta a una distancia de tres metros (10 pies) por cada punto de Fuerza (y Potencia) que posea. Los vampiros que tienen Extinción son inmunes a su propio veneno, no así al de otros Vástagos que posean este Poder.

••• Llamada de Dagón

Este terrible Poder permite al vampiro ahogar a su objetivo en su propia Sangre. Concentrándose, el Vástago hace estallar los vasos sanguíneos del blanco llenando sus pulmones con una Vitae que lo estrangula por dentro. La Sangre estrangula el cuerpo del objetivo desde dentro a medida que se desplaza por su sistema; por este motivo funciona también en Vástagos, que no respiran. El Poder no tiene ningún efecto visible hasta el momento en el que el objetivo se derrumba presa de la agonía o de los dolores de la muerte. A muchos Vástagos les gusta porque no deja traza alguna de su presencia.

Sistema: El vampiro tiene que haber tocado al objetivo antes de usar Llamada de Dagón, y puede efectuarla durante la hora posterior, aunque ya no necesita estar ni en presencia ni en la línea de visión de su objetivo.

La invocación del Poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador del Vástago debe hacer una tirada enfrentada de Resistencia contra el objetivo; la dificultad de cada tirada es igual a la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad del oponente. El número de éxitos que consigue el vampiro que usa Llamada de Dagón es igual a la cantidad de daño letal en niveles de Salud que sufre la víctima. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad adicional en el siguiente turno, el vampiro puede seguir usando Llamada de Dagón y realizar una nueva tirada enfrentada de Resistencia. Mientras el jugador del Vástago siga gastando Fuerza de Voluntad, el personaje puede seguir desgarrando a su oponente por dentro.

•••• Caricia de Baal

Casi el uso definitivo de la Sangre como arma (ya cerca de la mismísima Diablerie), Caricia de Baal permite al Vástago transmutar su Sangre en un icor ponzoñoso que destruye la carne que toca, esté ésta viva o no-muerta. En las noches de antaño, cuando los Assamitas dirigían las cargas de las legiones sarracenas, a menudo se veía a los Asesinos lamer sus hojas, rasgándose la lengua y cubriendo sus armas con esta nauseabunda secreción.

Caricia de Baal se puede usar para mejorar cualquier arma de filo; desde cuchillos o espadas envenenadas a uñas o garras contaminadas, hay referencias a casi cualquier cosa.

Sistema: Caricia de Baal no incrementa el daño causado por un arma determinada, sino que hace que ésta inflija daño agravado en vez de normal. No se necesita tirada para activar el Poder, pero se consume un punto de Sangre por impacto. Por ejemplo, si un Cainita envenena su cuchillo y alcanza a su oponente (aunque no cause daño alguno), se pierde veneno por valor de un punto de Sangre. Por esa razón muchos vampiros prefieren recubrir sus armas con una cantidad considerable de Vitae. Si el vampiro falla no se consume Sangre venenosa alguna.

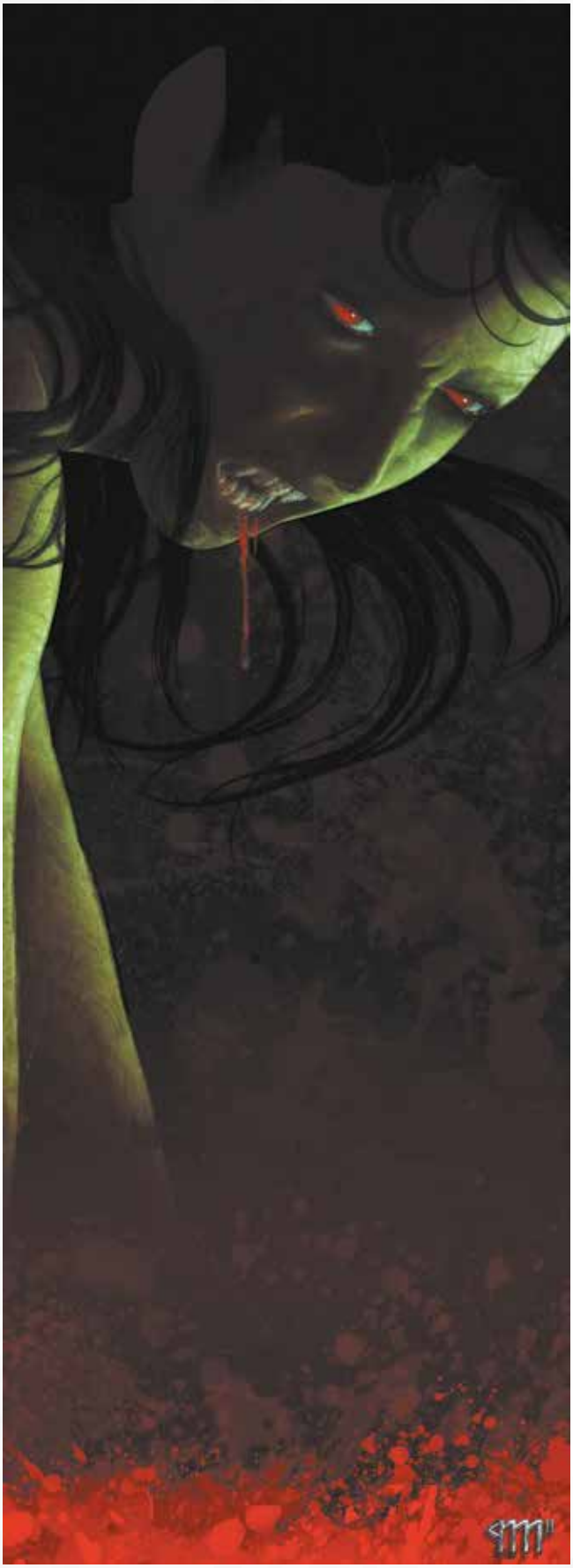
••••• Sabor a Muerte

Sabor a Muerte, un refinamiento de Caricia de Baal, permite al Cainita escupir Sangre cáustica hacia su objetivo. La Sangre expectorada mediante este Poder quema la carne y corroe los huesos; se dice que algunos vampiros vomitan voluminosos torrentes de Vitae que reducen a sus objetivos a montones de lodo.

Sistema: El vampiro puede escupir hasta a 3 metros (10 pies) por cada punto de Fuerza y Potencia que posea. Para acertar al objetivo debe hacerse una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). Cada punto de Sangre escupido inflige dos dados de daño agravado, y no hay límite para la cantidad de Sangre con la que se puede empapar al adversario (aparte de la capacidad del vampiro y del máximo de gasto por turno).

••••• • Ondas del Corazón

Según el saber Assamita, el origen de esta técnica fue un erudito bizantino que quería proteger a su ganado de la sed de otros Cainitas. Ondas del Corazón hace que el vampiro pueda inocular con emociones el torrente san-



guíneo de los mortales de los que se alimenta. Cualquier vampiro que beba de ese mortal experimenta esas emociones como si fuesen las suyas propias.

Sistema: El personaje bebe al menos un punto de Sangre del sujeto mortal y entonces pasa un minuto en contacto físico con él, concentrándose en la emoción que quiere dejar en su sangre. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Empatía (dificultad 7 en circunstancias normales, 5 si el sujeto está experimentando la emoción prevista, 9 si está experimentando una fuerte emoción opuesta). La sangre del sujeto porta la emoción deseada durante un mes lunar por éxito obtenido. La sangre de un mortal sólo puede contener una emoción en un momento dado. Los efectos subsiguientes de usar Ondas del Corazón sobre el mismo individuo no tienen efecto alguno hasta que la aplicación anterior se haya disipado.

Cualquier vampiro que beba de un recipiente que esté bajo los efectos de Ondas del Corazón tiene que pasar una tirada de Autocontrol o Instinto (la dificultad es la cantidad actual de puntos Fuerza de Voluntad del mortal) tan pronto como trague el primer punto de Sangre. Si falla la tirada, la emoción transmitida por la sangre se apodera inmediatamente de él. La fuerza de la misma depende de cuánta sangre haya tomado. Un punto de Sangre supone un cambio de humor momentáneo, dos causan una alteración significativa en su comportamiento, y tres o más generan un cambio total de estado emocional. Dependiendo de las circunstancias y de la emoción en concreto, los efectos pueden ser espectaculares o catastróficos. Un vampiro que se haya dejado dominar por una pasión romántica puede creer que está enamorado del mortal (o de algún espectador adecuado). Uno que beba de un recipiente que ha sido infundido con odio podría hacer pedazos a su presa, uno que tome un trago de un mortal investido con miedo podría tener que huir gritando. El vampiro sigue sujeto a la emoción durante un número de horas igual a la Fuerza de Voluntad permanente del mortal, aunque tras la oleada de sensaciones inicial vuelve a tener otros sentimientos.

El mortal que está bajo los efectos de Ondas del Corazón no es consciente del Poder que actúa sobre él, aunque mientras éste dure está ligeramente predispuesto hacia la emoción en cuestión. El vampiro que usa Ondas del Corazón es inmune a los efectos de ese uso.

••••• • Purificación

Aunque para la mayor parte de las culturas el derramamiento de sangre tiene connotaciones negativas, para la mayoría de los Assamitas (de los vampiros, de hecho) se trata de algo positivo. Para ellos, la sangre es una sustancia vigorizante que reafirma la no-vida. Purificación trabaja mediante este principio usando el poder de la Vitae para purificar y restaurar. En vez de purgar la con-

taminación del cuerpo causada por agentes externos, Purificación permite al usuario limpiar de máculas la mente y el alma de otros, incluyendo las dejadas por el control mental de otros Vástagos. El vampiro que utiliza este Poder expele Sangre a través de la piel y hace que empape al objetivo, disipándose ésta lentamente. En el proceso se lleva impurezas espirituales e influencias externas.

Sistema: El personaje toca la frente del objetivo escogido, después de lo cual ambos pasan al menos cinco minutos en intensa concentración. El jugador gasta un número de puntos de Sangre igual a la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo. Éste tira Fuerza de Voluntad una vez por cada influencia sobrenatural externa (una Disciplina, generalmente) a la que su mente se encuentra sometida. La dificultad es igual al nivel del Poder en cuestión +4 (o una dificultad de 7 si el Poder es desconocido como, por ejemplo, uno usado por otro tipo de criatura sobrenatural). Con un éxito, el efecto queda anulado.

Purificación tiene sus límites. Puede eliminar influencias invasivas como órdenes implantadas con Dominación, Trastornos provocados con Dementación, o exigencias impuestas mediante la Presencia de vampiros Antiguos. No puede disipar influencias transmitidas a través de la Sangre, como los Vínculos de Sangre o las imposiciones que vienen del propio Clan o Línea de Sangre, ni puede deshacer las ejercidas mediante técnicas mundanas como la persuasión, la hipnosis o el lavado de cerebro, ni los estados emocionales genuinos como amor u odio. Puede eliminar efectos de Magia de Sangre que alteran la mente, pero o bien el personaje o bien el beneficiario del Poder ha de tener un nivel de Taumaturgia igual o mayor que el nivel que se usó para producir el efecto. Un personaje no puede usar Purificación sobre sí mismo.

••••• • Silencio Selectivo

Aunque Silencio de la Muerte es una herramienta que se puede usar con eficacia tanto en la corte como en el campo de batalla, sus efectos son indiscriminados. El asesino que lo usa al prepararse para disparar una escopeta también silencia la radio a través de la cual sus camaradas podrían advertirlo de que se aproxima un escolta. El cortesano que elimina el ruido de una habitación llena de voces discordantes es a su vez incapaz de expresar su opinión. Silencio Selectivo permite al Cainita experimentado superar esas limitaciones al silenciar sólo a los individuos u objetos que desea acallar.

Cuando usan este Poder, la mayor parte de los individuos exhalan una fina neblina de Sangre que se adhiere a los objetos elegidos y se evapora gradualmente cuando acaban los efectos de Silencio Selectivo. Algunos vampiros usan una técnica parecida cuando invocan Silencio de la Muerte, en cuyo caso la neblina los rodea y se desplaza con ellos.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y tira Resistencia + Sigilo (dificultad 7). Cada éxito le permite silenciar a un individuo u objeto con el uso de este Poder. Todos los objetivos tienen que estar a menos de 20 metros (o yardas) del personaje. Los objetos más grandes que una persona cuentan como más de un objetivo: una ametralladora pesada cuenta como dos, un coche como tres y un avión pequeño como cinco. Los objetos mayores que un jet privado o las criaturas mayores que un elefante no pueden ser silenciadas con este Poder.

Cada objetivo resulta silenciado durante un número de minutos igual a la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad del personaje. Independientemente de lo que haga, no puede producir sonidos, aunque los efectos secundarios de las acciones seguirán produciéndolos de la forma normal. Por ejemplo, no se producirá una explosión audible al disparar una pistola silenciada mediante este Poder, pero las balas seguirán produciendo un ruido al sobrepasar la barrera del sonido. Una víctima silenciada puede gritar todo lo que quiera sin hacer ningún ruido, pero podría pedir ayuda rompiendo una ventana.

••••• • Sudor de Sangre

Aunque las glándulas sudoríparas de los vampiros no funcionan, siguen siendo capaces de producir sudor en situaciones de enorme presión. Este "sudor" es en realidad una fina capa de Sangre sobre la frente y en las palmas de las manos del Cainita. La mayor parte de los Vástagos interpretan este sudor de Sangre como una muestra de miedo o de culpa. El vampiro que domina Sudor de Sangre puede inducir esos sentimientos en un individuo hasta niveles preternaturales: si la víctima alberga el más mínimo rastro de remordimiento por alguna acción que haya llevado a cabo alguna vez, sufre una efusión torrencial de Vitae.

Sistema: El personaje ha de tener al individuo en su línea de visión y pasar tres turnos concentrándose. Gasta entonces un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). La víctima pierde un punto de Sangre por éxito. Los mortales sufren heridas como si hubieran perdido la sangre al alimentarse alguien de ellos. El objetivo "suda" la sangre perdida, empapando sus ropas debido a la repentina y sangrienta transpiración acelerada. Incluso podrían formarse charcos a sus pies. La sangre perdida durante el proceso se considera muerta, sangre mortal inerte, y sólo aporta la mitad de la nutrición normal a los Cainitas suficientemente desesperados como para lamerla del suelo o escurrirla de toallas. No aporta ningún sustento al individuo que la perdió.

Además de la pérdida de sangre, la víctima queda abatida por los remordimientos y la culpa que siente por sus transgresiones pasadas (si tiene una conciencia exi-

gente), o una apabullante necesidad de alardear (si su carácter moral es lo suficientemente tosco). La severidad de este impulso depende de los éxitos obtenidos: un éxito podría causar una leve punzada de la conciencia, mientras que con cinco el individuo podría derrumbarse realizando una confesión completa de sus crímenes. Este efecto es más narrativo que mecánico, y el Narrador es la autoridad definitiva cuando se trata de decidir qué se ve incitada a confesar la víctima o de qué se jacta.

Ten en cuenta que la existencia de este Poder no es muy conocida. Tanto vampiros como mortales tienden a evitar a la gente que empieza a sudar sangre espontáneamente, y experimentar un sufrimiento semejante puede hacer caer en el pánico incluso al individuo más estable.

••••• •• Envenenar la Fuente de la Vida

Además de dejar trazas de emociones en la sangre de un sujeto, quien domina este Poder de Extinción puede corromper esa misma Vitae, convirtiéndola en un veneno funesto para cualquier otro Cainita que beba de ese mortal. Algunos vampiros usan Envenenar la Fuente de la Vida para proteger sus rebaños de "furtivos" o para proteger a recipientes específicos de la alimentación indiscriminada. Se sabe que algunos lo han usado como trampas sutiles contra otros vampiros, volviendo a los rebaños contra sus dueños.

Sistema: El personaje toca al mortal al que quiere contaminar y unge la piel de la víctima con un poco de su Vitae. El jugador gasta tres puntos de Sangre y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 7). Durante tantos meses como éxitos obtenga, cualquier otro vampiro que beba de ese mortal recibe dos niveles de Salud de daño agravado por cada punto de Sangre tomado. El daño se manifiesta como una combinación de quemadura por ácido y *shock* tóxico.

Mientras el mortal es venenoso para los vampiros el equilibrio alquímico de su cuerpo tiende ligeramente hacia la toxicidad. Recibe dos puntos adicionales de Resistencia a efectos de soportar los efectos y el daño de venenos y ácidos. Sin embargo, sus excreciones corporales, especialmente el sudor, son más insalubres de lo normal. Sufre un dado de penalización a todas las reservas de dados Sociales si la persona con la que ha elegido interactuar tiene una nariz especialmente sensible y está lo suficientemente cerca como para olerlo.

••••• •• Sangrientas Garras de Baal

La toxina generada con Caricia de Baal no es tan efectiva como para herir a enemigos realmente temibles. Esta mejora de dicha técnica inferior permite al usuario emponzoñar su arma con un veneno sanguíneo tan potente que corroe incluso la propia arma que lo porta, carcomiendo el metal más resistente en un minuto o menos. Sin embargo, los efectos en las víctimas son tan espectaculares que hacen que merezca la pena la pérdida incluso de las hojas más valiosas. La duración del Poder es muy limitada, ya que la sustancia que crea se evapora rápidamente.

Sistema: El personaje cubre un arma de filo con su propia Sangre como con Caricia de Baal, gasta uno o más puntos de Sangre y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 7). A partir de este momento el arma hace daño agravado. Además, gana un número de dados de daño adicionales igual al número de éxitos obtenido más la cantidad de puntos de Sangre gastada. Estos dados de daño adicionales desaparecen al ritmo de uno por turno conforme se disipa el veneno, se escurre y reacciona con el material del arma. Una vez han desaparecido todos los dados de daño adicionales, el daño base del arma comienza a disminuir igualmente al mismo ritmo. El arma se rompe si se utiliza después de que su daño de base haya quedado reducido a la Fuerza del usuario o menos. Las únicas armas capaces de resistir la corrosión son las creadas mediante un Poder sobrenatural de un nivel de igual o mayor que el nivel de Extinción del usuario, aunque incluso esta posibilidad queda sujeta a la discreción del Narrador.

Sangrientas Garras de Baal tiene las mismas limitaciones que Caricia de Baal, excepto el límite en el número de impactos que hacen daño agravado. El arma afectada por este Poder hace daño agravado en todos los ataques realizados con éxito hasta que resulta destruida.

A discreción del Narrador, el personaje puede usar el veneno que produce este Poder para otros propósitos como corroer un candado hasta romperlo o destruir una cinta incriminatoria. Sin embargo, no puede almacenar el veneno para usarlo más tarde; incluso si el recipiente es resistente a éste, la sustancia se queda inerte al cabo de pocos minutos de haber abandonado el cuerpo de su creador.

••••• ••• Canciones de Vitae Distante

Quienes practican la Magia de Sangre y los individuos con experiencia en Auspex saben desde hace mucho tiempo que la Vitae puede contener impresiones residuales de emoción y personalidad. Este Poder invoca esas impresiones para abrumar a su víctima con imágenes "recordadas" y sensaciones extraídas de los recipientes a los que pertenecía esa sangre antes de que el vampiro se alimentase de ellos. Los individuos curtidos o de voluntad especialmente fuerte pueden ignorar las visiones considerándolas ensoñaciones, pero los que son menos dueños de sí mismos pueden sufrir un cambio permanente después de la experiencia. Un efecto secundario del uso de este Poder es la destrucción parcial de la Vitae a partir de la cual son extraídas las imágenes. Algunos Visires teorizan que esto es el resultado de que algunas partículas de la consciencia del recipiente intenten escapar a su usurpador.

Sistema: El personaje toca a su objetivo y pasa un turno concentrado. El jugador gasta cuatro puntos de Sangre y tira Astucia + Intimidación en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima (dificultad 7). Si el objetivo ha cometido Diablerie hace tantas noches como puntos tiene el personaje en Percepción o menos, el atacante obtiene un éxito automático. El resultado depende del número de éxitos netos que obtiene el atacante. Ten en cuenta que en todas las invocaciones de este Poder las sensaciones que evoca el objetivo son explícitamente negativas y terroríficas, por ejemplo, no experimenta el placer que normalmente acompaña al Beso cuando rememora una situación como ésa.

Además de los efectos que se enumeran más abajo, el objetivo de un ataque exitoso pierde un número de puntos de Sangre igual al número de éxitos obtenido. Su cuerpo exuda esa Vitae en forma de gotas rojas que no causan daño alguno pero sin duda aterrorizarán a los testigos.

Éxitos	**Resultado**
Fracaso	El atacante tiene una visión en la que revive la última vez que se alimentó desde el punto de vista del recipiente. Si el personaje ha obtenido tres o más unos, adquiere un Trastorno permanente relacionado con la alimentación.
Fallo	El objetivo no sufre daño alguno y es inmune al uso de este Poder durante un número de noches igual a su Fuerza de Voluntad.
1 éxito	El objetivo experimenta una breve visión (10 segundos o tres turnos) en la que rememora la última vez que se alimentó desde el punto de vista de la víctima. Durante ese período tiene un +2 a la dificultad en todas sus tiradas.
2 éxitos	El objetivo experimenta una breve serie de visiones del pasado (15 segundos o cinco turnos) durante la cual la perspectiva salta de una alimentación a otra desde el punto de vista de las diferentes víctimas. Durante ese período sufre un +3 a la dificultad en todas sus tiradas. Una vez pasada la oleada inicial de sensaciones está inquieto y tiene un +1 a la dificultad en todas las tiradas hasta que tenga éxito en una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 8), la cual puede intentar una vez por escena.
3 éxitos	Al personaje le viene un recuerdo combinado, ensamblado por su propio subconsciente, del terror que varios recipientes sintieron cuando los acecharon y se alimentaron de ellos. Debe superar una tirada de Coraje (dificultad 8) o cae inmediatamente en Rötschreck. Aunque tenga éxito en la tirada, tendrá un +3 a la dificultad en todas las acciones durante el resto de la escena debido a las distracciones que provocan las visiones.
4 éxitos	El objetivo queda aturdido y es incapaz de actuar durante un número de turnos igual a 8 – Autocontrol o Instinto mientras resulta bombardeado con una secuencia de los recuerdos más terroríficos de varios de sus recipientes. Una vez esta embestida remite, tiene que pasar una tirada de Coraje (dificultad 9) o caer en Rötschreck. Si falla esta tirada, ha de pasar otra de Autocontrol o Instinto (dificultad 8) para evitar adquirir el Trastorno animismo sanguinario.
5 éxitos	El objetivo es arrojado a una delirante reconstrucción de los peores miedos de todos los individuos de los que se ha alimentado alguna vez. Tiene que pasar una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 9) para evitar caer en Letargo durante (10 – Resistencia) noches, al final de las cuales pierde la mitad de su Fuerza de Voluntad permanente y adquiere el Trastorno animismo sanguinario. Si tiene éxito en la tirada de Autocontrol o Instinto cae en Rötschreck durante el resto de la noche, período en el que su mayor miedo es su propia imagen. Al final de la noche ha de tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 9) con éxito para no perder un punto de Fuerza de Voluntad permanente y adquirir el Trastorno animismo sanguinario.

••••• •••• Condenar los Pecados del Padre

Aunque los jueces de la Segunda Ciudad reconocían que las culpas no se heredan, también encontraron muchas situaciones en las que toda la Progenie de un vam-

piro había cometido el mismo crimen. En tales casos los jueces a menudo decretaban el mismo castigo para todos los transgresores. Esta técnica, la cual creen los Visires de la actualidad que se originó en aquella época, permite a quien la utiliza aplicar tales sentencias. Mediante Condenar los Pecados del Padre, el Cainita puede emplear Poderes inferiores de Extinción sobre linajes enteros.

Sistema: Tras haber usado con éxito cualquier Poder menor de Extinción sobre otro vampiro, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad permanente y tira Resistencia + Ocultismo. La dificultad de la tirada es igual a cuatro más el número de Generaciones de los descendientes del objetivo original a las que el jugador quiere afectar, hasta una dificultad máxima de 10. Si la tirada tiene éxito, todos los descendientes del objetivo inicial dentro del ámbito de Generaciones especificado sufren los mismos efectos que experimenta el objetivo original, resistiendo con sus propios Rasgos correspondientes. El jugador puede exceptuar a un número de objetivos potenciales de este efecto igual a dos veces su puntuación de Astucia, pero el personaje debe conocer su cara o haber probado su Vitae.

Fortaleza

Aunque todos los vampiros tienen una constitución física antinatural que los hace mucho más duros y robustos que los mortales, Fortaleza confiere una capacidad de aguante que daría envidia hasta a un héroe de película de acción. Los vampiros que posean esta Disciplina pueden ignorar golpes atroces y hacer que un impacto que destrozaría huesos parezca un arañazo. Este Poder ofrece protección incluso contra las némesis tradicionales de los vampiros, como el fuego y la luz solar. Gangrel, Ravnos y Ventrue encuentran esta capacidad extremadamente útil.

Sistema: La puntuación de Fortaleza de un personaje se añade a la Resistencia a efectos de absorber daño normal (contundente y letal). Un personaje que tenga esta Disciplina también puede usar sus puntos de Fortaleza para absorber daño agravado, aunque los Vástagos normalmente no puedan absorber cosas como mordiscos de vampiros, garras de hombre lobo, efectos mágicos, fuego, luz solar o daño físico generalizado. Ver pág. 272 para obtener más detalles sobre absorción y daño.

Fortaleza 6 o más

Los vampiros Antiguos progresan en Fortaleza de la misma forma que en Celeridad (ver pág. 142). Pueden aumentar su dominio de la Disciplina básica o adquirir un Poder alternativo como los que se detallan a continuación.

••••• • Armadura Personal

A nadie le gusta ser golpeado, ni siquiera a los Cainitas. La manera más fácil de asegurarse no ser golpeado (o apuñalado, o tiroteado) más de una vez es quitarle el arma al asaltante y romperla. Para esto es útil Armadura Personal. Esta aplicación de Fortaleza, derivada de una popular en el siglo XII, hace que cualquier cosa que golpee a un Vástago que posea Armadura Personal se rompa con el impacto.

Sistema: Mediante el gasto de dos puntos de Sangre, el vampiro puede dotar a su carne de una dureza preternatural. Cada vez que un Vástago que esté usando Armadura Personal sea atacado (y no consiga esquivar el ataque), el jugador de éste tira Fortaleza (dificultad 8). Si la tirada arroja como resultado más éxitos de los que sacó el atacante, entonces el arma que se usó para hacer el ataque se rompe contra el cuerpo del vampiro (a discreción del Narrador, las armas "mágicas" pueden ser inmunes a este efecto). El vampiro sigue sufriendo el daño normal si el ataque tiene éxito, incluso si el arma se rompe en el proceso, aunque el daño puede ser absorbido. Si se fracasa en la tirada de ataque, cualquier arma normal se romperá automáticamente.

Un ataque con las manos desnudas le causa al atacante el mismo daño que sufre el defensor cuando se usa Armadura Personal. Aunque el atacante falle por completo, sufrirá un nivel de daño contundente.

Los efectos de este Poder duran una escena.

••••• •• Fuerza Compartida

Una cosa es reírse de las balas, otra muy distinta ver cómo al rebotar masacran a todos aquéllos a tu alrededor. Muchos Vástagos han deseado antes o después poder prestar su monstruosa vitalidad a los que los rodean. Quienes han dominado Fuerza Compartida pueden hacerlo, si bien por corto tiempo.

Sistema: Fuerza Compartida concede parte de la Fortaleza del vampiro (un punto por cada punto de Sangre que gaste el vampiro) a otro ser. Para activar el Poder hay que hacer una tirada de Resistencia + Supervivencia (dificultad 8, que aumenta a 9 si el objetivo no es un mortal normal) y gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Además, el vampiro tiene que marcar a su objetivo en la frente con una gota de su Sangre. La mancha permanece visible mientras el Poder sea efectivo; la duración de éste viene determinada por la siguiente tabla:

Éxitos	Duración
1	Un turno.
2	Una escena.

3	Una hora.
4	Una noche.
5	Una semana.
6	Un mes.
7	Un año.

No es necesario que el objetivo de este Poder acepte voluntariamente el beneficio que recibe. El vampiro que lo concede puede eliminar el efecto en cualquier momento sin coste alguno. Algunos Vástagos especialmente sádicos han encontrado muchas maneras de usar la "marca del diablo" y la resistencia sobrenatural de un objetivo para acarrearle inmensos problemas.

En ningún caso puede un vampiro conceder más niveles de Fortaleza de los que él mismo posee.

••••• ••• Adamantino

Adamantino funciona como una versión más potente de Armadura Personal.

Sistema: Este Poder reproduce los efectos de Armadura Personal, salvo que el vampiro que lo usa no sufre daño alguno de las armas que se rompen contra su piel.

Necromancia

Necromancia es a la vez una Disciplina y una escuela de Magia de Sangre dedicada al control de las almas de los muertos. Es semejante a la Taumaturgia en cuanto a que tiene varias "Sendas" acompañadas de "rituales", en vez de ser una progresión estrictamente lineal de Poderes. El estudio de la Necromancia no está muy extendido entre los Vástagos, y los que la practican (fundamentalmente los Giovanni) son evitados y despreciados debido sus repugnantes prácticas (hasta que tales prácticas resultan útiles, por supuesto).

A lo largo de los siglos, las diferentes escuelas de Necromancia vampírica han evolucionado y se han diversificado a partir de una forma primitiva de magia de la muerte, dando lugar a diversas Sendas de magia necromántica a disposición de los Cainitas. Prácticamente todos los necromantes modernos aprenden la Senda del Sepulcro antes de extender sus estudios a otras Sendas. La Senda Primaria de Necromancia aumenta de nivel automáticamente cada vez que el personaje aumenta su puntuación general en la Disciplina. Las demás Sendas deben adquirirse de forma separada usando los costes de Experiencia de las Sendas Secundarias.

Como la Taumaturgia, la Necromancia ha generado una serie de rituales. Aunque no tienen ni de cerca un efecto tan inmediato como los Poderes básicos de las Sendas, los rituales necrománticos pueden producir efectos impresionantes a largo plazo. Como cabía esperar, los ingredientes de estos rituales son cosas como cuerpos enterrados durante mucho tiempo y manos cortadas de cadáveres de ahorcados, por lo que obtener los materiales apropiados puede resultar bastante difícil.

Sistema: Un necromante Cainita debe aprender al menos tres niveles de su Senda Primaria antes de aprender el primer nivel de una Senda Secundaria de Necromancia, y ha de dominar su Senda Primaria (los cinco niveles) antes de adquirir conocimientos de una tercera Senda.

Como sucede con Taumaturgia, avanzar en la Senda Primaria cuesta la cantidad normal de Experiencia, mientras que el estudio de Sendas necrománticas adicionales tiene un coste distinto (ver pág. 124). Dado que el de la Necromancia es un estudio menos rígido que el de la Taumaturgia, las tiradas necesarias para usar Poderes necrománticos varían de Senda a Senda, e incluso dentro de una misma Senda. Se presenta primero la Senda del Sepulcro por ser la más habitual, seguida de las demás Sendas por orden alfabético. Los rasgos de los fantasmas se encuentran en el Capítulo Nueve, pág. 385.

Senda del Sepulcro

Mediante la Senda del Sepulcro un vampiro puede ver, convocar y controlar los espíritus de los muertos. Con los niveles superiores un necromante puede forzar a un fantasma a permanecer en un lugar u objeto determinado, o incluso herir directamente a un wraith. Dado que hay muchas otras ramas de la Necromancia que implican el trato con los fantasmas, ésta es la Senda que los necromantes suelen aprender primero.

Nota: Si un Vástago usa la Senda del Sepulcro en presencia de algo que tenga gran importancia para el fantasma sobre el que se ejerce el Poder, la probabilidad de éxito en la invocación aumenta considerablemente (la dificultad se reduce en 2). Puede tratarse de la bañera en la que se ahogó el cuerpo mortal del fantasma, los restos oxidados del coche en el que su cuerpo físico quedó atrapado, o algo que no esté relacionado con el deceso del fantasma, como su libro favorito o la añorada habitación infantil de un niño-fantasma.

• Testigo de la Muerte

Para que sea posible controlar a los muertos hay que poder percibirlos. Esto es justo lo que permite este Poder: armonizar los sentidos no-muertos de un vampiro con la presencia de lo incorpóreo.

Bajo sus efectos, el necromante ve a los fantasmas deslizándose entre los vivos como traslúcidas visiones, y oye sus susurros y gemidos, siente el frío espectral de su tacto y huele su mohoso rastro de putrefacción. No es posible confundir a los muertos con los vivos, ya que no tienen verdadera sustancia y su apariencia es más tenue y menos real que la de las criaturas de carne y hueso. Cuando un vampiro está usando este Poder, sus ojos relucen con un pálido fuego azul que sólo es visible para los muertos.

A los fantasmas no les gusta ser espiados, y las sombras más poderosas pueden usar sus propios Poderes para expresar su desagrado a los incautos.

Sistema: El jugador tira Percepción + Consciencia (dificultad 5). Si tiene éxito, el vampiro puede percibir a los fantasmas tal y como se ha descrito durante el resto de la escena (en el mundo mortal; para ver fantasmas en las tierras de los muertos es necesario el Poder Visión del Manto, ver pág. 168). Un fallo no tiene efectos particulares, pero un fracaso indica que el vampiro *sólo* puede ver a los muertos durante el resto de la escena; el vampiro ve todo lo demás como sombras informes y tenues. Aunque los demás sentidos del vampiro siguen conectados al mundo de los vivos, en este estado se encuentra prácticamente ciego y sufre un +3 a la dificultad de las tiradas de ataque y percepción que dependan más de la vista. Los fantasmas sólo notarán el brillo de los ojos del vampiro si tienen éxito en una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7).

•• Invocar Alma

El Poder de Invocar alma le permite a un necromante traer a un fantasma del Inframundo para conversar con él. Para lograr esta proeza (de hecho, la mayor parte de las proezas de esta Senda) el vampiro ha de cumplir ciertas condiciones:

• El necromante debe conocer el nombre del wraith en cuestión, aunque una imagen del mismo obtenida con Testigo de la Muerte (ver más arriba), Visión del Manto (ver pág. 168), Auspex u otro tipo de percepción sobrenatural será también suficiente.

• Tiene que estar presente un objeto con el que el espíritu tuviese contacto en vida, aunque no hace falta que sea algo de especial importancia para la conciencia viviente del fantasma. Un pedazo de su cadáver cumple esta función perfectamente (e incluso proporciona un modificador de –1 a la dificultad).

Hay algunos tipos de fantasmas que no pueden ser invocados mediante este Poder. Los vampiros que alcanzaron la Golconda antes de su Muerte Definitiva o los que fueron Diabolizados están fuera del alcance de esta invocación. De la misma manera, hay muchos espíritus

de los muertos que no pueden ser llamados: han sido destruidos, no pueden volver al plano de los vivos o se han perdido en la eterna tormenta del Inframundo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es igual a 7 o a la Fuerza de Voluntad del fantasma, lo que sea más alto). El vampiro debe conocer el nombre del fantasma y tener a mano un objeto con el que éste tuviese contacto en vida. Suponiendo que el objetivo haya muerto y se haya convertido en un fantasma, el éxito en la tirada significa que la sombra comparece ante el necromante tal y como se describió antes. No todo el mundo se convierte en un fantasma. Se requiere una fuerte voluntad para perseverar frente a la muerte, y las almas que han alcanzado la paz continúan su camino hacia sus recompensas eternas. Además, es posible que los muertos sufran la disolución espiritual y la destrucción después de convertirse en fantasmas. El Narrador debe considerar todos estos factores a la hora de decidir si un fantasma existe para que el vampiro pueda invocarlo.

Los vampiros saben si sus invocaciones han funcionado, ya que los asalta una repentina y terrorífica sensación de caída cuando se adentran demasiado en el vasto Más Allá, así que este Poder puede usarse para determinar si un alma ha resistido a la muerte. Con un fallo el vampiro desperdicia la Sangre, mientras que un fracaso atrae a un espíritu diferente del buscado, normalmente uno malvado del tipo conocido como Espectro (ver pág. 386). Éste atormentará a quien lo invocó con todos los retorcidos Poderes que tenga a su alcance.

Una vez un fantasma ha sido invocado, no puede abandonar voluntariamente el campo de visión del vampiro, aunque puede tomar otras iniciativas, incluyendo el ataque directo. El jugador del vampiro puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para despedir al fantasma en cualquier momento (a menos que haya obtenido un fracaso en la tirada). Si no es así, las sombras se tragan al espíritu una vez más al final de la escena y vuelve a su lugar de origen.

••• Compeler Alma

Sirviéndose de este Poder, un vampiro puede obligar un fantasma a obedecer sus órdenes durante un tiempo. Forzar un alma es una tarea peligrosa, y si se hace mal puede poner en peligro tanto al vampiro como al wraith.

Sistema: El vampiro localiza al fantasma y se acerca él o lo llama a su presencia con Invocar Alma. Como con el Poder anterior, debe conocer el nombre del fantasma y disponer de un objeto que éste utilizase en vida. El jugador gasta entonces un punto de Sangre y tira Manipulación + Ocultismo mientras que el fantasma resiste tirando Fuerza de Voluntad (la dificultad es 6 para ambos).

Si gana el vampiro, el número de éxitos neto determina el grado de control que tiene sobre el fantasma (como se especifica más abajo). Además, este control evita que los fantasmas que han sido invocados usando Invocar Alma regresen a su localización original al acabar la escena. Si el fantasma gana, el vampiro pierde tantos puntos de Fuerza de Voluntad temporal como éxitos netos haya obtenido el fantasma. Si el resultado es un empate, la tirada se convierte en un enfrentamiento extendido que dura hasta que venza una parte. Si el vampiro fracasa en cualquier momento, el fantasma se vuelve inmune al uso de la Necromancia por parte del vampiro durante el resto de la escena. Si el fantasma fracasa, debe obedecer como si el vampiro hubiese sacado cinco éxitos netos.

Éxitos	Resultado
1 éxito	El fantasma debe llevar a cabo una tarea simple para el vampiro que previsiblemente no vaya a suponer ningún peligro. Debe llevarla a cabo inmediatamente, aunque puede postergar la compulsión y ocuparse de sus asuntos al coste de un punto de Fuerza de Voluntad por escena. El fantasma no puede atacar al vampiro hasta que la tarea haya sido completada. Es posible establecer como tarea la de contestar una pregunta, en cuyo caso el fantasma tiene que responder sinceramente y aportar todo el conocimiento de que disponga.
2 éxitos	El vampiro puede requerir dos tareas o realizar dos preguntas como la descrita para un éxito. Como alternativa, el vampiro puede exigir un servicio simple que tenga alguna probabilidad de resultar peligroso, con tal de que el peligro no sea seguro. El fantasma puede postergar la compulsión con Fuerza de Voluntad.
3 éxitos	El vampiro puede dar tres órdenes como las descritas para un éxito. Alternativamente puede exigir que el fantasma lleve a cabo una tarea difícil y peligrosa o un encargo simple para el que se necesite hasta un mes. El fantasma puede postergar las órdenes con Fuerza de Voluntad.
4 éxitos	El vampiro puede asignar cuatro órdenes como las descritas para un éxito o dos misiones como las descritas para dos éxitos. Alternativamente, el vampiro puede ordenar al fantasma que lleve a cabo una tarea compleja que lo

	ponga en peligro extremo, o que realice un número indeterminado de encargos que no sean peligrosos como esclavo del vampiro durante un mes (o, si el necromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad permanente, durante un año y un día). Los fantasmas pueden postergar tareas concretas, pero no librarse de la esclavitud.
5+ éxitos	El vampiro puede impartir múltiples órdenes cuya complejidad o peligrosidad en conjunto correspondan con cinco éxitos. En vez de eso, el vampiro puede ordenar al fantasma que lleve a cabo cualquier acción que sea capaz de realizar en el plazo de un mes. Esa tarea puede poner al fantasma en grave peligro de resultar destruido, o incluso forzarlo a traicionar y atacar a seres queridos. Los fantasmas no pueden postergar tareas de esta magnitud con Fuerza de Voluntad. Deben obedecer.

•••• Embrujo

Embrujo ata a un fantasma invocado a un lugar en particular, o, en casos extremos, a un objeto. El wraith no puede abandonar el área a la que lo ha vinculado el necromante sin arriesgarse a ser destruido.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre mientras esté en el lugar a embrujar o tocando la prisión prevista. Entonces debe atraer al fantasma a su presencia. Aunque Invocar Alma es un método rápido y fiable, el vampiro puede usar el que prefiera. Entonces el jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad temporal del objetivo, con un mínimo de 4 si éste se resiste; si no es así, la dificultad es 4). La dificultad aumenta en uno si el vampiro quiere atar al fantasma a un objeto. Como de costumbre, la dificultad se reduce en uno si el necromante tiene una parte del cadáver del fantasma además de conocer su nombre (dificultad mínima de 3).

Cada éxito ata al fantasma al lugar u objeto durante una noche. La duración se extiende a una semana si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, o a un año y un día a cambio de un punto de Fuerza de Voluntad permanente. Si el wraith intenta abandonar el área embrujada, tiene que hacer una tirada extendida de Fuerza de Voluntad (dificultad 9, hay que acumular cuatro éxitos durante una única escena) o sufrirá un nivel de daño agravado por cada tirada. Si el espíritu se queda sin niveles de Salud es arrojado a las profundidades del Inframundo para enfrentarse a la destrucción.

••••• Tormento

Es mediante el uso de este Poder los necromantes poderosos convencen a los fantasmas que atan de que se porten bien… o si no... Tormento permite al vampiro atacar a un wraith como si estuviese en las tierras de los muertos, causando daño a la forma ectoplásmica del espíritu. Sin embargo, el vampiro permanece en el mundo real, por lo que él no puede ser atacado a su vez.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal del espíritu) e intenta golpear al wraith. Cada éxito le inflige un nivel de daño letal. Si el fantasma pierde todos sus niveles de Salud, inmediatamente desaparece a través de lo que parece ser un portal hacia algún horrible reino de pesadilla. Los fantasmas "destruidos" de esta manera no pueden volver a aparecer en el mundo real ni cerca de él durante un mes.

Cadáver dentro del Monstruo

Esta Senda aumenta la comprensión necromántica de la forma no-muerta y permite al usuario experimentar en toda su amplitud lo cadavérico como un portal entre la vida y la muerte. Los diferentes niveles de poder de la Senda permiten al necromante dotar a otro vampiro de algunas de las características de los cadáveres y aumentar o disminuir esas características.

• Máscara de Muerte

El personaje que posea esta habilidad puede asumir el aspecto de la muerte o imponerle esa apariencia a otro vampiro. La carne de la víctima se vuelve pálida y delgada (si no era ya así) y la piel se tensa sobre los huesos. Esta habilidad puede ser muy útil ya que permite esconderse a simple vista en una tumba o cripta en cualquier momento (aunque el personaje sigue siendo tan vulnerable a la luz solar y el fuego como siempre). Cuando un necromante usa este Poder sobre otro Vástago, la víctima muestra el mismo aspecto cadavérico. En ese sentido se podría decir que la habilidad funciona como una maldición menor.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre para que el personaje adopte el aspecto descrito. Quienes sean afectados por Máscara de Muerte pierden dos puntos en Destreza y Apariencia (hasta un mínimo de 1 en Destreza y 0 en Apariencia) mientras dure el Poder. El jugador también obtiene dos dados para su reserva de Intimidación en el caso de que desee aterrorizar a algún espectador. Además, si el personaje permanece completamente quieto, un observador tiene que sacar cinco éxitos en una tirada de Percepción + Medicina (dificultad 7) para lograr distinguir al personaje de un cadáver normal. El jugador no necesita tirar nada para que el personaje deje de moverse completamente, pues los vampiros no tienen funciones fisiológicas autónomas.

¿Dónde está Mortis?

Algunos Clanes y Líneas de Sangre desaparecidos como los Capadocios y las Lamias tenían acceso a una antigua Disciplina conocida como Mortis. Algunos Vástagos eruditos sostienen que Mortis y Necromancia son Disciplinas diferentes, pero para simplificar las tres Sendas de Mortis que se presentan en este libro vienen enumeradas como Sendas de Necromancia. Los Capadocios (ver pág. 418) se especializaban o bien en Cadáver dentro del Monstruo o en Podredumbre de la Tumba, mientras que las Lamias (ver pág. 422) generalmente escogían la Senda de los Cuatro Humores como Senda Primaria. Se rumorea que los Heraldos de las Calaveras (ver pág. 398) del Sabbat han recuperado Cadáver dentro del Monstruo y Podredumbre de la Tumba, tratándolas colectivamente como la "Senda Mortuus", pero aun así tienden a imitar a los necromantes modernos y escoger la Senda del Sepulcro como Senda Primaria antes de aprender Podredumbre de la Tumba o El Cadáver dentro del Monstruo.

Si el usuario inflige Máscara de Muerte sobre otro vampiro, debe gastar un punto de Sangre, tocar al objetivo y hacer una tirada de Resistencia + Medicina (dificultad igual a la Resistencia del blanco +3). Máscara de Muerte dura hasta la siguiente puesta de Sol a menos que el personaje que la creó desee interrumpir antes sus efectos.

•• Frío de la Tumba

Los muertos no sienten dolor, aunque la mayor parte de los no-muertos sí lo hagan. Mediante este Poder el personaje puede adoptar temporalmente el aspecto impasible de los muertos para protegerse del daño físico y emocional. Cuando adopta Frío de la Tumba, la piel del vampiro se enfría anormalmente. Cuando habla, su aliento se condensa incluso en aire caliente; quienes tienen sentidos excepcionales incluso pueden ver un matiz rojo en el mismo.

Este Poder produce una sensación letárgica en el personaje como la que un mortal podría sentir bajo la influencia de una enfermedad moderadamente desagradable. Se le hace difícil obligarse a actuar y muy pocas cosas parecen lo suficientemente importantes como para preocuparse por ellas. Después de todo, un cadáver no tiene preocupaciones.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante lo que queda de escena, el personaje no sufre penalizaciones por heridas y el jugador obtiene un dado adicional para las reservas que tengan que ver con resistir la manipulación emocional, como Manipulación o Empatía. Sin embargo, el jugador también pierde un dado de sus reservas de dados a la hora de manipular a otros emocionalmente. El personaje resulta odioso a aquéllos con quienes interactúa, que reaccionan con incomodidad. Frío de la Tumba no protege al personaje de los estragos de la Bestia. Puede que sea emocionalmente frío en la superficie, pero si alguien lo provoca y consigue que se enfade lo suficiente, sigue estando sujeto al Frenesí de forma normal.

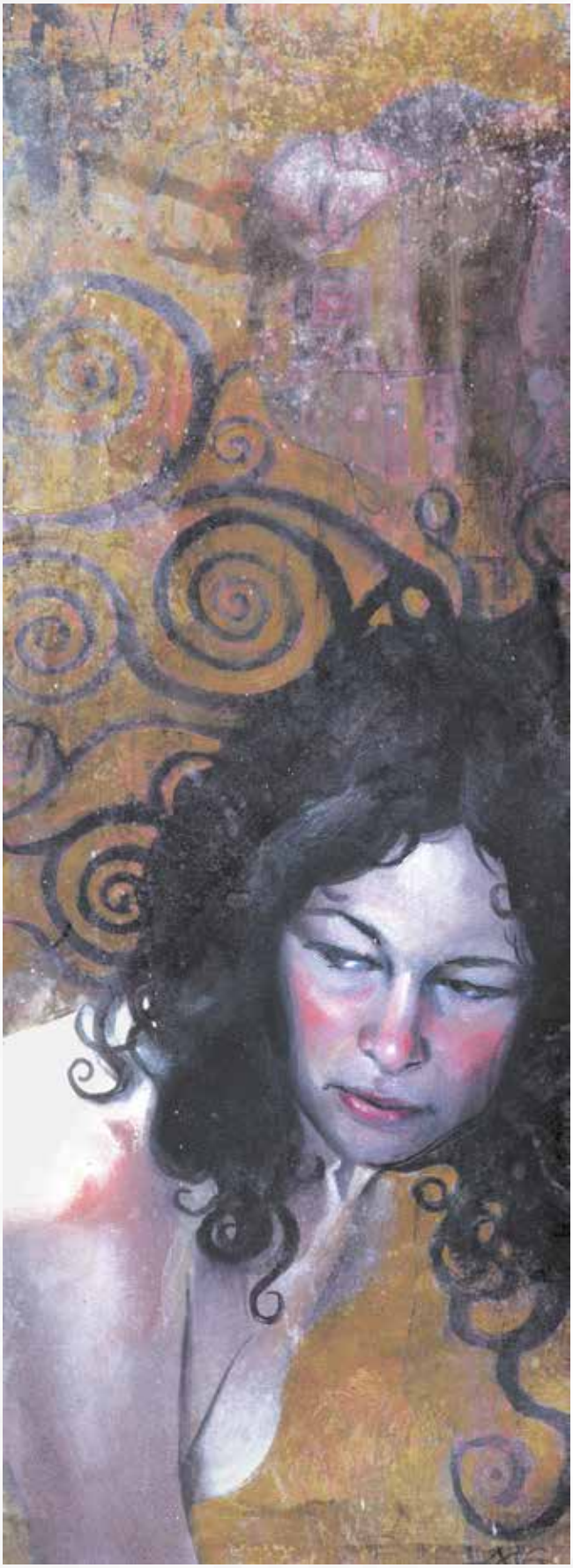
••• Maldición de la Vida

Maldición de la Vida impone a los no-muertos algunas de las características indeseables de la vida, arrebatándoles su naturaleza cadavérica y creando una ficción de vida que les recuerda lo peor de estar vivos. Los objetivos de este Poder sufren sólo los aspectos desagradables de la vida, seleccionados de la memoria del usuario de la Disciplina. Esto puede incluir el hambre y la sed cotidianos, el sudor y otras excreciones, la necesidad de orinar y defecar, una disminución de la agudeza sensorial y una vulnerabilidad excepcional a ataques que el personaje podría despreciar habitualmente.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 8) para afectar a un blanco que esté en línea de visión y no más lejos de 20 metros o yardas del personaje. Si la tirada tiene éxito, el objetivo sufre las debilidades de los vivos sin obtener ningún beneficio de ese estado. Por ejemplo, no se vuelve inmune a la luz del Sol o a los objetos sagrados. Sin embargo, las necesidades corrientes lo distraen en gran medida, dando como resultado una penalización de +2 a todas las dificultades. Puede ignorar esas distracciones a un coste de un punto de Fuerza de Voluntad por escena. Además la víctima no puede gastar puntos de Sangre para elevar sus Atributos Físicos mientras el Poder tenga efecto; la Fuerza de Voluntad no puede eliminar este problema. El Poder dura hasta la siguiente puesta de Sol.

•••• Don del Cadáver

Este Poder, uno de los más potentes de la Senda del Cadáver dentro del Monstruo, permite a un necromante superar la mayor parte de las debilidades inherentes a su raza durante un corto período de tiempo. Un cuerpo muerto, después de todo, no es especialmente sensible a la luz solar, los objetos sagrados, el Frenesí o las estacas que atraviesan el corazón, y lo mismo le sucede al vampiro que usa Don del Cadáver. Como ocurre con Frío de la Tumba, más arriba, el personaje adopta un aspecto más



cadavérico. Normalmente dura menos de un minuto, pero ese tiempo puede ser suficiente para que un vampiro cargue a través de un edificio en llamas sin temer al Frenesí o a la muerte instantánea.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). Por cada éxito, el personaje puede pasar un turno en un estado más parecido al de un cadáver animado que al de un vampiro. Los artefactos y el suelo sagrados no tienen ningún efecto, y el personaje es inmune al Frenesí y al Rötschreck. La luz del Sol sólo causa daño contundente, y únicamente sobre la piel desnuda expuesta en un día claro. Una estaca a través del corazón no entraña más peligro que una cuchillada en el bazo y el fuego sólo causa daño como se lo haría a un mortal, provocando daño letal en vez de agravado.

Si el personaje interrumpiese la duración del Poder estando expuesto a alguna de las causas de daño mencionadas anteriormente, inmediatamente sufre el efecto completo de las mismas. Si está estacado, quedará inmovilizado; si está en llamas o cerca de ellas, comienza a sufrir el daño que le corresponde a un Cainita y debe tirar inmediatamente para resistir el Rötschreck.

••••• Don de la Vida

Mediante el Don de la Vida el personaje puede experimentar los mejores y más positivos aspectos de estar vivo. La incontenible Ansia de sangre se calma temporalmente, permitiendo al personaje consumir y disfrutar la comida y la bebida. También puede disfrutar del sexo si lo desea y el Sol no lo quema. Sin embargo, el Don de la Vida tiene un oscuro y terrible coste. Su uso casi con seguridad producirá la muerte de un mortal, dado que el vampiro ha de gastar una enorme cantidad de Vitae para emplearlo. El efecto de la Disciplina se mantiene hasta la medianoche posterior al momento en el que el personaje usa el Poder, así que lo más conveniente es usarlo justo después de medianoche.

Sistema: El jugador gasta 12 puntos de Sangre, quemando tanta Sangre como sea posible cada turno hasta llegar a ese punto. Entonces tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 6), siendo necesario sólo un éxito para que el Poder funcione. Un fracaso tiene efectos catastróficos. El personaje podría morir instantáneamente o Abrazar a su víctima sin darse cuenta. Si se tarda más de un turno en gastar toda la Sangre necesaria para hacer efectiva la habilidad, no tiene efecto hasta que no se han gastado los 12 puntos. Sin embargo, los puntos han de gastarse de forma continuada: el vampiro no puede quemar cinco, salir corriendo, alimentarse y quemar siete puntos más un hora más tarde. Lo que sí es posible es alimentarse mientras se activa el Poder, pudiendo quemar un punto de Sangre mientras se toman tres. Dado que pocos Vástagos por encima de la Séptima Generación pueden gas-

tar fácilmente tal cantidad de Sangre, la manera más eficiente de activar el Poder es tener un humano cerca que pueda ser sacrificado para sustentar la transformación.

Después del cambio el personaje adopta muchas características de los seres humanos ordinarios. Es en gran medida inmune a los efectos abrasadores del Sol (las dificultades de absorber el daño por luz solar con Fortaleza se dividen por dos y no recibe daño si está suficientemente cubierto), y puede experimentar y disfrutar muchas de las cosas buenas de la vida humana. Además, aún retiene algunas de las ventajas del vampirismo. Las habilidades de Fortaleza y Auspex se mantienen si es que tiene alguna de esas dos Disciplinas, y el Narrador puede permitir que conserve también otras si lo considera dramáticamente apropiado. También tiene las ventajas de los vampiros a la hora de absorber daño contundente. Sin embargo, sigue siendo vulnerable a los objetos sagrados, la fe humana y a ser estacado. Su Sangre sigue siendo Vitae, no sangre humana. El Narrador puede decidir que el uso de esta habilidad (que crea una farsa de vida humana) interfiere con el avance del personaje en su Senda de Iluminación.

El vampiro no es más vulnerable al fuego que cualquier mortal mientras esté en este estado de semivida, pero sí que de alguna manera sigue teniendo que lidiar con la Bestia. Las dificultades para resistir el Frenesí y el Rötschreck se dividen por dos (redondeando hacia arriba). Puede permanecer activo durante el día sin límites a las reservas de dados que dependan de su Humanidad o Senda, aunque sin duda estará cansado en los períodos diurnos, dado que no es su horario habitual de actividad.

La Bestia se cobra una peligrosa venganza cuando el día de "vida" se acaba. Aunque su influencia queda reprimida en gran parte durante la duración del Poder, durante las siguientes siete noches la Bestia avasalla al vampiro, ya que todas las dificultades de resistir el Frenesí se incrementan en tres. Un necromante inteligente se esconderá en un sitio apartado durante ese período pero, dependiendo de su moralidad y su temperamento, el mismo aislamiento forzoso lo puede llevar al Frenesí.

Senda de las Cenizas

La Senda de las Cenizas permite a los necromantes espiar las tierras de los muertos e incluso interactuar con algunas cosas allí. De las Sendas de Necromancia, la de las Cenizas es la más peligrosa de aprender, pues muchos de sus usos hacen al necromante más vulnerable frente a los wraiths.

• Visión del Manto

Visión del Manto permite al necromante ver a través del Manto, la barrera mística que separa el mundo de los vivos del Inframundo. Usando este Poder, el vampiro puede divisar edificios y objetos fantasmales, el paisaje de las llamadas Tierras de la Sombras e incluso a los propios espíritus. Sin embargo, un wraith atento puede darse cuenta de repente de que un vampiro lo mira directamente, lo que puede traer consecuencias desagradables.

Sistema: Una simple tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 7) permite al necromante usar Visión del Manto. El efecto dura una escena.

•• Lenguas sin Vida

Mientras que Visión del Manto sirve al necromante para ver a los fantasmas, con Lenguas sin Vida puede conversar con ellos sin esfuerzo. Una vez se usa Lenguas sin vida, el vampiro puede mantener una conversación con los habitantes del Inframundo fantasmal sin gasto de Sangre y sin que los wraiths tengan que hacer esfuerzo alguno.

Sistema: Para el uso de Lenguas sin Vida se requiere una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6) y el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad.

••• Mano Muerta

Similar al Poder Tormento de la Senda del Sepulcro, Mano Muerta permite al necromante extender su presencia física hasta el otro lado del Manto e interactuar con objetos fantasmales como si estuvieran en el mundo real. Los fantasmas se vuelven sólidos para los necromantes que estén usando este Poder y se los puede atacar. Además, el necromante puede agarrar objetos fantasmales, escalar por elementos arquitectónicos fantasmales (dando a los espectadores del mundo real la impresión de que está trepando por el aire), y, en general, existir en ambos mundos a la vez. Por otro lado, un necromante que use Mano Muerta es perfectamente sólido para los residentes del Inframundo, incluyendo a los que puedan sentir hostilidad hacia él.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y pasa una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) para activar Mano Muerta durante una escena. Por cada escena adicional que el vampiro quiera pasar en contacto con el Inframundo debe gastar un punto de Sangre.

•••• Ex Nihilo

Ex Nihilo permite al necromante entrar físicamente en el Inframundo. Mientras esté en las tierras de los muertos, el vampiro es un fantasma particularmente sólido. Sigue teniendo el número habitual de niveles de Salud, pero sólo puede ser herido por cosas que causen daño agravado a los fantasmas (armas forjadas a partir de almas, ciertos Poderes fantasmales, etc). Un vampiro que esté físicamente en el Inframundo puede permanecer incorpóreo durante un número de turnos igual a su puntuación de Resistencia y atravesar objetos en el mundo real (lo que causa un nivel de daño). Por otra

parte, los vampiros arrostran en el Inframundo todos los peligros que conlleva el mismo, incluido el de la destrucción definitiva. Un vampiro que muera en el reino de los muertos está perdido para siempre, fuera incluso del alcance de otros necromantes.

Sistema: Usar Ex Nihilo se cobra un alto precio sobre el necromante. Para activar el Poder, el vampiro debe dibujar un portal con tiza o sangre sobre cualquier superficie disponible (el vampiro puede dibujar los portales dedicados a este propósito con antelación). El jugador gasta entonces dos puntos de Fuerza de Voluntad y otros dos de Sangre antes de hacer una tirada de Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) cuando el vampiro intenta abrir la puerta de tiza físicamente. Si la tirada tiene éxito, la puerta se abre y el vampiro entra en el Inframundo.

Cuando el vampiro desee volver al mundo real solamente tendrá que concentrarse (y el jugador deberá gastar otro punto de Fuerza de Voluntad y tirar Resistencia + Ocultismo (dificultad 6). A discreción del Narrador, un vampiro que se haya sumergido demasiado profundamente en el Inframundo podría tener que viajar a un lugar cercano a las tierras de los vivos para poder pasar al otro lado. Los vampiros que se adentren demasiado en las tierras de los muertos podrían quedar atrapados allí para siempre.

Los Vástagos no pueden alimentarse en el Inframundo sin el uso de otros Poderes; su único sustento es la Sangre que lleven consigo.

••••• Dominio del Manto

Dominio del Manto ofrece al Vástago la habilidad de manipular el velo que separa el mundo de los vivos y el de los muertos. Al hacer esto, el necromante puede hacer más sencillas las funciones de los wraiths que lo sirven o hacer casi imposible que los fantasmas contacten con el mundo material.

Sistema: Para usar Dominio del Manto el necromante gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y declara si intenta aumentar o disminuir el Manto. El jugador hace entonces una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9. Cada éxito en la tirada sube o baja la dificultad de cruzar el Manto de cualquier manera para todos los wraiths cercanos hasta un máximo de 10 o un mínimo de 3. Después, el Manto vuelve a su estado normal a un ritmo de un punto por hora.

Senda del Cenotafio

Los practicantes de la Senda del Cenotafio se ocupan básicamente de descubrir o forjar enlaces entre el mundo de los vivos y las Tierras de las Sombras. Funciona sobre el principio de que un Vástago, que ya es un cadáver, es un puente antinatural entre los vivos y los muertos, y el necromante puede aprovechar esta circunstancia para encontrar otros vínculos semejantes. Los rudimentos básicos de la Senda del Cenotafio son fáciles de usar una vez el Vástago ha aprendido a armonizarse con esas conexiones. El conocimiento avanzado de la Senda normalmente implica algún ritual breve que sirve para crear conexiones artificiales, ya sea concentrando pasiones desagradables o decretando la unión de este mundo con las Tierras de las Sombras.

• Toque de Muerte

De la misma forma que un necromante puede ejercer control sobre las Tierras de las Sombras, algunos fantasmas pueden actuar sobre el mundo mortal. Mientras que hay expresiones de poder fantasmal que son inconfundibles, como paredes sangrantes o gemidos incorpóreos, algunas habilidades fantasmales producen efectos sutiles que no son fáciles de reconocer. Un necromante sensible al residuo de los muertos, sin embargo, puede sentir si un objeto ha sido tocado por un fantasma o percibir el paso reciente de un wraith.

Sistema: El necromante sólo ha de tocar a la persona o el objeto del que sospecha que está bajo la influencia de un fantasma. El jugador tira Percepción + Consciencia (dificultad 6). Si tiene éxito, el necromante puede determinar si un fantasma ha usado cualquier clase de Poder sobre el objetivo, o incluso si ha pasado cerca del mismo, durante el período de tiempo detallado a continuación.

Éxitos	Resultado
1 éxito	El turno anterior; detecta el uso de Poderes fantasmales.
2 éxitos	Hace tres turnos; detecta el uso de Poderes fantasmales.
3 éxitos	Hace una hora; detecta el toque de un fantasma y el uso de Poderes fantasmales.
4 éxitos	El día anterior; detecta el toque de un fantasma y el uso de Poderes fantasmales.
5 éxitos	Hace una semana; detecta el paso de fantasmas por las cercanías, el toque de un fantasma y el uso de Poderes fantasmales.

Si obtiene un fallo, el necromante no recibe impresiones. Un fracaso aporta información engañosa (un objeto puede parecer teñido de poder fantasmal y no estarlo, o al contrario). Si el necromante tuviera éxito en la detección al tocar un objeto o a una persona que esté poseída por un fantasma, se dará cuenta inmediatamente de que éste aún está dentro. La impresión obtenida en tal caso es suficiente como para contar como una imagen del espíritu a efectos de usar Poderes de la Senda del Sepulcro, de manera que el Vástago sería capaz, por ejemplo, de ordenar inmediatamente al fantasma que abandone el cuerpo de la persona que posee.

•• Revelar las Catene

Las coacciones necrománticas funcionan de forma mucho más efectiva cuando el invocador usa un objeto que es importante para el fantasma en cuestión. Estos Grilletes atan a los muertos a las tierras de los vivos mediante el recuerdo de su relevancia (el sillón favorito para relajarse, una obra de arte horrible endilgada por parientes odiosos u otros objetos que evoquen emociones intensas). Muchos necromantes pueden detectar estas *catene* mediante el uso de rituales (ver Grillete Desenterrado, pág. 183). Sin embargo, con este Poder el necromante puede identificar un Grillete con sólo una breve manipulación. El Vástago sólo ha de pasar la mano sobre el objeto y concentrarse en él. Rápidamente recibe una impresión de la importancia del objeto (o persona) para los wraiths, si tiene alguna; si el necromante conoce al wraith (o wraiths), inmediatamente reconoce el objeto como un Grillete de ese fantasma (o de esos fantasmas). La identificación con éxito del wraith relacionado con el objeto no es excluyente, o sea, si el vampiro es capaz de determinar que un objeto es importante para un wraith, también es capaz de determinar si hay otros fantasmas atados a él, aunque debe usar el Poder otra vez para averiguar sus identidades.

Muchos necromantes usan este Poder sobre objetos previamente identificados con Toque de Muerte para discernir si lo que el fantasma ha estado haciendo es tratar de sintonizarse con un Grillete o simplemente jugar con el mundo de los vivos.

Sistema: El necromante sostiene y examina el objetivo durante al menos tres turnos. Si se trata de un objeto, esto quiere decir que lo gira en las manos, pasando los dedos por todo lo largo del mismo, o lo inspecciona de otra manera. Con una persona podría hacer falta una exploración más… invasiva. El jugador gasta un punto de Sangre y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 7). Si tiene éxito, el Vástago averigua si el objeto tiene alguna importancia para algún fantasma, y si obtiene tres éxitos o más, la identidad de al menos uno de dichos fantasmas (lo que le permite al Vástago usar la Senda del Sepulcro sobre ese espíritu, si lo desea). Si el necromante ya conoce a alguno de los fantasmas implicados, junto con el vínculo se revela su identidad. De esa forma, si el necromante ya conoce a un espíritu lo suficientemente bien como para invocarlo y controlarlo con otros Poderes, la identificación de un objeto como Grillete también dice si ese objeto está unido a ese fantasma, además de cualquier otra información que se obtenga.

Si se obtiene un fracaso, el necromante no puede tener éxito nunca más al usar este Poder sobre el objeto en cuestión.

••• Caminar sobre la Tumba

La capacidad de percepción adicional que obtiene el necromante con la Senda del Cenotafio le permite encontrar lugares en los que las Tierras de las Sombras y el mundo de los vivos se aproximan. A menudo el necromante siente un escalofrío o estremecimiento cuando entra en una zona en la que el Inframundo está cerca del mundo de los vivos. Con práctica, el vampiro puede decir con exactitud dónde están esos lugares.

Los necromantes experimentados observan que ciertas localizaciones son susceptibles a la influencia de los fantasmas; estas áreas embrujadas suelen convertirse en una especie de morada para ellos. Así, un vampiro experto puede encontrar lugares en los que los muertos tienden a congregarse, lo que es ideal para atraparlos con otros Poderes de Necromancia.

Sistema: El jugador simplemente declara que desea sentir el Manto en la zona y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). El éxito revela si la localización está muy armonizada con las Tierras de las Sombras, está en torno a la media (no especialmente cerca del mundo de los muertos), o muy apartada del reino de la muerte. Un fallo al intentar usar el Poder no tiene mayores consecuencias, aunque sólo se puede hacer un intento por escena (de manera que el necromante tiene que, o bien esperar un tiempo, o desplazarse a otra zona para volver a usar Caminar sobre la Tumba). Con un fracaso, el necromante queda aturdido e inactivo durante un turno completo y pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad debido a los escalofríos y a la sensación de completa desesperación que lo asaltan.

Con tres o más éxitos, el necromante puede determinar si la fuerza del Manto en la zona ha sido alterada artificialmente.

•••• Toque de Difuntos

No todos los que mueren llegan a convertirse en fantasmas, a muchos les falta la determinación necesaria para no dejarse ir tras la muerte o simplemente no tienen ninguna razón de peso que los impulse a quedarse. Normalmente ni siquiera los necromantes tienen forma de distinguir a aquéllos que podrían convertirse en fantasmas de todos los que completan el tránsito hacia cualquiera que sea la recompensa que les aguarda. Con el tiempo, sin embargo, un necromante puede volverse sensible a la sacudida que se produce cuando un alma escapa de un cuerpo para después vagar a la espera de algo, esclavizada por sus deseos. El peso de su desesperación es como un tirón tangible, y algunos necromantes saborean esa emoción incluso mientras se dejan guiar por la sensación para encontrar al nuevo espectro.

Por supuesto, llegar a encontrar al nuevo fantasma puede ser problemático. Puede que el Vástago necesite alguna forma de ver a través del Manto o puede que tenga que enviar a otros espíritus en busca del desgraciado, especialmente si debido a un gran accidente o matanza hay demasiados cuerpos como para que el necromante pueda distinguir fácilmente entre ellos sin tener que probar nombres al azar.

Sistema: Siempre que alguien muera y se convierta en un fantasma en un radio de un kilómetro o media milla en torno al necromante, éste automáticamente siente la defunción (aunque este Poder está permanentemente activo muchos eligen ignorarlo cuando no están buscando un fantasma activamente). El Poder no localiza automáticamente ni identifica al nuevo fantasma, pero el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 7) para que el necromante obtenga una vaga sensación de en qué dirección se encuentra el nuevo espíritu y a qué distancia. Con un éxito, el Vástago puede sentir un tirón vago en una dirección genérica; con tres éxitos, el necromante puede percibir la dirección y estimar la distancia con un error de hasta medio kilómetro o un cuarto de milla. Con cinco éxitos, el necromante siente inmediatamente dónde está localizado el nuevo fantasma con un error máximo de 30 cm o un pie. Un fallo no produce ninguna penalización, pero con un fracaso el necromante se apresurará en la dirección equivocada.

El Narrador puede establecer que ciertas perturbaciones del Inframundo, interferencias mágicas u otros fenómenos similares nublan esta sensación, simplemente para evitar sobrecargar la crónica con constantes cacerías de fantasmas y tiradas de dados.

••••• Atadura Efímera

Los necromantes más poderosos aprenden no sólo a sentir los vínculos entre la vida y la muerte, sino a forjar esos vínculos por ellos mismos. Quien domina Atadura Efímera puede convertir un objeto o persona que de otra manera serían comunes en un almacén para su propia energía necromántica. La maldición de la no-muerte transforma al objetivo en una especie de conexión entre lo vivo y lo muerto. El necromante unta con su Sangre el objeto en cuestión, el cual absorbe la Vitae místicamente y, al hacerlo, se convierte en un recipiente en el que anclar a un espíritu.

Sistema: El necromante ha de recubrir un objeto con su Sangre (por valor de un punto de Sangre); si se trata de una persona, entonces ésta debe ingerir la Vitae. El jugador borra el punto de Sangre, invierte un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Si tiene éxito, el objeto se convierte en un Grillete temporal para un wraith. Si el Vástago ya conoce el nombre del espíritu o tiene una impresión psíquica profunda de él, el objeto funciona como Grillete a cualquier distancia, afectando incluso a fantasmas que normalmente no se acercan al mundo de los vivos (suponiendo que el fantasma siga existiendo). Si no es así, el necromante ha de ser capaz de ver o sentir al fantasma (con Testigo de la Muerte, Visión del Manto o métodos similares).

Un Grillete creado artificialmente de esta manera funciona a todos los efectos necrománticos y fantasmales como un Grillete normal: puede ser detectado con otros Poderes de Necromancia, el vampiro obtiene una bonificación a la Necromancia empleada contra el espíritu al que está ligado, y, por otro lado, para el fantasma es más fácil ejercer sus Poderes sobre el objetivo (de forma que el vampiro puede convertir a un confiado Ghoul en un consorte para un wraith familiarizado con la posesión...) El fantasma puede sumergirse en el Grillete para curarse; también al contrario, si el Grillete es destruido, el wraith queda desterrado a alguna región inaccesible del Inframundo para quizá no regresar nunca.

Un Grillete creado mediante Atadura Efímera dura una noche por éxito obtenido. El gasto de un punto de Fuerza de Voluntad adicional aumenta la duración a una semana, mientras que invertir un punto de Fuerza de Voluntad permanente extiende la duración a un año y un día.

Fracasar al usar este Poder no causa solamente un fallo, sino que hace que el fantasma se dé cuenta inmediatamente de lo que pretendía hacer el necromante. La mayor parte de los fantasmas no se toman a la ligera que un Vástago cualquiera trate de ponerles cadenas artificiales.

Senda de los Cuatro Humores

Filosóficamente, los cuatro humores representan diferentes cualidades ordenadas respecto a dos ejes: frío y caliente, y seco y húmedo. La sangre es caliente y húmeda, la flema fría y húmeda, la bilis es caliente y seca, y la bilis negra es fría y seca. Históricamente, cuando un mortal estaba indispuesto o enfermo se decía que sus humores estaban desequilibrados; un filósofo o galeno sería el encargado de curarlo reequilibrando los humores. Los viejos necromantes creían que los cuatro humores se mantenían en una estasis mística en sus cuerpos no-muertos, y que podían acceder a todos ellos en lugar de servirse sólo de la Sangre en su forma de Vitae como hacían los demás vampiros.

Esta anticuada Senda se consideraba básicamente un secreto de la Línea de Sangre de las Lamias, y de hecho muy pocos necromantes la han aprendido sin el tutelaje de una de ellas. Desde su desaparición, los Antiguos necromantes han buscado por todas partes (tanto en este mundo como en el otro) las claves de su existencia.

• Susurrarle al Alma

El necromante que posee esta habilidad puede dejar escapar un poco de su propio humor bilioso no-muerto mientras habla con otro ser (sea mortal o Vástago). El maligno vapor se introduce en el oído del objetivo y sus susurros suscitan pesadillas durante todo el día y toda la noche. El sujeto tiene problemas para dormir, y se vuelve irritable y despistado cuando está despierto.

Sistema: El personaje ha de susurrarle al objetivo su nombre al oído (aquél por el que lo conozca). La víctima tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si la tirada falla, la víctima sufre de pesadillas y escucha balbuceos enloquecidos y perversos cuando está despierto durante un número de días igual a la puntuación en Manipulación del necromante. La víctima pierde un dado en todas sus reservas mientras dure el efecto. Además, a discreción del Narrador la dificultad de resistir el Rötschreck podría incrementarse en uno.

•• Beso de la Madre Oscura

Cuando el necromante se sirve de Beso de la Madre Oscura mezcla su Vitae con bilis negra convirtiéndola en un pernicioso veneno. El necromante hace que se forme en su boca como en su momento se formaba la saliva. El sabor de la Vitae es agrio y amargo, como si se hubiera quemado. Una vez que el necromante se ha recubierto los labios y los dientes con ella, su mordisco es capaz de causar daños tremendos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre; activar el Poder es una acción refleja, pero debe hacerse antes de atacar con un mordisco. Si se acierta con el ataque, el daño agravado infligido en un único mordisco se dobla antes de calcular la absorción. Este Poder no afecta a la capacidad del personaje de extraer sangre del objetivo, ni aumenta el daño causado por la pérdida de sangre. El mordisco del necromante retiene su potencia hasta que tenga éxito en un ataque o hasta que pase un turno limpiándose la Sangre oscura de la boca.

••• Humores Oscuros

El vampiro puede exudar un humor determinado que recubre su piel y que causa que cualquiera que lo toque experimente la forma más intensa de emoción asociada a ese humor. Después de que el necromante use este Poder, generalmente siente la sensación contraria a la que transmitiría el humor: usar Sangre lo deja deprimido y pesimista; usar bilis amarilla lo calma y apacigua; usar la bilis negra lo hace sentirse optimista; usar flema lo deja excitado y enfadado.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre. El necromante elige qué humor desea excretar. Éste puede recubrir la piel (en cuyo caso lo que hace que el humor tenga efecto es tocar la piel de la víctima) o se puede añadir a una bebida (o a la Vitae) como se haría con un veneno. La víctima debe hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8) para resistir los efectos del humor:

• *Flema:* El objetivo se vuelve letárgico; todas las reservas de dados se reducen en dos por lo que queda de escena.

• *Sangre (Vitae):* El objetivo tiene tendencia a sangrar excesivamente, así que cualquier herida letal o agravada que sufra producirá un nivel de Salud adicional de daño en el turno posterior al del daño original. La Vitae alterada con Humores Oscuros no sirve para convertir a un humano en Ghoul ni para iniciar un Vínculo de Sangre.

• *Bilis Negra:* El objetivo sufre un número de niveles de Salud de daño igual a la Resistencia del necromante. Este daño se considera letal y puede ser absorbido (si la víctima normalmente es capaz de absorber ese tipo de daño), aunque la armadura no protege del mismo.

• *Bilis Amarilla:* El objetivo se pone melancólico y se ve acosado por visiones de muerte. No puede gastar puntos de Fuerza de Voluntad durante el resto de la escena y todas las tiradas de Fuerza de Voluntad tienen un +2 a la dificultad.

•••• Aferrar el Manto

La sangre, el humor sanguíneo, era considerada caliente y húmeda por los filósofos. La sangre procedente de un cadáver frío se ha transmutado en una sustancia muerta, la encarnación fría de un elemento cálido y húmedo. Esta transformación de lo vivo en muerto tiene gran poder; el necromante sabe cómo infundir su propio ser con la sangre de un cadáver frío y transformarse en algo que no es completamente vampírico. En vez de eso, el necromante se acerca a ser un cadáver animado de hecho además de serlo de nombre. Se vuelve distante y frío, como si estuviera poseído por el mismísimo espíritu de la Muerte; tiene que esforzarse para poder centrar su atención en el mundo físico.

Sistema: El personaje debe beber cinco puntos de Sangre de un cadáver frío (uno que lleve muerto más de 24 horas pero habitualmente menos tres días) e inmediatamente gastarlos. Llevará al menos dos turnos ingerir la sangre, el Poder no se activa hasta que no se han gastado todos los puntos de Sangre. Por ejemplo, si el personaje es de la Duodécima Generación, se necesitan al menos siete turnos para activar Aferrar el Manto (dos para consumir la sangre y cinco para gastarla).

Después de activar el Poder y durante el resto de la escena, el necromante obtiene varios beneficios. Primero, recibe dos dados adicionales de absorción que pueden emplearse contra cualquier tipo de daño, incluso aunque el personaje no tenga Fortaleza. Segundo, desarrolla un sentido místico que le indica el grado de conexión con la muerte que tienen quienes se encuentran en la zona,

es decir, si tienen buena o mala salud, si sufren enfermedades, son no-muertos, Ghouls o mortales. Por último, con una tirada de Manipulación + Ocultismo es capaz de hablar con los fantasmas sin trabas. La dificultad de esta tirada depende de cuán vinculado esté el lugar con la muerte; para un cementerio la dificultad sería 5, mientras que para un apartamento acogedor sería 7. Sin embargo, esta habilidad vuelve al necromante mucho más susceptible a los efectos de los Poderes que usan los fantasmas, lo que significa que debe actuar con precaución.

••••• Hálito Negro

El necromante que haya llegado a dominar esta Senda puede emplear la bilis negra no-muerta que se encona en el fondo de su ser; atrae esa melancolía a sus pulmones y hace que se mezcle con el aire que expulsa. Entonces exhala una niebla oscura, haciendo que se trague a quienes están cerca. El necromante se siente extrañamente exaltado y optimista tras el uso del Poder, dado que ha expulsado al exterior parte de su esencia más depresiva; quienes quedan atrapados en los vapores se sienten perdidos y desesperados.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y otro de Sangre y tira Resistencia + Atletismo (dificultad 7). Hálito Negro hace que el personaje exhale una oscura nube de vapor que tiene cinco metros o yardas de diámetro por éxito obtenido. Quienes se ven atrapados en la niebla pueden intentar una tirada de Destreza + Atletismo para escapar si tienen una acción disponible; si no, son avasallados por la depresión hasta el punto de ser empujados al suicidio. Quienes no consiguen evitar la niebla deben tirar inmediatamente Fuerza de Voluntad (dificultad 8 para mortales, 7 para seres sobrenaturales) y sacar más éxitos que el invocador. Los mortales que fallen intentan suicidarse activamente en el turno siguiente. No se dedican a probar métodos absurdos como rezar para que les caiga un rayo o aguantar la respiración, usan la manera de matarse más efectiva que tengan a su alcance. Si se impide el suicidio, lo volverán a intentar en cuanto se presente la primera oportunidad. El impulso se mantiene durante toda la escena, además el Narrador podría imponer recaídas durante el día siguiente aproximadamente. Quienes pasan la tirada de Fuerza de Voluntad, sean mortales o Vástagos, quedan igualmente embrujados por la perspectiva de la muerte y pierden dos dados de todas sus reservas durante lo que queda de escena.

Los Vástagos que fallan la tirada de Fuerza de Voluntad no intentan suicidarse; dado que ya están muertos, la maligna influencia de los humores no-muertos no tiene tanto efecto sobre ellos. En vez de eso, el vampiro afectado se sume en el Letargo. La duración del mismo se determina según la Humanidad o la Senda del vampiro, como si hubiera sido causado por heridas letales.

Senda del Osario

El campo de acción principal de la Senda del Osario es el de los cadáveres y los métodos mediante los cuales puede hacerse regresar a las almas muertas al mundo de los vivos temporal o permanentemente.

• Tremens

Tremens permite al necromante hacer que la carne de un cadáver se mueva una vez. Un brazo podría caerse de repente, un cadáver podría sentarse o los ojos muertos abrirse repentinamente. Este tipo de cosas tienden a tener un gran impacto sobre gente que no se espera ver a un pariente difunto darse la vuelta en el ataúd.

Sistema: Para usar Tremens, el necromante gasta un único punto de Sangre y el jugador pasa una tirada de Destreza + Ocultismo (dificultad 6). Cuantos más éxitos se consigan, más compleja será la acción que se pueda ejecutar con el cadáver. Un éxito permite un movimiento instantáneo, como una sacudida, mientras que cinco permiten al vampiro establecer condiciones concretas que de cumplirse harían que el cuerpo se moviera («La próxima vez que alguien entre en la habitación quiero que el cadáver se siente y abra los ojos»). Bajo ninguna circunstancia puede Tremens conseguir que un cadáver ataque o cause daño.

Estadísticas de los Zombis

Los cadáveres animados por un necromante usando la Senda del Osario tienen Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4, Pelea 2 y siempre actúan los últimos cada turno (a menos que se den otras circunstancias excepcionales). No tienen puntos de Fuerza de Voluntad para gastar, pero resisten los ataques como si tuvieran puntuaciones de Fuerza de Voluntad de 10. Todas las puntuaciones Sociales y Mentales de un cadáver reanimado son cero, y nunca intentan esquivar. Las reservas de dados de los zombis no se ven afectadas por el daño, salvo el que es causado por el fuego o las garras y los dientes de criaturas sobrenaturales. La mayor parte de los zombis tiene diez niveles de Salud, pero son incapaces de curar el daño que sufren. No tienen mentes ni personalidades que puedan ser manipuladas, de modo que son inmunes a Poderes como Dominación o Presencia. A menos que se especifique lo contrario, no es posible arrebatarle el control de los mismos al necromante que los invocó.

•• Escobas del Aprendiz

Con Escobas del Aprendiz, el necromante puede hacer que un cuerpo muerto se alce y lleve a cabo una tarea sencilla. Por ejemplo, se puede poner al cadáver a transportar objetos pesados, cavar o sencillamente a arrastrarse de un lado para otro. Los cadáveres animados así no atacan ni se defienden si se les obstaculiza, sino que intentan seguir cumpliendo las instrucciones que recibieron hasta el momento en el que se les incapacite para ello. Por lo general, para destruir un cadáver animado mediante este Poder hay que recurrir al desmembramiento, el fuego o métodos similares.

Sistema: Para animar cuerpos con Escobas del Aprendiz sólo es necesario pasar una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) y gastar tanto un punto de Sangre como uno de Fuerza de Voluntad. El número de cuerpos animados es igual a la cantidad de éxitos obtenidos. El necromante debe establecer entonces cuál es la tarea que desea que lleven a cabo sus zombis. Los cadáveres se ponen a trabajar hasta que acaben el trabajo (momento en el que colapsan) o alguna cosa (incluyendo el tiempo) los destruya.

Los cuerpos animados de esta forma carecen de iniciativa propia y no son capaces de hacer juicios de valor. Responden a las instrucciones literalmente. Así, es posible decirle a un zombi «barre esta habitación cada día hasta que no quede nada de polvo ni telarañas» o bien «transcribe este manuscrito» y esperar un resultado razonable, mientras que una orden de resultado menos predecible como «arregla esta motocicleta» o «investiga este ritual necromántico y anota los resultados» estaría condenada al fracaso.

Los cuerpos animados con este Poder siguen descomponiéndose, si bien lo hacen a un ritmo mucho más lento de lo normal.

••• Hordas Tambaleantes

Lo que se consigue con Hordas Tambaleantes es bastante obvio: cuerpos reanimados con la habilidad de atacar, aunque no lo hagan ni muy bien ni muy rápido. Una vez dispuestos mediante este Poder, los cadáveres esperan, si es necesario durante años, para cumplir la orden que han recibido. Las órdenes pueden ser proteger cierto lugar o simplemente atacar de inmediato, pero serán obedecidas hasta que el último de los monstruos en descomposición sea destruido.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y debe superar con éxito una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 8). Cada éxito permite al vampiro levantar otro cadáver de la tumba, con un coste de un punto de Sangre. Si el jugador no puede o decide no pa-

gar el coste en puntos de Sangre de los zombis a partir de un cierto número, los éxitos de más se pierden. Cada zombi puede obedecer una instrucción simple, como «Quédate aquí y protege este cementerio contra los intrusos» o «¡Mátalos!».

Nota: Si es necesario, los zombis creados con Hordas Tambaleantes esperarán eternamente para cumplir su cometido. Mucho después de que la carne se haya desprendido de sus huesos místicamente animados, los zombis esperarán, esperarán y esperarán, reteniendo la capacidad de cumplir su labor.

•••• Robo de Alma

Este Poder afecta a los vivos, no a los muertos. Lo que hace es convertir temporalmente un alma viviente en una especie de wraith, ya que permite al necromante arrancar un alma de un cuerpo vivo. Un mortal exiliado de su cuerpo mediante este Poder se convierte en un wraith que tiene un único vínculo con el mundo real: su cuerpo vacío.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad con la víctima prevista (dificultad 6). Los éxitos indican el número de horas que el alma ha de pasar fuera de su morada. El cuerpo permanece vivo por sí mismo, pero en estado catatónico.

Este Poder se puede usar para crear anfitriones adecuados para Posesión Demoníaca. No tiene ningún efecto sobre Vástagos u otras criaturas sobrenaturales (excepto Ghouls) hasta que las criaturas estén muertas. En el caso de los vampiros, esto significa la Muerte Definitiva.

••••• Posesión Demoníaca

Posesión Demoníaca permite a un vampiro introducir un alma en un cuerpo muerto desde hace poco. Esto no convierte un cadáver reanimado en algo más que un cadáver reanimado, el cual se descompondrá en el plazo de una semana, pero proporciona a un wraith o a un espíritu que flote libremente (por ejemplo, el de un vampiro que esté usando Proyección Psíquica) 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 de acuerdo en ocuparlo, ya que no se puede obligar a un fantasma o a una forma astral a entrar en un nuevo cascarón. Sin embargo, la mayor parte de los fantasmas estarán encantados de aprovechar la oportunidad. Si el vampiro por cualquier razón quisiera alojar un alma en el cadáver de otro vampiro (antes de que se convierta en cenizas), el necromante tiene que lograr cinco éxitos en una tirada enfrentada contra el propietario original del cuerpo. Si no es así, al intruso se le deniega la entrada.

Nota: El espíritu puede usar cualquier Habilidad física que posea su nuevo hogar de carne (Atletismo, Pelea, Potencia) y cualquier Habilidad mental (Informática, Leyes, Presencia) que poseyese ya antes. No puede usar Habilidades mentales de su nueva forma, ni las físicas de la antigua.

Podredumbre de la Tumba

Esta Senda se deriva de la observación del efecto del tiempo sobre todas las cosas perecederas. La piedra se desmorona y los cadáveres se pudren hasta deshacerse, un proceso que fascinaba infinitamente a los desaparecidos Cainitas conocidos como Capadocios. Efectivamente, para los no-muertos el proceso de la descomposición es una fascinante epidemia que aflige a todo y a todos salvo a ellos. Mediante esta Senda, el adepto a la Necromancia canaliza esa fuerza.

• Destruir la Cáscara

Los Cainitas que matan a sus víctimas en vez de limitarse a alimentarse de ellas a menudo se ven en la necesidad de librarse rápidamente de un cadáver. Aunque hay muchas maneras de asegurarse de que nadie encuentre un cuerpo (echárselo a una manada de perros o atarle un peso y arrojarlo al río), muchos de esos métodos implican algún riesgo para el vampiro y no garantizan el logro del objetivo. Destruir la Cáscara, por el contrario, es infalible. El Poder transforma un cadáver humano en unos 13 kilos (30 libras) de polvo común y corriente con el tamaño y la forma aproximados del cuerpo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre al verter el vampiro su Vitae sobre el cadáver. El jugador tira Inteligencia + Medicina (dificultad 6). Sólo se necesita un éxito para convertir los restos en polvo, aunque el proceso lleva un número de turnos igual a cinco menos el número de éxitos.

•• Rígor Mortis

Uno de los primeros cambios que le sobrevienen a un cuerpo muerto es el la rigidez; se queda tieso como un tabla, congelado en una única pose. Rígor Mortis proporciona al Cainita que se sirve de él la capacidad de llevar a ese estado cuerpos vivos o no-muertos aplicando sólo su voluntad y su conocimiento de las fuerzas de la descomposición. Fuerza a su objetivo a volverse rígido y a perder la capacidad de moverse si no es a costa un enorme esfuerzo de voluntad, al verse traicionado por sus propios músculos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 7). Cada éxito congela al objetivo en el sitio durante un

turno. Un fallo indica simplemente que se pierde el punto de Fuerza de Voluntad, mientras que un fracaso hace que el objetivo se vuelva inmune a cualquier Poder de Podredumbre de la Tumba durante las siguientes 24 horas. Para que esta habilidad pueda funcionar, el objetivo debe estar a la vista y a menos de 25 metros o yardas. A los objetivos congelados se los trata como si hubieran sido estacados (ver pág. 280). El objetivo puede superar el Rígor en su turno pasando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) con al menos dos éxitos. Un fallo le provoca un nivel de daño contundente e implica un turno más desperdiciado y congelado.

••• Marchitar

Marchitar, un Poder que despierta reminiscencias de algunos Poderes de Vicisitud, permite a un vampiro inutilizar un miembro de un oponente. Tanto si el oponente está vivo como si está no-muerto, los músculos se secan, la piel se cae y los huesos se vuelven quebradizos. El objetivo es incapaz de ejercer ninguna fuerza digna de mención con la extremidad tullida. Esta lesión mantiene ocupados a los vampiros más tiempo de lo que la mayor parte de las lesiones suelen hacer, y en mortales es sencillamente incurable.

No es obligatorio usar Marchitar sobre una extremidad, aunque éste sea su uso habitual. También se puede usar para afectar a la cara y al pelo, haciendo que el objetivo parezca mucho más viejo de lo que es. También se puede usar sobre el ojo o el oído del objetivo, matando el sentido en ese órgano (y necesitándose por tanto dos usos para cegarlo o dejarlo sordo). Marchitar no funciona como un Poder de "muerte instantánea" (los necromantes no pueden marchitar órganos internos), pero puede causarle gran variedad de lesiones a un enemigo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. El personaje escoge una extremidad del objetivo y la toca. Si el objetivo está tratando de evitar el contacto, el jugador del personaje que invoca el Poder tira Destreza + Pelea según el sistema habitual para lograr alcanzarlo. Si el personaje consigue tocar el miembro deseado, el objetivo sufre dos heridas agravadas. A menos que el personaje absorba ambas heridas (por ejemplo con Fortaleza) la extremidad en cuestión queda tullida e inútil hasta que se curen los dos niveles de Salud. Los Vástagos se curan de estas heridas como lo hacen con cualquier otro daño agravado (ver pág. 285). Los mortales no pueden recuperarse del daño agravado, así que sufren las heridas durante toda su vida a menos que sanen de sus lesiones por medios sobrenaturales. Un miembro marchito no sigue degenerando, ni siquiera en un mortal. El personaje quedará tullido de por vida, pero la extremidad no se infectará ni se gangrenará.

Los efectos de Marchitar dependen de la extremidad afectada. Un brazo lisiado tiene Fuerza 0, no se beneficia de Potencia y no puede sostener nada que pese más de 200 gramos (media libra). Una pierna lisiada hace imposible que el personaje pueda desplazarse más rápido que con saltitos irregulares o renqueando. El personaje sufre los efectos del Defecto Cojo (ver pág. 482). Un único ojo u oído marchito implica una penalización de +1 a las tiradas Percepción relacionadas. Perder los dos oídos o los dos ojos hace adquirir los Defectos Sordo o Ciego (ver pág. 483 y 484). Tener la lengua paralizada impone los efectos del Defecto Mudo (ver pág. 483), mientras que una cara marchita reduce la Apariencia del objetivo en un punto por cada herida agravada sufrida.

•••• Corromper la Carne No-Muerta

Corromper la Carne No-Muerta difumina la línea que divide la vida y la no-muerte, convirtiendo a las criaturas no-muertas en algo que está justo lo suficientemente vivo como para sufrir enfermedades. La dolencia aflige al objetivo, causándole apatía, mareos, pérdida de fuerza, falta de coordinación e incapacidad de retener Sangre en su sistema. Esta perniciosa gripe es extremadamente virulenta para los mortales. Se contagian de la enfermedad con sólo pasar unas horas cerca de la víctima. Para otros vampiros es más difícil que ocurra, ya que para que suceda tienen que consumir la Sangre de la víctima, pero, después de eso, la enfermedad tiene en ellos las mismas características que en el objetivo original, incluyendo la capacidad de contagiar a otros.

La enfermedad desaparece al cabo de una semana aproximadamente.

Sistema: El jugador escoge un objetivo que esté en su línea de visión y a no más de 20 metros o yardas de distancia, hace una tirada de Inteligencia + Medicina (dificultad 6) y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador de la víctima tira Resistencia (+ Fortaleza, si corresponde) contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del atacante. Si el jugador saca más éxitos que la víctima, ésta adquiere una virulenta enfermedad inmediatamente. Los efectos son los siguientes:

- La Fuerza y la Astucia de la víctima quedan reducidas a la mitad (redondeando hacia abajo).
- La víctima pierde un punto de Destreza.
- El jugador de la víctima tiene que gastar un punto de Sangre adicional para despertar cada noche. Los mortales por su parte pierden un nivel de Salud cada día.
- El jugador de la víctima tiene que tirar Autocontrol o Instinto cada vez que el personaje se alimente (dificultad 8). Si falla, el vampiro no es capaz de retener la Sangre que acaba de ingerir dentro de su cuerpo, vomitán-

dola en un aparatoso y horrible esputo sanguinolento, perdiendo así cualquier beneficio que hubiera obtenido de la misma. Los humanos vomitan comida.

Cada noche, cuando el Sol se pone, la víctima tiene la oportunidad de superar la enfermedad. El jugador de la víctima tira Resistencia con una dificultad de 10 menos el número de atardeceres desde que contrajo la enfermedad. Si tiene éxito, el personaje consigue detener la enfermedad y comienza a curarse. Inmediatamente recupera la capacidad de usar la Sangre y los puntos perdidos en Atributos vuelven a un ritmo de uno por hora hasta que alcanzan los valores anteriores.

••••• Disolver la Carne

Esta habilidad cierra el círculo de la Senda de Podredumbre de la Tumba, ya que causa el efecto de Destruir la Cáscara, pero sobre vampiros. Disolver la Carne permite al necromante intentar convertir el cuerpo vampírico en polvo o ceniza, como si el objetivo hubiese sido quemado o dejado al Sol.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y un punto de Fuerza de Voluntad al extraer el vampiro una parte de su Vitae cargada con el poder de la tumba. Si la arroja sobre un único Vástago en el plazo de unos pocos turnos (la mayor parte de la Sangre tiene que alcanzar a la víctima, de manera que lanzar unas pocas gotas no sirve), hará que pedazos enteros del cuerpo de la víctima se desmoronen en forma de ceniza. El jugador tira Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Resistencia de la víctima + 3. El objetivo sufre una herida agravada por cada éxito.

La carne no-muerta que haya sido dañada con este Poder se convierte en polvo, perdida temporalmente, y debe ser meticulosamente regenerada por la víctima en caso de que ésta sobreviva. Ese polvo posee diversas propiedades indudablemente místicas que serían de provecho para diferentes hechiceros. Cada herida infligida mediante esta habilidad supone la pérdida de aproximadamente un octavo del peso del objetivo; el Narrador decide de dónde procede la materia perdida (también podría desprenderse de todo el cuerpo, dejando a la víctima un tanto demacrada o falta de trozos enteros de carne).

La regeneración de las partes del cuerpo se produce al curar el daño agravado de la forma normal (ver pág. 285).

Senda Vítrea

La Senda Vítrea permite al necromante controlar y ejercer su influencia sobre las energías de la muerte. Esta extremadamente rara Senda manipula la entropía, una fuerza de la que les resulta incómodo servirse incluso a la mayor parte de los necromantes. Desarrollada por la Línea de Sangre Nagaraja (ver pág. 406, aunque éstos a veces la denominan "Nihilística"), la Senda Vítrea es un complemento formidable para las artes necrománticas, así que quienes están muy obsesionados con controlar la muerte y el alma, como los Heraldos de las Calaveras, llegarían a arriesgar mucho por desvelar sus secretos.

Como la mayor parte de los necromantes, los Nagaraja generalmente aprenden la Senda del Sepulcro antes de dedicarse a otras. La Senda Vítrea es normalmente el segundo objeto de sus estudios.

• Ojos de los Muertos

Cuando el necromante usa Ojos de los Muertos puede ver con la percepción de los muertos sin reposo (llamada Visión de Muerte). Para quien manipule así las energías fantasmales, las auras de los seres que los rodean revelan pistas sobre su salud e incluso su destino último; el necromante puede ver las energías de la muerte fluyendo a través de la gente, igual que hacen los fantasmas. Observando las marcas entrópicas que presenta el cuerpo de alguien, el necromante puede obtener conocimiento aproximado de cuán alejada está esa persona de la muerte, cuánto falta, presumiblemente, para que muera e incluso cuál será probablemente la causa de la muerte. La información obtenida de este modo no es exacta, pero proporciona al necromante una ventaja sobre aquéllos a quienes escudriña.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo, dificultad 6. Un éxito permite que el necromante determine si alguien está herido, enfermo o moribundo, y además si el individuo se encuentra bajo algún tipo de maldición o magia funesta.

Además, dependiendo de los éxitos obtenidos, el vampiro puede predecir cómo ocurrirá posiblemente la muerte del objetivo. Un éxito significa que el personaje adivina si el objetivo va a morir en las próximas semanas. Tres éxitos significan que el personaje puede estimar cuánto le queda de vida al objetivo y cuál será la causa probable de la muerte, ya que las marcas entrópicas muestran las heridas que algún día esa persona sufrirá. Cinco éxitos implican que el personaje puede incluso averiguar dónde y cuándo ocurrirá el suceso interpretando las marcas negras del alma del objetivo.

La habilidad dura una escena, aunque el necromante puede decidir interrumpir el Poder antes. Sólo se puede usar para leer el destino de una única persona a la vez. Los Narradores deben aplicar su buen juicio con este Poder, ya que las señales de la muerte normalmente son inevitables. Puede decidir tirar los dados él mismo de manera que el jugador no tenga forma de saber si sus impresiones son correctas.

•• Aura de Descomposición

El necromante puede reforzar la entropía en torno a él hasta el punto de romper objetos inertes y máquinas. Puede deformar la madera, corroer el metal, romper chips de silicio y deteriorar plástico, vidrio y materia orgánica muerta. El Poder tiene un alcance de un metro (una yarda) en torno al cuerpo del necromante, pero cualquiera que se encuentre en presencia del vampiro puede percibir la corrupción que lo rodea en forma de viento helado.

Sistema: No se necesita tirada, pero el Poder cuesta al menos un punto de Sangre. Los objetos que se convierten en blancos de Aura de Descomposición se rompen y quedan inservibles. El Narrador decide tanto cómo se malogra el objeto, como las consecuencias de que éste se estropee. Cosas como la corrosión, la fatiga del metal o simple fragilidad, son causas adecuadas y probables de que un objeto deje de funcionar, pero el efecto a nivel de juego de usar un objeto maldito es el mismo que si el personaje que lo usa hubiese obtenido un fracaso en una tirada. La velocidad a la que se rompe el objeto depende de cuántos puntos de Sangre se gastan:

Sangre gastada	Tiempo hasta la avería
Uno	Una semana.
Dos	Un día.
Tres	Al final de la escena.
Cuatro	Cinco turnos.
Cinco	Un turno.

Ten en cuenta que, dado que el Poder requiere gasto de Sangre, los personajes no pueden usar Aura de Descomposición mientras están estacados.

••• Banquete de Almas

De la misma forma en que el necromante es capaz de liberar energías entrópicas de su interior, puede absorberlas para usarlas como fuente de Poder. Banquete de Almas le permite al invocador recurrir a las energías de la muerte que hay en el entorno o alimentarse activamente de un fantasma, robando la esencia del wraith y transformando místicamente esa energía en sustento.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para capacitar al vampiro para alimentarse de las energías negativas de los muertos. Si el personaje está extrayendo las energías del entorno, tiene que estar en un lugar en el que se haya producido una muerte durante la hora anterior o en un lugar en el que la muerte sea algo común, como un cementerio, un tanatorio o la escena de un asesinato reciente. Por lo general, el necromante puede drenar entre uno o cuatro puntos de entropía de un lugar semejante, pero la dificultad de usar Necromancia y otros Poderes relacionados con la muerte en la zona se incrementa en la misma cantidad durante un número de noches igual a la cantidad tomada. La energía de un área no puede volver a ser drenada hasta que la entropía no se ha restablecido.

En los casos en los que el necromante se alimenta de un fantasma, el vampiro debe atacar al fantasma como si fuera a alimentarse de forma normal. De los wraiths es posible tomar hasta 10 "puntos de Sangre", y se vuelven más y más insustanciales conforme mengua su esencia espiritual. El personaje es vulnerable a cualquier ataque que pueda llevar a cabo el fantasma, incluidos aquéllos que normalmente no afectan al mundo físico; mientras se alimenta, se puede decir que el vampiro está en un estado intermedio, existiendo a la vez en las tierras de los vivos y en el Inframundo. El wraith que recibe el ataque se considera inmovilizado y no puede correr ni huir a menos que derrote al vampiro en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6 para ambas partes). Este Poder se puede usar en conjunción con la Senda de las Cenizas, permitiendo al vampiro extraer Poder (aunque no sustento) de los fantasmas mientras viajan por las tierras de los muertos.

La energía espiritual se usa como Sangre a todos los efectos excepto cuando el vampiro tiene que despertar cada noche. Sirve para activar Disciplinas, curar heridas, subir Atributos, etc. Obtener un fracaso en este Poder hace que el vampiro sea incapaz de alimentarse a través del Manto durante el resto de la noche. Sin embargo, sigue siendo vulnerable a los asaltos de fantasmas y espíritus durante varios turnos (por lo general, tantos turnos como cantidad de energía podría haber absorbido de la zona, o un turno si se estaba atacando a un fantasma) al vagar entre los mundos, incapaz de centrarse con efectividad en ninguno de ellos.

•••• Hálito de Tánatos

El Hálito de Tánatos le permite al necromante absorber energía entrópica y concentrarla sobre un lugar o persona inspirando profundamente y exhalando luego una neblina de energía necromántica. Esta nube de ponzoña es completamente invisible para cualquiera que carezca de la habilidad de ver las corrientes de entropía. La energía de la nube es como un faro para los Espectros, que se ven atraídos hacia la fuerza entrópica como las polillas hacia una llama.

Una vez la energía ha salido del cuerpo del necromante, éste puede dispersarla en una gran área como cebo para los Espectros o usar la bruma para propósitos más siniestros. Si se concentra sobre un objeto o una persona, la funesta neblina provoca en su objetivo una enfermedad debilitante y agotadora. Además, las energías empleadas, corruptas e inquietantes, a pesar de que en general son invisibles (excepto para Poderes como Per-

cepción del Aura) tienden a causar que tanto personas como animales se sientan incómodos cerca de la víctima.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Sólo se necesita un éxito para expeler el Hálito de Tánatos. Si se dispersa para atraer a los Espectros, las energías cubren una superficie de aproximadamente 400 metros (un cuarto de milla) de radio centrada alrededor del necromante. El radio se incrementa en otros 400 metros o un cuarto de milla por cada punto de Sangre adicional que se invierta.

Los Espectros invocados por el Poder ignorarán al necromante mientras dure el mismo a menos que se los provoque, pero podrían perfectamente tomarse la molestia de causar estragos en cualquier otra persona que esté cerca. El necromante puede entonces usar otros Poderes de Necromancia (como la Senda del Sepulcro) para manipular y afectar a esos Espectros. Los fantasmas que sean objeto de esos Poderes pueden interactuar con el necromante de forma normal, mientras que los otros Espectros de la zona continúan ignorando tanto al vampiro como al fantasma afectado. La energía se dispersa al final de la escena, después de lo cual los Espectros se marchan en busca de nuevas presas. Las características de los Espectros se encuentran en la pág. 386.

Si la nube se dirige contra un objetivo en particular, el necromante debe tocarlo o dirigir la corriente de entropía usando Destreza + Ocultismo (dificultad 7). El objetivo cargado de entropía sufre un nivel de daño agravado (y sólo uno); suele manifestarse en forma de súbita enfermedad o descomposición. Las dificultades de las tiradas sociales del objetivo a la hora de relacionarse con aquéllos que no están acostumbrados al toque de la muerte (la mayor parte de los humanos, así como algunas criaturas sobrenaturales) aumenta en 2. Además, las percepciones sobrenaturales indican que el objetivo ha sido mancillado por la corrupción, lo que puede resultar peligroso. Esta forma de contaminación dura hasta la salida del Sol; una víctima que sufra los efectos de este Poder no puede volver a ser afectada hasta que la primera niebla de entropía se haya dispersado.

Un fracaso en la tirada para controlar el Poder significa que el vampiro ha vuelto la energía contra sí mismo y sufre todos los efectos del corrosivo aliento. Éste causa la herida habitual y puede atraer las peligrosas atenciones de Espectros irritados y otras criaturas de más allá de la tumba.

••••• Alarido Nocturno

El hálito de energía entrópica se convierte en un grito de puro caos. El necromante puede proferir alaridos ultraterrenos que se oyen tanto en el mundo de los vivos como en las Tierras de las Sombras. Tales aullidos colman de gélido olvido a un objetivo o a un grupo de objetivos, sea eliminando su entropía inherente o recolectando esa energía destructiva y desencadenándola.

Sistema: El vampiro elige un cierto número de objetivos en un radio de un metro o una yarda por punto de Necromancia e invoca el Alarido Nocturno dando un terrible grito. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, más otro de Sangre por cada blanco aparte del primero. En otras palabras, no gasta Sangre si sólo escoge un blanco, o gasta un punto para afectar a dos objetivos. Se aplican los límites por Generación. El vampiro no puede pagar Sangre con antelación antes de usar Alarido Nocturno.

El jugador escoge si va a ayudar o a perjudicar a los objetivos y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6). Si quiere ayudar al objetivo u objetivos, cada éxito le da a cada uno de ellos un –2 a la dificultad de todas sus acciones durante un turno por éxito. Si escoge dañar, cada éxito causa una herida agravada a cada blanco. Los objetivos pueden ser cualquier tipo de criatura viva, incluyendo las sobrenaturales.

Independientemente del resultado, Alarido Nocturno se oye a ambos lados del Manto y atrae la atención de cualquiera que esté en las cercanías. Si fracasa, el necromante podría encontrarse con que ha convocado fantasmas revoltosos o Espectros, de manera similar a lo que ocurre con el Poder Hálito de Tánatos (aunque en este caso no hay nada que mueva a los fantasmas a ignorar al necromante…).

Rituales Necrománticos

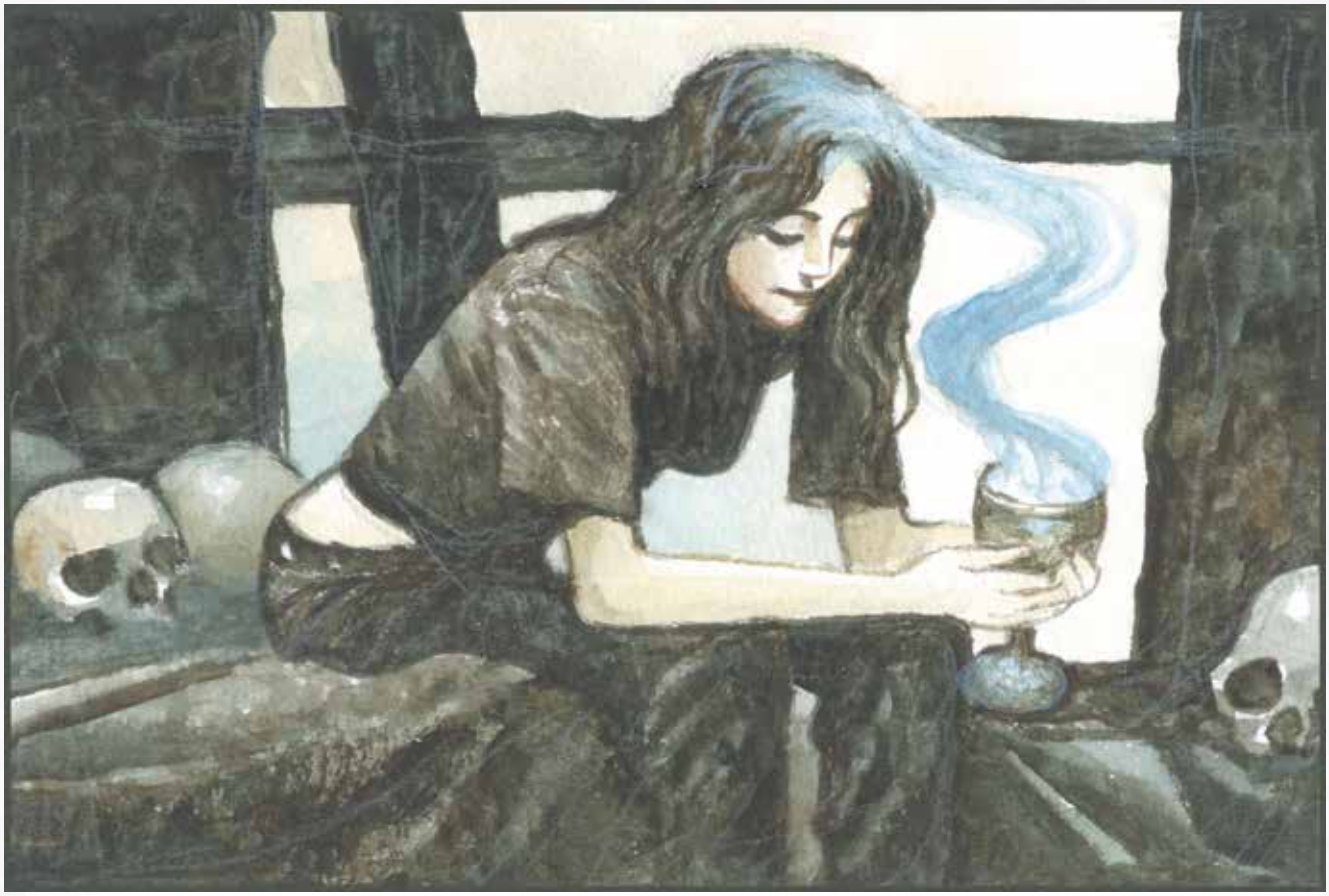
Los rituales de Necromancia son un cajón de sastre. Algunos tienen relación directa con las Sendas, mientras que los mismos fantasmas parecen haber enseñado otros por alguna retorcida razón. Todos los necromantes principiantes aprenden de forma automática un ritual de nivel uno, mientras que todos los demás deben obtenerse mediante interpretación durante el juego. Por lo demás, los rituales necrománticos son iguales a los de Taumaturgia (ver pág. 229-240) y se aprenden de la misma manera, aunque las dos Disciplinas no son compatibles en absoluto.

Sistema: El tiempo que dura la invocación de los rituales necrománticos varía enormemente; véanse las descripciones respectivas para conocer más detalles. El jugador tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 3 + el nivel de ritual, máximo 9). El éxito indica que el ritual funciona sin problemas, con un fallo no se produce ningún efecto y un fracaso indica que algo ha salido tremendamente mal.

Rituales de nivel uno

Espejo Humeante

Este ritual permite al necromante ver como lo hacen los fantasmas usando un espejo de obsidiana. Centrando la vista en las negras profundidades del espejo, el vampi-



ro puede descubrir las imperfecciones de un objeto, valorar la salud general de los mortales e incluso leer auras.

Al principio del ritual, el Vástago decide cuál de los dos aspectos de éste va a usar, ya que no puede usar los dos al mismo tiempo. Con Visión de Vida, el necromante puede leer auras como si tuviera el nivel dos de Auspex Percepción del Aura. Por su parte, Visión de Muerte proporciona al necromante la habilidad de ver fantasmas y las Tierras de las Sombras. También permite ver las manchas del Olvido sobre los vivos, como con Ojos de los Muertos (ver pág. 177). Si el Narrador lo autoriza, el Vástago podría llevar a cabo un estudio equivalente de los defectos de los objetos y cómo repararlos suponiendo que tales objetos tengan fuertes conexiones con las energías de la muerte o de la vida (como el cuchillo de un asesino o una jardinera usada para cultivar hierbas medicinales).

Para llevar a cabo el ritual, el necromante sujeta un espejo de obsidiana cuyo borde está afilado de forma que corta la carne de cualquiera que lo sostenga. A medida que la Vitae fluye sobre la superficie del espejo, su reflejo adquiere la capacidad de abarcar tanto el mundo de los vivos como el de los muertos, lo que permite al necromante hacer lo mismo. Entonces el jugador tira para activar el ritual de la forma normal. Si tiene éxito, el necromante puede ver el mundo como lo hacen los fantasmas sobre la superficie reflectante del espejo durante una escena. Si fracasa, el vampiro podría muy bien atraer la ira de los espíritus que invocaba.

Faro Ultraterreno

Se tarda 15 minutos en invocar Faro Ultraterreno. El componente material es una vela verde cuya cera derretida debe ser recogida para darle la forma de una esfera de 1,5 cm (media pulgada). Quien quiera que lleve la esfera, sea en la mano o en el bolsillo, queda señalado en las Tierras de las Sombras por el brillo de un aura de color glauco y enfermizo. Todos los Poderes de los fantasmas afectan al individuo con más facilidad y gravedad. La esfera conserva su Poder durante una hora por éxito obtenido en la tirada de invocación.

Llamada de los Muertos Hambrientos

Sólo se necesitan 10 minutos y un pelo de la cabeza del objetivo para invocar Llamada de los Muertos Hambrientos. El ritual alcanza su clímax cuando se quema el cabello en la llama de una vela negra, después de lo cual la víctima escucha fragmentos de conversaciones que se producen al otro lado del Manto. Si el objetivo no lo espera, las voces llegan como un confuso maremágnum de aullidos y exigencias ultraterrenas; es incapaz de entender nada y puede enloquecer brevemente.

Minestra di Morte

El necromante se hace con un pedazo de un cadáver y lo hierve en una olla junto con medio litro (un octavo de galón) de Vitae vampírica. El necromante añade al guiso romero (por la memoria), albahaca (la hierba funeraria) y sal (el principio alquímico del esclarecimiento). Espera a que la mezcla rompa a hervir, y la ingiere.

Si se supera la tirada de activación del ritual, el personaje averigua si el objetivo del espeluznante rito se convirtió en un wraith o en un Espectro tras su muerte, o si de hecho se transformó en ambos. Por desgracia, esta información sólo se puede obtener sobre la persona de cuyo cuerpo se hizo el "estofado de carne".

La Sangre utilizada se pierde progresivamente durante el ritual: si el necromante usa Sangre de otros Vástagos, no queda parcialmente Vinculado por beberla ni obtiene un punto de Sangre para su reserva. De la misma forma, si usa su propia Sangre, su reserva disminuye en uno, pero no se incrementa cuando consume la sopa.

Los vampiros necromantes que no poseen el Mérito Comer Comida (ver pág. 480) no pueden conservar la comida en su interior, pero pueden usar el ritual y obtener la información igualmente.

Piedra Sapiente

Usando su propia Sangre y los rituales adecuados, un necromante puede marcar el espíritu de una persona de forma que el vampiro puede percibir en cualquier momento dónde está el sujeto, incluso después de que haya muerto. De este modo, muchos vampiros acosados por espíritus mantienen controlados a enemigos y allegados.

El necromante se hace un corte o extrae su propia Sangre de alguna otra manera y después usa esa Vitae para pintar el nombre del objetivo sobre una piedra consagrada. Si el ritual tiene éxito, posteriormente puede averiguar la localización del sujeto en ese momento danzando en trance en torno a la piedra hasta que un espíritu le susurra la información al oído. La piedra pierde su poder la vigilia de Todos los Santos a menos que el vampiro invierta un punto de Sangre.

Última Visión

El ritual permite al necromante fijar la vista en los ojos de un cadáver y ver reflejado en ellos la última cosa que vio la persona muerta. La visión sólo aparece en los ojos del cadáver y sólo es visible para el necromante que usa Última Visión. El jugador hace la tirada normal al fijar el vampiro la vista en los ojos del cadáver durante cinco minutos. El número de éxitos determina la claridad de la visión. Un fracaso en la tirada hace que el necromante vea su propia Muerte Definitiva, lo que puede hacer necesaria una tirada para resistir el Rötschreck (ver pág. 291).

Este Poder no puede usarse sobre cadáveres de vampiros que hayan alcanzado Golconda, ni sobre cuerpos a los que le falten ambos ojos o estén en avanzado estado de descomposición.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una impresión rudimentaria de la muerte del sujeto.
2 éxitos	Una imagen clara de la muerte del sujeto y de los segundos precedentes.
3 éxitos	Una imagen clara, con sonido, de los minutos que preceden a la muerte.
4 éxitos	Una imagen clara y con sonido de la media hora previa a la defunción del sujeto.
5 éxitos	Percepción sensorial completa de la hora que precede a la muerte del objetivo.

Rituales de nivel dos

Dos Céntimos

El necromante "mata" ceremonialmente a un mortal, lo dispone sobre un camastro y cubre sus ojos con peniques. El alma del mortal viaja al Inframundo, el cual percibe, al menos al principio, como un lugar de paso. El mortal puede interactuar con las almas de los muertos y viajar a otras partes del Inframundo a la vez que mantiene la capacidad de hablar con el vampiro y de describirle lo que experimenta. En el Inframundo, sin embargo, el sujeto no puede afectar al entorno. Aunque puede hablar con otros espíritus, no puede interactuar físicamente con ellos ni con lo que lo rodea, es un "fantasma entre los fantasmas", por decirlo así. Algunos secuaces podrían someterse voluntariamente a este ritual para ayudar al necromante, o el vampiro podría usar Dos Céntimos para aterrorizar a víctimas involuntarias.

Mano de Gloria

La Mano de Gloria es una mano momificada que usan los necromantes para anestesiar a los residentes de una vivienda y tener así la posibilidad hacer lo que quieran en la residencia. Para hacer una, el necromante envuelve en un paño la mano cortada de un asesino condenado a muerte, bien apretada para exprimir los últimos restos de sangre, y la conserva en un tarro de loza con sal, salitre y pimienta larga. Tras dos semanas, el vampiro saca la mano y la seca en un horno con verbenas y helechos. Al final del proceso, si la tirada para activar el ritual obtiene algún éxito, la creación es viable.

Para usar una Mano de Gloria, el vampiro cubre las puntas de los dedos de la mano momificada con una sustancia inflamable hecha a partir de la grasa de un hombre ahorcado y le prende fuego a los dedos. El necromante entonces recita la frase «Que los que duermen, duerman, y que los que velan, velen». Todos los mortales dentro de la vivienda caen en un profundo sueño del que no pueden despertar (la mano no tiene efecto sobre las criaturas sobrenaturales). Por cada ocupante de la casa que no resulte afectado, uno de los dedos estará apagado y no prenderá. Con un fracaso sería posible que todos los dedos se encendiesen aunque no duerma ningún ocupante de la casa. El necromante que creó la mano puede apagarla en cualquier momento. Cualquier otra persona que quiera extinguir las llamas debe usar leche para hacerlo, ninguna otra cosa funciona. Una vez hecha, la Mano de Gloria se puede volver a utilizar indefinidamente. El efecto dura una escena.

Occhio d'Uomo Morto

Para invocar el ritual, el necromante necesita el ojo de un cadáver cuyo espíritu ausente se haya convertido en un fantasma o un Espectro. El ojo se prepara siguiendo un proceso ritual que incluye incienso, la Luna nueva y cánticos a media noche. El canto alcanza su clímax cuando el necromante se arranca un ojo y lo reemplaza con uno de los del cadáver (cuanto más fresco mejor). En ese punto el Vástago se cura, sellando el ojo en su cuenca.

Si el ritual tiene éxito, el necromante obtiene la habilidad Visión del Manto (ver pág. 168) de forma permanente. La habilidad siempre está activa y no se necesita ninguna tirada.

Además, si se trataba del cadáver de un Espectro, el vampiro puede escuchar los vagos cuchicheos de los Espectros de las cercanías. Esta habilidad no es muy precisa; en vez de leer las mentes, se parece más bien a intentar escuchar una conversación en voz baja que tiene lugar en la habitación de al lado. Con una tirada de Percepción + Ocultismo el necromante puede obtener una vaga impresión de qué están tramando los Espectros cercanos. Fracasar en esta tirada podría perfectamente granjearle un nuevo Trastorno al necromante (a discreción del Narrador), al infiltrarse los susurros en el subconsciente del invocador.

Este ritual tiene algunas desventajas graves, la primera de todas que el resultado del mismo es terriblemente desagradable. A menos que el vampiro lleve gafas de sol o esconda el ojo de otra manera su Apariencia descenderá en uno.

Además, el tejido muerto o podrido no es lo mejor para la percepción normal. Las tiradas que impliquen la percepción visual corriente se hacen a +1 de dificultad (quizá más si el cadáver tenía mala vista en vida). Por otra parte, como el ojo representa una ventana a otra alma que no es la del necromante, ofrece cierta protección contra Poderes que necesitan contacto visual. Esas Disciplinas se usan con un +1 a la dificultad contra un necromante con un ojo muerto.

Lo más importante, sin embargo, es que el fantasma cuyo cuerpo ha sido profanado lo sabe y probablemente esté muy *enfadado*. El fantasma puede encontrar al necromante que tiene su ojo en cualquier parte, y todos los Poderes que ese fantasma en concreto usa contra el necromante funcionan con un –1 a la dificultad.

Ojos de la Tumba

Este ritual, cuya invocación dura dos horas, hace que el objetivo tenga visiones de su propia muerte durante una semana. Las visiones llegan sin previo aviso y pueden durar hasta un minuto. El invocador del ritual no tiene ni idea de en qué pueden consistir, ya que sólo la víctima las ve. Cada vez que se manifiesta una visión, el objetivo debe superar una tirada de Coraje (dificultad 7) o queda incapacitado por el pánico. Las visiones se producen aleatoriamente y pueden interferir en actividades como conducir un coche, estudiar, disparar, etc.

Para realizar el ritual se necesita un pellizco de tierra de un sepulcro reciente.

Ritual de Pochtli

Este ritual no se puede conjurar aislado, sino sólo en conjunción con otro ritual Necromántico o con un uso ritualista de Sendas Necrománticas. El proceso del ritual es el siguiente: dos o más Vástagos necromantes inmovilizan a un recipiente mortal y le hacen incisiones en forma de símbolos blasfemos (normalmente jeroglíficos egipcios o símbolos aztecas alterados). A continuación beben de las heridas. Cada necromante participante ha de hacer su propio corte y beber sólo del mismo. A partir de ese momento, el Poder Necromántico que los Vástagos quieren emplear se beneficia del conocimiento de todos los participantes. Gracias a este ritual los Necromantes pueden llevar a cabo prodigios verdaderamente aterradores con la magia de la muerte.

El jugador hace una tirada para activar el ritual de la forma habitual. Si pasa la tirada, los Vástagos que han participado pueden trabajar juntos en el ritual o Senda que se quería potenciar con el Ritual de Pochtli compartiendo los éxitos. Ten en cuenta que el uso del Poder primario de Necromancia requiere su propia tirada y que los éxitos (y los fracasos) obtenidos por el grupo se acumulan. Todos los Vástagos participantes han de conocer tanto el Ritual de Pochtli como el ritual o Poder que el grupo pretende usar.

El lado negativo de este ritual es que si un único jugador fracasa se eliminan los éxitos de todo el grupo, resultando en un desastre horrendo para todos los participantes.

Títere

Usado principalmente para facilitar la conversación con fallecidos recientes, aunque también como tortura psicológica, Títere prepara a un individuo (voluntario o no) para que se convierta en un recipiente adecuado para la posesión de un fantasma. Durante una hora entera, el necromante embadurna con la tierra de una tumba los párpados, los labios y la frente del objetivo. Cualquier fantasma que intente tomar el control del individuo durante lo que queda de noche obtiene dos éxitos automáticos. El efecto del ritual continúa aunque se lave la tierra.

Rituales de nivel tres

Danza de la Sangre

Danza de la Sangre permite a un fantasma comunicarse con un familiar vivo. Los necromantes a veces llevan a cabo este ritual a cambio de dinero o favores.

El vampiro tiene que bailar y cantar durante dos horas, convocando al espíritu correcto y rogándole a todos los demás fantasmas que abandonen el lugar. Mientras danza, el vampiro tira arena de colores y sal marina al suelo siguiendo una pauta precisa y después conecta a la persona viva con la muerta. Si tiene éxito, el fantasma "se aparece" dentro del símbolo de arena del necromante y la persona viva se puede comunicar con él durante una hora. Un fallo implica que no se puede contactar con el espíritu.

Estruendo de los Condenados

Este ritual se asemeja al de nivel uno Llamada de los Muertos Hambrientos (ver pág. 180) en que hace que los sonidos del Inframundo sean audibles en el mundo físico. Sin embargo, Estruendo de los Condenados es un ritual con área de efecto que se usa para proteger una habitación contra el espionaje. Durante media hora, el necromante traza una línea ininterrumpida con ceniza de crematorio a lo largo de las paredes de una habitación (la línea puede pasar por encima de los marcos de las puertas para permitir las entradas y salidas). Durante el resto de la noche, para escuchar lo que suceda en la habitación, sea por medios simples (pegar un vaso a la pared), electrónicos (micrófonos láser) o místicos (entre otros el Poder Sentidos Agudizados), el espía debe tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 7) y sacar más éxitos que los que obtuvo el invocador del ritual. Si falla a la hora de superar esa puntuación, el oído del invocador se satura de gemidos y lamentos fantasmales y vientos aullantes; el fracaso lo deja sordo durante lo que queda de noche.

Grillete Desenterrado

Para este ritual se requiere que el necromante disponga de una falange del esqueleto del fantasma concreto que le interesa. Cuando se invoca el ritual, la falange se sintoniza con algo que sea de vital importancia para el wraith, algo cuya posesión haría que para el necromante fuera más sencillo invocar Poderes necrománticos contra ese fantasma (consultar Senda del Sepulcro, pág. 163 para ver un ejemplo). La mayor parte de los necromantes cuelgan el hueso sintonizado de un hilo, haciendo que actúe como una brújula sobrenatural que indica el camino hacia el objeto especial en cuestión.

Para invocar el ritual del Grillete Desenterrado con propiedad se necesitan tres horas. Se requiere también tanto el nombre del fantasma objetivo como la falange mencionada, así como una esquirla de la lápida de alguna tumba o de alguna otra señal funeraria (que no ha de pertenecer necesariamente al antiguo propietario del hueso). Durante el transcurso del ritual la piedra se deshace en polvo, el cual se esparce entonces sobre la falange.

Signo Divino

Tras averiguar la fecha de nacimiento de una persona, el jugador del necromante hace una tirada para activar el ritual. Si tiene éxito, el Vástago puede servirse de él para predecir el próximo curso de acción del objetivo, lo que le permite reaccionar en consecuencia. El efecto sobre los fantasmas es diferente: el ritual proporciona al necromante un conocimiento tan íntimo del wraith en cuestión que el mismo funciona como una conexión con el fantasma, facilitando así la invocación de otros Poderes de Necromancia sobre ese espíritu. A nivel de reglas es equivalente a tener uno de los Grilletes de ese wraith (ver Grillete Desenterrado).

Tambores de Pesadilla

Cuando un necromante usa este ritual envía a los muertos a embrujar los sueños de un enemigo, usando a los fantasmas para volverlo loco lentamente. Una vez desencadenado, el único control que el vampiro tiene sobre el ritual es la capacidad de pararlo. Las formas que toman las pesadillas e imágenes que asaltan al objetivo no están bajo el control del necromante, sino de los fantasmas, que son los que realmente llevan a cabo el embrujo.

Para el ritual, el necromante necesita su propia Sangre y un objeto personal del objetivo. Una vez el objeto se ha cubierto con Sangre, el vampiro tiene que quemarlo, enviando una imagen fantasmal del mismo a las Tierras de las Sombras como señal de identidad y como una recompensa para los fantasmas que acepten acosar al objetivo. Mientras el objeto arde, el necromante (y sus ayudantes, si los hubiera) golpea sin pausa enormes tambores de piel humana. Los tambores no se oyen en este reino, pero atruenan la morada de los muertos. Los fantasmas se resignan a negociar con el necromante para acallar

los ensordecedores tambores. Prometen enviar pesadillas a la víctima durante el tiempo que desee el vampiro a cambio de un favor. Su petición normalmente va en la línea de transmitirle un mensaje a un pariente vivo o de vengarse contra alguien que los despreció.

Tempesta Scudo

Al contrario que otros muchos rituales, Tempesta Scudo se puede invocar rápidamente. El necromante lleva a cabo una danza corta y compleja al final de la cual se muerde el labio y escupe la Sangre en un círculo en torno a él. Las acciones de todos los fantasmas dentro del círculo de Sangre tienen un +2 a la dificultad.

Para invocar el ritual con eficacia, el necromante ha de pasar un turno de combate danzando. Al final del turno hace una tirada de Destreza + Interpretación contra dificultad 7 (si la situación no es de combate la dificultad es 6). Durante el siguiente turno de combate se muerde el labio (sufriendo un nivel de daño contundente) y escupe (gastando así un punto de Sangre). Entonces se hace la tirada normal del ritual para ver si el Poder tiene efecto.

Rituales de nivel cuatro

Bastone Diabolico

Invocar este ritual es complicado porque se requiere extirpar un hueso de la pierna a una persona viva. El donante tiene que sobrevivir a la extirpación durante al menos un tiempo. Después el hueso se sumerge en plomo fundido. Una vez se ha enfriado, la fina capa de plomo formada se graba con diversas runas. Finalmente el necromante usa el hueso reforzado con metal para golpear al donante hasta matarlo mientras repite un monótono canto griego.

Si la tirada tiene éxito, el ritual produce un *bastone diabolico* o "bastón del diablo". El báculo puede ser activado por cualquiera que lo sostenga gastando un punto de Fuerza de Voluntad. La activación dura una escena, tiempo durante el cual los fantasmas que son golpeados con el bastón pierden un punto de su reserva de Pasión (ver pág. 385). Además de sus efectos normales, usado como maza causa un dado adicional de daño cuando se usa contra muertos vivientes (no vampiros) y ese daño es agravado.

Por desgracia para los necromantes, los fantasmas son capaces de sentir que el *bastone diabolico* representa un peligro para ellos aunque no sepan exactamente qué hace. Tienden a evitar a cualquiera que lleve uno, lo que significa que todas las tiradas que haga tal personaje para usar Poderes con los que invocar o atraer fantasmas tienen un +1 a la dificultad.

Escudriñar más allá del Manto

Este ritual dura una hora y hechiza un puñado del hongo cornezuelo para que sirva como catalizador de la segunda visión. Cuando un sujeto ingiere una porción de la sustancia, adquiere los beneficios de Visión del Manto (ver pág. 168) durante tantas horas como puntos de Resistencia tenga el necromante. Por cada éxito obtenido en la tirada se obtienen tres dosis de cornezuelo encantado. El cornezuelo es venenoso hasta cierto punto en condiciones normales; el ritual elimina su toxicidad. Sin embargo, un fracaso hace que se convierta en un tóxico fuerte y de efecto inmediato que inflige ocho dados de daño letal a cualquiera que lo ingiera, incluyendo vampiros.

Muñeco Funesto

Un muñeco funesto es una figura cargada de poder que está directamente conectada con el alma del objetivo. El muñeco debe hacerse manualmente, quedando completado únicamente tras haber sido cubierto con la Sangre del necromante y vestido con alguna prenda de la víctima (las que no están lavadas mejoran la conexión). Una vez se ha pronunciado la maldición sobre el muñeco, el vampiro puede servirse de él para causarle daño físico al objetivo. Si se hiere al muñeco (a menudo se hace con alfileres y similares), la víctima sufre seis dados de daño contundente. Si se destruye el muñeco, el objetivo sufre seis dados de daño letal.

El necromante tiene que fabricar el muñeco usando cánticos rituales durante el proceso, lo que suele llevar entre cuatro y cinco horas. El jugador tira Resistencia + Artesanía (dificultad 8) para llevar a cabo con éxito esta parte del ritual, ya que un muñeco que no se parece a la víctima no sirve a estos efectos, aunque algunos necromantes les venden los errores a los turistas como "auténticos muñecos vudú".

Toque del Cadáver

Al cantar durante tres horas y fundir una muñeca de cera con la forma del objetivo, el necromante hace que un mortal degenere en un despojo de aspecto cadavérico. Cuando la imagen de cera pierde su forma por completo, el objetivo se enfría y se vuelve húmedo y pegajoso. Su pulso se vuelve débil e irregular, su piel pálida y blancuzca. A todos los efectos y propósitos, se convierte en una encarnación plausible de un muerto viviente. Esto puede traer efectos negativos en situaciones sociales (+2 a la dificultad de las tiradas Sociales). Los efectos del ritual sólo desaparecen si se permite que la cera se solidifique. Si la cera llega a hervir, el hechizo se interrumpe.

Ritual de Xipe Totec

Para llevar a cabo el ritual, el Vástago retira la capa de piel más superficial de la víctima con una daga de obsidiana teniendo cuidado de dañar la piel lo menos posible. La víctima debe sobrevivir al proceso (aunque podría perfectamente morir desangrada poco después del ritual si no es tratada de forma adecuada). Entonces extrae la sangre de la víctima y la vierte en un gran recipiente ceremonial dorado. Allí la sangre se mezcla con pulque, flor de amaranto y otros ingredientes. Cuando el necromante la bebe, la mezcla hace que éste exude una capa brillante de Sangre (por valor de un punto de Sangre). El Vástago se pone entonces la piel de la víctima, la cual, si la tirada tiene éxito, absorbe la Vitae del Vástago y comienza a curarse, formando una segunda piel sobre la propia piel del vampiro. La víctima ha de tener una estatura similar, si no es así los rasgos se deforman y el disfraz es inútil. El Poder no tiene efecto sobre las criaturas sobrenaturales (aunque sí sobre los Ghouls).

La treta funciona impecablemente contra las inspecciones visuales corrientes. Por supuesto, no sirve para adquirir ningún conocimiento de la víctima, ni sus gestos, ni para ocultar la naturaleza no-muerta del Vástago. Por eso como mejor funciona es en las situaciones en las que se puede minimizar el contacto con amigos y familiares. Para mantener la piel en buen estado, el Vástago debe bañarse en sangre por valor de un punto cada noche. Cuando el necromante se quita la piel (lo que tiene que hacer con el mismo cuchillo que usó en su momento para despellejar a la víctima y le causa un nivel de daño letal no absorbible), ésta se estropea en el proceso.

Rituales de nivel cinco

Aferrar lo Fantasmal

El ritual, que consiste en seis horas de cánticos, permite al necromante traer un objeto desde el Inframundo al mundo real. Sin embargo no es una tarea simple: un fantasma podría oponerse a que le roben sus posesiones y tomar represalias. Además, el objeto tomado debe ser reemplazado por un objeto material de masa aproximadamente igual, de otro modo el objeto de este ritual regresa inmediatamente a su existencia fantasmal anterior.

Los objetos que se extraen del Inframundo tienden a desvanecerse al cabo de un año más o menos. Los únicos objetos que se pueden recuperar de esta manera son los que han sido recientemente destruidos en el mundo real (llamados "reliquias" por los fantasmas). Los artefactos creados por los propios espíritus no están pensados para existir fuera del Inframundo y se desvanecen si entran en contacto con el mundo de los vivos.

Esilio

Al igual que Tempesta Scudo, Esilio es un ritual que se puede improvisar. El necromante se limita a pronunciar

cinco sílabas. No hay nadie que pueda identificar el idioma de la invocación, pero según la sesgada historia del ritual, se trata del que Dios concedió a la humanidad antes de la confusión de Babel. La leyenda también afirma que aunque se ha perdido el significado exacto de las palabras, se trata de lo que el padre de Caín le dijo al desterrarlo a Nod.

Independientemente de lo que haya de cierto en esa historia, la Orden de Exilio no se pronuncia a la ligera. Si el ritual se invoca correctamente, abre un agujero en la misma realidad, una brecha entre las tierras de los vivos y las más oscuras profundidades del Inframundo. El desgarrón no puede ser detectado con la visión normal, pero con Testigo de Muerte o Visión del Manto se ve un vórtice negro abriéndose desde dentro del propio cuerpo del vampiro (los poquísimos desafortunados que han examinado el interior de la abertura con altos niveles de Auspex por lo general se niegan o no pueden hablar sobre ello). Los fantasmas que sean abrazados contra el pecho del Vástago quedan inmediatamente hechos pedazos. Para agarrar a un fantasma de esta manera hace falta una maniobra de forcejeo o placaje. Los wraiths destruidos de esta forma no vuelven durante al menos un mes, si es que lo hacen, y en ese caso tienden a hacerlo como Espectros.

El necromante puede agarrar y destruir de esta manera tantos espíritus como éxitos sacase en la tirada. Después, el vórtice se cierra. Si no lo ha hecho antes, se cierra al final de la escena.

Por supuesto, usar el propio cuerpo como portal entre nuestro mundo y lo que alguna gente llamaría el Infierno no es ni sencillo ni saludable. Para empezar, cuesta un punto de Sangre y otro de Fuerza de Voluntad (que no proporciona un éxito automático en la tirada del ritual). Mucho más importante es el hecho de que cada éxito obtenido causa un nivel de daño letal al necromante. Lo más significativo es que cada uso de Esilio reduce permanentemente la Humanidad del necromante en un punto si sigue esa moralidad, y puede tener efectos sobre otras Sendas a discreción del Narrador.

Frío del Olvido

Este ritual, cuya invocación dura doce horas, infunde al necromante o a un objetivo voluntario con el frío de la tumba. El componente material del ritual es un cubo de hielo de 30 centímetros (un pie) que se funde lentamente sobre el pecho del individuo (infligiendo tres niveles de Salud de daño contundente a los mortales). El sujeto debe yacer desnudo sobre tierra durante toda la duración del ritual. Una vez completado el mismo, sus efectos permanecen durante un número de noches igual a la puntuación de Ocultismo del invocador.

Para el individuo al que afecta el Frío del Olvido el daño agravado producido por fuego y altas temperaturas se considera letal. Además, puede intentar extinguir fuegos tirando Fuerza de Voluntad (dificultad 9); cada éxito reduce la dificultad de absorber correspondiente en 1 (ver pág. 292), de modo que un fuego con una dificultad de absorción de 2 se reduce a ascuas encendidas.

Sin embargo, el ritual tiene diversos inconvenientes. El primero y principal, el aura del individuo presenta retorcidas vetas negras parecidas a las que causa la Diablerie, y pueden ser tomadas como tales por los observadores que no están familiarizados con este ritual. El sujeto también emana un frío evidente que llega hasta a un brazo de distancia de él; esto puede desconcertar a los mortales aunque no causa daño alguno, siendo sus efectos en el juego idénticos a los de los Defectos Toque de Escarcha y Presencia Inquietante (ver pág. 494). Por último, el halo místico que crea el ritual atrae a fantasmas hostiles hacia el individuo que podrían acosarlo con acciones perniciosas.

Mano de Hombre Muerto

El necromante toma un trozo de tela empapada en la sangre, el sudor o las lágrimas de la víctima escogida. Toma también una mano recién cortada (que puede provenir de un cadáver o de un "donante" vivo) y la cierra sobre el jirón. Según se descompone la mano, así lo hace la víctima. Su carne se entumece, se vuelve gris y luego verde y comienza a desprenderse. El cerebro de la víctima permanece intacto hasta el final, de forma que es capaz de ver los gusanos agitarse en la estructura de carne pútrida que una vez fue su cuerpo sano.

El necromante hace la tirada habitual y gasta dos puntos de Sangre por cada punto de Resistencia (y Fortaleza) que posea la víctima. Ésta pierde niveles de Salud según la tabla inferior. Lo único que puede parar el proceso es sacar el trapo de la mano. Si esto llega a ocurrir los niveles de Salud se recuperan también según la tabla inferior.

Nivel de Salud	Tiempo hasta la siguiente pérdida
Magullado	12 horas.
Lastimado	12 horas.
Lesionado	Seis horas.
Herido	Tres horas.
Malherido	Una hora.
Tullido	30 minutos.
Incapacitado	12 horas.

Los personajes mortales que pasen más de 12 horas Incapacitados mueren, mientras que los Vástagos sucumben al Letargo.

Obtenebración

Es el Poder distintivo de los Lasombra y proporciona al vampiro dominio sobre la misma oscuridad. La naturaleza de las tinieblas que invoca la Obtenebración es tema de acalorados debates entre los Vástagos. Algunos creen que sólo son sombras, mientras que otros tienen la impresión de que el Poder concede el control sobre la materia misma de la que está hecha el alma del vampiro, obligándola a manifestarse de forma tangible en el exterior.

Independientemente de lo anterior, los efectos de la Obtenebración son aterradores, ya que el Cainita emite ondas de oscuridad que envuelven a cualquiera que encuentren en su camino como una ola infernal. Como la Obtenebración es conocida por ser una Disciplina del Sabbat, cualquier vampiro de la Camarilla que sea descubierto usando ese Poder hará bien en tener una explicación convincente.

Nota: Los vampiros que usan Obtenebración pueden ver a través de la oscuridad que controlan, mientras que otros vampiros no (ni siquiera aquéllos que también tengan Obtenebración). Entre los jóvenes miembros del Clan circulan terribles historias sobre Lasombra rivales que tratan de cegarse y sofocarse el uno al otro usando las mismas hebras de oscuridad, aunque ningún Antiguo ha accedido a confirmar esos extremos.

• Juego de Sombras

Este Poder proporciona al vampiro un control limitado sobre las sombras y otra oscuridad ambiental. Aunque el vampiro no puede llegar a "crear" sombras en sentido estricto, puede superponer y alargar sombras ya existentes, creando zonas de penumbra. Este Poder también permite a los Vástagos separar las sombras de los cuerpos que las producen e incluso dar a la oscuridad la forma de sombras de cosas que no están presentes.

Una vez el Vástago toma el control de la oscuridad o de una sombra, ésta se vuelve místicamente tangible. Según algunos relatos gélida y según otros ardiente y sofocante, la oscuridad así controlada se puede usar para exasperar o incluso asfixiar a las víctimas. Algunos crueles Lasombra afirman haber asfixiado mortales hasta la muerte con sus propias sombras.

Sistema: Para este Poder no es necesaria una tirada, pero para activarlo es necesario gastar un punto de Sangre. Juego de Sombras dura una escena y no requiere concentración activa. Los Vástagos que se oculten a sí mismos en las sombras obtienen un dado adicional para las tiradas de Sigilo, y todas las tiradas de ataque con proyectiles que se hagan contra ellos se realizan con un +1 de dificultad. Los vampiros que usen la oscuridad para parecer más aterradores, añaden un dado a sus reservas de dados de Intimidación. Los oponentes acosados por sombras que aletean y por una oscuridad asfixiante restan un dado de sus reservas de Resistencia (también a la hora de absorber daño). Los mortales, Ghouls y otros seres que respiran aire comenzarán a ahogarse si las sombras estranguladoras reducen su Resistencia a cero; los vampiros pierden los dados que correspondan, pero no sufren este efecto. Con este Poder sólo se puede afectar a un objetivo o individuo a la vez, aunque un grupo relativamente estático podría obtener algún pequeño beneficio de él.

La apariencia antinatural de este Poder resulta extremadamente desconcertante para mortales y animales (y, a discreción del Narrador, también para vampiros que lo ven por primera vez). Siempre que este Poder se invoque en las proximidades de un mortal, éste debe superar una tirada de Coraje (dificultad 8) o sufrir una penalización de un dado a todas sus reservas durante lo que queda de escena, debido al miedo a las monstruosas sombras.

•• Manto de la Noche

El vampiro puede crear una nube oscura como la tinta. La nube engulle la luz y, hasta cierto punto, incluso el sonido. Quienes se han visto atrapados en una (y han sobrevivido) describen la nube como viscosa y perturbadora. Esta manifestación física otorga credibilidad a aquellos Lasombra que afirman que su oscuridad es algo más que simples sombras.

La nube tenebrosa puede desplazarse si el Vástago que la crea lo desea, pero para ello es necesaria una concentración absoluta.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, se genera una oscuridad de unos tres metros (10 pies) de diámetro, aunque la amorfa nube se agita y ondula constantemente, llegando a veces a extender unos nebulosos zarcillos. Cada éxito adicional dobla el diámetro de la nube (aunque el vampiro puede voluntariamente reducir el área que desea cubrir). La nube se puede invocar hasta a una distancia de 50 metros o yardas, aunque para crear oscuridad fuera de la línea de visión del vampiro, la dificultad de la tirada debe incrementarse en dos y es necesario gastar un punto de Sangre.

La bituminosa masa apaga cualquier fuente de luz que engulla (con la excepción del fuego), y amortigua los sonidos hasta el punto de resultar indistinguibles. Los que están dentro de la nube pierden el sentido de la vista y sienten como si estuvieran sumergidos en brea. El sonido también se altera y se distorsiona dentro de la nube, haciendo casi imposible llevar a cabo acción alguna (+2 a la dificultad, como en Luchar a Ciegas, ver pág. 274). Incluso quienes tienen Sentidos Agudizados, Ojos de la

Bestia, Lengua de Áspid y Poderes similares sufren la penalización a causa de la antinatural oscuridad. Además, Manto de la Noche reduce en dos las reservas de dados de Resistencia de quienes queden en su interior, ya que la oscuridad sofoca y desasosiega a las víctimas. El efecto, sin embargo, no es acumulable con los de Juego de Sombras, aunque, como en ese caso, los objetivos comienzan a asfixiarse si llegan a 0 de Resistencia; más de un mortal desafortunado se ha "ahogado" en la oscuridad.

Los mortales y animales que queden sumergidos en el Manto de la Noche han de superar una tirada de Coraje como la de Juego de Sombras para evitar entrar en pánico y huir.

••• Brazos del Abismo

Al refinar su control sobre las sombras, el Vástago puede crear tentáculos prensiles que surgen de zonas de zonas poco iluminadas. Éstos pueden agarrar, obstaculizar y apresar a los enemigos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y hace una tirada normal (nunca una extendida) de Manipulación + Ocultismo (dificultad 7); cada éxito permite la creación de un único tentáculo. Cada uno de éstos mide un metro ochenta centímetros (seis pies) y posee una Fuerza y una Destreza iguales al Rasgo de Obtenebración del vampiro. Los puntos en Fortaleza y Celeridad se añaden a las puntuaciones de Fuerza y Destreza respectivamente. Si el vampiro lo desea, puede gastar un único punto de Sangre para aumentar la Fuerza o la Destreza de un único tentáculo en uno, o para aumentar su longitud en otro metro ochenta centímetros o seis pies. Un tentáculo tiene cuatro niveles de Salud, el fuego y la luz solar le afectan igual que a los vampiros y absorbe daño contundente y letal usando la Resistencia + Fortaleza del vampiro. No puede absorber daño agravado.

Los tentáculos pueden apresar enemigos infligiendo un daño letal de Fuerza +1 cada turno. Para librarse de su agarre hay que vencer en una tirada enfrentada de Fuerza contra el tentáculo (dificultad 6 para ambos). Por el contrario, no se pueden usar para ningún tipo de manipulación, como teclear o guiar.

Los tentáculos no tienen que emanar todos del mismo lugar; todas las zonas de oscuridad cercanas son posibles orígenes para los Brazos del Abismo. Para controlar los tentáculos no es necesaria concentración completa; siempre que el Vástago no esté Incapacitado o en Letargo podrá controlarlos mientras lleva a cabo otras acciones.

•••• Metamorfosis Negra

El Cainita convoca su oscuridad interior y se infunde a sí mismo con ella, convirtiéndose en un monstruo híbrido de materia y sombra. Su cuerpo se cubre de manchas de tenebrosas tinieblas, y de su torso y abdomen salen nebulosos tentáculos. Aún humanoide, el vampiro toma sin embargo una apariencia casi demoníaca cuando la oscuridad interior alcanza la superficie.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y hace una tirada de Manipulación + Coraje (dificultad 7). A los vampiros de Generaciones más altas les podría llevar dos turnos transformarse. Un fallo en la tirada indica que el vampiro no puede experimentar la Metamorfosis Negra (aunque los dos puntos de Sangre se pierden). Con un fracaso, el vampiro sufre dos niveles de daño letal no absorbibles al devastar la oscuridad su cuerpo no-muerto.

Mientras esté bajo los efectos de Metamorfosis Negra, el vampiro posee cuatro tentáculos semejantes a los invocados mediante Brazos del Abismo (aunque su Fuerza y su Destreza son iguales a los Atributos del propio Vampiro, incluyendo los dados por Celeridad y Potencia). Esos tentáculos, combinados con las franjas de oscuridad que rodean el cuerpo del Vástago, sustraen dos dados de las reservas de dados de Resistencia y de absorción de los oponentes a los que se toque en combate mientras el vampiro permanezca en contacto con la víctima. Este efecto no es acumulativo con el de otros Poderes de Obtenebración, pero los objetivos pueden empezar a asfixiarse como en Juego de Sombras si su Resistencia llega a 0. El vampiro puede hacer un ataque adicional sin penalizaciones usando los tentáculos (lo que suma un total de dos ataques, no uno por tentáculo). Además, el vampiro puede percibir lo que sucede a su alrededor incluso en total oscuridad.

A veces parece que la cabeza del vampiro y sus extremidades se desvanecen en la nada, mientras que en otras ocasiones parecen envueltas en oscuridad alienígena. Esto, combinado con los cimbreantes tentáculos que se retuercen desde su cuerpo, crea una visión perturbadora. Los mortales, animales y otras criaturas no habituadas a despliegues semejantes deben hacer tiradas de Coraje (dificultad 8) o sucumbir a un pánico equivalente al Rötschreck (si bien inspirado por la oscuridad y no por el fuego). Muchos Vástagos se recrean en este aspecto demoníaco; la Metamorfosis Negra añade tres dados a las reservas de dados de Intimidación del Vástago que la invoca.

••••• Forma Tenebrosa

A este nivel, el dominio del Vástago sobre la oscuridad es tan profundo que puede *convertirse* físicamente en ella. Tras activar este Poder, el vampiro se transforma en una sombra negra con forma ameboide. En esta forma los vampiros son prácticamente invulnerables y pueden deslizarse por grietas y fisuras. Además, el vampiro adquiere la habilidad de ver en la oscuridad natural.

Sistema: La transformación cuesta tres puntos de Sangre (para lo que podrían ser necesarios tres turnos, dependiendo de la Generación del vampiro). El invocador es inmune a los ataques físicos mientras esté en la Forma Tenebrosa (aunque sigue sufriendo el daño agravado debido a la luz solar y el fuego), pero no puede atacar físicamente. Sin embargo, sí puede envolver a otros y deslizarse sobre ellos, afectándolos como lo haría Manto de la Noche, además de usar Disciplinas mentales. Los vampiros en Forma Tenebrosa incluso pueden deslizarse paredes arriba y por el techo o "derramarse" hacia arriba en la oscuridad; no tienen masa y por tanto no les afecta la gravedad. La dificultad de las tiradas de Rötschreck causadas por el fuego y la luz solar aumenta en uno mientras se está en esta forma, pues la luz causa aún más dolor en sus cuerpos de sombras.

Los mortales (y quienes no estén habituados a semejantes visiones) que sean testigos de la transformación del vampiro en una sombra impía, deben hacer tiradas de Coraje (dificultad 8) para evitar el debilitante terror descrito para Metamorfosis Negra.

••••• • Caminar por las Sombras

El vampiro tiene un control tan refinado sobre la oscuridad que puede convertirse en ella brevemente y formarse de nuevo a partir de otra zona de oscuridad cercana. El vampiro puede Caminar por las Sombras a través de paredes, suelos e incluso barreras místicas. El Cainita sólo tiene que "entrar" en una sombra y emerger desde otra sombra cercana (o cerca del obstáculo si no hay ninguna sombra al otro lado).

Sistema: El jugador tira Destreza + Ocultismo, y, si tiene éxito, el personaje puede emerger de otra sombra que esté a menos de 15 metros (50 pies) de distancia. Si se falla la tirada, el personaje simplemente no puede pasar a través del reino de las sombras; un fracaso significa que el personaje ha quedado atrapado (algo con lo que los Narradores malignos podrían pasar un rato genial). Para hacer que otro individuo cruce de una sombra a otra se necesita una tirada de Fuerza + Ocultismo, cuyas consecuencias en caso de fracaso son como las de fallar uno mismo.

••••• • Oscuridad Interior

Este Poder permite al Cainita convocar la oscuridad que contiene su negra alma. La boca del vampiro vomita esta sombra enorme y turbulenta, aunque se dice que hay quienes se practican cortes y dejan que el negror gotee de sus venas. La nube de sombra sepulta a un blanco escogido, quemándolo con un frío que deja marcas en el alma y bombeando la sangre fuera de su cuerpo a borbotones.

Sistema: El jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) y gasta un punto de Sangre. La sombra resultante envuelve al objetivo y, aunque no le causa daño físico, podría aterrorizarlo. Los individuos que presencian Oscuridad Interior, tanto los objetivos como los simples testigos, pueden sufrir del terror descrito en Metamorfosis Negra a menos que estén familiarizados con el Poder del Vástago.

Los individuos tocados por Oscuridad Interior pierden un punto de Sangre por turno, aunque los objetivos pueden resistir este efecto si tienen éxito en una tirada de Resistencia (dificultad 6) cada turno que permanezcan en contacto con la nube.

El Cainita que invoca Oscuridad Interior debe dedicar toda su atención a mantener la nube. Si el vampiro resulta atacado, la oscuridad regresa a él a través del orificio en el que se originase. El Cainita puede recolectar la oscuridad en cualquier momento, obteniendo así un número de puntos de Sangre igual a la mitad del número que la sombra extrajo de sus víctimas (redondeando hacia arriba). Tomar la Sangre de otro vampiro de esta manera es como beber de él, y se pueden formar Vínculos de Sangre. Además, Oscuridad Interior sólo puede obtener sangre de un individuo cada turno, aunque puede estar en contacto con varios.

••••• •• Gemelo de Sombra

El control del vampiro sobre la oscuridad ha alcanzado tal grado que puede dotarla de una limitada conciencia. Animando su sombra o la de otro, el vampiro puede "liberar" la silueta provocada por la luz. Mientras el Poder esté activo, el sujeto no arroja ninguna sombra, ya que ésta se ha ausentado para cumplir las órdenes del vampiro.

El Poder puede perturbar a los mortales e incluso a algunos vampiros poco experimentados. El Vástago que usa Obtenebración controla la sombra del individuo; algunos vampiros afirman haber visto mortales que murieron literalmente de miedo después de que sus sombras dieran un salto para burlarse de ellos o amenazarlos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si tiene éxito, la sombra salta para disfrutar de su aberrante libertad durante una hora por éxito (aunque desaparece al amanecer independientemente de cuántos éxitos haya obtenido el vampiro). El Gemelo de Sombra tiene puntuaciones de Atributos y Habilidades iguales a la mitad de los de su cuerpo progenitor; no hablará ni pensará mucho, de modo que los Rasgos Sociales y Mentales no tienen demasiada importancia, aunque puede que la Astucia sí. Además, el Gemelo de Sombra tiene una puntuación de Obtenebración igual a la mitad de la del vampiro que lo animó (redondeando hacia abajo). Los mortales y los vampiros que no estén acostumbrados a la Obtenebración tienen que hacer una tirada de Coraje como la de Juego de Sombras si presencian el efecto.

El gemelo puede separarse de su progenitor y desplazarse hasta 15 metros (o 50 pies) de distancia, reptando entre las grietas o deslizándose pared arriba. Puede atacar y ser atacado, pero sólo hace y recibe la mitad del daño normal (de nuevo, redondeando hacia abajo). Las llamas y los ataques sobrenaturales (como colmillos de vampiro, Poderes místicos, etc.) causan el daño completo. Si se mata al Gemelo de Sombra, su progenitor pierde la mitad de sus puntos de Fuerza de Voluntad y debe hacer una tirada para evitar entrar en Rötschreck (dificultad 9).

••••• ••• Mazmorra

El Cainita puede atrapar y asfixiar a sus enemigos creando una "habitación" de pura oscuridad. En esta trampa de sombra no existe el aire, y los mortales se ahogan en el frío vacío. Incluso los vampiros tienen poco que hacer una vez atrapados, y sólo pueden salir si se le antoja a su captor. La Mazmorra tiene el aspecto de una zona de densas sombras que no resulta afectada por la luz ambiental que la rodee.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Sangre, pero no se necesita tirada alguna para crear una Mazmorra. Para poder crearla de forma efectiva en torno a alguien se requiere una tirada enfrentada de Astucia + Latrocinio contra la Destreza + Ocultismo del objetivo (la dificultad es 7 para ambas tiradas). Los mortales tardan en ahogarse una cantidad de minutos igual a su Resistencia (aunque el Lasombra puede querer dejar las cabezas expuestas al aire o dejar atrapada en el interior alguna cantidad de aire también), mientras que los vampiros quedan suspendidos en la oscuridad y no pueden usar Disciplinas ni llevar a cabo otras acciones. La Mazmorra se disuelve de inmediato si la toca la luz solar (lo que ha dejado a más de un vampiro expuesto a los implacables rayos del Sol) o cuando el Vástago decide deshacerla. Un vampiro sólo puede mantener una Mazmorra a la vez (que puede contener un único objetivo), lo que lleva a algunos filósofos Cainitas a afirmar que es una prisión formada a partir de la propia alma del vampiro.

••••• •••• Dominios de Ahrimán

Este Poder permite al vampiro invocar una oscuridad tan opresiva que extingue la luz de la vida (o la no-vida) de todas las víctimas atrapadas en ella. Dominios de Ahrimán crea un vacío de 15 metros (50 pies) de radio que emana de la mano del Cainita y se lleva los cuerpos de aquéllos que reclama como suyos cuando desaparece. La avasalladora oscuridad destruye a amigos y enemigos por igual, llevándose a cualquiera que haya tenido la mala fortuna de encontrarse dentro de su radio de acción.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y se concentra durante tres turnos. Durante ese tiempo la oscuridad fluye desde la mano del personaje, creciendo hasta ocupar toda la zona. Al final del tercer turno el jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6). Todos los que estén en el área de oscuridad sufren directamente esa cantidad de niveles de Salud de daño (agravado si se trata de vampiros): seis éxitos infligen seis niveles de daño, no seis dados de daño. Después de que Dominios de Ahrimán haya causado la destrucción, el Poder se colapsa, llevándose con él los cuerpos de quienes murieron al entrar en contacto con la terrible sombra.

Ofuscación

Ofuscación es la asombrosa habilidad de los Vástagos de permanecer ocultos, a veces incluso estando a plena vista ante una multitud. Un vampiro Ofuscado, sin embargo, no se vuelve invisible, sino que más bien es capaz de hacer creer a los observadores que ha desaparecido. Ofuscación también sirve para cambiar su aspecto y ocultar a otras personas u objetos. En general los vampiros que usan Ofuscación tienen que estar cerca de los testigos para que el Poder surta efecto (aproximadamente cinco metros o yardas por punto de Astucia + Sigilo).

A menos que el Vástago decida dejarse ver, puede permanecer encubierto durante tanto tiempo como quiera. A niveles altos de Ofuscación, el vampiro puede desaparecer de la vista tan sutilmente que quienes lo rodean no son capaces de recordar el momento preciso en el que se fue.

Normalmente hay pocos mortales o seres sobrenaturales (ni siquiera aquéllos entrenados en Consciencia) que puedan superar la confusión que causa la Ofuscación. Los animales, que confían más en sus instintos que en sus sentidos normales, a veces pueden percibir a la presencia del vampiro (y atemorizarse por ella). A discreción del Narrador, los niños y aquéllos que son ajenos a la mentira también podrían ser capaces de penetrar la ilusión. Por último, la Disciplina Auspex permite a los Vástagos atravesar la Ofuscación, aunque el éxito no está garantizado; para más detalles, ver recuadro "Ver lo invisible" en pág. 142. Los Narradores que necesiten un sistema para animales y niños pueden recurrir a la siguiente solución improvisada: tratarlos como si tuvieran Auspex 1 a la hora de oponerse a la Ofuscación. No tienen el Poder de Auspex 1, pero se considera que lo tienen a efectos de determinar si son capaces de percibir a un vampiro.

Dado que la Ofuscación confunde la mente del observador, los vampiros no pueden servirse de ella para ocultar su presencia frente a aparatos electrónicos o mecánicos. Las cámaras de fotos y de vídeo capturan la imagen del vampiro con precisión. Incluso de esa manera, una persona que use, digamos, un teléfono móvil para grabar a un vampiro Ofuscado, seguirá siendo afectada por el Poder, y no verá la imagen del Vástago hasta que visione el vídeo posteriormente, si es que entonces lo hace.

Hay varios Clanes que cultivan este Poder: los Assamitas, los Seguidores de Set y los Malkavian, por ejemplo, pero los Nosferatu son especialmente conocidos por esta Disciplina. Algunos Vástagos Antiguos creen que Caín, o quizás Lilith, otorgó la Disciplina a ese Clan para compensar las horribles deformaciones físicas que sufren sus miembros.

La mayor parte de los Poderes de Ofuscación duran una escena, o hasta que los vampiros los interrumpan. Una vez invocados, mantenerlos apenas requiere un mínimo esfuerzo mental.

• Capa de Sombras

A este nivel el vampiro debe confiar en las sombras cercanas y en la cobertura para que ayuden a ocultar su presencia. Se coloca en un lugar apartado y sombrío y se sustrae a sí mismo de la visión normal. El vampiro pasará desapercibido mientras esté en silencio, quieto, tras algún tipo de cobertura (como una cortina, un arbusto, el marco de una puerta, una farola o un callejón), y no reciba luz directa. La ocultación del inmortal desaparece si se mueve, ataca o recibe luz directa. Además, el engaño del vampiro no se sostiene frente a un observador atento.

Sistema: No se necesita ninguna tirada mientras se cumplan las condiciones mencionadas más arriba. Mientras permanezca silencioso e inmóvil, nadie podrá verlo, salvo otro Vástago con una puntuación de Auspex lo suficientemente alta.

•• Presencia Invisible

Cuando ya tiene experiencia, el vampiro es capaz de desplazarse sin ser visto. Las sombras parecen moverse para cubrirlo y la gente automáticamente desvía la mirada cuando él pasa a su lado. Otros se apartan inconscientemente para evitar el contacto con la criatura embozada; los que sean de voluntad más débil podrían incluso escabullirse presas de un miedo inconsciente. El vampiro pasa desapercibido indefinidamente a menos que alguien lo busque expresamente o él revele su presencia sin querer.

Dado que el vampiro sigue siendo perfectamente tangible, debe tener cuidado de evitar el contacto con todo aquello que pudiera descubrir su presencia (tirar un jarrón o tropezar con alguien). Incluso un susurro o el roce de un zapato contra el suelo puede ser suficiente para interrumpir el Poder.

Sistema: No se necesita ninguna tirada a menos que el personaje hable, ataque o llame la atención de algu-

na otra manera. El Narrador debería pedir una tirada de Astucia + Sigilo cuando se dé cualquier circunstancia que pueda revelar la presencia del personaje. La dificultad de la tirada depende de la situación; caminar sobre un suelo que rechine podría ser dificultad 5, mientras que atravesar un charco de agua podría ser 9. Para otras acciones podrían necesitarse varios éxitos; por ejemplo, para hablar en voz baja sin delatar la propia posición se necesitan tres éxitos. Si tiene éxito, quedan ocultos tanto el vampiro, como su ropa y los objetos que pudieran caberle en un bolsillo.

Algunas cosas quedan más allá de la capacidad de Presencia Invisible. Aunque el personaje permanece oculto al atravesar una ventana, gritar o lanzar a alguien al otro lado de la habitación, después se hace visible para todo el mundo. Los observadores se recuperan inmediatamente del sutil estado de fuga psicológica que les provoca la Ofuscación. Más aún, cualquier testigo puede hacer una tirada de Astucia + Consciencia (dificultad 7); si tiene éxito, el embotamiento mental se aclara por completo, de forma que esos individuos recuerdan todas las acciones que el personaje ha hecho 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 haciendo que vean una cara que no es la suya. Aunque la forma física del Vástago no cambia, los observadores que no son capaces de percibir la realidad ven a quien el vampiro desee que vean.

El vampiro debe tener una imagen clara del rostro que quiere proyectar. La primera decisión es si crear una cara imaginaria o cubrirse con la cara de otra persona. Los rasgos artificiales son a menudo más difíciles de componer en las proporciones adecuadas, pero es más fácil mantener un disfraz de ese tipo que suplantar a otra persona. Por supuesto, todo resulta más fácil si el Vástago toma prestada la cara sin preocuparse por la personalidad.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Interpretación (dificultad 7) para determinar lo bien que funciona el disfraz. Si el personaje intenta suplantar a alguien, debe observar atentamente al sujeto antes de ponerse la máscara. El Narrador puede subir la dificultad si sólo puede echarle un vistazo. La tabla de abajo enumera los diferentes grados de éxito a la hora de forjar otra apariencia. Los vampiros que quieran parecer una persona más atractiva que ellos tienen que pagar una cantidad adicional de puntos de Sangre igual a la diferencia entre la puntuación de Apariencia del vampiro y la Apariencia de la máscara (lo que significa que a los vampiros más jóvenes podría llevarles más tiempo gastar la Sangre necesaria).

Éxitos	Resultado
1 éxito	El vampiro mantiene su propia altura y constitución, con unas leves alteraciones a sus rasgos básicos. Los Nosferatu pueden parecer mortales normales, aunque feos.
2 éxitos	Parece diferente; la gente no lo reconoce fácilmente ni se pone de acuerdo sobre su aspecto.
3 éxitos	Tiene el aspecto que deseaba tener.
4 éxitos	Transformación completa, incluyendo expresiones, gestos, apariencia y voz.
5 éxitos	Alteración profunda (parece tener el sexo opuesto, o una edad o tamaño muy diferentes).

Hacerse pasar realmente por otra persona supone grandes dificultades. El personaje debería tener al menos alguna información esencial sobre el individuo; para mantener con éxito farsas especialmente difíciles (como engañar a un amante o a un amigo íntimo) se necesita al menos cierta familiaridad con el objetivo.

•••• Desvanecerse del Ojo de la Mente

Esta potente manifestación de la Ofuscación permite al vampiro desaparecer estando a plena vista. La desaparición es tan poderosa como para que el inmortal sea capaz de desvanecerse incluso estando directamente frente a una persona.

La desaparición es silenciosamente sutil, pero el impacto sobre los testigos no lo es en absoluto. La mayor parte del ganado cae presa del pánico y huye en consecuencia. En los individuos de voluntad especialmente débil el recuerdo del Vástago queda borrado de su mente. Aunque los vampiros no son tan impresionables, incluso éstos podrían quedar momentáneamente perplejos a causa de una desaparición repentina.

Sistema: El jugador tira Carisma + Sigilo; la dificultad es igual a Astucia + Alerta del objetivo (si el personaje desaparece en medio de una multitud, se usa la puntuación mayor de todas las presentes en el grupo). Con tres éxitos o menos la figura se desvanece pero no desaparece, volviéndose una figura borrosa y fantasmal. Con más de tres desaparece completamente. Si el personaje obtiene más éxitos que puntuación en Fuerza de Voluntad tiene un observador, esa persona olvida que el vampiro estuvo alguna vez allí.

Para rastrear al vampiro mientras mantiene su apariencia fantasmal se requiere una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Tener éxito en la misma signifi-

ca que el individuo puede interactuar normalmente con el vampiro (aunque el Vástago tiene el aspecto de una enormemente desconcertante figura fantasmal). Fallar en esta tirada tiene como resultado un +2 a la dificultad (máximo 10) a la hora de ejercer alguna acción sobre el vampiro o interactuar con él. El Narrador puede exigir otras tiradas de observación si el vampiro se desplaza a un entorno en el que es difícil de ver (se dirige a una zona de sombras, pasa por detrás de un obstáculo o se mezcla con una multitud). Si deja de ser visible por completo se trata al vampiro como se describe en Presencia Invisible, más arriba.

Una persona que se vea afectada por la desaparición hace una tirada de Astucia + Coraje (los mortales a dificultad 9, los vampiros a dificultad 5). El éxito en la tirada significa que el individuo reacciona inmediatamente (aunque después de que el vampiro lleve a cabo su acción ese turno); un fallo, que la persona queda desorientada durante dos turnos mientras su mente trata de asimilar lo que acaba de experimentar.

••••• Encubrimiento de la Concurrencia

A este nivel de poder el vampiro puede extender sus habilidades de ocultación a un área. Si lo desea, el inmortal puede usar cualquier Poder de Ofuscación tanto sobre los que estén cerca de él como sobre sí mismo.

Cualquier persona protegida que descuide el camuflaje quedará expuesta a la vista. Además, si quien invoca el Poder se revela a sí mismo, también desaparece el encubrimiento de todos los demás. Este Poder es especialmente útil si el vampiro necesita guiar a su séquito a través de una zona vigilada sin llamar la atención.

Sistema: El personaje puede ocultar un individuo adicional por cada punto de Sigilo que posea. Puede aplicar sobre el grupo un único Poder de Ofuscación a la vez. Aunque el Poder se aplica a todos los que estén bajo el camuflaje del personaje, el jugador sólo necesita hacer una tirada. Para permanecer bajo su efecto, cada uno de los individuos ha de cumplir las condiciones descritas para el Poder de Ofuscación en concreto; la persona que no consiga hacerlo así pierde la protección del ocultamiento, pero no delata a los demás. Sólo si el propio vampiro yerra el Poder, éste deja de funcionar para todos.

••••• • Máscara del Alma

Además de camuflar su cuerpo, el vampiro que haya desarrollado la Máscara del Alma puede camuflar su aura. Puede desplegar la combinación de colores que desee, o puede aparentar no tener aura en absoluto. El Poder es particularmente útil para aquéllos de Generaciones inferiores que hayan alcanzado tales cotas de poder mediante la Diablerie.

Sistema: El uso de este Poder sólo permite la proyección de un aura concreta (o la falta de ella). El vampiro escoge los colores que desea al obtener el Poder. Si el personaje no ha experimentado el uso de Percepción del Aura, no puede escoger un aura alternativa, ya que no sabe cuál debe ser su apariencia, pero sí puede escoger no proyectar ningún aura. Máscara del Alma se puede comprar varias veces, si se desea, para que el vampiro tenga diferentes auras entre las que escoger.

A menos que el jugador lo declare explícitamente, el Poder Máscara del Alma siempre está activo. Si el personaje ha adquirido Máscara del Alma dos o más veces, el aura por defecto es la primera que aprendió.

••••• • Mente en Blanco

Con este Poder, el vampiro es capaz de interrumpir el contacto telepático, resistiendo así fácilmente los sondeos agresivos que sufra su mente.

Sistema: Para poder intentar leer o atacar la mente del personaje, primero hay que pasar una tirada de Percepción + Empatía (la dificultad es la Astucia + Sigilo del personaje). Incluso aunque el intruso potencial tenga éxito, la reserva de dados que puede usar se limita al número de éxitos que haya obtenido en la tirada inicial.

••••• • Ocultar

El vampiro puede enmascarar un objeto inanimado de hasta el tamaño de una casa (Ofuscación no sirve para disfrazar objetos inanimados si no es con este Poder). Si el objeto queda escondido, también todo lo que contenga. Mientras Ocultar se mantenga activo, los paseantes rodean el objeto como si éste fuera aún visible, pero se niegan a reconocer que están desviándose de alguna manera.

Sistema: Para activar el Poder, el personaje debe estar a menos de 10 metros (aproximadamente 30 pies) del objeto que desea esconder. El objetivo debe ser importante a nivel personal para el usuario. El Poder Ocultar funciona como Presencia Invisible en lo que se refiere a la detección, la duración y las condiciones del camuflaje.

Ocultar se puede usar sobre el vehículo en el que viaje el personaje. En ese caso, el tráfico fluye alrededor del transporte, y los accidentes son incluso menos probables de lo habitual, ya que los demás conductores maniobran inconscientemente para evitar al vehículo camuflado. Los radares de la policía siguen registrando la velocidad del vehículo, pero el policía que lo maneja es reacio a hacer un control de tráfico a partir del parpadeo del aparato. Usar Ocultar sobre un vehículo volador es más complicado, ya que el alcance del Poder normalmente no basta para afectar a controladores aéreos y similares.

••••• •• Escondrijo

Para la mayor parte de los Poderes de Ofuscación es necesario que el individuo que los usa esté cerca del objetivo de la ocultación. Escondrijo aumenta el alcance considerablemente, permitiendo al Antiguo que dispone de este Poder dejar cosas o personas ocultas y seguras mientras él se ocupa de sus asuntos en otra parte.

Sistema: Para iniciar el Poder de Ofuscación, el personaje tiene que estar dentro del radio normal. Una vez hecho esto, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, que activa Escondrijo sobre el uso ya activo de la Disciplina. La ocultación permanecerá activa mientras el vampiro esté a una distancia inferior a su Astucia + Sigilo en millas, o una vez y media esa cantidad en kilómetros, de la persona u objeto que quiere esconder. El camuflaje aumentado desaparece al amanecer siguiente, o se rompe (como siempre) si el objetivo Ofuscado se descubre a sí mismo.

••••• •• Velo de Dichosa Ignorancia

El desarrollo de este Poder se atribuye a los Malkavian, pero también muchos Nosferatu lo encuentran muy útil. El Velo de Dichosa Ignorancia permite que el vampiro cubra con Ofuscación a una víctima involuntaria, eliminándola de la percepción de los demás. Algunos Nosferatu se sirven de este Poder para dar una lección a algunos individuos que creen tener aseguradas la presencia y la ayuda de otras personas, mientras otros lo utilizan para eliminar a miembros clave de un grupo en medio de situaciones críticas.

Sistema: Para activar este Poder el personaje debe tocar a la víctima. El jugador gasta un punto de Sangre y tira Astucia + Sigilo (la dificultad es igual a la Apariencia de la víctima + 3). Si la tirada tiene éxito, la víctima queda sujeta a los efectos de Desvanecerse del Ojo de la Mente durante un período determinado por el número de éxitos obtenidos.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Tres turnos.
2 éxitos	Un minuto.
3 éxitos	15 minutos.
4 éxitos	Una hora.
5 éxitos	Una noche.

La víctima de Velo de Dichosa Ignorancia no tiene por qué saber que está resultando afectada por el Poder. Sólo es consciente de que los que lo rodean han empezado de repente a actuar como si no estuviera ahí. La víctima no puede deshacer el efecto, ni siquiera con violencia; si ataca a alguien, el objetivo le adjudicará el acto a la persona visible más cercana. Este efecto secundario ha provocado más de un combate mortal. El Velo permanece incluso aunque el vampiro que lo activó abandone la zona.

Es muy curioso, pero el Velo de Dichosa Ignorancia nunca puede usarse sobre alguien que esté dispuesto y deseoso de aceptar sus efectos.

••••• ••• Viejo Amigo

Muchos Antiguos Nosferatu se han labrado la reputación de ser omniscientes gracias a los secretos que han descubierto usando este Poder de forma creativa. Viejo Amigo, una variación del Poder Máscara de las Mil Caras, permite a un vampiro sondear el subconsciente de un sujeto y adoptar el semblante del individuo en el que la víctima tenga más confianza. Quien usa este Poder no aparenta ser alguien que asuste o intimide a la víctima elegida, sino más bien alguien a quien la víctima le revelaría secretos íntimos. La apariencia que se obtiene con Viejo Amigo no tiene por qué ser la de alguien que sigue vivo; la probabilidad de tomar la de un amigo o pariente muerto hace mucho tiempo es la misma. En ese caso, el sujeto recuerda el encuentro como si hubiera sido un sueño o la aparición de un fantasma.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad equivale a la Percepción + Alerta o Consciencia del objetivo, máximo 10). Cuantos más éxitos, más convincente es la suplantación. El Poder sólo afecta a una víctima a la vez; los otros vampiros ven al vampiro como es en realidad a menos que emplee Máscara de las Mil Caras además de usar Viejo Amigo.

••••• •••• Crear Nombre

Algunos Toreador consideran este Poder como el súmmum de la actuación según el Método. Crear Nombre permite a un personaje crear una identidad completamente nueva; la cara, la forma de hablar, el aura e incluso los procesos mentales se construyen según la identidad que desea el vampiro. El Poder se puede usar para suplantar a un individuo existente o proyectar con total exactitud la apariencia de una identidad completamente ficticia.

Sistema: Para establecer una nueva personalidad a efectos de este Poder, el vampiro que vaya a trabajar con Crear Nombre debe pasar tres horas por noche en una situación de calma relativamente ininterrumpida. El jugador hace una tirada extendida de Inteligencia + Subterfugio (dificultad 8), una vez por noche. Para construir la nueva personalidad se necesita acumular 20 éxitos, y un fracaso elimina cinco éxitos del total. Sin embargo, una vez se ha conseguido crear la nueva identidad, el personaje puede revestirse con ella en cualquier momento sin necesidad de ninguna tirada. Los observadores que no

tengan Auspex 9 o su equivalente ven la identidad artificial. La cara del personaje, su aura, Naturaleza, Conducta, incluso los pensamientos y los Méritos y Defectos Psicológicos parecen ser los de la personalidad elegida y creada por el personaje.

Aparte de Auspex 9, la única manera de ver más allá del disfraz es notar las discrepancias entre la personalidad adquirida y las Habilidades que normalmente debería poseer. Por ejemplo, un personaje sin puntos en Medicina debería tenerlo difícil para llevar adelante una identidad artificial como neurocirujano. El Narrador debería hacer una tirada secreta de Percepción + Alerta (dificultad 9) por cada personaje que pueda atrapar al impostor en un desliz.

Potencia

Los Vástagos dotados de Potencia poseen una fuerza antinatural. Esta Disciplina permite al vampiro saltar enormes distancias, elevar pesos tremendos y golpear a sus enemigos con una fuerza brutal. Incluso los niveles bajos de este Poder pueden otorgarle a los Vástagos una potencia física más allá de lo humano. Los Vástagos con más poder pueden saltar distancias tales que parecen estar volando, lanzar coches como si fueran latas de refrescos y atravesar paredes como si fueran de cartón. Las Disciplinas más sutiles y mentales pueden inspirar pavor, pero la brutal efectividad de Potencia es formidable por derecho propio.

Brujah, Giovanni, Lasombra y Nosferatu tienen un talento natural para esta Disciplina, pero es frecuente que los miembros de otros Clanes hagan lo posible por encontrar a alguien que les enseñe el impresionante Poder de Potencia.

Sistema: Cada punto que el vampiro tiene en Potencia añade un dado a las tiradas en las que interviene Fuerza. Además, el jugador puede gastar un punto de Sangre y cambiar sus dados de Potencia por un número igual de éxitos automáticos en todas las tiradas que relacionadas con Fuerza durante ese turno. En combates cuerpo a cuerpo con o sin armas, los éxitos de Potencia (obtenidos en la tirada o automáticos) se suman a los resultados de las tiradas de daño.

Potencia 6 o más

La carne y la Sangre tienen límites, pero las posibilidades del vigor de los no-muertos y la Vitae no se agotan tan rápido cuando se trata de proezas de fuerza. Los vampiros que están cerca de Caín son a veces capaces de llevar a cabo hazañas de fuerza que sobrecogen incluso a otros vampiros. El dominio de Potencia, producto tanto de la Sangre y la voluntad como de músculos y huesos, concede al vampiro la capacidad de hacer mucho más que levantar objetos cada vez más pesados; si el vampiro lo desea, puede aprender capacidades alternativas.

Los Poderes avanzados de Potencia se adquieren de la misma manera que los Poderes avanzados de Celeridad o Fortaleza: el personaje puede elegir aprender un Poder alternativo en vez de continuar con la progresión normal de la Disciplina, y puede volver más tarde para adquirir lo que le falta.

••••• • Dejar Huella

Un vampiro que posea un conocimiento profundo de Potencia es capaz de apretar muy, muy fuerte. De hecho, puede apretar tan fuerte (o prensar, o empujar) que es capaz de dejar una huella de sus dedos o de su mano sobre cualquier superficie sólida, incluyendo el acero macizo. El uso de Dejar Huella puede servir como una simple amenaza o se puede usar, por ejemplo, para perforar asideros en superficies verticales a la hora de trepar.

Sistema: Se necesita un punto de Sangre para activar Dejar Huella. El Poder dura una escena. La profundidad de la huella que deja el vampiro se deja a discreción del Narrador; la decisión debería tomar en cuenta la fuerza que el vampiro sea capaz de ejercer, la resistencia del material y su grosor. Si el objeto que el vampiro sujeta es lo suficientemente fino, a discreción del Narrador puede ser capaz de atravesarlo sin más (si se trata de una pared) o despedazarlo (en el caso de una lanza o una tubería).

••••• •• Temblor de Tierra

Según algunos expertos, Potencia es simplemente el arte de golpear algo con mucha fuerza. ¿Pero qué pasa cuando el objetivo está demasiado lejos como para golpearlo directamente? Para quienes están suficientemente dotados en esta Disciplina, la respuesta es Temblor de Tierra. Simplificando al máximo, Temblor de Tierra es la habilidad de percutir el suelo en el punto A para que a continuación la fuerza del golpe emerja del suelo en el punto B.

Sistema: Para usar Temblor de Tierra es necesario el gasto de dos puntos de Sangre y una tirada normal de Destreza + Pelea. El vampiro golpea el suelo con manos o pies y, si el ataque tiene éxito, la fuerza del impacto surge del suelo como un géiser de piedra y tierra directamente debajo del objetivo. El ataque puede ser esquivado con un +2 a la dificultad.

El alcance de Temblor de Tierra es de tres metros o 10 pies por cada nivel de Potencia del vampiro, limitado por la visibilidad. Un fallo en el ataque indica que el golpe se desplaza sin rumbo y es posible que explote en cualquier lugar dentro del alcance; un fracaso significa que el vampiro pulveriza el suelo bajo sus pies y puede acabar enterrado en el proceso.

••••• ••• Capirotazo

Es un tópico que «los que son buenos de verdad siempre hacen que todo parezca fácil». En el caso de Capirotazo el dicho pasa de tópico a verdad literal. Gracias a este Poder, alguien que domine Potencia puede descargar toda la devastadora fuerza de un impacto bien dirigido sirviéndose de un gesto mínimo, como agitar la mano, chasquear los dedos o lanzar una pelota. El ataque puede llegar sin ningún aviso, limitando así la capacidad del objetivo de esquivarlo o anticiparse; esto hace de Capirotazo una de las aplicaciones de Potencia más temidas.

Sistema: Para usar Capirotazo se requiere el gasto de un punto de Sangre y una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 6). El vampiro también tiene que hacer algún tipo de gesto para dirigir el golpe. De qué gesto se trate en concreto es decisión del jugador. Hasta ahora ha funcionado de todo, desde un chasquido de dedos a mandar un beso.

El alcance de Capirotazo es igual a los límites de la percepción del vampiro y el impacto produce un daño igual a un puñetazo normal (incluyendo todas las bonificaciones).

Presencia

Presencia es la Disciplina de la manipulación emocional. Con este Poder, los vampiros pueden inspirar apasionado fervor o terror irracional tanto en mortales como en Vástagos. Además, al contrario que los de otras Disciplinas, algunos Poderes de Presencia se pueden usar sobre multitudes. La Presencia trasciende razas, religiones, sexos, clases sociales, y (lo más importante) naturaleza sobrenatural. Siendo así, este sutil Poder es una de las Disciplinas más útiles que un vampiro pueda poseer.

Cualquier objetivo puede resistirse a la Presencia durante una escena gastando un punto de Fuerza de Voluntad y superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), pero el individuo afectado debe seguir gastando puntos hasta que deje de estar en presencia del vampiro (o, en el caso de Invocación, hasta que el efecto termine). Un vampiro cuya Generación es tres o más grados menor que la del usuario sólo tiene que gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar Presencia durante toda la noche, y además no necesita pasar la tirada de Fuerza de Voluntad.

El mayor problema de Presencia es que sólo controla las emociones. Hace que los demás se sientan de una determinada manera respecto al vampiro, pero no concede un completo control sobre ellos. La gente se toma muy en serio las órdenes del vampiro, pero sus mentes siguen siendo suyas. Las indicaciones absurdas o suicidas no parecen más sensatas porque las pronuncie alguien inusualmente fascinante. Aun así, el vampiro puede encauzar a los demás hacia el objetivo deseado mediante el uso de un inspirado discurso o un notable poderío económico en combinación con esta Disciplina.

Los Clanes Brujah, Seguidores de Set, Toreador y Ventrue están versados en esta Disciplina. Se puede decir, sin embargo, que los Ventrue son los más habilidosos a la hora de aplicarla debido a su capacidad de usarla en una eficiente combinación con Dominación.

• Fascinación

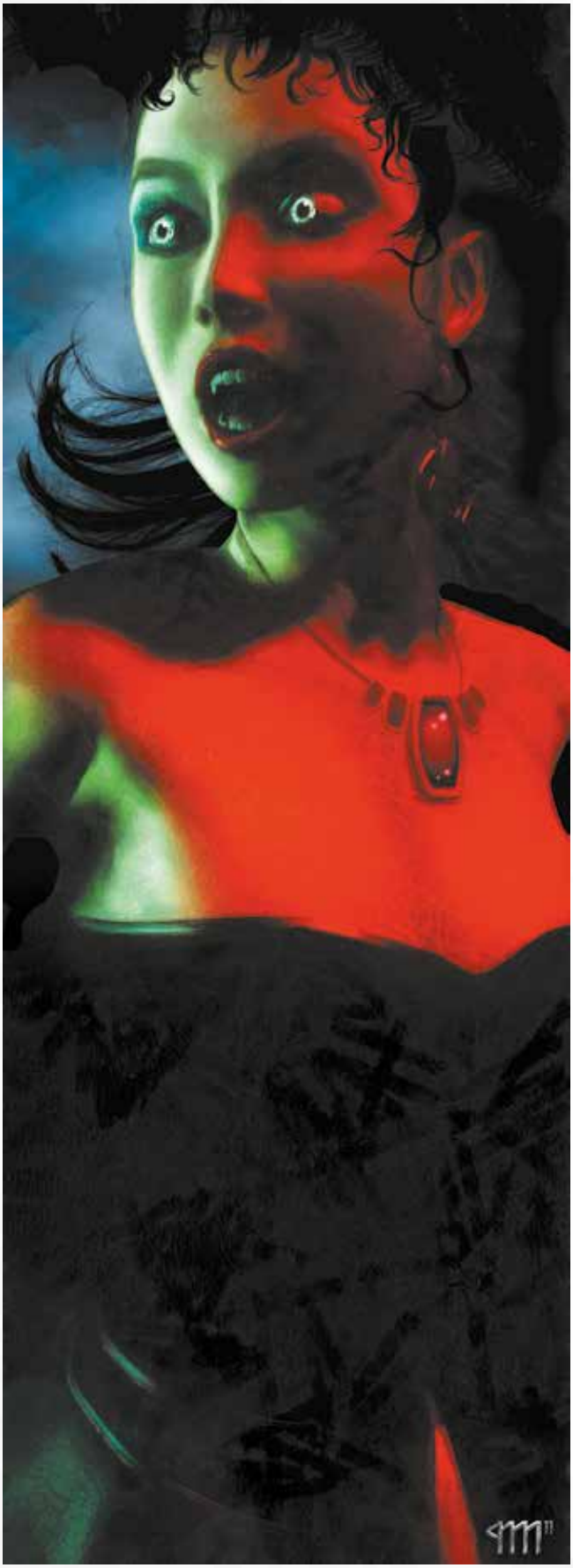
Quienes están en torno al vampiro de repente sienten la necesidad de acercarse y mostrarse receptivos a su punto de vista. Fascinación resulta extremadamente útil para la comunicación de masas. No importa demasiado lo que se diga, los corazones de las personas afectadas se inclinan hacia la opinión del vampiro. Los débiles quieren estar de acuerdo con él; incluso aunque los de voluntad fuerte resistan, se verán fácilmente superados en número. Fascinación puede convertir una deliberación de incierto resultado en una decisión inevitable a favor del vampiro incluso antes de que sus oponentes noten que la tendencia ha cambiado.

A pesar de la intensidad de la atracción, los que han quedado embelesados no pierden su sentido de la supervivencia. El peligro rompe el hechizo, como lo hace abandonar la zona. Sin embargo, quienes han estado sometidos a Fascinación recuerdan cuáles fueron sus sentimientos en presencia del vampiro, lo que influirá en sus reacciones si se vuelven a encontrar con él en algún momento.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). El número de éxitos obtenido determina cuánta gente resulta afectada tal y como se ve en la tabla inferior. Si hay más gente de la que el personaje es capaz de afectar, Fascinación influye primero sobre los que tienen las puntuaciones de Fuerza de Voluntad más bajas. El Poder es efectivo durante el resto de la escena o hasta que el personaje decida pararlo.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una persona.
2 éxitos	Dos personas.
3 éxitos	Seis personas.
4 éxitos	20 personas.
5 éxitos	Todas las personas en las cercanías del vampiro (un auditorio entero, una muchedumbre).

Quienes resulten afectados pueden gastar Fuerza de Voluntad para superar el efecto, pero tienen que seguir gastando Fuerza de Voluntad cada escena mientras es-



tén en el mismo lugar que el vampiro. Tan pronto como un individuo haya invertido una cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad igual a la de los éxitos que se obtuvieron en la tirada, quedará completamente libre de Fascinación y no volverá a verse afectado durante el resto de la noche.

•• Mirada Aterradora

Todos los Vástagos pueden asustar a otros revelando físicamente su naturaleza vampírica (mostrando garras y colmillos, amenazando con miradas llenas de odio, siseando malignamente), pero este Poder concentra esos elementos hasta niveles de pavor enloquecedores. Mirada Aterradora engendra un terror insoportable en la víctima, aturdiéndola hasta enloquecerla, inmovilizarla u obligarla a huir de forma temeraria. Hasta el individuo de espíritu más robusto retrocederá ante el terrible semblante del vampiro.

Sistema: El jugador tira Carisma + Intimidación (la dificultad es la suma de la Astucia + Coraje de la víctima). Si se tiene éxito, la víctima queda acobardada, mientras que con un fallo la visión sobresalta al objetivo pero no lo asusta. Tres o más éxitos indican que huye presa del terror más primitivo; quienes no tienen por dónde huir, arañan las paredes con la esperanza de cavar una vía de escape para no tener que enfrentarse al vampiro. Además, cada éxito sustrae un dado de las reservas de acciones del objetivo al siguiente turno.

El personaje puede usar Mirada Aterradora una vez por turno contra un único objetivo, aunque puede hacerlo como una acción extendida sumando los éxitos para someterlo completamente. Una vez el objetivo haya perdido tantos dados que no pueda llevar a cabo ninguna acción, se encontrará tan alterado y aterrorizado que se acurrucará en el suelo a gimotear. Un fallo durante la acción extendida supone una vacilación en la tentativa: el personaje pierde todos los éxitos acumulados y puede comenzar de nuevo al turno siguiente, mientras que la víctima puede volver a actuar normalmente.

Un fracaso en cualquier momento indica que el objetivo no está impresionado en absoluto (quizá incluso haya encontrado cómico el numerito del vampiro) y se vuelve inmune a los usos posteriores de Presencia por parte del personaje durante lo que queda de historia.

••• Encantamiento

Este Poder retuerce las emociones de otras personas convirtiéndolas en sirvientes voluntarios del vampiro. Debido a lo que para esos individuos es una verdadera y perdurable emoción, cumplen todos sus deseos. Como lo hacen voluntariamente y sus mentes no han sido debilitadas, estos sirvientes siguen disponiendo de su creatividad y su individualidad.

Aunque estos obedientes esbirros son más agradables y vivaces que los esclavos mentales creados con Dominación, también son un tanto impredecibles. Además, dado que Encantamiento tiene una duración limitada, tratar con un sirviente "caducado" puede ser problemático. Un Vástago inteligente se deshace de quienes han sido Encantados cuando han cumplido su misión o los ata de manera más segura mediante un Vínculo de Sangre (lo que resulta mucho más fácil debido a la disposición servicial del esbirro).

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Apariencia + Empatía (la dificultad es igual a la cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad temporal del objetivo); el número de éxitos determina durante cuánto tiempo queda Encantado el sujeto según la tabla inferior (aunque las víctimas pueden seguir gastando Fuerza de Voluntad para resistir temporalmente, como con cualquier otro Poder de Presencia). El Narrador puede desear hacer la tirada él mismo, ya que el personaje nunca puede estar seguro de la fuerza con la que atrapa a la víctima. El vampiro puede intentar mantener al sujeto como esclavo, pero sólo puede intentarlo después de que el Encantamiento inicial se haya disipado. Hacerlo antes no tiene ningún efecto.

Éxitos	Resultado
Fracaso	No se puede Encantar al individuo durante el resto de la historia.
Fallo	No se puede Encantar al individuo durante el resto de la noche.
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 llamar hacia sí a cualquier persona con la que haya coincidido alguna vez. Esta llamada puede dirigirse a cualquiera, mortal o sobrenatural, a cualquier distancia en el mundo físico. El objetivo de Invocación se acercará tan rápido como pueda, quizá sin saber siquiera por qué. Intuitivamente sabe cómo encontrar al Invocador: incluso si el vampiro se mueve a una nueva posición, el objetivo cambia de rumbo tan pronto como le sea posible. Después de todo, se mueve hacia el vampiro, no hacia algún sitio predeterminado.

Aunque el Poder permite convocar a alguien incluso a distancias asombrosas, es más útil si se usa localmente. Incluso aunque la persona requerida reserve el primer vuelo posible, desplazarse de Milwaukee a Kyoto puede llevar mucho más tiempo de aquél del que dispone el vampiro. Obviamente, los recursos financieros del individuo son un factor a considerar: si no tiene el dinero para viajar rápidamente, le llevará mucho más tiempo llegar.

El sujeto se concentra principalmente en llegar hasta el vampiro, pero no descuida su propio bienestar. No es algo que deba tenerse en cuenta cuando sólo se trata de cruzar la habitación, a menos que para lograrlo tenga que pasar a través de una banda de maleantes armados con pistolas. El individuo sigue teniendo instinto de supervivencia y, aunque no eludirá la violencia física para llegar junto al vampiro, no se meterá en situaciones suicidas.

Invocación se disipa al amanecer. A menos que se haya adiestrado al individuo para que continúe después de la primera llamada, el inmortal tiene que llevar a cabo la Invocación cada noche hasta que el objetivo se presente. Aun así, mientras el vampiro quiera y sea capaz de hacerlo, puede estar seguro de encontrarse con el objetivo deseado antes o después, siempre que no le suceda nada por el camino, por supuesto.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Carisma + Subterfugio. La dificultad base es 5; se aumenta a 7 si el encuentro anterior con el objetivo ha sido breve. Si el personaje ha usado Presencia con éxito sobre el objetivo con anterioridad la dificultad baja a 4, pero si lo hizo sin éxito sube a 8.

El número de éxitos indica la rapidez del individuo y su actitud al responder:

Éxitos	Resultado
Fracaso	No se puede volver a Invocar al individuo durante el resto de la historia.
Fallo	No se puede volver a Invocar al individuo durante el resto de la noche.
1 éxito	El sujeto se aproxima despacio y vacilante.
2 éxitos	El sujeto se aproxima con reticencias y los obstáculos lo detienen con facilidad.
3 éxitos	El sujeto se aproxima a buen ritmo.
4 éxitos	El sujeto se acerca con prisa superando los obstáculos que encuentra.
5 éxitos	El sujeto se precipita hacia el vampiro y hace cualquier cosa por alcanzarlo.

••••• Majestad

En este punto el vampiro puede multiplicar el efecto de su apariencia sobrenatural. Los atractivos se vuelven

de una belleza paralizante, los feos, horriblemente deformados. Majestad inspira respeto, devoción, miedo, o todas esas emociones a la vez, en quienes rodean al vampiro. Los débiles se apresuran a concederle cualquier antojo, e incluso los más intrépidos encuentran casi imposible rechazarlo.

La gente afectada encuentra al vampiro tan formidable que no se atreven a correr el riesgo de disgustarlo. Es difícil levantarle la voz y levantar la mano contra él, impensable. Los pocos que superan el potente hechizo del vampiro lo suficiente como para oponérsele son abucheados por la mayoría que está bajo su dominio antes de que el inmortal necesite siquiera responder.

Bajo la influencia de Majestad los corazones se rompen, el poder se estremece y los audaces tiemblan. Los Vástagos sabios usan este Poder con precaución, sea contra mortales o contra inmortales. Majestad puede acobardar a políticos influyentes y venerables Primogénitos, pero el vampiro debe tener cuidado para que hacerlo no se vuelva en su contra. Después de todo, si se perjudica la reputación de un dignatario éste puede perder su utilidad muy fácilmente, mientras que un Vástago humillado dispone de siglos para planear su venganza.

Sistema: No se necesita ninguna tirada por parte del vampiro, pero debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si un individuo desea ser irrespetuoso o simplemente contrariar al vampiro tiene que hacer una tirada de Coraje (la dificultad es el Carisma + Intimidación del vampiro, máximo 10). Si la tirada tiene éxito, el individuo puede actuar normalmente por el momento, aunque siente cómo el peso de la desaprobación del vampiro lo oprime. El individuo que obtenga un fallo abandonará la acción que quería llevar a cabo e incluso llegará a extremos absurdos de humillación ante el vampiro sin que le importe quién más esté presenciando el espectáculo. Los efectos de Majestad duran una escena.

••••• • Amor

El Vínculo de Sangre es una de las herramientas más poderosas en el inventario de un Antiguo. Sin embargo, cada vez más Chiquillos saben cómo evitar ser Vinculados y se necesitan alternativas. El Poder de Presencia llamado Amor es una de éstas, ya que simula los efectos del Vínculo sin ninguno de sus conflictivos efectos secundarios. Aunque no es un método de control tan seguro ni tan duradero como un verdadero Vínculo de Sangre, Amor es un medio muy potente de mantener la autoridad.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Carisma + Subterfugio (la dificultad es igual a la cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad temporal del blanco). Si la tirada tiene éxito, la víctima se siente atada al personaje como si tuviera un Vínculo de Sangre con él. Además,

cada éxito reduce en uno la reserva de dados de la víctima para las tiradas Sociales que haga en contra del personaje. Un fracaso vuelve al objetivo inmune a todos los Poderes de Presencia del personaje durante el resto de la noche. El Poder dura una escena y se puede aplicar a la misma víctima en varias escenas durante la misma noche.

••••• • Chispa de Ira

El vampiro que posea este Poder puede remover los temperamentos y hacer estallar los viejos rencores y enfados con un esfuerzo mínimo. Chispa de Ira causa desacuerdos y peleas, e incluso puede hacer que otros vampiros caigan en Frenesí.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 8). El número de individuos afectados viene determinado por la cantidad de éxitos obtenidos. Si este Poder se usa en medio de una multitud, los afectados son los que están más cerca del personaje. Un vampiro que se vea afectado por este Poder debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad o tirar Autocontrol o Instinto (dificultad igual a la Manipulación + Subterfugio del personaje); si falla, el objetivo cae en Frenesí. Si el vampiro que usa Chispa de Ira obtiene un fracaso, entra inmediatamente en Frenesí.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Dos personas.
2 éxitos	Cuatro personas.
3 éxitos	Ocho personas.
4 éxitos	20 personas.
5 éxitos	Todo el que esté en las cercanías del vampiro.

••••• • Mirada Paralizante

Algunos Antiguos han pulido su dominio de Mirada Aterradora hasta tal punto que de ellos se dice que son capaces de paralizar con la mirada. El nombre del Poder es poco apropiado desde cierto punto de vista, ya que las víctimas del mismo no quedan paralizadas en sentido físico, sino más bien heladas de puro terror.

Sistema: El personaje debe establecer contacto visual (ver pág. 148) con la víctima prevista. Entonces el jugador tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es igual a la cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad temporal del objetivo). El éxito deja a la víctima tan aterrorizada que cae en un estado catatónico, gimoteando e incapaz de emprender ninguna acción salvo enroscarse en posición fetal y farfullar incoherencias. Esta condición se extiende durante un período determinado por el número de éxitos obtenido. Si la vida de la víctima resulta amenazada directamente (por un ataque, la salida del Sol, etc.), el pobre desgraciado puede intentar superar la parálisis mediante una tirada de Coraje (la dificultad es igual a la Intimidación del personaje +3). Un éxito basta para finalizar la parálisis. Con un fracaso, la víctima se sumerge en un estado de Rötschreck que dura el resto de la noche.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Tres turnos.
2 éxitos	Cinco minutos.
3 éxitos	El resto de la escena.
4 éxitos	Una hora.
5 éxitos	El resto de la noche.
6+ éxitos	Una semana (o más a discreción del Narrador).

••••• •• Cooperación

Todos los Antiguos saben que, de todos los seres que existen, son los Vástagos a quiénes es más difícil convencer para que trabajen juntos. La coexistencia pacífica no es una doctrina muy popular en la sociedad vampírica. Teniendo eso en cuenta, este Poder se puede usar para animar a los que resulten afectados a desarrollar un frágil espíritu de camaradería. Algunos Ventrue cínicos (o realistas) afirman que la única razón por la que se logra algo en los cónclaves de la Camarilla es el dominio de este efecto de Presencia por parte de su Clan. Los Ventrue que expresan esta opinión demasiado alto también tienden a tener muchas posibilidades de comprobar lo efectiva que es Cooperación.

Sistema: Para invocar Cooperación, el jugador gasta un punto de Sangre y tira Carisma + Liderazgo (dificultad 8). El número de individuos afectados se determina según la cantidad de éxitos de la tirada. Cooperación sigue vigente durante el resto de la escena en la que es invocada, aunque los usuarios de Presencia especialmente poderosos podrían lograr sentimientos de no-agresión más duraderos (a discreción del Narrador) gastando Fuerza de Voluntad. Mientras el Poder surta efecto, quienes estén bajo su influencia tendrán una disposición más favorable respecto a otros y estarán más dispuestos a confiar y montar planes cooperativos.

En la mayor parte de los casos los jugadores deberían simplemente interpretar los efectos de Cooperación, pero hay algunas implicaciones concretas del uso del Poder. Por ejemplo, las dificultades de las tiradas de Autocontrol o Instinto para resistir el Frenesí a raíz de insultos que provienen del interior del grupo objetivo se reducen en tres, y el impacto de ciertos Defectos Sociales se puede reducir mientras dure el Poder.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Dos personas.
2 éxitos	Cuatro personas.
3 éxitos	Ocho personas.
4 éxitos	20 personas.
5 éxitos	Todo el que esté cerca del vampiro.

••••• ••• Orden Irresistible

Cualquier individuo puede resistir los Poderes de Presencia durante un corto tiempo mediante un esfuerzo de voluntad. Algunos Antiguos Toreador y Ventrue han desarrollado una personalidad tan fuerte que sus Poderes de Presencia no pueden ser resistidos sin esfuerzos verdaderamente heroicos.

Sistema: Una vez aprendido, este Poder siempre está activo. Los mortales no pueden gastar Fuerza de Voluntad para resistir la Presencia del personaje (a efectos de este Poder, la definición de "mortal" no incluye a los humanos con actividad sobrenatural como los Ghouls o los que poseen Fe Verdadera). Los seres sobrenaturales deben tirar Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del personaje +2; si la dificultad es superior a 10, eso significa que no puede siquiera intentarse la tirada) la primera vez que intenten gastar un punto de Fuerza de Voluntad para superar la Presencia del personaje. Durante el resto de la noche, el máximo número de puntos de Fuerza de Voluntad que se puede gastar para resistir los Poderes de Presencia del vampiro es igual al número de éxitos obtenidos en la tirada. Un fracaso en la misma hace que se doblen las reservas de dados de Presencia del personaje contra la desgraciada víctima durante lo que quede de noche.

••••• •••• Pulso de la Ciudad

Un vampiro que haya desarrollado su Presencia hasta este terrorífico grado puede controlar el clima emocional de toda la región que lo rodea, hasta el tamaño de una gran ciudad. Este Poder siempre tiene una actividad mínima permanente, contagiando el estado de ánimo del Vástago a quienes residen en el área, pero también se puede usar para inducir una emoción específica en las mentes de todos los seres que estén la zona. Pulso de la Ciudad afecta a los residentes mucho más fuertemente que a los turistas, y también tiene una influencia significativa sobre quienes, a pesar de estar en otro sitio en ese momento, sigan teniendo vínculos fuertes con la ciudad en cuestión.

Sistema: El personaje tiene que estar presente en la ciudad elegida y debe tener como mínimo un conocimiento informal y personal de sus calles y su conformación (los planos no sirven). El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Callejeo (dificultad 9, aunque gracias a las Especialidades o al consentimiento del Narrador se podría reducir la dificultad si el personaje está íntimamente familiarizado con una ciudad en particular). El número de éxitos indica durante cuánto tiempo quedan afectados los mortales por la emoción que el personaje transmite; los visitantes sin vínculos con la zona y los seres sobrenaturales se ven afectados durante una duración de un grado menor. El personaje puede interrumpir el efecto en cualquier momento antes de que expire.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un minuto.
2 éxitos	Diez minutos.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Un día.
5 éxitos	Una semana.

Los personajes pueden usar Pulso de la Ciudad aunque estén en Letargo.

Protean

Protean concede al Vástago la habilidad mística de manipular su forma física. Algunos vampiros creen que el Poder se origina en una conexión intensa con el mundo natural, mientras que otros piensan que es una amplificación de la marca de Caín. Cualquiera que sea su base, quienes desarrollan esta Disciplina pueden hacer crecer garras bestiales, adoptar la forma de un lobo o de un murciélago, convertirse en niebla e incluso fundirse con la propia tierra.

Los Vástagos transformados normalmente pueden usar otras Disciplinas: por ejemplo, los vampiros en forma de lobo siguen pudiendo leer auras y comunicarse con otros animales. Sin embargo, el Narrador puede determinar que en ciertas situaciones no es posible usar algunas Disciplinas. Las ropas y los objetos personales del Vástago también cambian cuando se transforma (posiblemente absorbidos dentro de su propia sustancia), aunque la armadura y objetos semejantes no proporcionan ningún beneficio mientras se está transformado.

Los vampiros no pueden transformar objetos grandes o a otros seres; Protean es una expresión de poder personal. Un Vástago estacado (cuya alma ha sido aprisionada en su cuerpo) no puede transformarse. Sin embargo, algunos creen que quienes han dominado los más altos niveles de Protean pueden ignorar esta limitación.

El Clan Gangrel es bien conocido por su dominio del Protean, aunque otros Vástagos han aprendido algunos de los secretos de esta Disciplina de estos Cainitas bestiales.

• Ojos de la Bestia

El vampiro ve perfectamente en la oscuridad total, y puede notar pequeños detalles sin necesidad de una fuente de luz incluso en el sótano o la cueva más oscuros. La Bestia del vampiro se hace evidente en sus ojos rojos y brillantes, una visión que es capaz de sobrecoger a la mayoría de los mortales.

Sistema: El personaje tiene que declarar su intención de invocar los Ojos. No se necesita tirada, y el cambio requiere un turno completo. Mientras manifieste los Ojos, el personaje tiene un +1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales sobre mortales a menos que tome medidas para cubrírselos (las gafas de sol son la solución más simple). Los vampiros que estando inmersos en la oscuridad total no posean este Poder, sufren las penalizaciones correspondientes a luchar a ciegas (ver pág. 274).

•• Garras Salvajes

Las uñas del vampiro se transforman en unas garras largas y bestiales. Esas garras están extremadamente afiladas y son capaces de desgarrar la carne con facilidad e incluso rayar la piedra o el metal sin problemas. La Bestia se hace visible en las garras, convirtiéndolas en poderosas armas contra otros inmortales. Se rumorea que algunos Gangrel han modificado este Poder para sustituir sus zarpas vampíricas por feroces verrojas.

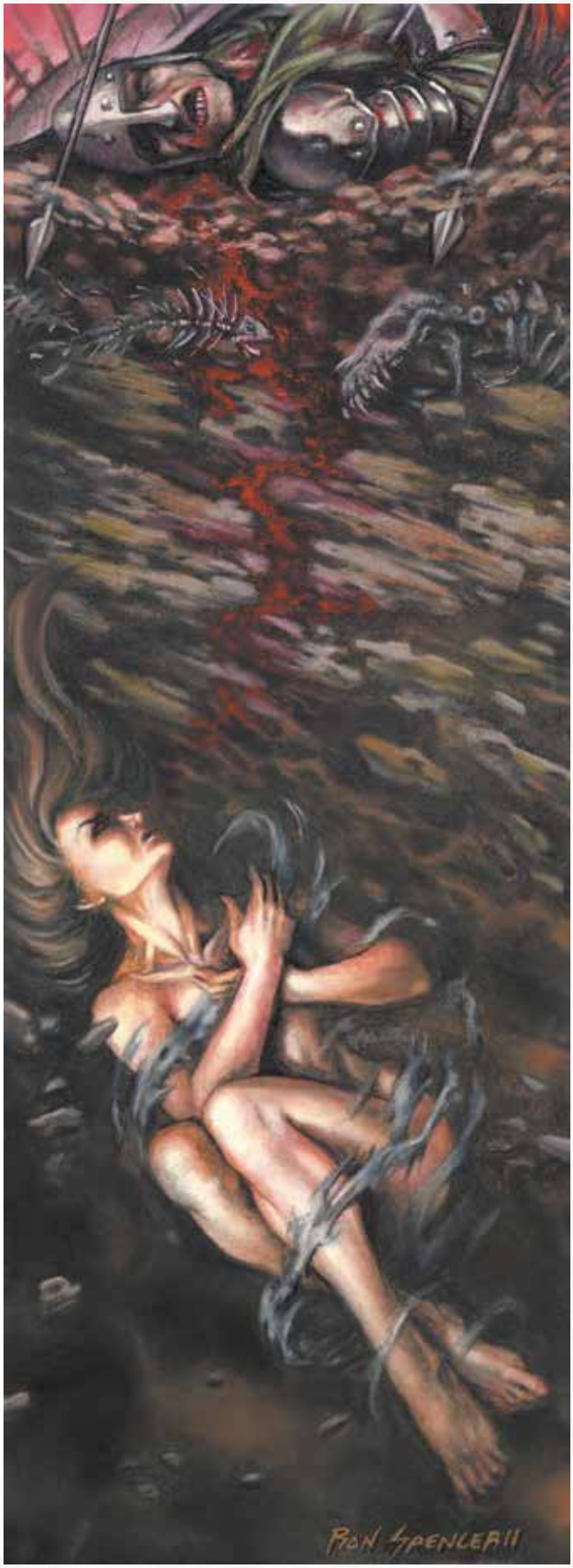
Sistema: Las garras crecen automáticamente cuando el vampiro lo desea y pueden crecer tanto de las manos como de los pies. Para la transformación se requiere el gasto de un punto de Sangre. Ésta tarda un turno completo y dura una escena.

El personaje ataca en combate de la forma normal, pero las garras infligen un daño agravado de Fuerza + 1. Normalmente los otros seres sobrenaturales no pueden absorber el daño, aunque los Poderes como Fortaleza siguen siendo aplicables. Además, las dificultades de las tiradas de trepar se reducen en dos.

••• Fusión con la Tierra

Fusión con la Tierra, uno de los Poderes más apreciados de Protean, permite al vampiro hacerse uno con la tierra. El inmortal se hunde literalmente en el suelo normal, transmutando su sustancia para ligarse a la tierra.

El vampiro puede sumergirse completamente en el suelo, pero no puede desplazarse dentro de él. Además es imposible fusionarse con la tierra a través de alguna otra sustancia. Los listones de madera, el asfalto e incluso la hierba artificial, impiden que Fusión con la Tierra fun-



cione. Sin embargo, para un vampiro que haya alcanzado este nivel de poder no debería ser un problema hacer crecer sus garras y destrozar el suelo lo suficiente como para dejar expuesta la tierra de debajo.

Enterrándose a sí mismo en el suelo, el vampiro obtiene protección total contra la luz diurna cuando está al aire libre. También es el método favorito de los Vástagos que desean dormir durante siglos; estos vampiros se encierran en el abrazo de la tierra obteniendo fuerza y poder mientras descansan. Los Vástagos supersticiosos y paranoicos susurran que hay miles de Ancianos que duermen bajo la superficie y que despertarán cuando llegue la Gehenna.

Mientras está enterrado de esta forma, el vampiro está en un estado intermedio entre la carne y la tierra. Su presencia física existe entre el mundo físico y el plano astral. De esa forma, el vampiro es difícil de detectar incluso por medios sobrenaturales. Sin embargo, las alteraciones de la tierra que ocupa o de su presencia en el reino astral hacen que vuelva inmediatamente al mundo físico y a la vigilia, proyectando tierra y polvo en todas direcciones al desplazar el suelo con su cuerpo.

Sistema: No se necesita tirada, pero el personaje debe gastar un punto de Sangre. Sumergirse en la tierra es un proceso automático y tarda un turno completo. Durante este período el personaje cae en un estado que está a un paso del Letargo y sólo es vagamente consciente de lo que lo rodea. El jugador tiene que hacer una tirada de Humanidad o Senda (dificultad 6) para despertarse como respuesta a un peligro antes del momento en el que quería alzarse.

Dado que el personaje está en un estado intermedio, los intentos de localizarlo (captando su olor, buscando su aura, mediante viaje astral, etc.) se hacen con un +2 a la dificultad. Los individuos astrales no pueden afectar al vampiro directamente; en cambio, sienten como una resistencia esponjosa mientras lo atraviesan con las manos. De la misma forma, al cavar en el mundo material se encuentra tierra increíblemente compacta, prácticamente tan densa como la piedra.

Los actos de violencia contra el vampiro enterrado lo hacen volver a su forma física, expeliendo la tierra a la que estaba unido como un aerosol cegador (todas las tiradas de Percepción hechas ese turno tienen un +2 a la dificultad). En el turno después de su recuperación se sustrae dos a la Iniciativa del vampiro debido a la momentánea desorientación. Una vez expulsado de la tierra, el vampiro puede actuar con normalidad.

•••• Forma de la Bestia

Este Poder dota al vampiro con la legendaria capacidad de transformarse en un lobo o un murciélago. Los Vástagos transformados son ejemplares especialmente imponentes del reino animal. De hecho, son muy superiores a los animales normales, incluso a los que han sido poseídos con Comunión de Espíritus. Conservan su propia psique y temperamento, pero aun así tienen las habilidades de la forma animal: sentidos más sensibles en el caso del lobo, el vuelo en el del murciélago. Se supone que los Gangrel son capaces de cambiar a formas de animales más adecuadas a su entorno (chacales en África, cuones o perros salvajes en Asia, e incluso ratas enormes en territorios urbanos), una característica que miembros de otros Clanes que aprenden Protean no parecen capaces de imitar.

Sistema: El personaje gasta un punto de Sangre para adoptar la forma deseada. Lleva tres turnos completar el cambio (gastar Sangre adicional reduce el tiempo de transformación en un turno por punto gastado, hasta un mínimo de uno). El vampiro permanece en su forma animal hasta el amanecer a menos que desee regresar antes a la suya.

Mientras está en forma animal, el vampiro puede usar todas las Disciplinas que posea excepto Necromancia, Serpentis, Taumaturgia o Vicisitud (al igual que otras que el Narrador considere que no están disponibles). Además, cada forma proporciona al vampiro las habilidades de la criatura en cuestión. En forma de lobo, los dientes y las garras del vampiro infligen un daño agravado de Fuerza + 1, puede correr al doble de velocidad y las dificultades de todas las tiradas de Percepción se reducen en dos. En forma de murciélago, la Fuerza del vampiro se reduce a 1, pero puede volar a una velocidad de hasta 30 kilómetros (20 millas) por hora, las dificultades de las tiradas de Percepción auditiva se reducen en tres y los ataques hechos contra él se hacen a +2 de dificultad debido a su pequeño tamaño.

El Narrador puede permitir a los Gangrel asumir formas de animales diferentes, pero debe establecer las habilidades naturales que conceden al personaje.

••••• Forma de Niebla

Este perturbador Poder permite al vampiro transformarse en niebla. Su forma física se dispersa formando una nube difusa que sigue aun así bajo el control total de la voluntad del inmortal. Se desplaza flotando con rapidez y puede colarse por debajo de las puertas, a través de mosquiteras, tuberías y otras aberturas pequeñas. Aunque los vientos fuertes pueden desviar al vampiro de su camino, ni siquiera los más huracanados pueden dispersar su brumosa sustancia.

Algunos Vástagos contemplan este Poder como la expresión definitiva del control del vampiro sobre el mundo material, mientras otros creen que se trata del alma del vampiro manifestándose (aunque se trate de un alma maldita).

Sistema: No se necesita tirada, pero hay que gastar un punto de Sangre. La transformación tarda tres turnos, aunque el personaje puede reducir este tiempo en un turno por cada punto de Sangre adicional invertido (hasta un mínimo de uno). Los vientos fuertes pueden sacudir y desviar al personaje, pero es posible usar Disciplinas como Potencia para resistirlos. Los vampiros en Forma de Niebla pueden percibir los alrededores de forma normal, pero no pueden usar Poderes que requieran contacto visual.

En su figura nebulosa, el vampiro es inmune a todos los ataques físicos normales, aunque los sobrenaturales le afectan de la forma normal. Además, el vampiro sufre un dado menos de daño causado por el fuego o la luz solar. El personaje no puede atacar en este estado, ni siquiera si el otro ha adoptado también la forma de bruma. Sin embargo, puede usar Disciplinas que no requieran sustancia física.

••••• • Carne de Mármol

Las leyendas hablan desde antiguo de la destreza en combate de los Antiguos Gangrel y de su inhumana resistencia. Los individuos mal informados creen que las historias de espadas que se hacen añicos y balas que se desintegran contra piel inmortal son testimonios exagerados de los efectos de Fortaleza. Quienes disponen de información más precisa saben que esos relatos son el resultado de encuentros con vampiros que han desarrollado Carne de Mármol. La piel de un Antiguo que use este Poder se vuelve básicamente una especie de piedra flexible, aunque ni a la vista (ni al tacto) se diferencia de la piel y el músculo normales.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre para activar Carne de Mármol, que funciona inmediatamente. Los efectos del Poder duran hasta el final de la escena. Mientras éste está activo, las reservas de dados de daño de todos los ataques físicos efectuados contra el personaje se dividen por dos (redondeando hacia abajo). Esto comprende los ataques hechos con los puños, garras, espadas, armas de fuego y explosiones, pero no el fuego, la luz del Sol o Poderes sobrenaturales (a menos que el efecto en cuestión sea un ataque físico directo, como una piedra lanzada mediante Movimiento Mental). Además, mientras este Poder está activo, el personaje puede intentar parar ataques de combate cuerpo a cuerpo con las manos desnudas como si estuviese empuñando algún tipo de arma.

••••• • Control de la Tierra

Con este Poder, un personaje que se haya Fundido con la Tierra deja de estar confinado al lugar que escogió para descansar la noche anterior. Puede desplazarse dentro del suelo como si fuese agua, "nadando" a través de la propia tierra. Algunos Antiguos usan este Poder como una manera de viajar discretamente evitando impedimentos, mientras que otros piensan que es una manera muy efectiva de maniobrar en combate.

Sistema: Este Poder siempre está activo cuando el personaje se ha Fundido con la Tierra, no es necesario ni gasto ni tirada alguna. Mientras permanezca en el suelo, el personaje puede desplazarse a la mitad de la velocidad a la que camina normalmente. No puede ver, pero adquiere una conciencia sobrenatural de su entorno subterráneo en un radio de cincuenta metros o yardas. No es capaz de atravesar cosas como agua, rocas, raíces de árboles o cemento, sólo puede desplazarse por tierra o sustancias de consistencia parecida, como arena o grava fina. La interacción subterránea de dos o más vampiros sólo es posible mediante el contacto físico. Las reservas de dados de daño se dividen por la mitad y las tiradas para esquivar y hacer paradas se hacen a –2 de dificultad. Si tiene lugar una persecución subterránea, ésta se resuelve con una tirada extendida y enfrentada de Fuerza + Atletismo (ver pág. 261).

••••• •• Cuerpo Espectral

Esta poderosa variación de Forma de Niebla permite al vampiro adoptar una forma que tiene la mayor parte de las ventajas del Poder menor pero menos desventajas. El vampiro que asume la Forma Espectral retiene su forma normal pero se vuelve completamente insustancial. Atraviesa las paredes y las balas con la misma facilidad y puede pasar a través del suelo en el que está si lo desea. Aunque sus pulmones no son sólidos, puede seguir hablando, un hecho sobre el que algunas Antiguas de las Hijas de la Cacofonía han expresado un gran interés.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre. La transformación tarda un turno y dura toda la noche a menos que el personaje decida revertirla antes. Una vez el Poder está activo, el personaje se vuelve completamente insustancial, pero permanece visible. A partir de ese momento no le afectan los ataques físicos y dobla su reserva de dados para resistir el daño producido por el fuego o la luz solar. El vampiro incluso puede ignorar la gravedad si lo desea, ascendiendo y descendiendo a través de objetos sólidos si no quiere apoyarse en ellos (aunque mientras "vuele" de esta forma no puede desplazarse más rápido de lo que caminaría normalmente). En esta forma el usuario puede usar Disciplinas que no requieran contacto físico o un cuerpo físico. El lado negativo es que, mientras el vampiro esté en Forma Espectral, no podrá manipular físicamente su entorno más que mediante el uso de Poderes como Movimiento Mental.

••••• •• Forma de la Ira de la Bestia

A los usuarios de este Poder a menudo se los toma erróneamente por Tzimisce empleando el Poder de Vicisitud Forma Horrenda. El vampiro que utiliza este Poder cambia a una forma enorme y monstruosa, creciendo medio cuerpo y triplicando su propio peso. Su figura se transforma en

una impía amalgama de su propio cuerpo y el del animal con el que sienta mayor afinidad (lobos, ratas y grandes felinos son las manifestaciones más comunes, aunque hay informes de cuervos, serpientes, murciélagos y bestias aún más extrañas). La nueva figura del vampiro tiene una cierta semejanza con las formas de guerra de los cambiaformas, pero la diferencia se hace rápidamente evidente.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre, lo que induce el cambio. La transformación del personaje lleva tres turnos (el personaje puede gastar Sangre adicional para reducir este período al coste de un punto de Sangre por turno de reducción). Una vez transformado, el personaje permanece en ese estado hasta el amanecer o hasta que vuelva a su forma normal voluntariamente.

Los Rasgos exactos de la forma se determinan en el momento en el que el personaje adquiere el Poder, al igual que el animal del que toma su apariencia. La nueva forma del vampiro añade siete puntos a los Atributos Físicos del personaje. Cada Atributo Físico tiene que recibir al menos un punto, lo que significa que no pueden dedicarse más de cinco a uno de ellos (de esa forma, un personaje podría tener +5 a la Fuerza, +1 a Destreza y +1 a Resistencia, pero no +2 a Fuerza y +5 a Destreza). Una vez seleccionadas, estas bonificaciones son siempre las mismas; para disponer de una distribución diferente sería necesario aprender el Poder una segunda vez y así adquirir una forma alternativa. Además, estando en forma monstruosa el personaje inflige Fuerza +2 dados de daño agravado tanto con su mordisco como con las garras. También adquiere un nivel de Salud adicional de Lastimado y se dobla su velocidad normal en carrera. Por último, la percepción del personaje también mejora. Se considera que después de la transformación dispone del Poder Sentidos Agudizados de Auspex y Ojos de la Bestia de Protean, con las ventajas e inconvenientes de ambos.

Esta forma tiene dos desventajas. La primera es la falta de habilidad a la hora de comunicarse. Tras haberse transformado, los Atributos Sociales del personaje se reducen a 1, o a 0 si ya eran de 1 (excepto para las tiradas de Intimidación). El segundo problema al que se enfrenta un personaje en esta forma es el súbito aumento de poder de su Bestia. Todas las dificultades de tiradas para resistir el Frenesí se incrementan en dos mientras el Poder siga activo, y el jugador no puede gastar Fuerza de Voluntad en esas tiradas.

••••• •• Restaurar la Faz Mortal

En lo que respecta a este Poder, hay dos posturas entre los Cainitas. Los que son activos políticamente o se asocian con mortales en gran medida lo consideran necesario y aceptable. Los Vástagos que abrazan su parte más salvaje, sin embargo, lo ven como un desafío a la misma naturaleza del vampirismo. El cisma se produce porque el Poder permite al Antiguo que lo posee recuperar la apariencia que tenía antes del Abrazo, eliminando los rasgos bestiales que ha acumulado a lo largo de los siglos. Sólo se ha visto usar Restaurar la Faz Mortal a los Gangrel; varios Antiguos Nosferatu han intentado desarrollarla y se murmura que sufrieron Muertes Definitivas espontáneas y atroces cuando intentaron recuperar sus formas mortales.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre y uno de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si tiene éxito, el personaje recupera el aspecto que tenía justo antes de ser Abrazado, eliminando todas las características animales físicas y sociales que haya adquirido debido al Frenesí (ver pág. 53). El Poder también concierne a los Rasgos afectados del personaje relacionados con la interacción social, haciéndolos volver a sus valores originales (por ejemplo, se recuperan los puntos perdidos en Apariencia, pero los puntos de Humanidad suprimidos debido al Frenesí no). Con un fracaso, el personaje adquiere otro rasgo según la Debilidad del Clan Gangrel. Una vez activado, Restaurar la Faz Mortal dura hasta el final de la escena.

••••• ••• Purificar la Bestia Empalada

Los registros de la Camarilla indican que sólo un número desproporcionadamente bajo de Antiguos Gangrel perecieron a manos de mortales y Anarquistas durante la Inquisición y la Revuelta Anarquista. Este Poder es una de las razones de que esos Vástagos sobrevivieran. Un Antiguo con este Poder de Protean puede expulsar cuerpos extraños de su cuerpo con mucha fuerza, extirpando incluso estacas que le atraviesen el corazón.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6, u 8 si el vampiro está paralizado por un objeto que atraviese su corazón). Un éxito basta para eliminar todos los cuerpos y sustancias extrañas del organismo del personaje. La suciedad, las balas e incluso estacas son desalojadas inmediata y violentamente. Cuanto más grande sea el objeto, más lejos resulta arrojado por el Poder. Para los espectadores se considera que los objetos así expelidos tienen una reserva de dados de ataque de tres y una reserva de daño de entre uno y cuatro dependiendo del tamaño del objeto. Si el personaje desea dejar un objeto en el interior del cuerpo (como una prótesis) parcialmente dentro del mismo (expulsando una estaca del corazón pero dejando que sobresalga por encima del esternón como una treta), el jugador tiene que gastar un punto de Fuerza de Voluntad al activar el Poder.

••••• •••• Concentración Introspectiva

Este Poder no tiene ningún efecto externo en absoluto. De hecho, incluso su existencia se desconoce fuera

del grupo de Matusalenes Gangrel que lo han desarrollado. Sin embargo, los efectos internos de este extremado refinamiento de Protean son de alguna manera más dramáticos que cualquier manifestación externa. Un vampiro puede aumentar mediante este Poder la eficiencia del funcionamiento interno de su cuerpo no-muerto hasta niveles que los Vástagos inferiores ni siquiera sueñan, soportando cantidades inconcebibles de daño y moviéndose con velocidad cegadora y fuerza aplastante.

Sistema: El jugador gasta cuatro puntos de Sangre al activar el Poder y dos puntos adicionales por cada turno después del primero en el que se mantenga la Concentración Introspectiva. El Poder produce tres efectos: primero, el personaje obtiene un número de acciones adicionales cada turno igual a su puntuación de Destreza sin modificar. Segundo, el daño de sus ataques físicos se incrementa en tres dados en todas las reservas. Por último, todo el daño que sufre el personaje se divide por dos redondeando hacia abajo después de haber hecho la tirada de absorción (de esa forma el daño de un ataque que causa cinco niveles de Salud después de la absorción se reduce a dos niveles).

Este Poder se puede usar en conjunción con otros Poderes de Protean que modifican las habilidades de combate del personaje, como Forma de la Ira de la Bestia (ver más arriba). También se puede usar junto a Celeridad, Fortaleza y Potencia, convirtiendo al vampiro que ha llegado a dominar este Poder en un oponente realmente temible.

Quimerismo

Los Ravnos son conocidos como maestros de la ilusión, pero el porqué de esta fama se ha perdido en la historia. Abundan los rumores de *ghûls*, *rākṣasas* y cambiaformas Ravnos, pero sea cual sea el origen de la Disciplina, Quimerismo sigue siendo un arma poderosa en manos de los Embusteros. La Disciplina es básicamente una forma de conjuración que convierte la voluntad del vampiro en fantasmas que confunden a los sentidos y a la tecnología por igual. Incluso los vampiros caen persuadidos por el mundo ilusorio de los Ravnos a menos que tengan un dominio suficiente de Auspex (ver pág. 142). A menudo usan este Poder para engañar e inducir a sus víctimas a llevar a cabo actos que resultan desastrosos para la víctima (y un éxito para el Vástago).

Una persona que "pruebe" que una ilusión creada con Quimerismo es falsa puede verla como lo que es en realidad (por ejemplo, una persona que se acerque a una pared ilusoria, diga que no cree que exista y la atraviese con su mano, disipará la ilusión), y las ilusiones manifiestamente increíbles serán identificadas como falsas de inmediato (por ejemplo, dragones escupiendo fuego o la gravedad funcionando al revés). Algunas veces, quienes con frecuencia son objeto de Poderes de Quimerismo acaban dudando de todo lo que les rodea, lo que les lleva a desarrollar Trastornos (a menudo para regocijo del Ravnos).

• Ignis Fatuus

El vampiro puede conjurar un espejismo estático y de alcance menor que confunde un único sentido. Por ejemplo, puede invocar hedor a azufre, la apariencia de estigmas o el ruido de un vidrio al romperse. Ten en cuenta que aunque las ilusiones táctiles se pueden sentir, no tienen sustancia real: una pared invisible pero tangible no puede mantener a nadie encerrado, un alambre de espino invisible no puede causar daño real. Además, el vampiro tiene que conocer las características de lo que está creando. Es fácil hacerse una idea de qué aspecto debería tener una herida causada con un cuchillo, pero para falsificar la voz de alguien o una fotografía de la niñez hay que conocer muchos detalles.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para que el vampiro cree la ilusión. El volumen de olores, iluminación ambiental, nubes de humo, etc, se limita a aproximadamente medio metro cúbico (20 pies cúbicos) por punto de Quimerismo del vampiro. La ilusión dura hasta que el vampiro abandone las cercanías (por ejemplo, saliendo de la habitación) o hasta que otra persona vea a través de ella de alguna manera. El Cainita también puede retirar la ilusión en cualquier momento sin ningún esfuerzo.

•• Fata Morgana

El Cainita ya puede crear ilusiones que engañan a todos los sentidos, aunque sigan siendo estáticas. Por ejemplo, el vampiro puede hacer que un sucio sótano parezca una opulenta sala de baile, aunque no puede crear una centelleante lámpara de araña ni graciosos bailarines. De nuevo, la ilusión no tiene sustancia sólida, aunque es bastante fácil timar a un visitante extasiado con sugestiones de lo que esperaba encontrar. Después de todo, un cubo de agua salobre tiene la misma temperatura que el champán frío.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y un punto de Sangre para crear la ilusión. Las imágenes estáticas permanecen hasta ser dispersadas tal y como sucede con Ignis Fatuus.

••• Aparición

Sin ser realmente un Poder en sí mismo, Aparición permite a un vampiro dotar de movimiento a una ilusión creada con Ignis Fatuus o Fata Morgana. Así, el Cainita puede crear la ilusión de un ser viviente, agua que fluye, cortinas que se mueven o crepitante fuego.

Sistema: El creador gasta un punto de Sangre para que la ilusión se mueva de manera significativa o de multitud de formas sutiles. Por ejemplo, el vampiro podría crear la ilusión de un ladrón acechante avanzando hacia su víctima, o podría crear la ilusión de una calle solitaria en la que el frío viento arrastra basura mientras una farola parpadea y zumba. Para llevar a cabo acciones complicadas mientras se mantiene la ilusión (a efectos prácticos, todo lo que requiera una tirada de dados) primero hay que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad que da como resultado la disolución del artificio si la tirada falla.

Una vez el creador deja de concentrarse en la ilusión, ésta puede continuar con movimientos simples y repetitivos (hablando a grandes rasgos, cualquier cosa que pueda ser descrita con una frase sencilla, como un guardia caminando de acá para allá delante de una puerta de acero). Después, el vampiro no puede volver a tomar el control de la ilusión. Tiene que dejar que continúe moviéndose como dispuso o hacerla desaparecer como se describe en Ignis Fatuus.

•••• Permanencia

Este Poder, usado también en conjunción con Ignis Fatuus o Fata Morgana, permite que un espejismo persista incluso cuando el vampiro ya no puede verlo. Así, los Ravnos a menudo camuflan sus refugios temporales con falsos adornos de opulencia, o mantienen a raya a los intrusos con perros guardianes ilusorios.

Sistema: El vampiro sólo tiene que gastar un punto de Sangre para que la ilusión se vuelva permanente hasta que se disuelva (incluyendo ilusiones "programadas" como las creadas con Aparición).

••••• Realidad Horrenda

Más que crear simples ilusiones, ahora el vampiro puede proyectar alucinaciones directamente sobre la mente de la víctima. El blanco de estas ilusiones está completamente convencido de que las imágenes son reales: el fuego alucinatorio puede quemarlo, una cuerda imaginaria puede estrangularlo y una pared ilusoria lo puede parar. Este Poder sólo afecta a una persona a la vez; aunque otros pueden ver la ilusión, no los afecta de la misma manera. Otras personas pueden tratar de convencer a la víctima de que sus terrores no son reales, pero no les creerá. Ten en cuenta que los objetivos que tengan suficiente Auspex pueden seguir intentando una tirada para Ver lo invisible (ver pág. 142).

Sistema: Poner en escena una ilusión de Realidad Horrenda cuesta dos puntos de Fuerza de Voluntad y dura toda una escena (aunque sus efectos pueden durar más tiempo, ver más adelante). Si el vampiro está intentando dañar a la víctima, el jugador debe tirar Manipulación + Subterfugio (la dificultad es Percepción + Autocontrol o Instinto de la víctima). Cada éxito inflige en la víctima un nivel de Salud de daño letal que no puede ser absorbido (el Cainita asalta la mente y las percepciones de la víctima, no su cuerpo). Si el jugador desea infligir menos daño o convertirlo en contundente, puede anunciar un máximo de daño antes de lanzar los dados. También puede haber otro tipo de efectos secundarios, como tiradas de Frenesí debidas a fuego ilusorio.

Si se la puede convencer de que el daño es ilusorio, la víctima se cura inmediatamente de todo el que haya recibido, pero lograrlo puede requerir un esfuerzo, al menos dos éxitos en una tirada de Carisma + Empatía (dificultad igual a la Manipulación + Subterfugio del Cainita que usó Realidad Horrenda). Hay que convencer al objetivo de la naturaleza ilusoria del ataque antes de que pasen 24 horas desde que éste tuviera lugar o se establecerá demasiado bien en su memoria y deberá curar el daño usando Sangre (si es vampiro) o con el paso del tiempo (si es mortal).

Este Poder no puede matar a sus víctimas realmente (aunque una víctima con problemas de corazón podría morir de miedo). Una víctima "asesinada" mediante un ataque ilusorio pierde la consciencia o entra en Letargo.

••••• • Dominio del Fatuus

El Ravnos que posea Dominio del Fatuus deja de tener restricciones respecto a la frecuencia con que puede usar los tres primeros niveles de Quimerismo (Ignis Fatuus, Fata Morgana y Aparición), y es capaz de mantener o controlar ilusiones con una concentración y un esfuerzo mínimos. Los Vástagos que confíen en que los altos costes del Quimerismo limiten el uso de ilusiones por parte de un vampiro, tienen muchas posibilidades de llevarse una desagradable sorpresa cuando se encuentren con un Cainita con este Poder.

Sistema: Dominio del Fatuus elimina los costes de Fuerza de Voluntad y Sangre de los tres primeros niveles de Quimerismo. Además, el Vástago es capaz de dirigir sin demasiada concentración el movimiento de tantas ilusiones como puntos tenga en Inteligencia. Aún más, el personaje puede mantener la ilusión mientras ésta se encuentre en un radio de su puntuación de Fuerza de Voluntad en millas, o aproximadamente esta puntuación multiplicada por 1,5 en kilómetros, aunque no puede hacer que reaccione a los acontecimientos cercanos si no tiene manera de percibirlos.

••••• • Falsa Resonancia

Las ilusiones de seres vivos o no-muertos están muy bien hasta que alguien decide leerle la mente o el aura a la ilusión. El fallo automático que se produce al intentar

percibir algún rastro de los pensamientos o emociones del blanco a menudo se considerará un caso de mala suerte, falta de concentración o cualquier otra cosa a la que un Vástago pueda recurrir para explicar por qué no tuvo éxito en su búsqueda de información por medios sobrenaturales. Un vampiro puede usar Falsa Resonancia para revestir ilusiones con auras y pensamientos, además de dejar trazas que puedan ser detectadas posteriormente con otros Poderes basados en la resonancia emocional.

Sistema: Este Poder se combina automáticamente con cualquier otro uso de Quimerismo como desee el usuario. Como resultado, cualquier intento de usar Auspex, el Poder de Dementación Ojos del Caos, o cualquier Poder sensorial similar en el que se obtenga cinco éxitos o menos detectará un aura, pensamientos, una Conducta o lo que sea que detecte el Poder normalmente. Los pensamientos no serán nunca especialmente complejos y estarán relacionados con lo que sucede alrededor de la ilusión de una manera corriente y simplista. Las auras consistirán en colores relacionados con emociones específicas (rabia, tristeza, odio, amor y felicidad) y no irán mucho más allá de eso. Toque del Espíritu obtendrá la misma resonancia emocional hasta el siguiente amanecer.

••••• • Pesadilla Compartida

Aunque Realidad Horrenda puede ser percibida por todos los testigos, sólo puede causar "daño" sobre una única víctima. Gracias a Pesadilla Compartida el vampiro puede desatar sus atormentadas visiones sobre una multitud.

Sistema: Para usar este Poder, el vampiro ha de gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad más un punto de Sangre por blanco. El jugador tira Manipulación + Subterfugio una vez, pero compara el resultado con cada objetivo por separado. La dificultad es la Percepción + Autocontrol o Instinto de cada víctima.

••••• •• Fatuus Lejano

Este Poder permite que el Vástago proyecte ilusiones sobre cualquier área que pueda ver o visualizar. Bajo circunstancias normales, es necesario que haya visitado el lugar en cuestión anteriormente para poder proyectar ilusiones allí. Sin embargo, aunque es más difícil, el vampiro puede proyectar ilusiones basándose en una descripción, en fotos o en vídeos.

Sistema: La dificultad de usar Fatuus Lejano depende de lo familiarizado que esté el usuario con el lugar. El jugador debe hacer una tirada de Percepción + Subterfugio para emplear sus facultades en la localización deseada. Una vez este Poder ha tenido éxito, el vampiro puede usar cualquier otro Poder de Quimerismo sobre el lugar.

Dificultad	Familiaridad
6	Tan familiar como el propio refugio; observándolo en ese momento con Clarividencia o Proyección Psíquica.
7	Se ha visitado el lugar tres veces o más.
8	Se ha visitado el lugar una vez; viendo el lugar en una transmisión en directo.
9	Lugar descrito en detalle; lugar visto en un vídeo o en una fotografía sin retocar.

••••• •• Suspensión de Incredulidad

Un Ravnos que tenga este Poder puede revestir su Quimerismo con una sensación de realidad que hace que sea más fácil para los observadores creer la ilusión. No importa lo extraña o surrealista sea la ilusión, el testigo la aceptará como real. Si la ilusión es tremendamente inverosímil (un dragón que escupe fuego, un grupo de extraterrestres), una vez que se ha perdido de vista, el observador se preguntará qué es lo que ha visto y posiblemente rechazará la idea de que el suceso tuvo lugar alguna vez. El vampiro también puede usar este Poder para hacer que algo parezca inverosímil, tanto si es real como si no. En este caso, los observadores considerarán lo que están viendo como algún tipo de truco o una alucinación.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). El número de éxitos determina cuántos testigos se ven afectados. Si el jugador usa este Poder para hacer que algo parezca increíble, Auspex indicará que la cosa en cuestión es una ilusión a menos que la puntuación de Auspex no sea lo suficientemente alta como para superar el Quimerismo del Vástago.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Cinco personas.
2 éxitos	10 personas.
3 éxitos	25 personas.
4 éxitos	50 personas.
5 éxitos	Cualquiera que pueda verlo.

••••• ••• Sinestesia

El Cainita que domina este Poder puede mezclar los sentidos ajenos según le convenga. Puede hacer que sobre el objetivo que escoja recaiga un caso grave y desconcertante de sinestesia que lo abarque todo, impidiéndole relacionarse con el mundo real de manera significativa mientras dure el Poder. El vampiro tiene completo control sobre el funcionamiento de los sentidos del objetivo y puede adaptar-

los como desee. Por ejemplo, puede decidir que huele todos los sonidos como variedades de hedores nauseabundos, o más sutilmente, puede intercambiar el dolor y el placer. Si se usa contra una multitud, los sentidos se mezclan al azar, de forma que un hombre puede ver lo que ve la mujer que está junto a él, pero oye lo que oye el hombre que está 15 pasos más atrás y siente lo que siente un niño a una manzana de distancia. El resultado final es extremadamente desconcertante para todas las víctimas.

Sistema: Cuando se usa contra una víctima en concreto, el jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad temporal de la víctima). Si se usa contra multitudes, la dificultad es 7. Afecta a todos aquellos que estén en la línea de visión del vampiro y sustrae un punto de Percepción por cada éxito obtenido. Lo único que pueden hacer las víctimas cuya Percepción haya sido reducida a cero es sentarse y esperar a recuperar el dominio de sus sentidos. La duración del Poder sobre una víctima singular se encuentra más abajo. Usado contra una multitud, el Poder persiste hasta el amanecer.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una semana.
2 éxitos	Un mes.
3 éxitos	Seis meses.
4 éxitos	Un año.
5 éxitos	Permanente.

••••• •••• Mayaparisatya

Esta muestra de Quimerismo permite al Cainita modificar o crear directamente objetos o criaturas reales, aunque tales cambios son de duración limitada. Un vampiro que posea este Poder puede transformar el aire en torno a un Vástago rival en fuego o hacer insustancial una puerta cerrada. Una capacidad más terrible de este Poder es la de acabar con la existencia de un objeto, transformándolo en una reminiscencia de su realidad pasada.

Sistema: Para usar este Poder, el jugador ha de gastar 10 puntos de Sangre y un punto permanente de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada de Manipulación + Subterfugio. La dificultad de la misma es 6 cuando se quiere afectar a objetos inanimados, y la Fuerza de Voluntad de la víctima cuando se busca afectar a personajes. Este Poder puede afectar a cualquier cosa a kilómetros (millas) de distancia del vampiro con la condición de que el personaje perciba al objetivo de alguna manera. Si se usa con Fatuus Lejano, los efectos se centran en la localización elegida. Este Poder puede afectar en cada uso a tantos blancos conscientes como la puntuación del Vástago en Fuerza de Voluntad.

Cuando se trate de objetos inanimados, el número de éxitos determina lo drástica que puede ser la alteración. Con independencia de los éxitos que consiga el jugador, la duración siempre es una escena. Este Poder afecta a cualquier objeto de un tipo en el área de efecto del Poder.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Elimina la peligrosidad de un objeto (las espadas no cortan, las armas de fuego no disparan), crea un gran volumen de humo oscuro.
2 éxitos	Convierte un objeto en otro (velas en tarántulas, etc).
3 éxitos	Hace un objeto insustancial, solidifica el humo.
4 éxitos	Causa cambios drásticos (la piedra se vuelve inflamable).
5 éxitos	Causa que el entorno se comporte de forma ilógica (la dirección de la gravedad se desplaza hacia un lado, el río se para mientras las colinas se desplazan río arriba).
6+ éxitos	Elimina cualquier objeto material indeseable de la existencia. Este efecto es permanente (para usarlo sobre objetivos conscientes, seguir el sistema expuesto más abajo).

Cuando se usa este Poder sobre objetivos conscientes, consulta la tabla anterior para las alteraciones (tales como transformar a la víctima o transmutarla en una sustancia diferente). Si se usa el Poder para negar la existencia de la víctima, el Poder causa dos niveles de daño agravado no absorbibles por éxito. Si el Poder no mata a la víctima, pierde un punto de Fuerza y Resistencia por éxito. El daño se cura normalmente, pero los puntos perdidos en Atributos se recuperan al final de la escena. Las víctimas de este Poder tienen un aspecto borroso e insustancial. Las víctimas destruidas mediante este Poder simplemente desaparecen.

Serpentis

Se cree que Serpentis es el legado del propio Set, un regalo para sus hijos. Los Seguidores de Set tienen mucho cuidado de salvaguardar los secretos de esta Disciplina, enseñando sus artes sólo a quienes consideran dignos de ello. Muchos vampiros temen a los Setitas debido a los Poderes de Serpentis y su conexión con las serpientes y los reptiles; esta Disciplina puede provocar un miedo atávico en otros, especialmente aquéllos que recuerdan el relato del Edén.

• Ojos de Serpiente

Este Poder proporciona al vampiro la legendaria mirada hipnótica de la serpiente. Los ojos del Vástago se vuelven dorados con pupilas anchas y negras. Los mortales cercanos al personaje se sienten extrañamente atraídos hacia él. El mortal cuyos ojos se cruzan con la fascinante mirada del vampiro queda inmovilizado. Hasta que el personaje aparte los ojos de la víctima, la persona queda paralizada donde está.

Sistema: No es necesaria tirada alguna, pero el Poder se puede evitar si el mortal tiene cuidado de no mirar al vampiro a los ojos. Los vampiros y otras criaturas sobrenaturales pueden resultar afectados si el jugador del Cainita pasa una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si sufren un ataque o algún tipo de daño, las criaturas sobrenaturales pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad para romper el hechizo.

Nota: Este contacto visual es diferente del descrito en la pág. 148. Para que Ojos de Serpiente funcione, el objetivo ha de ser capaz de ver los ojos del vampiro.

•• Lengua de Áspid

El vampiro puede alargar su lengua a voluntad, dividiéndose ésta y formando una lengua bífida como la de las serpientes. La lengua puede alcanzar el medio metro (o 18 pulgadas) de longitud y es un arma terriblemente efectiva en combate cuerpo a cuerpo.

Sistema: Los latigazos con la parte bífida y afilada de la lengua causan heridas agravadas (dificultad 6, daño igual a la Fuerza). Si el Vástago hiere a su enemigo, al turno siguiente puede beber sangre del objetivo como si hubiera hundido los colmillos en el cuello de la víctima. Aun siendo horrible, la caricia de la lengua es muy parecida al Beso, y hace que las víctimas queden desvalidas mediante el miedo y el éxtasis. Además, la lengua es extremadamente sensible a las vibraciones, permitiendo al vampiro actuar de forma efectiva en la oscuridad que tanto gusta al Clan. Sacando y recogiendo la lengua, el vampiro puede reducir las penalizaciones por oscuridad a la mitad (ver pág. 274).

••• Piel de Víbora

Invocando el poder de su Sangre, el vampiro puede transformar su piel en un tegumento moteado y escamoso. Bajo esta forma el vampiro se vuelve más elástico y flexible.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Sangre y otro de Fuerza de Voluntad. Su piel se vuelve escamosa y moteada; esto, combinado con el aumento de su flexibilidad, reduce las dificultades de absorción a 5. El vampiro puede usar su Resistencia para absorber daño agravado de garras y colmillos, pero no fuego, luz solar y otras

energías sobrenaturales. La boca del vampiro se ensancha y los colmillos se alargan, lo que hace que causen un dado de daño adicional. Por último, el vampiro puede atravesar cualquier abertura que sea lo suficientemente grande para que pase su cabeza.

La Apariencia del vampiro desciende a 1 y resulta obviamente inhumano si se lo observa con un mínimo de atención, aunque quienes pasen sin fijarse podrían no darse cuenta si el vampiro está en la oscuridad o lleva mucha ropa.

•••• Forma de Cobra

El Cainita puede cambiar de forma transformándose en una enorme cobra negra. La serpiente pesa lo mismo que el vampiro en forma humana, mide más de tres metros (o diez pies) y tiene un grosor de unos 50 cm (20 pulgadas). Forma de Cobra conlleva algunas ventajas, incluyendo un mordisco venenoso, la habilidad de deslizarse por espacios reducidos y una gran mejora del sentido del olfato. Bajo esta forma, el vampiro puede usar cualquier Disciplina salvo aquéllas para las que se necesitan manos (como en Garras Salvajes).

Sistema: El vampiro gasta un punto de Sangre; el cambio es automático, pero tarda tres turnos. La ropa y los objetos personales pequeños se transforman junto con él. El vampiro permanece en forma serpentina hasta el siguiente amanecer a menos que desee regresar antes a su forma original. El Narrador puede conceder al Setita dados adicionales para las tiradas que tienen que ver con el olor, pero las dificultades de las tiradas en las que interviene el oído aumentan en dos. La mordedura de la cobra hace el mismo daño que la del vampiro, pero éste no necesita forcejear con la víctima; además, el veneno inoculado es mortal para los humanos.

••••• Corazón de las Tinieblas

Un Vástago que domine Serpentis puede extraer su propio corazón de su cuerpo. Incluso puede usar esta habilidad sobre otros Cainitas, aunque para esto son necesarias varias horas de espantosa cirugía. Este Poder sólo se puede usar durante la Luna nueva. Si se aplica en cualquier otra fase lunar, el rito falla. Después de sacarse el corazón, el vampiro lo coloca en una urna pequeña de barro, y esconde o entierra ésta cuidadosamente. Mientras el corazón permanezca oculto, no puede resultar estacado por ninguna madera que atraviese su pecho. Además, dado que el corazón es la sede de las emociones, la dificultad de las tiradas para resistir el Frenesí desciende en dos mientras el Poder esté activo.

Los Cainitas ponen el máximo cuidado a la hora de mantener seguros sus corazones. Si alguien se hiciera con su corazón, un vampiro quedaría completamente a merced de esa persona. El corazón sólo puede ser destruido arrojándolo al fuego o exponiéndolo a la luz solar. Si esto sucede, el Vástago muere en el acto, ardiendo hasta formar una pila de cenizas hirvientes y hueso ennegrecido. Atravesar el corazón con una estaca de madera provoca que el vampiro caiga inmediatamente en Letargo.

El vampiro puede llevar el corazón consigo o tener una serie de corazones falsos enterrados en diferentes lugares. Un Vástago astuto a menudo evita el lugar donde está escondido el corazón para impedir que lo descubran. Los estudiosos de los Setitas susurran que los corruptos Antiguos del Clan a menudo guardan los corazones de sus subordinados como método adicional para mantenerlos bajo control.

Sistema: Para este Poder no es necesaria ninguna tirada. Quienes vean al vampiro extraerse el corazón (o sacarle el corazón a otro vampiro) deben hacer tiradas de Coraje. Un fallo provoca algo entre el desasosiego y el asco más absoluto, quizás incluso Rötschreck.

••••• • Colmillos de Cobra

Además de hacerle tomar forma serpentina, el Poder Forma de Cobra hace que la mordedura del personaje se vuelva venenosa. Por desgracia, las cobras negras gigantes tienden a provocar que la gente huya lo más rápido posible. Este Poder de Serpentis permite al vampiro adquirir el mordisco mortal sin la transformación completa, haciéndolo más práctico para sorprender a las víctimas. Aun así, la policía hace preguntas cuando alguien muere por un mordisco de cobra en circunstancias extrañas, de modo que aún es necesaria una cierta discreción al usarlo.

Sistema: El Vástago gasta un punto de Sangre y en un turno sus colmillos se vuelven huecos, más delgados y venenosos. El vampiro inyecta veneno al morder. Sigue teniendo que forcejear con la víctima para realizar el mordisco, y éste hace la cantidad normal de daño; sin embargo el veneno mata a un mortal en menos de un minuto. Los vampiros u otras criaturas de resistencia sobrenatural que reciban mordiscos sufren (10 – la Resistencia y Fortaleza de la víctima) niveles de daño agravado en un plazo de cinco minutos.

••••• •• Imagen Divina

Muchos de los Antiguos Setitas de baja Generación ya no necesitan servirse de las ilusiones de Ofuscación para aparentar ser un dios. Mediante este Poder de Serpentis, el vampiro puede transformarse físicamente y adoptar la forma de una deidad. Los Vástagos masculinos normalmente toman la forma del propio Set: un hombre muy musculoso con cabeza de "Bestia Tifónica", un animal con hocico largo y estrecho y orejas enhiestas de forma rectangular. Menos frecuentemente toman la forma del dios de cabeza de cocodrilo Sobek, que para los egipcios estaba conectado a Set, o la del dios de la guerra con cabeza de lobo Wepwawet, a menudo identificado con el hijo de Set, Anubis. Las vampiras generalmente asumen la for-

ma de la diosa de cabeza de cobra Renenet, la esposa de Sobek, o de la diosa-hipopótamo Taweret, a veces considerada consorte de Set. Ambas eran diosas de la preñez y el nacimiento. La doctrina Setita considera a las cuatro deidades como los Chiquillos más antiguos de Set.

Mientras adopta la Imagen Divina el vampiro se vuelve más fuerte, resistente e impresionante. Lo más importante, quizá, es que el vampiro se vuelve más poderoso al identificarse con un antepasado divino.

Sistema: El personaje gasta tres puntos de Sangre y se transforma en la Imagen Divina en un turno. En esa forma, el vampiro gana dos puntos tanto en Fuerza como en Resistencia y un punto tanto en Carisma como en Manipulación, pero su Apariencia cae a 1. Estas mejoras pueden sobrepasar el límite por Generación del vampiro. El personaje también obtiene dos puntos de Fuerza de Voluntad (hasta un máximo de 10). El Cainita puede pasar una escena completa en la Imagen Divina.

Un vampiro sólo tiene una Imagen Divina (a menos que el jugador compre el Poder varias veces). El personaje no sabe qué Imagen Divina se manifestará hasta que invoque el Poder por primera vez, aunque el jugador puede elegir libremente la forma que prefiera.

••••• ••• Ladrón de Corazones

Normalmente se necesitan varias horas para aplicar el Poder de Serpentis Corazón de las Tinieblas, y sólo funciona durante la Luna nueva. Algunos Antiguos, sin embargo, pueden arrancar el corazón del pecho de otro vampiro con un movimiento rápido. Esto no mata a la víctima a menos que el atacante destruya entonces el corazón robado. A pesar de su velocidad, Ladrón de Corazones no es un Poder fácil de ejecutar, pero hay pocos efectos de Disciplinas que puedan poner a un vampiro en manos de otro tan completa y súbitamente.

Sistema: El personaje tiene que gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Sacarle el corazón a una víctima que se resiste es una hazaña difícil, comparable al estacamiento: el atacante debe obtener al menos tres éxitos en una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 9). La víctima puede usar Fortaleza para "absorber" los éxitos del atacante, pero la Resistencia normal no tiene efecto contra este ataque mágico.

El vampiro al que se ha privado de corazón de esta manera, sufre un nivel de daño agravado que no puede ser absorbido y recibe todos los beneficios y desventajas de Corazón de las Tinieblas. Resistir el Frenesí resulta más fácil (–2 a la dificultad) y no puede quedar estacado por una madera que atraviese su pecho. Por otro lado, traspasar el corazón con una estaca llevará instantáneamente al vampiro al Letargo y exponerlo al fuego o a la luz solar reducirá al vampiro a cenizas; incluso morder el corazón le causará heridas agravadas al vampiro en cuestión.

••••• •••• Sombra de Apep

Sólo Set y sus propios Chiquillos son capaces de utilizar este espantoso Poder. Esos ancianos monstruos pueden tomar la forma del enemigo derrotado por Set, Apep. El vampiro se convierte en una serpiente gigante de Oscuridad fluida y rutilante, no simple sombra, sino antiluz, como la fuerza oscura que se maneja con Obtenebración. Estando en esta forma la violencia física no puede afectarlo: ni garras o colmillos, ni balas, ni explosiones, sino tan sólo el fuego, la luz del Sol o Poderes místicos. No es fácil que las barreras físicas detengan al vampiro, cuya tenebrosa forma puede filtrarse incluso a través de las grietas más pequeñas. El vampiro, sin embargo, puede ejercer su fuerza física y sobrenatural con bastante libertad.

Sistema: Tomar la forma de Apep cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. La transformación tarda tres turnos; una vez transformado, el cuerpo del vampiro permanece así durante una escena. En esta forma el vampiro no sufre daño alguno a causa de ataques físicos: los puños, las armas o los edificios que se derrumban lo atraviesan como si fuese una sombra. Sin embargo, el fuego y la luz solar infligen el daño agravado habitual, y los Poderes místicos (como Taumaturgia) siguen afectando al vampiro transformado. Su nuevo cuerpo gana tres puntos en cada Atributo Físico. A este propósito se ignoran los límites por Generación. El vampiro transformado puede usar su Fuerza para hacer ataques normales cuerpo a cuerpo y puede morder con un daño de Fuerza + 2. El vampiro también puede usar cualquier Disciplina para la que no sean necesarias las manos.

Taumaturgia

La Taumaturgia abarca la Magia de Sangre y otras artes de hechicería de las que disponen los Vástagos. El Clan Tremere es conocido por poseer (y acaparar celosamente) esta Disciplina. Los Tremere crearon la Taumaturgia mezclando la brujería mortal con el poder de la Vitae vampírica, y el resultado es una Disciplina versátil y poderosa. Aunque hay rumores de la existencia de Tremere Antitribu en el Sabbat, también otros Clanes de la Espada de Caín han investigado y logrado acceder a tales Poderes místicos. Sin embargo, los Tremere de la Camarilla siguen siendo los maestros de la Disciplina.

Como sucede con Necromancia, la práctica de Taumaturgia se divide en Sendas y rituales. Las Sendas taumatúrgicas son aplicaciones de los conocimientos del vampiro acerca de la Magia de Sangre que le permiten obtener efectos en cualquier momento. Los rituales son de naturaleza más ceremonial, similares a los antiguos "hechizos" mágicos. Hay tantas Sendas y rituales diferentes al alcance de los esotéricos Tremere que uno nunca sabe qué esperar de alguien que practique esta Disciplina.

Cuando un personaje aprende Taumaturgia por primera vez, el jugador selecciona una Senda. Ésta se considerará su Senda Primaria, y recibirá automáticamente un punto en ella y un ritual de nivel uno. Después, cada vez que aumente el nivel de Taumaturgia del personaje, lo hará también su nivel en la Senda Primaria. Los demás rituales se aprenden por separado durante la historia; los jugadores no tienen que pagar puntos de Experiencia para aprender rituales cuyo nivel no supere su nivel general de Taumaturgia, pero han de encontrar a alguien que se los enseñe. Las puntuaciones en Sendas nunca pasan de cinco, aunque el nivel general de Taumaturgia sí puede hacerlo. Si el personaje alcanza el quinto nivel en su Senda Primaria y después aumenta su puntuación general de Taumaturgia, entonces puede poner el punto de Senda "gratuito" en una Senda diferente (los costes de Experiencia se detallan en la pág. 124).

Muchos Vástagos tienen miedo de oponerse a aquéllos que practican Taumaturgia. Es una Disciplina muy potente y adaptable, mediante cuya magia se puede llevar a cabo casi cualquier cosa que el Vástago desee.

Sendas taumatúrgicas

Las Sendas definen los tipos de magia que un Vástago puede llevar a cabo. Normalmente un vampiro aprende su Senda Primaria de su Sire, aunque no es inaudito que algunos estudien con muchos tutores diferentes.

Como se ha mencionado antes, la primera Senda que aprende el personaje se considera su Senda Primaria y aumenta automáticamente cuando el personaje avanza en la propia Disciplina. Las Sendas Secundarias pueden aprenderse una vez el personaje ha adquirido dos o más niveles en la Primaria y han que aumentarse por separado con puntos de Experiencia. Además, hasta que haya dominado por completo la Senda Primaria, la puntuación del personaje en ésta ha de ser siempre al menos un punto mayor que la de cualquiera de las Sendas Secundarias. Una vez el personaje ha alcanzado el quinto nivel de su Senda Primaria, las Sendas Secundarias pueden alcanzar también ese nivel.

Cada vez que el personaje invoque uno de los Poderes de una Senda taumatúrgica, el jugador del taumaturgo ha de gastar un punto de Sangre y hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad igual al nivel del Poder + 3. Sólo es necesario un éxito para que el Poder funcione, ya que son los niveles de Senda, y no los éxitos, los que determinan el poder de la Magia de Sangre. Un fallo indica que la magia no tiene efecto. Un fracaso causa algún tipo de perjuicio o daño al lanzador, como perder un punto temporal (o incluso uno permanente) de Fuerza de Voluntad, combustión espontánea, o provocar accidentalmente que una estatua animada corra descontrolada. La Taumaturgia es una ciencia que no perdona los errores.

El acceso a las diferentes Sendas varía según Secta y Clan, pero a menos que el Narrador lo decida de otra manera se supone que los Tremere tienen acceso a todas ellas ("tener acceso" no significa en absoluto "obtener fácilmente", menos aún dentro de la estructura de poder interna de los Tremere). Las Sendas comienzan con una de las más comunes (la Senda de la Sangre) y se presentan después en orden alfabético. La inusual "Senda" de Contramagia Taumatúrgica se incluye también, aunque se considera una Disciplina separada (ver pág. 215 para los detalles).

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 Taumaturgia, ya que se basa en la manipulación de la Vitae de los Vástagos. Si el jugador quiere seleccionar otra Senda como Primaria para su personaje, el Narrador podría exigir una justificación (aunque elegir otra Senda no sea de ninguna manera algo inaudito).

• Sabor de la Sangre

Este Poder se desarrolló como método para comprobar el poder del enemigo, algo muy importante en las tumultuosas noches iniciales del Clan Tremere. Con sólo tocar la Sangre de su objetivo, el invocador puede determinar cuánta Vitae le queda al sujeto y, en caso de que éste sea un vampiro, cuánto hace desde que se alimentó por última vez, su Generación aproximada y, con tres o más éxitos, si ha cometido Diablerie alguna vez.

Sistema: El número de éxitos obtenidos en la tirada determina cuánta información obtiene el taumaturgo y su precisión.

•• Furia de Sangre

Este Poder permite al vampiro forzar a otro Vástago a gastar Sangre contra su voluntad. Para que el Poder funcione, el invocador debe tocar al objetivo, aunque basta un mínimo roce. El vampiro afectado por el Poder puede sentir agitación física al provocar el taumaturgo el aumento de sus Atributos Físicos, encontrarse con que parece más humano, o verse al borde del Frenesí debido al mágico agotamiento de su reserva de Sangre.

Sistema: Cada éxito fuerza al objetivo a gastar un punto de Sangre inmediatamente de la forma que el invocador desee (ha de ser en algo en lo que el objetivo pueda gastarlo, como subir Atributos Físicos o usar Disciplinas). Ten en cuenta que los puntos de Sangre gastados por la fuerza de esta manera pueden superar el gasto máximo de Sangre por turno derivado de su Generación. Además, cada éxito obtenido aumenta la dificultad de resistir el Frenesí del objetivo en uno. El taumaturgo no puede usar Furia de Sangre sobre sí mismo para sortear los límites por Generación.

••• Sangre de Potencia

El taumaturgo obtiene un control tal sobre su propia Sangre que puede "concentrarla", haciéndola más poderosa durante un corto período de tiempo. En la práctica, este Poder sirve para bajar de Generación. Sólo puede usarse una vez por noche.

Sistema: Con un éxito en la tirada de Fuerza de Voluntad, el personaje puede rebajar su Generación en un grado durante una hora. Cada éxito adicional proporciona al Vástago o bien otra bajada de Generación de un grado o bien una hora de efecto. Hay que gastar los éxitos obtenidos tanto en disminuir la Generación del vampiro como en mantener el cambio (el Poder no puede activarse de nuevo hasta que no se haya desvanecido la aplicación original). Si el vampiro resulta Diabolizado mientras el Poder sigue activo, éste se disipa inmediatamente y el Diabolista obtiene poder según la verdadera Generación del invocador. Además, cualquier mortal Abrazado por el taumaturgo pertenecerá a la Generación apropiada según la Generación original de su Sire (por ejemplo, un Tremere de Décima Generación que haya reducido su Generación efectiva a la Octava seguirá produciendo Chiquillos de la Undécima Generación).

Cuando el efecto se desvanece, la Sangre que sobrepase la reserva máxima de Sangre del personaje se diluye, dejándolo con su reserva máxima normal. Así, si un Tremere de Duodécima Generación (cuya reserva de Sangre máxima es de 11) que disminuyese su Generación a la Novena (reserva máxima 14), e ingiriese Vitae hasta alcanzar 14 puntos de Sangre y mantuviera toda esa Vitae en su organismo cuando el Poder se disipase, vería su reserva de Sangre caer inmediatamente a 11.

•••• Robo de Vitae

El taumaturgo que usa este Poder extrae sangre de su objetivo. En ningún momento necesita entrar en contacto con él; la sangre fluye literalmente en forma de torrente físico del objetivo al Vástago (aunque a menudo es absorbida místicamente y no necesita entrar por la boca).

Sistema: El número de éxitos determina cuántos puntos de Sangre son transferidos desde el objetivo. Éste ha de estar a la vista del taumaturgo y a menos de 15 metros (50 pies). La magia impide que el invocador caiga en un Vínculo de Sangre, pero por lo demás es como si el vampiro hubiese ingerido la sangre por sí mismo. Este Poder es espectacularmente llamativo y los Príncipes de la Camarilla consideran con razón que su uso público es una ruptura de la Mascarada.

••••• Caldero de Sangre

Al usar este Poder el taumaturgo hace que la sangre de un individuo hierva en sus venas como el agua en un fogón. El Vástago ha de tocar al objetivo, provocando con el contacto que su sangre se cueza. Este Poder siempre resulta fatal para los mortales, y causa gran daño incluso a los vampiros más poderosos.

Sistema: El número de éxitos obtenido determina cuántos puntos de Sangre hierven. El objetivo sufre un nivel de Salud de daño agravado por cada punto que hierva (los individuos que posean Fortaleza pueden absorber el daño usando *únicamente* los dados que corresponden a ésta). Un éxito basta para matar a un mortal, aunque se dice que algunos Ghouls que disponían de Fortaleza han sobrevivido al haber absorbido todo el daño agravado.

Senda de la Conjuración

La invocación de objetos de la nada ya era uno de los fundamentos del ocultismo y las leyendas sobrenaturales mucho antes del auge de los Tremere. Esta Senda taumatúrgica permite poderosas conjuraciones limitadas sólo por la mente del usuario.

Los objetos invocados mediante esta Senda tienen dos características distintivas. Son invariablemente "genéricos" en el sentido de que los objetos invocados, si se invocan de nuevo, son exactamente iguales a los de la primera vez. Por ejemplo, un cuchillo sería exactamente el mismo si se crease dos veces: ambos serían indistinguibles. Incluso un cuchillo *específico*, el que el padre del personaje usaba para amenazarlo, parecería idéntico cada vez que se conjurase. Una rata siempre tendría las mismas marcas en el pelaje y la superficie de un cubo de basura siempre tendrá la misma textura estriada. Además, los objetos conjurados no tienen defectos: las armas no están melladas ni rayadas, las herramientas no tienen marcas distintivas y los teléfonos móviles siempre parece que acaban de salir de la caja.

El límite del tamaño de los objetos conjurados parece ser el del propio conjurador: no se puede crear nada mayor que el mismo taumaturgo. El personaje también debe estar familiarizado con el objeto que desea invocar. Trabajar a partir de una imagen o de la imaginación requiere una dificultad mayor, mientras que para los objetos que el personaje conoce muy bien (como el cuchillo descrito más arriba) se puede bajar la dificultad a discreción del Narrador.

Cuando el jugador tira para conjurar algo, los éxitos conseguidos en la tirada indican la calidad del objeto invocado. Con un éxito se obtiene un objeto de mala calidad, mientras que con cinco la réplica es casi perfecta.

• Invocar la Forma Sencilla

A este nivel de habilidad el invocador puede crear objetos simples e inanimados. El objeto no puede tener partes móviles ni estar hecho de múltiples materiales. Por ejemplo, el conjurador puede invocar una porra de acero, una tubería de plomo, una estaca de madera o un bloque de granito.

Sistema: El conjurador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad por cada turno que desee mantener la existencia del objeto, de lo contrario éste se desvanece

•• Permanencia

A este nivel, el conjurador no necesita pagar Fuerza de Voluntad para mantener la existencia del objeto. Éste es permanente, aunque los objetos simples son aún los únicos que puede invocar.

Sistema: Para hacer un objeto real, el jugador debe invertir tres puntos de Sangre.

••• Magia del Herrero

El Vástago puede ahora conjurar objetos complejos con múltiples componentes y partes móviles. Por ejemplo, el taumaturgo puede crear pistolas, bicicletas, motosierras o teléfonos móviles.

Sistema: Los objetos creados mediante Magia del Herrero son automáticamente permanentes y conjurarlos cuesta cinco puntos de Sangre. Para los objetos especialmente complejos es necesaria una tirada de Conocimientos (Artesanía, Ciencias, Tecnología, etc.) además de la tirada habitual.

•••• Revertir Conjuración

Este Poder permite al conjurador hacer que un objeto previamente invocado mediante esta Senda se desvanezca en la inexistencia.

Sistema: Es necesaria una tirada extendida. El conjurador debe acumular tantos éxitos como consiguió el invocador original al crear el objeto en cuestión. También se puede usar para hacer desaparecer objetos creados anteriormente por el propio taumaturgo.

••••• Poder sobre la Vida

Este Poder no puede crear verdadera vida, pero sí conjurar imitaciones impresionantes. Las criaturas (y personas) invocadas carecen del libre albedrío necesario para actuar por su cuenta; en vez de eso, siguen las instrucciones sencillas dadas por su conjurador. Si se desea, se puede someter a las personas engendradas de esta manera al Poder de Dominación Posesión (ver pág. 151).

Sistema: El jugador gasta 10 puntos de Sangre. Imperfectas y efímeras, las criaturas creadas mediante este Poder son demasiado complejas como para existir durante mucho tiempo. Al cabo de una semana después de su conjuración, los simulacros se desvanecen en la insustancialidad.

Contramagia Taumatúrgica

No se trata tanto de una Senda como de una Disciplina separada, ya que el poder de resistir la Taumaturgia se puede aprender independientemente de la misma; incluso los Vástagos que son incapaces de dominar el ritual más sencillo pueden hacerlo. Aunque oficialmente no se enseña Contramagia Taumatúrgica a nadie ajeno al Clan Tremere, es probable que haya otros caminos extraoficiales. Cualquier no Tremere que parezca ser resistente a la Taumaturgia se convierte rápidamente en objeto de un escrutinio potencialmente fatal por parte de la totalidad del Clan.

Sistema: La Contramagia Taumatúrgica se considera una Disciplina separada, aunque se aplican las reglas habituales para la Taumaturgia (incluyendo el coste de Experiencia y el hecho de que está limitada a sólo cinco niveles). No se puede escoger como Senda Primaria del personaje, y disponer de puntuación en ella no permite al personaje realizar rituales.

El uso de Contramagia Taumatúrgica se considera una acción automática en combate y no se necesita dividir la reserva de dados. Para oponerse a un Poder o ritual de Taumaturgia, el personaje debe tener un nivel de Contramagia igual o mayor que el nivel del Poder o ritual. El jugador gasta un punto de Sangre y tira la cantidad de dados que indica su puntuación de Contramagia (la dificultad es la misma que la dificultad del Poder). Cada éxito cancela uno de los del taumaturgo.

La Contramagia Taumatúrgica sólo es completamente efectiva contra la Taumaturgia. Frente a la Necromancia y otras Disciplinas místicas funciona con la mitad de las reservas de dados y no tiene ningún efecto sobre magias y Poderes no vampíricos.

Los personajes que son incapaces de aprender Taumaturgia (por ejemplo, los que tienen el Mérito Resistencia a la Magia) pueden aprender Contramagia Taumatúrgica. Los personajes que tengan puntuación en este Poder y no sean Tremere, adquieren automáticamente el Defecto Enemistad con un Clan (Tremere) sin recibir ningún punto gratuito a cambio. No se puede escoger este Poder durante la creación del personaje y no se puede desarrollar espontáneamente. Independientemente de si el personaje tiene Taumaturgia como Disciplina de Clan o no, aprenderla cuesta lo mismo que cualquier Disciplina no de Clan.

- • Dos dados de Contramagia. El personaje sólo puede intentar contrarrestar los Poderes y rituales que lo afectan directamente a él, a su ropa o a los objetos que lleva consigo.
- •• Cuatro dados de Contramagia.

••• Seis dados de Contramagia. El personaje puede intentar cancelar un Poder de Taumaturgia que afecte a cualquier cosa o persona que esté en contacto con él.

•••• Ocho dados de Contramagia.

••••• Diez dados de Contramagia. El personaje puede ahora intentar cancelar un Poder o ritual que tenga como objetivo cualquier cosa dentro de un radio igual a su Fuerza de Voluntad en metros o yardas, o uno que sea invocado en ese mismo radio.

Control del Clima

El control sobre el clima ha sido desde antiguo uno de los Poderes fundamentales de los hechiceros, tanto mortales como inmortales, y se dice que esta Senda existía ya milenios antes de que surgieran los Tremere. Su frecuente uso fuera del Clan parece confirmar esta teoría; Control del Clima es muy común entre los no Tremere, incluso fuera de la Camarilla. Los niveles menores de la Senda permiten manipulaciones sutiles, mientras que los superiores permiten al vampiro convocar furiosas tormentas. El área que afecta este Poder normalmente es pequeña, no más de cinco o seis kilómetros (entre tres o cuatro millas) de diámetro, y los cambios que provoca no son siempre inmediatos.

Sistema: El número de éxitos obtenidos en la tirada indica cuánto tarda la magia del clima en tener efecto. Un éxito indica que puede pasar un día entero antes de que el tiempo cambie a gusto del taumaturgo, mientras que cinco éxitos implican un efecto casi instantáneo.

La dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad necesaria para invocar el Poder puede variar dependiendo de las condiciones climáticas locales y del tiempo que el personaje quiere provocar. El Narrador debería establecer una bonificación (–1 o –2 a la Dificultad) para los cambios relativamente pequeños como parar una ligera llovizna o invocar un relámpago mientras retumba una fuerte tormenta eléctrica. Y por contra, debería aplicar una penalización (+1 o +2 a la dificultad) si el cambio deseado contradice las condiciones actuales, como invocar la misma llovizna en mitad del desierto del Sáhara o un relámpago con cielo despejado.

Si el personaje desea alcanzar a un objetivo específico con un rayo, además de hacer la tirada normal de Taumaturgia, el jugador debe tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 6 si el objetivo se encuentra en terreno despejado, 8 si está a cubierto o 10 si se encuentra en un edificio pero cerca de una ventana). De otra forma el

rayo se desvía, indicando el nivel relativo del fallo en la tirada dónde cae exactamente.

Si el invocador no especifica que está tratando de restringirlo, el efecto del Poder se aplica a la mayor área posible. El Narrador puede exigir una tirada de Fuerza de Voluntad adicional (dificultad 6) para mantener bajo control el cambio de tiempo.

Control del Clima no es el tipo de Poder que se presta a su uso en interiores. Aunque algunas de las aplicaciones de la Senda tienen cierto sentido en lugares cerrados (cambios de temperatura, vientos fuertes, e incluso puede que niebla), otras no (cualquier tipo de precipitación, rayos). Se aplica un +2 a la dificultad de las tiradas para usar Control del Clima en interiores, y el Narrador tiene la libertad de impedir cualquier uso propuesto que no tenga sentido.

No hay descripciones individuales de los Poderes de la Senda, ya que el principio general es siempre el mismo. En lugar de eso, se indica el fenómeno meteorológico más potente posible en cada nivel.

- **Niebla:** Se dificulta ligeramente la visión y los sonidos se amortiguan; todas las tiradas de Percepción que implican la vista o el oído se hacen con un +1 a la dificultad, y el alcance efectivo de todos los ataques a distancia se reduce a la mitad.

  Brisa ligera: Las tiradas de Percepción que implican el olfato reciben un +1 a la dificultad.

  Cambio de temperatura menor: Es posible subir o bajar la temperatura del lugar hasta 5 grados centígrados o 10 Fahrenheit.

- •• **Lluvia o nieve:** Como Niebla, pero las tiradas de Percepción se hacen mucho más difíciles; el modificador aumenta a +2. Además, la dificultad de las tiradas de Conducir aumenta en dos.

- ••• **Vientos Fuertes:** La velocidad del viento aumenta hasta alrededor de los 50 kilómetros por hora o 30 millas por hora con ráfagas de hasta el doble de velocidad. Los ataques a distancia se hacen mucho más difíciles: +1 a los ataques con armas de fuego y +2 si son con armas arrojadizas o arcos. Además, durante las ráfagas violentas pueden ser necesarias tiradas de Destreza (dificultad 6) para no resultar derribado por el viento. Cuando soplan vientos huracanados los papeles vuelan por los aires, algunos objetos son arrastrados y arrojados con fuerza y es probable que se den otros efectos cinemáticos adecuados.

  Cambio de Temperatura Moderado: Es posible subir o bajar la temperatura del lugar hasta 10 grados centígrados o 20 Fahrenheit.

- •••• **Tormenta:** Tiene los efectos conjuntos de Lluvia y Vientos Fuertes.

- ••••• **Rayo:** Este ataque inflige 10 dados de daño letal. La armadura personal no se añade a la reserva de dados para absorber este ataque.

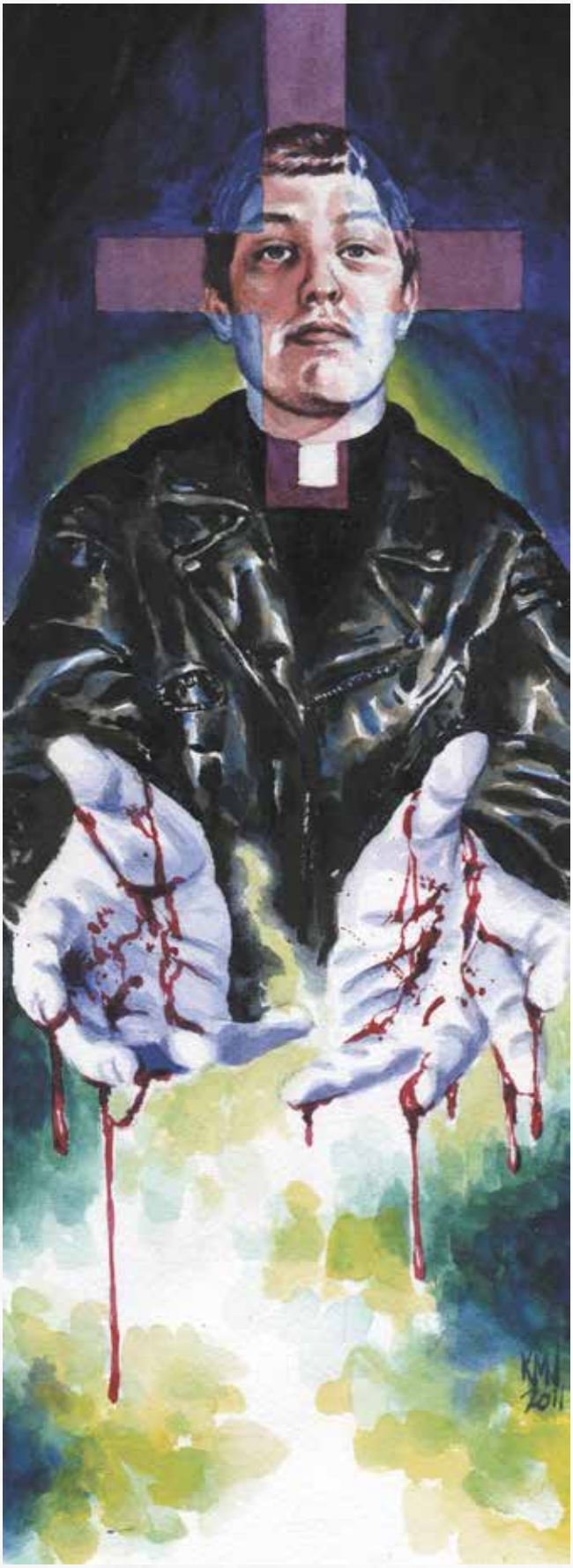
Senda de la Corrupción

La cuestión de los orígenes de esta Senda causa acalorados debates entre quienes están familiarizados con sus entresijos. Una teoría mantiene que fueron los demonios quienes se la enseñaron a los Tremere y que servirse de ella acerca peligrosamente al usuario a los poderes infernales. Como segunda posibilidad se ha propuesto que la Senda de la Corrupción es un vestigio de los días en los que el Clan Tremere aún era mortal. La tercera teoría, y la más inquietante para los Tremere, es que la Senda tiene su origen en los Seguidores de Set, y que éstos vendieron el secreto de su funcionamiento por un precio sin especificar. Los Tremere desmienten vehementemente este rumor, lo que automáticamente lo convierte en materia de discusión cuando surge el tema.

La Senda de la Corrupción está fundamentalmente orientada a lo mental y espiritual, y se centra en influir en las psiques de otros individuos. No se puede usar para impartir órdenes como Dominación ni para alterar las emociones momentáneas como Presencia. Más bien produce un giro gradual y sutil en las acciones, la moralidad y los procesos mentales del sujeto. Esta Senda trata estrechamente con el engaño y los deseos más oscuros, y quienes trabajan con ella necesitan entender los lugares ocultos del corazón. Por este motivo ningún personaje puede tener una puntuación más alta en la Senda de la Corrupción de la que tenga en Subterfugio.

• Contradecir

El vampiro puede interrumpir los procesos mentales del objetivo obligando a la víctima a hacer lo opuesto a lo que es su proceder actual. Se puede provocar que un Arconte ejecute a un prisionero que iba a exonerar y liberar; un mortal enamorado podría pasar de atento y cariñoso a sádico y exigente en mitad de una cita. El taumaturgo nunca sabe exactamente por anticipado cuáles serán los resultados de Contradecir, pero siempre cristalizan en una acción más negativa que la que el sujeto quería llevar a cabo antes.



Sistema: Este Poder se puede usar sobre cualquier objetivo que esté en la línea de visión del personaje. El jugador hace la tirada habitual. El objetivo tira Percepción + Subterfugio (dificultad igual al número de éxitos conseguidos por el invocador + 2). Con dos éxitos, el sujeto percibe que algo externo está influyendo en él. Con tres puede localizar la fuente de tal influencia. Cuatro éxitos le proporcionan un momento de duda, no llevando a cabo ni la acción original ni la contraria, mientras que con cinco puede llevar a cabo la acción original.

Es el Narrador quien establece cuál es la reacción exacta del objetivo de este Poder. Contradecir no se puede usar en combate ni afectar a otras acciones (a discreción del Narrador) que sean fundamentalmente físicas o reflejas.

•• Subvertir

Este Poder sigue el mismo principio que Contradecir: la liberación del lado oscuro y autodestructivo del objetivo. Sin embargo, los efectos de Subvertir son más duraderos que el momentáneo fulgor de Contradecir. Bajo la influencia de este Poder las víctimas actúan según sus tentaciones reprimidas en pos de oscuras motivaciones que normalmente su moral o su autocontrol harían imposibles en circunstancias normales.

Sistema: Para este Poder se requiere contacto visual (ver pág. 148) con la víctima designada. El jugador tira de la forma habitual. El objetivo resiste con una tirada de Percepción + Subterfugio (la dificultad es igual a la Manipulación + Subterfugio del taumaturgo). Si el taumaturgo saca más éxitos, la víctima tiende a dejarse llevar por un deseo vergonzoso y reprimido durante el período indicado más abajo.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Cinco minutos.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Tres noches.
5 éxitos	Una semana.

El Narrador determina el deseo o la motivación en concreto que persigue la víctima. Deben tenerse en cuenta los Defectos Psicológicos que posea o los aspectos negativos de su Naturaleza (por ejemplo, un Solitario que desea el aislamiento hasta el punto de volverse violento si se lo obliga a tomar parte en un acto social). El objetivo no debería obsesionarse con perseguir esas motivaciones todo el tiempo, pero se lo podría obligar de vez en cuando a gastar Fuerza de Voluntad si se da una oportunidad de que pueda sucumbir a ellas y desea resistir el impulso.

••• Disociar

«Divide y vencerás» es una máxima que los Tremere han asimilado muy bien, y Disociar es una herramienta poderosa para dividir a los enemigos del Clan. Este Poder se usa para romper los lazos sociales de las relaciones interpersonales. El uso de Disociar puede enfriar incluso la aventura romántica más apasionada o la amistad más antigua, y los vínculos personales más débiles quedan completamente deshechos.

Sistema: El personaje ha de tocar al objetivo. El jugador tira normalmente. El objetivo resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Manipulación + Empatía del taumaturgo). La víctima pierde tres dados en todas las tiradas Sociales durante un período determinado por el número de éxitos obtenido por invocador:

Éxitos	Resultado
1 éxito	Cinco minutos.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Tres noches.
5 éxitos	Una semana.

Esta penalización se aplica a todas las tiradas basadas en Atributos Sociales, incluidas las requeridas para el uso de Disciplinas. Si se usa este Poder sobre alguien que ha tomado parte en una Vaulderie o rituales semejantes, las puntuaciones de Vinculum del personaje se reducen en tres mientras dure el efecto.

Los efectos principales de Disociar son de carácter más interpretativo que mecánico. Las víctimas de este Poder han de representarse como introvertidas, recelosas y emocionalmente distantes. El Narrador puede exigir el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad a un jugador que no siga estas directrices.

•••• Adicción

Este Poder es una versión más fuerte y potencialmente peligrosa de Subvertir. Adicción crea en la víctima justo lo que indica su nombre. Con sólo exponer al objetivo a una sensación particular, una sustancia o una acción, el invocador crea una profunda dependencia psicológica. Muchos taumaturgos lo hacen de forma que sus víctimas se vuelvan adictas a sustancias o emociones que sólo la magia puede proporcionar, obteniendo así a la vez una fuente de ingresos y material para un posible chantaje.

Sistema: El objetivo debe cruzarse con la sensación, sustancia o acción a la que el personaje desea hacerlo adicto, o ser expuesto a la misma. Entonces el taumaturgo toca a su objetivo. El jugador tira de la forma habitual; la víctima resiste con una tirada de Autocontrol o Instinto (la dificultad es igual al número de éxitos obtenidos por el invocador + 3). Con un fallo se vuelve inmediatamente adicta al estímulo.

Un personaje adicto debe recibir su dosis al menos una vez por noche. Cada noche que pase sin satisfacer su impulso, sufre una penalización acumulativa de un dado en todas sus reservas (hasta un mínimo de uno). La víctima ha de tirar Autocontrol o Instinto (dificultad 8) cada vez que se encuentra con el objeto de su adicción y desea evitar caer en la tentación. La Adicción dura tantas semanas como puntos tenga el taumaturgo en Manipulación.

El individuo puede intentar superar su Adicción. Para ello se requiere una tirada extendida de Autocontrol o Instinto (la dificultad es la Manipulación + Subterfugio del invocador), haciendo una tirada cada noche. El adicto ha de acumular una cantidad de éxitos igual a tres veces los que obtuvo el invocador. Durante el período necesario para acumular los éxitos, la víctima no puede dejarse llevar por sus impulsos. Si lo hace, se pierden todos los éxitos acumulados y ha de comenzar de cero a la noche siguiente. Recuerda que la reserva de dados de Autocontrol o Instinto se reduce cada noche que la víctima pasa sin satisfacer su adicción.

••••• Dependencia

Muchos de los que han sido peones del Clan Tremere afirman haber sentido una extraña sensación similar a la depresión cuando no estaban en presencia de sus amos. Generalmente esto se atribuye a los efectos del Vínculo de Sangre, pero a veces la razón es que el vampiro domina Dependencia. El Poder final de la Senda de la Corrupción permite al vampiro atar las almas de las víctimas a la suya, engendrando sensaciones de apatía e impotencia cuando la víctima no está en su presencia o actuando para realizar sus deseos.

Sistema: El personaje inicia una conversación con el objetivo. El jugador tira de la forma habitual. La víctima tira Autocontrol o Instinto (la dificultad es igual al número de éxitos conseguidos por el invocador + 3). Si falla, eso significa que la psique de la víctima ha quedado sutilmente vinculada a la del taumaturgo durante una noche por cada éxito del mismo.

La víctima atada no es menos propensa a atacar a quien la controla ni siente emociones particularmente positivas hacia la persona. Sin embargo, es psicológicamente adicta a su presencia, y sufre una penalización de un dado a todas las tiradas cuando no está a su lado o llevando a cabo encargos para él. Además, es mucho menos resistente a sus órdenes, sus reservas de dados se reducen a la mitad cuando intenta resistir su Dominación, Presencia (u otros Poderes de control mental o emocional) o tiradas Sociales

ordinarias. Por último, no puede recuperar Fuerza de Voluntad si no está en presencia del taumaturgo.

Dominio Elemental

Esta Senda proporciona al vampiro una cierta conexión con los objetos inanimados y un limitado control sobre los mismos. Dominio Elemental sólo se puede usar sobre lo que no tiene vida; por ejemplo, el vampiro no puede hacer que un árbol camine con Animar lo Inmóvil. Los taumaturgos que desean dominar seres vivientes normalmente estudian Sendas como la Senda Verde (ver pág. 228).

• Fuerza Elemental

El vampiro se sirve de la fuerza y la resistencia de la tierra, o de los objetos que lo rodean, para incrementar su capacidad física sin necesidad de grandes cantidades de Sangre.

Sistema: El jugador reparte un total de tres puntos de bonificación entre Fuerza y Resistencia. El número de éxitos obtenido en la tirada es el número de turnos que duran esos puntos. El jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para incrementar la duración en un turno. Este Poder no es acumulable: debe expirar una aplicación del Poder para que se pueda llevar a cabo la siguiente.

•• Lenguas de Madera

El vampiro puede hablar, aunque con limitaciones, con el espíritu de un objeto inanimado. Puede que la conversación no sea increíblemente interesante, dado que normalmente las piedras y las sillas tienen poco interés por lo que sucede a su alrededor, pero el vampiro puede al menos hacerse una idea de lo que el objetivo ha "experimentado". Ten en cuenta que los eventos que son interesantes para un vampiro no tienen que ser los mismos que interesan a un enano de jardín.

Sistema: El número de éxitos dicta la cantidad y la relevancia de la información que recibe el personaje. Con un éxito se puede obtener de un peñasco el recuerdo de un incendio forestal, mientras que con tres puede que recuerde el paso de una figura imprecisa, y con cinco la roca dará una descripción precisa de un Gangrel local.

••• Animar lo Inmóvil

Los objetos afectados por este Poder se mueven tal y como dicte el vampiro que lo usa. Ningún objeto puede llevar a cabo una acción que sería inimaginable en algo que tenga esa forma; por ejemplo, la puerta no podría saltar de sus goznes y cruzar la calle llevando a alguien a cuestas. Sin embargo, los objetos aparentemente sólidos pueden volverse flexibles hasta cierto punto: los taburetes pueden correr con sus patas, las pistolas pueden escurrirse de las manos de sus dueños o dispararse estando en su funda y las estatuas humanoides pueden moverse como humanos normales.

Sistema: Con menos de cuatro éxitos en la tirada este Poder requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Cada uso anima un objeto no mayor que un ser humano; el invocador puede controlar simultáneamente tantos objetos como puntos tenga en Inteligencia. Los objetos permanecen animados mientras permanezcan a la vista del invocador o hasta una hora más tarde, pero el taumaturgo puede llevar a cabo otras acciones en ese período.

•••• Forma Elemental

El vampiro puede adoptar la forma de cualquier objeto inanimado de una masa aproximadamente igual a la suya. Un escritorio, una estatua o una bicicleta son factibles, mientras que una casa o un lápiz están más allá de la capacidad de este Poder.

Sistema: El número de éxitos determina en qué grado adopta el personaje la forma que quiere aparentar. Se necesitan al menos tres éxitos para que el personaje pueda usar sus sentidos o Disciplinas mientras está en forma alterada. El Poder dura el resto de la noche, aunque el personaje puede revertir a voluntad a su forma normal.

••••• Invocar Elemental

Un vampiro puede invocar a uno de los espíritus tradicionales de los elementos: una salamandra (fuego), una sílfide (aire), un gnomo (tierra), o una ondina (agua). Algunos taumaturgos afirman haber contactado con espíritus del cristal, la electricidad, la sangre o incluso de la energía nuclear, pero esas declaraciones están sin confirmar (aunque sus autores han sido convocados a Viena para ser interrogados). El invocador puede elegir qué tipo de elemental desea convocar y controlar.

Sistema: El personaje ha de estar cerca de cierta cantidad del elemento clásico correspondiente al elemental que quiere llamar. Una vez invocado el espíritu, puede que éste siga las instrucciones del taumaturgo, o puede que no, pero normalmente prestará algo de atención a lo que se le está pidiendo hacer. El número de éxitos obtenidos en la tirada de Fuerza de Voluntad determina su nivel de poder.

El elemental tiene tres puntos en todos los Atributos Mentales y Físicos. Se puede añadir un punto a uno de los Atributos Físicos por cada éxito obtenido en la tirada. El Narrador debería determinar sus Habilidades, sus ataques y el daño que causan, y cualquier Poder especial que pueda tener relacionado con su elemento.

Una vez el taumaturgo ha invocado al elemental, debe controlarlo. Cuanto más poderoso es el espíritu, más difícil resulta la tarea. El jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es el número de éxitos obtenidos en la tirada + 4), y el número de éxitos determina el grado de control que logra:

Éxitos	Resultado
Fracaso	El elemental ataca inmediatamente al taumaturgo.
Fallo	El elemental se libera y podría atacar a alguien o abandonar la escena a discreción del Narrador.
1 éxito	El elemental no ataca a su invocador.
2 éxitos	El elemental se comporta de forma favorable hacia su invocador y podría llevar a cabo un servicio a cambio de algún pago (determinado por el Narrador).
3 éxitos	El elemental lleva a cabo un servicio dentro de lo razonable.
4 éxitos	El elemental lleva a cabo cualquier tarea que no ponga en peligro su propia existencia.
5 éxitos	El elemental realiza cualquier tarea que le imponga el invocador, incluso si son necesarias varias noches para llevarla a cabo o ésta pone en peligro su existencia.

Encanto de las Llamas

Esta Senda proporciona al taumaturgo la capacidad de conjurar llamas mágicas; al principio se trata de fuegos pequeños, pero los magos hábiles pueden crear grandes incendios. El fuego que se crea con esta Senda no es "natural"; de hecho, muchos vampiros creen que las llamas vienen del mismo Infierno. Encanto de las Llamas es muy temido, ya que trabaja con uno de los métodos más seguros de lograr la Muerte Definitiva de un vampiro. Ver "Fuego" (ver pág. 292) para obtener más información sobre cómo les afectan las llamas.

Se debe liberar el fuego conjurado con Encanto de las Llamas para que éste tenga efecto. Un poco de lumbre sostenida en la palma de la mano no la quema causando daño agravado, ni hace que el invocador caiga en Frenesí, sino que simplemente produce luz. Sin embargo, una vez la llama ha sido liberada, ésta quema de forma normal y el personaje deja de tener control sobre ella.

Sistema: El número de éxitos indica la precisión con la que el vampiro logra situar la llama en el lugar escogido (determinado antes de la tirada). Sólo hace falta un éxito para conjurar una llama en la propia mano, mientras que con cinco éxitos es posible situar el fuego en cualquier sitio que esté a la vista del Vástago. Con menos éxitos aparece en algún lugar a discreción del Narrador; como regla general aproximada, el taumaturgo puede emplazar un fuego con precisión a una distancia de hasta 10 metros o yardas de sí mismo por éxito.

No hay descripciones individuales de los niveles de esta Senda; al fin y al cabo, el fuego no es más que fuego (incluyendo la posibilidad de causar un Frenesí a los vampiros que lo observan). La tabla inferior indica el nivel de la Senda necesario para crear una cantidad específica de llamas. Para poder absorber el daño, un vampiro debe tener la Disciplina Fortaleza. Mientras esté bajo el control del invocador, el fuego no le causa daño ni le provoca Frenesí, pero los incendios que comienzan a consecuencia de las llamas sobrenaturales afectan al taumaturgo de forma normal.

•	Vela (dificultad 3 para absorber, un nivel de Salud de daño agravado por turno).
••	Mano de fuego (dificultad 4 para absorber, un nivel de Salud de daño agravado por turno).
•••	Fogata (dificultad 5 para absorber, dos niveles de Salud de daño agravado por turno).
••••	Pira (dificultad 7 para absorber, dos niveles de Salud de daño agravado por turno).
•••••	Infierno (dificultad 9 para absorber, tres niveles de Salud de daño agravado por turno).

Manos de Destrucción

Son los diversos taumaturgos del Sabbat quienes más frecuentemente usan esta Senda. Aunque no está muy extendida fuera de esa Secta, a lo largo de los siglos unos pocos Tremere de la Camarilla han conseguido aprender sus secretos. Manos de Destrucción tiene una historia infame y algunos Tremere se niegan a practicarla debido a los rumores de un origen demoníaco.

• Deterioro

Este Poder acelera la decrepitud de su objetivo, haciendo que se marchite, se pudra o sencillamente se rompa. El objetivo ha de ser algo inanimado, aunque se puede afectar a la materia orgánica muerta.

Sistema: Si la tirada tiene éxito, el objeto inanimado que toca el taumaturgo envejece 10 años por cada minuto que el Vástago lo esté tocando. Si el vampiro interrumpe el contacto físico y desea envejecer más el objeto, tendrá que gastar otro punto de Sangre y hacer otra tirada. Este Poder no afecta a los vampiros.

•• Retorcer la Madera

Este Poder retuerce y comba objetos de madera. Aunque el material en sí no sufre daños, los objetos a menudo quedan inservibles. El Poder también sirve para expandir o contraer la madera, además de para deformarla. Al contrario que en otros Poderes de la Senda, para usar Retorcer la Madera sólo se necesita una mirada en vez de contacto físico.

Sistema: Se pueden retorcer hasta veinticinco kilos o cincuenta libras de madera que esté a la vista por cada punto de Sangre que se gaste en el Poder (el taumaturgo puede gastar tanta Sangre como quiera en este Poder hasta su límite por Generación). También se pueden retorcer varios objetos visibles a la vez, como por ejemplo todas las estacas que lleva un grupo de cazadores de vampiros.

••• Toque Corrosivo

El vampiro segrega un fluido bilioso y ácido de una parte cualquiera de su cuerpo. La viscosa secreción corroe el metal, destruye la madera y causa horribles quemaduras químicas en tejidos vivos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre para crear el ácido; la Sangre se transforma literalmente en la volátil sustancia. Un punto de Sangre basta para crear suficiente ácido como para atravesar una plancha de acero de medio centímetro o un cuarto de pulgada, o siete centímetros (tres pulgadas) de madera. El daño que provoca un ataque cuerpo a cuerpo que se sirva del ácido es agravado y cuesta un punto de Sangre por turno. El taumaturgo es inmune a su propio toque ácido.

•••• Atrofia

Este Poder marchita un miembro de la víctima, dejando sólo una cáscara seca y casi momificada de piel y hueso. Los efectos son instantáneos; en los mortales, además, son permanentes.

Sistema: La víctima puede resistir los efectos de Atrofia sacando tres o más éxitos en una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 8). Un fallo significa que la extremidad queda totalmente tullida de forma permanente. Es posible resistir parcialmente: un éxito significa que las dificultades de las tiradas que implican el uso de ese miembro se incrementan en dos, aunque por lo que se refiere a los mortales los efectos siguen siendo permanentes. Dos éxitos indican que la dificultad aumenta en uno. Los Vampiros afectados por este Poder pueden gastar cinco puntos de Sangre para regenerar las extremidades atrofiadas. Los mortales quedan permanentemente paralíticos. El Poder sólo afecta a extremidades o partes de extremidades (brazos, piernas, manos); no funciona con cabezas, torsos, etc.

••••• Convertir en Polvo

Este terrible Poder adelanta la decrepitud de sus víctimas. Los mortales se marchitan literalmente con sólo un toque de un taumaturgo experimentado, envejeciendo décadas en sólo un momento.

Sistema: Cada éxito obtenido en la tirada hace que el objetivo envejezca 10 años. La víctima potencial puede resistir con una tirada de Resistencia + Coraje (dificultad 8), pero ha de acumular más éxitos que el invocador en la tirada de activación. Es una cuestión de todo o nada: si la víctima tiene éxito, no envejece en absoluto; si no obtiene más éxitos que el taumaturgo, envejece la cantidad completa. Obviamente, este Poder no tiene efectos adversos cuando se usa sobre vampiros (que son inmortales). Como mucho, un Vástago empalidece y se avejenta ligeramente (–1 a la Apariencia) durante una noche.

Senda de Marte

Los pocos Sabbat que conservan habilidades taumatúrgicas han centrado sus esfuerzos en apoyar a la Secta en tiempos de guerra. Esta Senda ha demostrado ser muy útil, cambiando las tornas de varias confrontaciones con vampiros Antiguos. Mientras que otras Magias de Sangre tienden a tener efectos más sutiles y menos violentos, esta Senda denota una actitud muy marcial. Se rumorea que algunos Tremere de la Camarilla han aprendido la Senda, pero pocos de ellos tienen el temperamento adecuado para usarla con efectividad.

• Grito de Guerra

Un vampiro a la ofensiva puede concentrar su voluntad y volverse menos susceptible al miedo en combate y a los Poderes de los no-muertos. Para dar comienzo al efecto, el vampiro emite un primitivo grito, aunque se sabe de taumaturgos que en lugar de ello se pintan la cara o se practican cortes.

Sistema: Durante una escena, el vampiro suma un punto a su Rasgo de Coraje. Además, a efectos de Poderes hostiles, se considera que su Fuerza de Voluntad aumenta en uno (aunque esto sólo se aplica al Rasgo, no a la reserva de Fuerza de Voluntad temporal). El personaje sólo puede disfrutar de los beneficios de Grito de Guerra una vez por escena.

•• Golpe Certero

El vampiro hace un único ataque guiado por el impío poder de la Sangre. El ataque alcanza infaliblemente a su adversario.

Sistema: Cuando invoca este Poder, el jugador no necesita tirar para ver si el vampiro impacta: lo hace automáticamente. Este ataque sólo puede ser de Pelea o de

Pelea con Armas. Los impactos se consideran como de un éxito, de modo que no proporcionan dados de daño adicionales. Además, pueden ser esquivados, bloqueados o parados de la forma habitual, y el defensor sólo necesita un éxito para lograrlo (dado que se asume que el atacante ha obtenido un éxito). Golpe Certero no tiene efecto sobre los ataques múltiples (reservas divididas) que el personaje realice en un único turno.

••• Danza del Viento

El taumaturgo invoca el poder del viento, moviéndose como un borrón. Obtiene una ventaja sobrenatural a la hora de esquivar los golpes de sus enemigos, evitándolos antes de que tengan la oportunidad de descargarlos.

Sistema: El jugador puede esquivar cualquier número de ataques con su reserva de dados completa en un solo turno. Esta ventaja se aplica sólo a las esquivas; si el personaje desea atacar y esquivar, el jugador sí tiene que dividir sus reservas. El Poder dura una escena.

•••• Corazón Intrépido

Las habilidades marciales del vampiro aumentan temporalmente. Mediante el poder de la Magia de Sangre el personaje se convierte en una poderosa fuerza de combate.

Sistema: Corazón Intrépido otorga al vampiro un punto adicional en cada uno de sus Atributos Físicos (Fuerza, Destreza y Resistencia). Estos Rasgos no pueden sobrepasar su máximo por Generación, aunque el personaje puede usar puntos de Sangre para aumentarlos por encima de ese límite. Los efectos duran una escena y sólo se pueden disfrutar una vez por escena. Después del uso de Corazón Intrépido, el vampiro debe pasar dos horas en un estado de calma y reposo o perderá un punto de Sangre cada 15 minutos hasta que descanse.

••••• Compañeros de Armas

Esta habilidad extiende la capacidad de los Poderes anteriores de la Senda. Permite que los efectos anteriores se apliquen a un grupo como una manada o Partida de Guerra.

Sistema: El jugador escoge uno de los Poderes inferiores de esta Senda, invocándolo de la forma habitual. Después toca a otro personaje y, si la tirada de Compañeros de Armas tiene éxito, lo dota también del beneficio. Se puede transmitir el Poder a un número indeterminado de miembros de la manada mientras las tiradas de Compañeros de Armas tengan éxito y el taumaturgo pague el precio en Sangre.

Movimiento Mental

Esta Senda proporciona al taumaturgo la habilidad de mover objetos telequinéticamente mediante el poder místico de la Sangre. A niveles superiores es posible incluso volar (pero ten cuidado de quién te ve…). El personaje puede manipular los objetos que están bajo su control como si los sostuviese: puede levantarlos, girarlos, hacer malabares con ellos e incluso lanzarlos, aunque para crear una fuerza suficiente como para que causen algún daño es necesario al menos el cuarto nivel de la Senda. Algunos invocadores muy hábiles con estos Poderes incluso los usan para proteger sus refugios de los intrusos mediante espadas, hachas o armas de fuego animadas. La Senda puede asustar y desconcertar a los observadores.

Sistema: El número de éxitos indica durante cuánto tiempo puede controlar el objeto (o al objetivo) el invocador. Cada éxito permite manipular el objetivo un turno, aunque el Vástago puede intentar mantener el control pasado ese tiempo haciendo otra tirada (no es necesario gastar Sangre de nuevo). Si la tirada tiene éxito, el control se mantiene. Si el taumaturgo pierde o abandona el control sobre un objeto y posteriormente lo manipula de nuevo, se considera un nuevo intento y el jugador debe gastar otro punto de Sangre. Con cinco éxitos o más en la tirada inicial, el vampiro puede controlar el objeto durante toda la escena.

Si el Poder se usa para manipular un ser vivo, el objetivo puede intentar resistir. En ese caso, el invocador y el blanco del Poder hacen tiradas opuestas de Fuerza de Voluntad cada vez que se ejerza el control.

Como con Encanto de las Llamas, no se describen Poderes individuales para los distintos niveles de la Senda. Consulta la siguiente tabla para ver cuánto peso puede manejar el taumaturgo. Una vez un Vástago ha alcanzado una puntuación de 3, puede levitar y "volar" a aproximadamente la velocidad de alguien que corre, sea cual sea su peso, aunque las restricciones se siguen aplicando si manipula otras cosas u objetivos. Una vez ha alcanzado el cuarto nivel puede "lanzar" objetos con una Fuerza igual a su nivel de dominio de esta Senda.

•	Medio kilo o una libra.
••	10 kilos o 20 libras.
•••	100 kilos o 200 libras.
••••	250 kilos o 500 libras.
•••••	500 kilos o 1000 libras.

Poder de Neptuno

En la mayor parte de las mitologías los vampiros rara vez se relacionan con el océano, y la mayor parte de los Vástagos no tiene ningún motivo para interesarse por grandes masas de agua. Sin embargo, el Poder de Neptuno ha disfrutado a lo largo de los siglos de una pequeña pero devota cantidad de seguidores entre los taumaturgos de la Camarilla. Esta Senda se basa principalmente

en la manipulación de agua estancada, aunque algunos de sus efectos más perturbadores se apartan de esta regla.

Una vez que un personaje alcanza el tercer nivel de esta Senda, el jugador puede escoger especializarse en agua salada o agua dulce. Esta especialización reduce todas las dificultades del Poder de Neptuno en uno cuando se lidia con el medio escogido, pero las aumenta en uno cuando se usa sobre el opuesto. La sangre no se considera ni dulce ni salada a estos efectos y las dificultades para manipularla no se ven afectadas.

• Ojos del Mar

El taumaturgo puede fijar su mirada en una masa de agua y ver sucesos que han acaecido sobre, en, o alrededor de la misma desde la perspectiva del líquido. Algunos practicantes antiguos de este arte afirman que el vampiro se comunica con los espíritus de las aguas al usar el Poder; los Vástagos más jóvenes se mofan de esas ideas.

Sistema: El número de éxitos obtenido determina la distancia en el pasado que el personaje puede observar.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un día.
2 éxitos	Una semana.
3 éxitos	Un mes.
4 éxitos	Un año.
5 éxitos	Diez años.

El Narrador puede pedir una tirada de Percepción + Ocultismo para que el personaje discierna los más nimios detalles en las imágenes transmitidas. Este Poder sólo se puede usar en aguas estancadas: los lagos y charcos sirven, pero los océanos, ríos, cloacas y vasos de vino no.

•• Prisión de Agua

El taumaturgo puede ordenarle a una masa suficiente de agua que cobre vida y aprisione a un objetivo. Para que este Poder sea efectivo se necesita una cantidad apreciable de fluido, aunque bastan sólo unos litros (galones) para dar forma a cadenas de agua animada.

Sistema: El número de éxitos obtenido es el número de éxitos que la víctima debe conseguir en una tirada de Fuerza (dificultad 8, se puede sumar Potencia a la tirada) para liberarse. Un personaje sólo puede ser contenido en una prisión a la vez, aunque el invocador es libre de utilizar el Poder varias veces sobre víctimas diferentes y disolver esas prisiones a voluntad. Si no hay una cantidad adecuada de agua disponible (al menos equivalente a una bañera), la dificultad de activar el Poder se incrementa en uno.

••• Sangre en Agua

Ahora el personaje ha acumulado el suficiente poder sobre el agua como para transmutar otros líquidos en este elemento. El uso más común que se le da a este Poder es el ataque: con sólo un toque, la sangre de la víctima se transforma en agua, debilitando así a los vampiros y matando mortales en sólo unos momentos.

Sistema: El personaje ha de tocar a la víctima elegida. El jugador tira Fuerza de Voluntad como es habitual. Cada éxito convierte un punto de Sangre de la víctima en agua. Un éxito mata a un mortal en un plazo de cinco minutos. Los vampiros que pierden puntos de Sangre de esta manera sufren además penalizaciones a las reservas de dados como si hubieran recibido el mismo número de niveles de daño. El agua que el ataque deja en el organismo se evapora a un ritmo equivalente a un punto de Sangre por hora, pero la sangre perdida no se recupera.

A discreción del Narrador, mediante este Poder también se puede transformar otros líquidos en agua (la dificultad de esta acción se reduce en uno a menos que la sustancia sea de naturaleza particularmente peligrosa o mágica). El personaje sigue teniendo que tocar la sustancia o el recipiente que la contiene para usar el Poder.

•••• Muro Fluido

Las historias sobre la incapacidad de los vampiros de cruzar aguas corrientes puede haber derivado en parte de relatos deformados de los efectos de este Poder. El taumaturgo puede animar agua hasta un grado todavía mayor que en el uso de Prisión de Agua, ordenándole que se levante y forme una barrera infranqueable para casi cualquiera.

Sistema: El personaje toca la superficie del cuerpo de agua estancada; el jugador gasta tres puntos de Fuerza de Voluntad y la cantidad normal de Sangre y tira como es habitual. Los éxitos se aplican tanto a la anchura como a la altura de la barrera; cada éxito sirve para "comprar" 3 metros o 10 pies en una dimensión. El personaje puede situar el muro en cualquier lugar dentro de su línea de visión, y deber ser una línea recta. Permanece allí hasta el siguiente amanecer. No se puede trepar por él, pero se puede volar sobre él. Para atravesar la barrera, cualquier ser sobrenatural (incluyendo los que intentan cruzarla en otros planos de la existencia, como los fantasmas), debe obtener al menos tres éxitos en una única tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9).

••••• Deshidratar

A este nivel de habilidad, el taumaturgo puede atacar directamente a seres vivos y no-muertos eliminando el agua de sus cuerpos. Las víctimas de este Poder dejan cadáveres horriblemente momificados. El Poder también

se puede usar para propósitos menos agresivos, como secar la ropa mojada o evaporar charcos para evitar que otros usuarios de esta Senda se sirvan de ellos.

Sistema: Este Poder se puede usar sobre cualquier objetivo que se encuentre en la línea de visión del personaje. El jugador tira de la forma habitual; la víctima resiste con una tirada de Resistencia + Fortaleza (dificultad 9). El taumaturgo inflige un nivel de daño letal a la víctima por cada éxito neto que obtenga. La herida no puede ser absorbida (para este ataque la tirada de resistencia reemplaza a la tirada de absorción), pero puede sanarse de forma normal. Los vampiros pierden puntos de Sangre en vez de niveles de Salud, aunque si uno no tiene puntos de Sangre el ataque causa la pérdida de niveles de Salud como si fuera un mortal. Además, la víctima del ataque tiene que tirar Coraje (la dificultad es igual a los éxitos obtenidos por el invocador + 3) para ser capaz de actuar el primer turno tras el ataque; con un fallo no es capaz de superar su agonía y no hace nada.

Senda de la Tecnomancia

La Senda de la Tecnomancia, la última en ser aceptada por la jerarquía Tremere en el canon oficial del Clan, es una innovación relativamente reciente, desarrollada en la última mitad del siglo XX. La Senda se centra en el control de los aparatos electrónicos, de los teléfonos móviles a los portátiles, y sus defensores mantienen que es un ejemplo paradigmático de la adaptabilidad de la Taumaturgia en el contexto de un mundo cambiante. Sin embargo, los Tremere más conservadores afirman que mezclar la magia del Clan con la ciencia mortal roza la traición o incluso la blasfemia, y algunos Regentes europeos han llegado incluso a declarar el conocimiento de la Tecnomancia como un motivo de expulsión de sus Capillas. El Concilio Interior aprobó la inclusión de la Senda en los grimorios del Clan, pero no se ha pronunciado sobre la oposición conservadora a la Tecnomancia.

• Análisis

Los mortales están constantemente desarrollando nuevas innovaciones y cualquier vampiro que desee utilizar la Tecnomancia debe entender aquello sobre lo que va a desatar su magia. El Poder más básico de esta Senda permite al taumaturgo proyectar su percepción sobre un aparato, lo que le concede una comprensión temporal de su propósito, las bases de su funcionamiento y la manera de utilizarlo. Este conocimiento no es permanente, sólo una iluminación momentánea que se desvanece en unos minutos.

Sistema: Para poder usar este Poder, el personaje ha de tocar el aparato. El número de éxitos obtenido determina cómo de bien comprende el personaje este dispositivo en concreto. Un éxito permite un conocimiento muy básico (apagar y encender y funciones simples), mientras que con tres se obtiene la capacidad de manejar el aparato y con cinco el personaje es capaz de aprovechar todo el potencial del dispositivo. El conocimiento dura un número de minutos igual a la puntuación en Inteligencia del taumaturgo.

Este Poder también se puede usar para entender una innovación tecnológica no física (normalmente *software* informático) a +2 de dificultad. El personaje debe tocar la computadora en el cual está instalado dicho *software*, no basta con sostener una memoria USB o un CD-ROM. Tampoco las aplicaciones que se descargan (por ejemplo, de una *app-store*) se pueden analizar hasta que estén instaladas.

•• Sobrecarga

Normalmente es más fácil destruir que crear, y los sensibles aparatos electrónicos no son ninguna excepción. Sobrecarga se usa para provocar que la fuente de alimentación de un aparato (sea interna o externa) se sobrecargue, destruyéndolo. No se puede usar directamente para dañar a un individuo, aunque la repentina destrucción de un marcapasos o del chip de control de inyección de un automóvil puede poner sin ninguna duda en riesgo la salud de alguien.

Sistema: El personaje puede usar este Poder sobre algo que esté como máximo a 10 veces su Fuerza de Voluntad en metros o yardas, con un +1 a la dificultad si no está tocando el objetivo. El número de éxitos determina la extensión de los daños:

Éxitos	Resultado
1 éxito	Interrupción momentánea del funcionamiento durante un turno, sin daños permanentes.
2 éxitos	Problemas significativos de funcionamiento; +1 a la dificultad de usar el aparato durante el resto de la escena.
3 éxitos	El dispositivo se rompe y no se puede usar hasta que sea reparado.
4 éxitos	Incluso después de ser reparado, la capacidad del dispositivo se ve reducida (+1 de dificultad de forma permanente a la hora de usarlo).
5 éxitos	Siniestro total, el aparato queda inservible.

Para afectar equipos suficientemente grandes como un clúster de servidores informáticos o un avión de pasajeros, el Narrador puede decidir imponer entre un +2 y +4 a la dificultad. Además, algunos sistemas, como redes

militares o bancarias, podrían estar protegidos contra sobrecargas y picos de tensión, poseyendo de esa forma entre cinco y diez dados para resistir el Poder (de nuevo, a discreción del Narrador). Cada éxito en esta tirada (dificultad 6) resta uno de los éxitos del taumaturgo.

Se puede usar Sobrecarga para destruir bases de datos electrónicas, en cuyo caso tres éxitos destruyen toda la información en el objeto y cinco la eliminan más allá de cualquier posibilidad de recuperación no mágica.

••• Cifrado/Descifrado

La seguridad electrónica es una preocupación primordial tanto de gobiernos como de grandes compañías. Los taumaturgos lo suficientemente diestros en la tecnología como para entender lo que se juegan se han enamorado de este Poder, que les permite codificar mágicamente los controles de un aparato, haciéndolo inaccesible para cualquier otra persona. Cifrado/Descifrado también funciona sobre medios digitales: al visionar un DVD afectado por este Poder sin permiso de su dueño sólo se obtiene nieve e interferencias. Algunos Neonatos han empezado a llamarlo "DRM" [N.d.T.: Siglas en inglés de "Digital Rights Management", o "Gestión de datos digitales" en español].

Sistema: El personaje toca el aparato o contenedor de datos que desea codificar. El jugador hace la tirada habitual. El número de éxitos obtenido se aplica como modificador a la dificultad de cualquiera que intente usar el dispositivo protegido o acceder a la información cifrada sin la asistencia del personaje. El invocador puede deshacer el efecto en cualquier momento tocando el objeto y gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

El Poder también se puede usar para contrarrestar el uso de Cifrado/Descifrado por parte de otro taumaturgo. La tirada del jugador tiene un +1 de dificultad; cada éxito elimina uno de los del "dueño".

Los efectos de Cifrado/Descifrado duran un número de semanas igual a la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad del personaje.

•••• Acceso Remoto

Con este Poder un taumaturgo habilidoso puede sortear la necesidad de estar en contacto físico con un aparato para usarlo. No se trata de una forma de telequinesis: el vampiro no maneja los controles del dispositivo, sino que lo toca con el poder de su mente.

Sistema: Este Poder se puede usar sobre cualquier aparato que esté a la vista del personaje. El número de éxitos obtenidos es el número máximo de dados de la Habilidad pertinente que el personaje puede usar para controlar el dispositivo de forma remota. (Por ejemplo, si Fritz tiene Tecnología 5 y obtiene tres éxitos mientras usa Acceso Remoto sobre una cerradura electrónica, sólo puede usar tres puntos de Tecnología para cualquier tirada que tenga que hacer mediante el uso de este Poder). Acceso Remoto dura un número de turnos igual al número de éxitos obtenido, y sólo se puede usar sobre un aparato a la vez.

Si un dispositivo resulta destruido mientras está bajo los efectos del Poder, el personaje sufre cinco dados de daño contundente debido a la conmoción causada por el regreso repentino de sus percepciones a su cuerpo.

••••• Teletrabajo

Teletrabajo, un derivado mejorado de Acceso Remoto, permite al taumaturgo proyectar su conciencia en Internet, desplazando su mente a través de las conexiones de la red tan rápido como éstas puedan transportarla. Mientras esté inmerso en la red puede usar cualquier otro Poder de Tecnomancia sobre los dispositivos con los que entre en contacto.

Sistema: El personaje toca algún tipo de dispositivo de comunicaciones: un teléfono móvil, un portátil con conexión 3G, una tableta con Wi-Fi o cualquier otra cosa que esté conectada directa o indirectamente a Internet. El jugador hace la tirada habitual y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Teletrabajo dura cinco minutos por éxito obtenido y puede extenderse 10 minutos más mediante el gasto de otro punto de Fuerza de Voluntad. El número de éxitos indica también la distancia máxima de su cuerpo a la que puede proyectar su conciencia:

Éxitos	Resultado
1 éxito	40 kilómetros (25 millas).
2 éxitos	400 kilómetros (250 millas).
3 éxitos	1.500 kilómetros (1000 millas).
4 éxitos	8.000 kilómetros (5.000 millas).
5 éxitos	Cualquier lugar del mundo.

Mientras está en la red, el personaje puede usar cualquier otro Poder de Tecnomancia sobre cualquier dispositivo o base de datos con la que entre en contacto. Si pierde la conexión, sea debido a la destrucción de parte de la red o a la simple pérdida de señal por parte del dispositivo, su consciencia es arrojada de vuelta a su cuerpo y sufre ocho dados de daño contundente.

Un personaje que viaje a través de Internet mediante este Poder puede usar los Poderes de la Senda de la Tecnomancia a la dificultad normal. A otras habilidades o Poderes usados en esta situación se les aplica una penalización de +2 a la dificultad.

Senda de la Venganza del Padre

Esta Senda, inspirada en las interpretaciones del *Libro de Nod* por parte de un poderoso taumaturgo, está dedicada a la impartición de justicia a la raza de los Cainitas. Se supone que todos los Poderes se basan en las parábolas del ancestral libro, y su función es revelar las enseñanzas de Caín mediante el poder de la Magia de Sangre. El uso de esta Senda es muy discutido en el Sabbat, ya que algunos consideran que es como reclamar para sí mismos el derecho de Caín sobre todos los vampiros. Los vampiros de la Camarilla no tienen el mismo conocimiento del *Libro de Nod* que los del Sabbat, pero la Senda no es totalmente desconocida en las Capillas Tremere.

El Poder de esta Senda no procede sólo de la Magia de Sangre, sino también de ensalmos de los versículos del *Libro de Nod*. Para que cualquiera de estos Poderes produzca algún efecto, el invocador debe pronunciar la condena. Por ejemplo, para invocar el Poder de tercer nivel, el taumaturgo ha de decirle claramente al objetivo que sólo puede comer ceniza. Para que el Poder funcione, por lo general el objetivo debe ser capaz de oír al invocador, aunque escribir las palabras y mostrárselas al objetivo también funciona.

Estos Poderes sólo se aplican a vampiros. No afectan a mortales, Ghouls ni otras criaturas sobrenaturales.

• Letanía de Zillah

Zillah, la esposa de Caín, bebió sin saberlo tres veces de su esposo y Sire, quedando así Vinculada a él. Este Poder revela al taumaturgo Vínculos de Sangre y Vinculi existentes.

Sistema: Si el individuo está Vinculado con Sangre o posee un Vinculi con otros vampiros, este Poder se lo desvela al invocador. Aunque el vampiro no tiene por qué conocer a los vampiros en cuestión, el Poder revela sus nombres y proporciona un esbozo mental de los individuos.

•• Orgullo de la Bruja

Este Poder impone sobre alguien la maldición de la Bruja, quien ligó a Caín a su persona cuando éste huía del rechazo de su esposa. Horriblemente fea, ésta debía recurrir al engaño para lograr que otros la ayudasen o sirviesen.

Sistema: Este Poder reduce la Apariencia del objetivo a cero. Por lo general, todas las tiradas Sociales efectuadas en este período fallan a menos que el personaje esté intentando intimidar o coaccionar a un individuo. El efecto dura una noche.

••• Banquete de Cenizas

Este Poder, usado fundamentalmente contra vampiros caprichosos e incapaces de controlarse, elimina temporalmente la dependencia de la sangre. Aunque hay quien diría que así se elimina la Maldición de Caín, el vampiro queda reducido a poco más que un miserable pordiosero, ya que se ve literalmente obligado a consumir cenizas, pese a casi no obtener sustento alguno de ellas.

Sistema: La víctima de este Poder no puede seguir consumiendo sangre, y la vomita como si fuera comida o bebida propia de mortales. En su lugar, la víctima sólo puede alimentarse de cenizas, y los "puntos de Sangre" que obtiene de esta forma sólo sirven para despertar cada noche. Los "puntos de ceniza" no se pueden usar para impulsar Disciplinas, subir Atributos, ni alimentar Ghouls (aunque sí se pueden usar los puntos de Sangre reales que haya en el cuerpo del personaje en el momento en el que se invoca el Poder). Medio litro o una pinta de cenizas equivalen a un punto de Sangre, y sirve cualquier ceniza: de cigarrillos, restos de una fogata, o cadáveres de vampiros destruidos por el fuego o la luz del Sol. El Poder dura una semana.

•••• Censura de Uriel

El Poder invoca la oscuridad del Ángel de la Muerte. Cualquier luz excepto la más tenue causa al objetivo un dolor atroz, y algunos tipos de luz artificial pueden incluso herir al vampiro. Uriel le transmitió a Caín la Maldición de Dios rodeándolo con la negrura de sus alas.

Sistema: Cualquier fuente de luz hace que el objetivo se sienta incómodo, y la luz brillante de cualquier tipo (de linternas, faros, etc.) le causa un nivel de Salud de daño agravado cada turno que reciba iluminación directa. La mayor parte de los vampiros que sufren esta maldición deciden dormir mientras dure, escondiéndose en la oscuridad de sus refugios hasta que puedan caminar de nuevo entre los vivos sin dolor. El Poder dura una semana.

••••• Despedida

Muchos miembros del Sabbat tienen buenas razones para temer este Poder, aunque hay pocos que hayan presenciado sus efectos alguna vez. Impone una condena por romper uno de los mandamientos principales de Caín: la prohibición de la Diablerie. Como muchos Sabbat adquieren poder y mejoran su posición mediante la Diablerie, han de compaginar sus creencias con las advertencias de Caín, y este Poder engendra un gran sentido de la humildad.

Sistema: Cuando este Poder entra en acción, el objetivo vuelve inmediatamente a su Generación original. Este cambio puede implicar la pérdida de puntos en ciertos Rasgos debido a los máximos por Generación. El Poder dura una semana, pasada la cual los Rasgos reducidos vuelven a la normalidad. Se tarda tres turnos completos en pronunciar el versículo completo que da inicio al efecto del Poder.

Senda Verde

La Senda Verde lidia con la manipulación de la materia vegetal de cualquier tipo. Teóricamente se puede controlar cualquier cosa que sea más compleja que un alga microscópica mediante la aplicación adecuada de esta Senda. Da igual si se trata de helechos, rosas, dientes de león o antiquísimas secuoyas, todos son objetivos válidos para estos Poderes, resultando afectada tanto la materia vegetal viva como la muerta. Aunque a primera vista no es tan impresionante como otras Sendas más ampliamente extendidas, la Senda Verde (a veces llamada despectivamente "Dominio Botánico") es tan sutil y poderosa como el mundo natural al que afecta.

• Sabiduría Vegetal

Con sólo un toque el vampiro puede comunicarse con el espíritu de una planta. Las conversaciones así mantenidas suelen ser crípticas pero útiles: la sabiduría y experiencia de los espíritus de algunos árboles sobrepasa la de los oráculos de las leyendas. Por el contrario, el césped pocas veces tiene mucho que contar, pero podría revelar el aspecto de la última persona que lo pisó.

Sistema: El número de éxitos obtenidos determina la cantidad de información que se puede adquirir durante el contacto. Dependiendo de la información concreta que busque el vampiro, el Narrador puede pedirle al jugador que tire Inteligencia + Ocultismo para interpretar los resultados de la comunicación.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Impresiones crípticas y fugaces.
2 éxitos	Una o dos imágenes claras.
3 éxitos	Una respuesta concisa a una pregunta clara.
4 éxitos	Una respuesta detallada a una o más preguntas complejas.
5 éxitos	Todo el conocimiento del espíritu vegetal sobre un tema en concreto.

•• Acelerar el Paso de las Estaciones

Este Poder permite al taumaturgo acelerar el crecimiento de una planta, haciendo que las rosas florezcan en cuestión de minutos o que de la noche a la mañana un retoño se convierta en un árbol. Por el contrario, también puede acelerar la muerte y descomposición de una planta, marchitando la hierba y haciendo que se desintegren estacas de madera con sólo un toque.

Sistema: El personaje toca la planta objetivo. El jugador hace la tirada habitual y el número de éxitos determina la cantidad de crecimiento o deterioro. Un éxito proporciona a la planta un breve acelerón en su crecimiento o simula el efecto de un clima duro, mientras que con tres el crecimiento o el marchitamiento son evidentes. Con cinco éxitos, una planta se desarrolla completamente a partir de semillas o se deshace en polvo en cuestión de minutos, y un árbol da fruta o comienza a pudrirse casi de inmediato. Si este Poder se usa en combate, se necesitan tres éxitos para dejar inservible un arma de madera. Dos éxitos bastan para debilitarla, mientras que con cinco ésta se desintegra en manos del portador.

••• Danza de las Enredaderas

El taumaturgo puede animar una masa de vegetación de hasta su propio tamaño, usándola con igual facilidad para cuestiones prácticas o para el combate. Las hojas pueden desplazarse por un escritorio, la hiedra puede hacer de escribiente y las plantas trepadoras propias de la selva pueden estrangular a los oponentes. Los intrusos deberían tener cuidado con los laboratorios Tremere en los que se encuentren esquejes de serbal en macetas.

Sistema: Mediante este Poder es posible animar cualquier cantidad de masa vegetal igual o menor a la del propio invocador. Las plantas permanecen activas durante un turno por éxito obtenido, y están bajo el control absoluto del personaje. Si se usan para el combate, las plantas tienen puntuaciones tanto de Destreza como de Fuerza iguales a la mitad de la Fuerza de Voluntad del personaje (redondeando hacia abajo) y su puntuación de Pelea es un punto menor que la del personaje.

Danza de las Enredaderas no puede hacer que las plantas se desarraiguen y se líen a dar patadas. Ni siquiera la vegetación más activa sería capaz de salir del suelo y caminar bajo el efecto de este Poder. Sin embargo, incluso sin moverse, 100 kilos (200 libras) de kudzu pueden cubrir una gran área por sí mismos…

•••• Refugio Verde

Este Poder teje un refugio temporal a partir de una cantidad suficiente de materia vegetal. Además de proveer de protección física contra los elementos (incluso de la luz del Sol), el Refugio Verde también establece una barrera mística que resulta casi impenetrable para cualquiera a quien el invocador desee excluir. Un Refugio Verde tiene el aspecto de una semiesfera de metro ochenta centímetros de alto (seis pies) de ramas entretejidas, hojas y enredaderas sin ninguna abertura visible, e incluso para un observador distraído resulta una construcción artificial. Se supone que los Refugios Verdes tienen propiedades curativas sobrenaturales, pero ningún Vástago ha afirmado haber obtenido un beneficio tal de su estancia dentro de uno.

Sistema: Para poder usar este Poder, el personaje debe estar en una zona de vegetación densa. El Refugio Verde brota alrededor del personaje en el plazo de tres turnos. Una vez está terminado, quien desee entrar en el mismo sin permiso del invocador original ha de obtener más éxitos que él en una única tirada de Astucia + Supervivencia (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del invocador). El refugio dura hasta el siguiente amanecer, o hasta que el taumaturgo lo disipe o lo abandone. Si el invocador obtuvo cuatro éxitos o más, es impenetrable para la luz solar a menos que se provoque una brecha de forma física.

••••• Despertar a los Gigantes del Bosque

Un maestro de la Senda Verde puede animar árboles enteros. Se puede conceder temporalmente a antiguos robles el don del movimiento, los cuales arrancan sus raíces y hacen temblar el suelo con sus pasos. Aunque no son tan versátiles como los elementales u otros espíritus invocados, los árboles que este Poder despierta a la vida demuestran poseer una fuerza y una resistencia impresionantes.

Sistema: El personaje toca el árbol que desea animar. El jugador gasta un punto de Sangre y realiza la tirada habitual. Si ésta tiene éxito, el jugador debe gastar un punto de Sangre por éxito. El árbol permanece animado durante un turno por éxito; cuando pasa ese tiempo, el árbol hunde sus raíces en la tierra allá donde esté y no es posible volver a animarlo hasta la noche siguiente. Mientras esté bajo los efectos del Poder, el árbol obedece las órdenes verbales del personaje lo mejor que puede. Un árbol animado tiene Fuerza y Resistencia igual a la puntuación de Taumaturgia del invocador, Destreza 2 y su puntuación en Pelea es la misma que la del taumaturgo. Es inmune al daño contundente, y todas las reservas de dados de daño letal se reducen a la mitad debido a su tamaño.

Una vez las energías que lo animan abandonan el árbol, éste hunde sus raíces con independencia de donde esté en ese momento. Un árbol que arraiga de nuevo puede atravesar hormigón y asfalto para encontrar suelo nutritivo y agua bajo ellos, lo que significa que un sicomoro puede perfectamente arraigar en medio de una carretera sin previo aviso.

Rituales

Los rituales son fórmulas taumatúrgicas meticulosamente investigadas y prefijadas que provocan poderosos efectos mágicos. Los rituales son menos versátiles que las Sendas ya que sus efectos son siempre iguales y directos, pero son más adecuados para lograr resultados específicos.

Todos los taumaturgos tienen la habilidad de usar rituales, aunque cada ritual en concreto tiene que ser aprendido por separado. El invocador adquiere la capacidad de manipular esos efectos concentrados al familiarizarse con la arcana práctica de la Magia de Sangre.

Los rituales de Taumaturgia se dividen en niveles del uno al cinco, correspondiéndose éstos tanto con el nivel de dominio de Taumaturgia que ha de tener el invocador que quiere utilizar alguno de ellos como con el poder relativo de cada ritual en concreto. A menos que se manifieste lo contrario, se tarda cinco minutos por nivel en realizar un ritual.

Para invocar rituales es necesario superar con éxito una tirada de Inteligencia + Ocultismo cuya dificultad es igual a 3 + el nivel del ritual (máximo 9). Sólo se requiere un éxito para que el ritual funcione, aunque ciertos hechizos pueden requerir más de uno o tener efectos diferentes dependiendo de lo bien que haya salido la tirada. Si la tirada de activación del ritual falla se anima al Narrador a crear extraños sucesos o efectos secundarios, o incluso hacer creer que el ritual ha funcionado y esperar a un momento posterior para revelar que ha fallado. Un fracaso en un ritual puede provocar un error catastrófico o invocar a un demonio malhumorado.

En algunos casos se necesitan ingredientes o catalizadores especiales para que los rituales funcionen. Éstos se indican en la descripción de cada ritual. Los ingredientes comunes pueden ser hierbas, huesos de animales, objetos ceremoniales, plumas, ojos de tritón, lengua de sapo, etc. La búsqueda de los ingredientes mágicos de un ritual poderoso puede ser la base de una historia entera.

Junto con el primer nivel de Taumaturgia, el personaje adquiere un ritual de nivel uno. Para aprender más rituales el taumaturgo debe encontrar a alguien que se los enseñe o aprenderlos de un pergamino, un libro u otro tipo de archivo. Aprender un ritual puede durar desde algunos días (para los rituales de nivel uno) a meses o años (para los de nivel cinco). Algunos místicos han estudiado rituales concretos durante décadas o incluso siglos.

Rituales de nivel uno

Atar la Lengua Acusadora

Se dice que este antiguo ritual fue uno de los primeros que los Tremere desarrollaron y una de las razones para que no hubiese una oposición cohesionada a su expansión. Atar la Lengua Acusadora provoca una compulsión en el sujeto que le impide hablar mal del invocador, permitiendo al taumaturgo cometer actos atroces sin miedo a represalias.

Sistema: El invocador debe tener un retrato u otro tipo de imagen del objetivo del ritual, un mechón de pelo del mismo y un cordón de seda negra. El taumaturgo enrolla la cuerda alrededor del pelo y la imagen mientras entona la parte vocal del ritual. Una vez completado éste, el objetivo debe obtener más éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es el nivel de Taumaturgia del invocador + 3) que los obtenidos por el taumaturgo para poder decir cualquier cosa negativa de éste. El ritual dura hasta que el objetivo tiene éxito en la tirada o hasta que se desate el cordón, momento en el que el pelo y la imagen se convierten en polvo.

Comunicación con el Sire del Vástago

Al realizar este ritual, el personaje puede unir su mente con la de su Sire y hablar con él telepáticamente a cualquier distancia. La comunicación continúa hasta que el ritual expira o una de las partes finaliza la conversación. Para que el ritual funcione, el invocador debe poseer un objeto que pertenezca a su Sire.

Sistema: El invocador ha de meditar durante 30 minutos para crear la conexión. La conversación se puede mantener durante 10 minutos por éxito en la tirada de activación.

Defensa del Refugio Sagrado

Este ritual impide que la luz entre en una zona de seis metros (20 pies) de radio alrededor del lugar donde se realizó. Una oscuridad mágica envuelve el lugar, manteniendo a raya a la funesta luz. Ésta se refleja en las ventanas o es mágicamente incapaz de atravesar puertas y otras aberturas. Para invocar la protección del ritual, el invocador debe dibujar símbolos con su propia Sangre sobre todas las ventanas y puertas afectadas. El ritual sigue activo mientras el taumaturgo permanezca dentro del radio de seis metros (20 pies).

Sistema: Se tarda una hora en llevar a cabo este ritual durante la cual el invocador recita encantamientos y traza signos. Se necesita un punto de Sangre para que el ritual funcione.

Despertar con la Frescura de la Tarde

Este ritual permite a un vampiro despertar ante cualquier señal de peligro, especialmente durante el día. Si se da cualquier circunstancia potencialmente dañina, el invocador se levanta inmediatamente, listo para enfrentarse al problema. Este ritual requiere esparcir cenizas de plumas quemadas en el lugar donde el Vástago desea dormir.

Sistema: Este ritual debe realizarse inmediatamente antes de que el vampiro se eche a dormir durante el día. Cualquier interrupción de la ceremonia de activación invalida el ritual. Si se presenta un peligro, el personaje se despierta y puede ignorar los límites a las reservas de dados por Humanidad o Senda de Iluminación durante los primeros dos turnos de consciencia. Pasados éstos, la

penalización comienza a aplicarse, pero para entonces el taumaturgo estará en pie y será capaz de lidiar con situaciones problemáticas.

Desviación de la Muerte de Madera

Este ritual protege al invocador de los estacamientos, tanto si descansa como si está activo. Una vez está en efecto este ritual, la primera estaca que pudiera atravesar el corazón del vampiro se desintegra en la mano del atacante. No basta que alguien sostenga una estaca *cerca* del invocador; para que el ritual funcione, ha de usarse activamente la estaca para tratar de empalar al vampiro.

Sistema: El invocador debe pasar una hora completa rodeado por un círculo de madera. Sirve cualquier madera: muebles, serrín, tablas, listones, lo que sea, pero el círculo debe ser continuo. Una vez pasada la hora, el vampiro se coloca una astilla bajo la lengua; sacarla de ahí anula el ritual. El efecto dura hasta el siguiente amanecer o anochecer.

Disponer la Vasija de Transferencia

Este ritual encanta un recipiente para que se llene con la sangre de cualquier ser vivo o no-muerto que lo toque, reemplazando el volumen de sangre tomado con una cantidad igual a la contenía el recipiente previamente. Al realizar el ritual, este recipiente (que debe tener un tamaño de entre una taza pequeña y una jarra de cuatro litros o un galón) se sella estando lleno de Sangre del invocador y sobre él se graba el símbolo hermético que dota de poder al ritual. Cada vez que alguien toca el recipiente con la piel desnuda siente una ligera sensación de frío, pero nada más. El recipiente continúa intercambiando la sangre que contiene hasta que es abierto. Los dos usos más frecuentes de este ritual son crear un Vínculo de Sangre de forma encubierta y obtener muestras de la sangre de un individuo para utilizarla en rituales o experimentos.

Sistema: Se tarda tres horas en realizar el ritual (menos 15 minutos por cada éxito en la tirada de invocación) y se requiere el gasto de un punto de Sangre (aunque no tiene por qué ser necesariamente Sangre del invocador), que queda sellado en el interior del recipiente. El ritual sólo intercambia la sangre con un individuo que lo toque con la piel desnuda, incluso los más finos guantes de algodón impiden que se active.

Los individuos que tengan al menos cuatro puntos en Ocultismo reconocen el símbolo hermético con dos éxitos en una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8).

Dominó de la Vida

Una vez invocado Dominó de la Vida, el vampiro que lo necesite puede simular una característica humana. Durante una noche completa puede comer, respirar, mantener una temperatura corporal normal, adoptar un tono de piel humano o asumir cualquier otro rasgo de humanidad que desee. Ten en cuenta que sólo puede replicarse un único rasgo de esta forma. Para mantener el efecto del ritual el vampiro tiene que llevar consigo un frasco con sangre humana fresca.

Sistema: El uso del ritual añade un dado a las reservas del personaje cuando intenta pasar por humano. A menos que los observadores sean especialmente recelosos, Dominó de la Vida debería hacerles creer que el invocador es mortal. Después de todo, no hay ningún motivo para que sospechasen lo contrario…

Ensalmo del Pastor

Este ritual permite al invocador localizar mágicamente a todos los miembros de su rebaño. Mientras entona la parte vocal del ritual, gira lentamente en círculos sosteniendo algún tipo de objeto de cristal sobre los ojos. Al final del ritual tiene una sensación inconsciente de la dirección y la distancia a la que se encuentra cada uno de sus recipientes habituales.

Sistema: Este ritual proporciona al personaje la localización (relativa a sí mismo) de todos los miembros de su Rebaño. Si no tiene el Trasfondo Rebaño, Ensalmo del Pastor localiza a los tres mortales más cercanos de los cuales se haya alimentado al menos tres veces. El ritual tiene un alcance máximo de 15 kilómetros o 10 millas multiplicados por la puntuación del personaje en Rebaño, u ocho kilómetros (cinco millas) si no tiene ese Trasfondo.

Éxtasis de Sangre

Este ritual permite al vampiro tener la sensación de beber sangre aunque no esté alimentándose. Se puede usar por placer, pero es más frecuente emplearlo para evitar el Frenesí al encontrar sangre fresca. Para que el ritual funcione, el vampiro ha de llevar consigo el colmillo de un animal depredador.

Sistema: El efecto de llevar a cabo el ritual es que mantiene a raya a la Bestia de forma automática. Éxtasis de Sangre permite al vampiro resistir los Frenesíes debidos al hambre durante una hora, momento en el que el Cainita vuelve a sentirse hambriento (si es que lo estaba antes). Sólo se tarda un turno en realizar el ritual.

Iluminar el Rastro de la Presa

Este ritual hace que la ruta que ha tomado un individuo brille de una forma que sólo el vampiro puede ver. El rastro reluce claramente, pero sólo para los ojos del invocador. Incluso las trayectorias de los aviones y los rastros de animales resplandecen con una luz insana. El ritual queda anulado si el objetivo camina por el agua o se sumerge en ella, o si llega al destino de su viaje. Para

que este ritual tenga efecto, el invocador ha de quemar un trozo de cinta de raso blanca que haya estado en su posesión durante al menos 24 horas.

Sistema: El taumaturgo ha de tener una imagen mental de la presa o conocer su nombre. La estela del individuo reluce con un nivel de intensidad que depende de cuánto tiempo hace que pasó por ese lugar concreto. Los rastros antiguos brillan menos, mientras que los recientes refulgen.

Pureza de la Carne

Con este ritual el invocador purifica su cuerpo de todas las sustancias extrañas. Para llevarlo a cabo medita sobre tierra o roca desnudas estando rodeado por un círculo de 13 piedras afiladas. Durante el transcurso del ritual el invocador expulsa todas las impurezas físicas: suciedad, alcohol, drogas, veneno, balas alojadas en la carne y tinta de tatuajes se ven afectadas por igual, saliendo a la superficie de la piel del invocador al tiempo que forman una película granulosa y gris que se descama depositándose en el interior del círculo. También se disuelven las joyas, el maquillaje o la ropa que lleve el portador.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre antes de hacer la tirada. Pureza de la Carne elimina todos los objetos físicos del cuerpo del invocador, pero no los encantamientos, el control mental o las enfermedades de la Sangre.

Rencor de la Viuda

Este ritual causa dolor, escozor u otra sensación fuerte (pero no mortal) en el sujeto. Parecido en sus efectos al mítico "muñeco vudú", este ritual se usa más por desprecio o malicia que por verdadera enemistad. Por supuesto, se necesita una muñeca de cera o de trapo que se parezca al objetivo, la cual sangra cuando el Poder ejerce su efecto.

Sistema: La muñeca para la ceremonia debe parecerse, aunque sea a grandes rasgos, a la víctima del ritual. No hay efecto mecánico aparte del simple estímulo físico. El invocador puede determinar en qué parte del cuerpo del sujeto surge el dolor o el escozor.

Toque del Diablo

Los taumaturgos se sirven de este ritual para maldecir a los mortales que se han ganado su ira. Su efecto es marcar a un individuo de forma invisible, haciendo que todos los que entran en contacto con él reaccionen con desagrado. El mortal es tratado como la persona más aborrecible que se pueda imaginar, y todos los que tratan con él hacen lo posible por hacer que se sienta miserable. Incluso los mendigos escupen sobre los individuos afectados, y los niños lo insultan y lo bombardean con vulgaridades.

Sistema: El efecto de este ritual dura una noche y desaparece cuando sale el Sol. El mortal (no funciona sobre vampiros) debe estar presente cuando se invoca el ritual, y debe colocársele un penique (o un céntimo, etc.) en alguna parte (en un bolsillo o en un zapato, por ejemplo).

Rituales de nivel dos

Bombardeo de Máquinas

Cuando se usa este ritual las máquinas se estropean. El efecto es instantáneo y persiste mientras el vampiro siga concentrado. Se puede usar para detener motores de vehículos, borrar discos duros portátiles, gastar la batería de un teléfono móvil, parar máquinas de soporte vital, etc. Básicamente, Bombardeo de Máquinas detiene cualquier artilugio más complejo que una polea. Para que funcione, el taumaturgo debe llevar encima un trozo de chatarra metálica oxidada, aunque algunos vampiros usan una variante que requiere deshacer un nudo empapado en saliva humana.

Sistema: Este ritual no otorga ningún control sobre las máquinas, sólo las detiene. Los efectos del ritual son invisibles y parecen fruto de la casualidad.

Camino de la Sangre

El taumaturgo realiza este ritual sobre una muestra de la Sangre de otro vampiro. Camino de la Sangre se usa para rastrear el linaje del Vástago en cuestión y los Vínculos de Sangre en los que esté involucrado.

Sistema: Completar el ritual lleva tres horas, menos 15 minutos por cada éxito obtenido en la tirada de activación. Se necesita un punto de Sangre del objetivo. Cada éxito permite al invocador "remontarse" una Generación (hasta el límite de la Cuarta; la Tercera Generación no revela sus secretos tan fácilmente) proporcionándole tanto el nombre verdadero del ancestro como una imagen de su cara. El invocador también averigua la Generación del individuo y el Clan o Línea de Sangre de la que desciende. Con tres éxitos, el taumaturgo obtiene además la identidad de todos aquellos con los que el sujeto comparte un Vínculo de Sangre, sea como reinante o como esclavo.

Círculo de Protección contra Ghouls

Este ritual se lleva a cabo de forma similar al de Protección contra Ghouls, pero crea un círculo centrado en el invocador en el que un Ghoul no puede entrar sin quemarse. El círculo se puede hacer tan grande y tan permanente como desee el invocador siempre que esté dispuesto a pagar el precio. Éste y otros rituales de Círculo de Protección defienden muchas Capillas y refugios Tremere.

Sistema: Para el ritual se necesitan tres puntos de Sangre mortal. El invocador determina el tamaño del cír-

culo de protección cuando realiza el ritual; el radio por defecto es de 3 metros o 10 pies, y cada 3 metros o 10 pies adicionales hacen que la dificultad aumente en uno hasta un máximo de nueve (por cada incremento más allá del necesario para llevar la dificultad a nueve se hace necesario un éxito adicional). El jugador gasta un punto de Sangre por cada 3 metros o 10 pies de radio y tira. Si el efecto del ritual va a ser de corta duración (permaneciendo activo el resto de la noche) la invocación tarda la cantidad de tiempo habitual; si va a ser de larga duración (durando un año y un día) se tarda toda la noche.

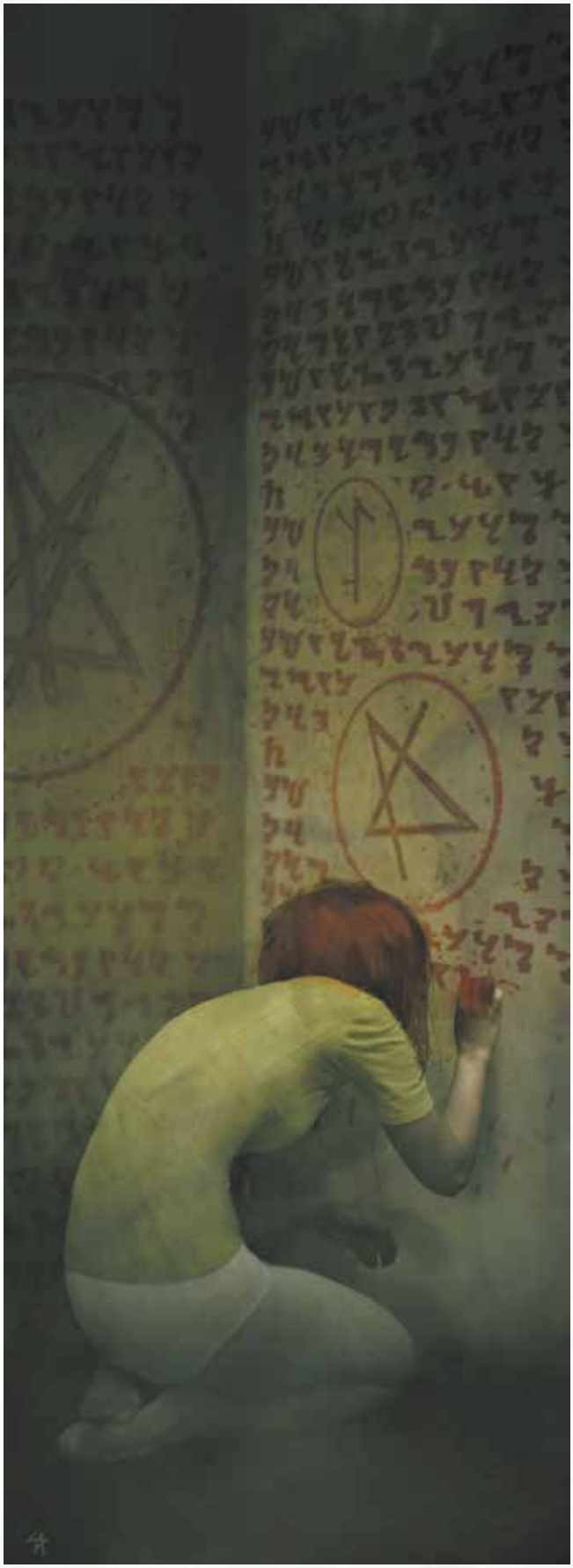
Una vez establecido el círculo, cualquier Ghoul que intente traspasar su límite siente un hormigueo en la piel y una ligera brisa en la cara. Si pasa una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8), identifica que se trata de un círculo de protección. Si el Ghoul intenta continuar, debe obtener más éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es la puntuación en Taumaturgia del invocador + 3) que los que obtuvo el taumaturgo al establecer la protección. Un fallo indica que la defensa le impide el paso e inflige tres dados de daño contundente; la siguiente tirada para intentar entrar en el círculo tiene un +1 a la dificultad. Si el Ghoul abandona el círculo y después intenta entrar de nuevo, debe repetir la tirada. Nada impide abandonar el círculo.

Otros Rituales de Círculo de Protección

Los Tremere disponen de varios rituales de Círculo de Protección más: Círculo de Protección contra Lupinos (nivel tres), Círculo de Protección contra Vástagos (nivel cuatro) y Círculo de Protección contra Espíritus, Fantasmas y Demonios (nivel cinco). Cada ritual debe aprenderse por separado. Los componentes materiales necesarios para cada uno son los mismos que se necesitan para los rituales de protección correspondientes, pero en cantidades mayores. Los efectos que sufren las criaturas que son el objetivo de cada uno de ellos son los mismos que los de Círculo de Protección contra Ghouls.

Filo Ardiente

Desarrollado durante los turbulentos inicios del Clan Tremere, Filo Ardiente permite al invocador encantar temporalmente un arma de combate cuerpo a cuerpo para que inflija heridas incurables a las criaturas sobre-



naturales. Mientras el ritual está activo, una impía llama verdosa palpita sobre el arma.

Sistema: Este ritual sólo puede usarse sobre armas de combate cuerpo a cuerpo. Durante el ritual, el invocador debe cortarse la palma de la mano con el arma en cuestión si tiene filo; si no, con una piedra afilada. Esto inflige un nivel de Salud de daño letal que no puede ser absorbido pero que puede curarse de forma normal. El jugador gasta tres puntos de Sangre que son absorbidos por el arma. Una vez completado el ritual, el arma causa daño agravado a todas las criaturas sobrenaturales los siguientes ataques que surtan efecto, uno por cada éxito obtenido. No es posible "acumular" múltiples invocaciones de Filo Ardiente para alargar su duración. Además, el portador del arma no puede elegir hacer daño normal y "reservar" los impactos agravados: cada ataque realizado con éxito usa uno de ellos hasta que no queda ninguno, momento en el que el arma vuelve a hacer su daño habitual.

Foco Principal de Infusión de Vitae

Este ritual infunde con una cierta cantidad de Sangre un objeto lo suficientemente pequeño como para que el vampiro lo lleve en ambas manos (el objeto no puede ser más grande que eso, pero puede llegar a ser tan pequeño como una moneda). Después de realizar el rito, el objeto toma un color rojizo y se vuelve resbaladizo al tacto. Mediante una orden mental el invocador puede liberarlo del encantamiento haciendo que se desmorone formando un charquito de Sangre. El vampiro puede utilizar esta Sangre para el propósito que desee; muchos taumaturgos llevan baratijas encantadas para asegurarse de tener siempre suministros de Vitae de emergencia.

Sistema: Un objeto sólo puede almacenar un único punto de Sangre. Si el Vástago desea elaborar un foco de infusión para un aliado, puede hacerlo, pero la Sangre contenida en su interior debe ser la suya propia (si el aliado bebe la Sangre, estará un paso más cerca del Vínculo de Sangre). El aliado ha de estar presente en el momento de la creación del foco.

Ojos del Halcón Nocturno

Este ritual permite al vampiro ver a través de los ojos de un pájaro y oír a través de sus oídos. El ave escogida tiene que ser rapaz y el vampiro debe tocarla al inicio del ritual. A final del mismo el invocador ha de arrancarle los ojos al pájaro o sufrirá de ceguera él mismo.

Sistema: Mientras dure el efecto del ritual, el vampiro es capaz de controlar mentalmente a dónde viaja el pájaro. Éste no llevará a cabo necesariamente ninguna acción que no sea volar: el invocador no puede ordenarle que comba-

ta, agarre un objeto y lo traiga, ni que arañe a un objetivo. Cuando acaba su vuelo, el pájaro vuelve al vampiro. Si entonces éste no le saca los ojos, queda ciego durante tres noches. El efecto del ritual acaba al amanecer.

Ponerse la Máscara de Sombras

Este ritual vuelve translúcido a su objetivo: su cuerpo adopta un aspecto oscuro y neblinoso y el sonido de sus pisadas se atenúa. Aunque no produce auténtica invisibilidad, la Máscara de Sombras hace al sujeto mucho más difícil de detectar mediante la vista o el oído.

Sistema: Este ritual puede ser utilizado simultáneamente sobre un número de objetivos igual a la puntuación de Ocultismo del invocador; por cada uno después del primero hay que añadir cinco minutos al tiempo necesario para realizar la invocación. Un observador sólo puede detectar a los individuos que están bajo la Máscara de Sombras si posee un Poder (como Auspex) que sea capaz de superar Ofuscación 3. La Máscara de Sombras dura tantas horas como éxitos se obtuviesen en la tirada de activación, o bien hasta que el invocador la retira voluntariamente.

Protección contra Ghouls

Un grupo de Tremere precavidos ideó este ritual para protegerse de los esbirros de rivales vengativos. Mediante esta invocación el taumaturgo crea un glifo que causa un dolor intenso a cualquier Ghoul que entre en contacto con él. El Vástago derrama Sangre por valor de un punto sobre el objeto que desea proteger (un trozo de pergamino, una moneda, el pomo de una puerta, etc.) y recita el encantamiento, lo que lleva diez minutos. Al cabo de diez horas la protección mágica es completa e inflige un dolor lacerante a cualquier Ghoul que tenga la mala suerte de tocar el objeto.

Sistema: Los Ghouls que tocan objetos protegidos sufren tres dados de daño letal. El daño se sigue produciendo si el Ghoul vuelve a tocar el objeto; de hecho, si un Ghoul tiene intención de hacerlo debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

El ritual protege un *único* objeto: si se inscribe sobre el lateral de un vehículo, el símbolo sólo protege esa puerta o guardabarros en concreto, no todo el automóvil. Se puede poner la protección sobre armas, incluso sobre balas, aunque esto suele funcionar mejor en armamento de bajo calibre. Las balas suelen deformarse al dispararlas, y para que un símbolo permanezca intacto sobre uno de ellas el jugador tiene que obtener cinco éxitos en la tirada de Armas de Fuego.

Remedio de la Patria

El vampiro invoca el poder de la tierra para curar las graves heridas que pueda haber sufrido. Para llevar a cabo el ritual, el taumaturgo debe usar como mínimo un puñado de tierra de la ciudad o pueblo de su nacimiento como mortal y recitar su árbol genealógico humano como una letanía.

Sistema: El Cainita debe mezclar la tierra con dos puntos de su Sangre, creando así un ungüento curativo. Un puñado cura una herida agravada y sólo se puede usar uno por noche. El ritual sólo se puede aplicar sobre el vampiro que conoce el ritual.

Rituales de nivel tres

Adherencia del Insecto

Este ritual permite al invocador adherirse a paredes o techos como una araña. Puede incluso reptar por su superficie (siempre que ésta pueda sostenerlo). El uso de este Poder perturba enormemente a los espectadores mortales. El personaje debe colocarse una araña viva bajo la lengua, la cual ha de permanecer ahí durante toda la duración del ritual, aunque puede morir en la boca del taumaturgo sin que se cancele el Poder.

Sistema: Cuando se desplaza por paredes o techos, el personaje se puede mover a la mitad de su velocidad normal. El Poder dura una escena o hasta que el vampiro escupa la araña.

Asistente Sanguíneo

Los taumaturgos a menudo necesitan asistentes de laboratorio en los que poder confiar incondicionalmente. Este ritual permite a un intrépido vampiro conjurar un ayudante temporal. Para llevar a cabo el ritual, el taumaturgo debe hacerse un corte en el brazo y sangrar sobre un recipiente de barro especialmente preparado. El ritual absorbe y anima unos cuantos objetos aleatorios sin importancia que el hechicero tenga en su laboratorio (matraces, herramientas de disección, lápices, papeles arrugados, piedras semipreciosas) y los fusiona formando un pequeño ser humanoide, animado por el poder del ritual y la Sangre. Extrañamente, el ritual casi nunca incorpora herramientas que el invocador vaya a necesitar durante la vida útil del asistente, ni ingredientes físicos de ningún otro ritual, ni criaturas vivas. Al principio el sirviente no tiene ninguna personalidad digna de mención, pero con el tiempo adopta las particularidades y los procesos mentales que el taumaturgo busca en un sirviente ideal. Los Asistentes Sanguíneos son creaciones temporales, pero algunos vampiros se encariñan con sus pequeños secuaces y siempre crean el mismo cuando surge la necesidad.

Sistema: El jugador gasta cinco puntos de Sangre y realiza la tirada. El sirviente creado por el ritual tiene 30 cm (un pie) de altura y tiene una forma vagamente humanoi-

de compuesta con las muchas y variadas pequeñas cosas que el ritual atrajese. Dura una noche por éxito obtenido. Al final de la última noche, el asistente se arrastra al recipiente usado en su creación y se deshace. Es posible reanimarlo mediante otra aplicación del ritual; si el invocador lo desea, vuelve a formarse a partir de los mismos materiales, con los mismos conocimientos y personalidad.

Un Asistente Sanguíneo tiene Fuerza y Destreza 1 y Atributos Mentales iguales a los de su creador. Al principio no tiene Atributos Sociales, pero cada noche adquiere un punto de Carisma y de Manipulación hasta que alcanza las puntuaciones de su invocador. Tiene también todas sus Habilidades pero con un punto menos en cada una. Los Asistentes Sanguíneos son criaturas de naturaleza tímida y huyen si se les ataca, aunque intentará defender la vida de su amo aun al coste de la suya propia. No tienen Disciplinas por sí mismos, pero comparten todo el conocimiento taumatúrgico de sus amos y son capaces de instruir a otros si se les ordena. Un Asistente Sanguíneo está tan íntimamente ligado a la voluntad de su creador que es completamente inmune a las Disciplinas o magias de control mental.

Astil de Sosiego Retardado

Este ritual convierte una estaca de serbal normal y corriente en un arma particularmente despiadada. Cuando la estaca penetra en el cuerpo del vampiro, la punta se rompe y comienza a abrirse camino por la carne de la víctima hacia el corazón. El proceso puede llevar unos minutos o varias noches dependiendo de dónde se clavase la estaca. Ésta elude los intentos de extraerla, horadando el cuerpo de la víctima con más ahínco para escapar a la cirugía. Los únicos Vástagos inmunes a este ataque interno son aquéllos cuyo corazón ha sido extraído con Serpentis.

Sistema: Se tarda cinco horas en llevar a cabo el ritual, menos 30 minutos por éxito. La estaca ha de ser de madera de serbal, recubierta con tres puntos de Sangre del invocador y ennegrecida sobre un fuego de madera de roble. Cuando acaba el ritual, el arma se comporta como se ha descrito más arriba.

Los ataque con un Astil del Sosiego Retardado se ejecutan igual que los realizados con una estaca normal: una tirada de Destreza + Pelea con Armas (dificultad 6, modificada según las reglas habituales de combate; no es necesario apuntar al corazón) que causa un daño letal de Fuerza + 1. Si después de la tirada de absorción se produce al menos un nivel de Salud de daño, la punta de la estaca se rompe y comienza a hundirse en la carne. Si no, la estaca puede seguir usándose en los siguientes ataques hasta que en uno de ellos se clave lo suficiente en la carne como para desencadenar el efecto.

Una vez la punta de la estaca está en el interior del cuerpo de la víctima, el Narrador comienza una tirada extendida con una reserva igual a la puntuación en Taumaturgia del invocador (dificultad 9), tirando una vez cada hora de tiempo dentro del juego. Los éxitos de estas tiradas se añaden a los obtenidos en la tirada inicial. Esto representa el avance de la astilla hacia el corazón de la víctima. Un fracaso indica que la punta ha tropezado con un hueso y se pierden todos los éxitos acumulados (incluyendo los del ataque inicial). Es posible que amputar la extremidad en la que está alojada la punta (como un Tzimisce que se transforma en Sangre o un vampiro que se corta un brazo) detenga el avance, dependiendo de la cantidad de éxitos adquirida y de lo que determine el Narrador. Cuando la astilla acumula 15 éxitos en total, alcanza el corazón de la víctima. Esto paraliza a los Vástagos y es instantáneamente mortal para mortales y Ghouls.

Se puede intentar extraer la punta de la estaca quirúrgicamente haciendo una tirada de Destreza + Medicina (dificultad 7 para Vástagos y 8 para mortales) una vez por hora. Para sacar la espina, el cirujano ha de acumular tantos éxitos como tenga la astilla en ese mismo momento. Sin embargo, una vez comienza la operación la punta comienza a esquivar activamente las herramientas del cirujano, de modo que hay que hacer tiradas cada 30 minutos mientras persista el intento de extirparla. Cada tirada de cirugía en la que se obtengan menos de tres éxitos causa al paciente un nivel de daño adicional que no puede ser absorbido.

Astil del Sosiego Retardado se puede ejecutar sobre otras armas de madera con capacidad de empalar, como lanzas, flechas, espadas de entrenamiento, y tacos de billar, con tal de que estén hechos de madera de serbal. Sin embargo, no se puede crear una Bala del Sosiego Retardado.

Carne de Roce Ígneo

Este ritual de carácter defensivo causa dolorosas quemaduras a cualquiera que toque deliberadamente la piel del objetivo. Éste debe tragarse un ascua ardiente, lo que desalienta a algunos vampiros que tienen un bajo umbral del dolor. Algunos taumaturgos vanidosos han llegado a utilizar este ritual sólo por su efecto secundario de dar a la piel un saludable tono bronceado.

Sistema: Se tarda dos horas en invocar Carne de Roce Ígneo (menos diez minutos por éxito). Se necesita un trozo de madera, carbón, u otro combustible común, el cual se enciende y se traga al final del ritual. El sujeto que ingiere el ascua al rojo vivo recibe un nivel de Salud de daño agravado (dificultad 6 para absorberlo con Fortaleza). Hasta la siguiente puesta de Sol, cualquiera que toque la piel del objetivo recibe una quemadura que inflige un

nivel de Salud de daño agravado (de nuevo, dificultad 6 para absorber). La víctima debe tocar al sujeto voluntariamente; si es el taumaturgo quien toca a la víctima o si el contacto es accidental, no se produce el daño.

El ritual oscurece la piel hasta el tono que se obtendría si un mortal tomase el Sol durante mucho tiempo. El color es ligeramente antinatural y metálico, y cualquier espectador que pase una tirada de Percepción + Medicina (dificultad 8) notará que es artificial.

Espejo de la Segunda Visión

Se trata de un espejo oval de no menos de diez centímetros (cuatro pulgadas) de ancho y no más de 45 centímetros (18 pulgadas) de largo. Parece un espejo normal, pero, una vez creado, el vampiro puede usarlo para ver lo sobrenatural: refleja la verdadera forma de lupinos y hadas, y permite al portador ver los fantasmas que se mueven en el Inframundo. El invocador lo crea bañando un espejo normal en su propia Sangre mientras recita un encantamiento.

Sistema: Para el ritual se necesita un punto de Sangre del vampiro. Una vez terminado el rito, el espejo refleja la verdadera forma de otras criaturas sobrenaturales: se ve a los Lupinos en su figura de corpulentos hombres-lobo, los *Magi* brillan rodeados de un halo chispeante, los fantasmas son visibles (en el espejo), etc. Algunas veces también revela quién posee Fe Verdadera en forma de nube de luz dorada.

Paso Incorpóreo

El uso de este ritual permite al taumaturgo volverse insustancial, completamente inmaterial, pudiendo así atravesar paredes y puertas cerradas, librarse de unas esposas, etc. El invocador también se vuelve invulnerable a los ataques físicos mientras dure el efecto. Tiene que seguir una trayectoria recta al atravesar los objetos y no puede retroceder. Así, un personaje podría atravesar una pared pero no introducirse en la tierra, ya que sería imposible alcanzar el otro lado antes de que el ritual terminase. Se requiere que el invocador lleve un fragmento de un espejo roto que conserve su imagen mientras es insustancial.

Sistema: El efecto del ritual dura tantas horas como éxitos se obtengan en una tirada de Astucia + Supervivencia (dificultad 6). El invocador puede finalizarlo antes (perdiendo así la incorporeidad) apartando de sí el fragmento de espejo de forma que ya no refleje su imagen.

Pavés de la Presencia Inmunda

Cuando los Tremere bromean entre ellos dicen que éste es su "ritual de los Ventrue". Los Vástagos que invocan Presencia sobre el objetivo de este Poder descubren que los efectos de la Disciplina se invierten, afectándolos como si hubiesen usado el Poder sobre sí mismos. Por ejemplo, un vampiro que use Presencia para inspirar miedo en un Vástago protegido por este ritual siente el miedo él mismo; si intenta invocar al taumaturgo, es él quién resulta arrastrado hacia éste. El secreto de la existencia de este ritual se ha mantenido intacto entre los Tremere, y los Brujos afirman que nadie sabe de su uso fuera del Clan. El ingrediente mágico necesario es un cordón de seda azul que el invocador debe llevar alrededor del cuello.

Sistema: El ritual dura hasta que invierta tantos efectos de Presencia como éxitos se obtuvieron en la tirada o hasta el siguiente amanecer. Ten en cuenta que el Poder de Presencia debe *tener efecto* para que el ritual lo pueda invertir. Así, sólo son susceptibles de ser invertidos los Poderes que tienen específicamente al invocador como objetivo (y por tanto requieren una tirada); los Poderes "pasivos" como Majestad no resultan afectados.

Protección contra Lupinos

Este ritual protege un objeto de manera idéntica a la del ritual de nivel dos Protección contra Ghouls, excepto porque afecta a los hombres lobo.

Sistema: Protección contra Lupinos se comporta exactamente como Protección contra Ghouls, pero afecta a los hombres lobo en lugar de a los Ghouls. Para el ritual se necesita un puñado de polvo de plata y no un punto de Sangre.

Rituales de nivel cuatro

Astilla Servidora

Astilla Servidora, otro ritual diseñado para encantar una estaca, es un desarrollo de Astil del Sosiego Retardado (sin embargo, ambos rituales son mutuamente excluyentes). Una Astilla Servidora es una estaca tallada de un árbol que se ha nutrido de los muertos. Hay que atar a la estaca un cordón de belladona y sellarlo con cera. Cuando se deshace el nudo, la Astilla Servidora cobra vida y movimiento y ataca a quien ordene el usuario (o al propio usuario, si tarda demasiado en asignarle un objetivo). La estaca se parte tomando una forma vagamente humanoide y se dedica completa y únicamente a intentar atravesar el corazón del objetivo. Sus esfuerzos hacen que se rompa al cabo de pocos minutos, pero si perfora el corazón de su víctima antes de quedar destruida, es extraordinariamente difícil de extraer, ya que algunos pedazos suelen desprenderse y permanecer en la herida aunque se retire la parte más grande.

Sistema: Son necesarias 12 horas para realizar el ritual, menos una por éxito, y la estaca debe crearse tal y como se indica más arriba. Cuando se desata el cordón, el personaje que la sostiene debe apuntarla hacia su objetivo y ordenarle verbalmente que ataque durante el mismo turno. Si no se da la orden, la estaca ataca al ser vivo o no-muerto más cercano, normalmente el desafortunado individuo que la sostiene en ese momento.

Una Astilla Servidora siempre apunta al corazón. Su reserva de dados de ataque es igual a la Astucia + Ocultismo del invocador, su reserva de dados de daño es igual a la puntuación de Taumaturgia del invocador y su movimiento máximo de 30 metros o yardas por turno. Ten en cuenta que esos valores son los del individuo que la creó, no los de quién la activa. Una Astilla Servidora no puede volar, pero puede saltar toda su capacidad de movimiento cada turno. Sus únicas acciones son atacar o moverse hacia su objetivo; no puede esquivar ni dividir su reserva para hacer ataques múltiples. Hace ataques normales de estaca apuntando al corazón (dificultad 9), cuyo éxito se juzga con las reglas normales de estacamiento (ver pág. 280). Tiene tres niveles de Salud y los ataques que recibe se hacen con +3 a la dificultad debido a su pequeño tamaño y sus movimientos erráticos.

Una Astilla Servidora tiene una vida útil de cinco turnos de combate por cada éxito obtenido durante su creación. Si al final de su último turno de vida no ha logrado empalar a su víctima, se deshace dejando un montón de astillas normales e inanimadas. Para sacar una Astilla Servidora del pecho de una víctima sin dejar restos de la misma, se necesitan tres éxitos en una tirada de Destreza (dificultad 8).

Caminante sobre Fuego

Este ritual imbuye al vampiro con una resistencia antinatural al fuego. Sólo un vampiro estúpido caminaría sobre el fuego o a través de él, pero este ritual proporciona una tolerancia a las llamas superior a lo normal. Algunos Sabbat usan este ritual para fanfarronear, mientras que otros taumaturgos sólo lo usan con propósitos bélicos. Para llevar a cabo el rito, el invocador debe cortarse la punta de un dedo y quemarla en un círculo taumatúrgico.

Sistema: Cortarse la punta de un dedo no provoca ningún nivel de Salud de daño, pero duele horrores y debe superarse una tirada de Fuerza de Voluntad para hacerlo. Este ritual se puede usar sobre otros vampiros (a expensas de las puntas de los dedos del invocador…) Si el vampiro no tiene Fortaleza, puede absorber el daño por fuego con su Resistencia mientras dure el efecto. Si tiene Fortaleza, puede absorber el daño con su Resistencia + Fortaleza mientras dure el efecto. El ritual dura una hora.

Corazón de Piedra

Un vampiro bajo los efectos de este ritual experimenta la transformación que sugiere su nombre: su corazón se convierte en roca sólida, volviéndolo prácticamente inmune al estacamiento. Sin embargo, los efectos secundarios del rito parecen corresponderse con las leyes herméticas de la magia simpática: la capacidad emocional del vampiro desaparece casi por completo, y su habilidad para relacionarse con los demás también se resiente.

Sistema: Para llevar a cabo el ritual, son necesarias nueve horas (menos una por cada éxito). Sólo se puede usar sobre uno mismo. El invocador yace desnudo sobre una superficie plana de piedra y se coloca una vela directamente sobre el corazón. La vela se consume en el transcurso del ritual, causando un nivel de Salud de daño agravado (dificultad 5 para absorberlo con Fortaleza).

Al final del ritual, el corazón del invocador se endurece hasta convertirse en piedra. El taumaturgo obtiene un número de dados igual al doble de su puntuación de Taumaturgia para absorber los ataques dirigidos a su corazón y es inmune a los efectos de Astil del Sosiego Retardado (ver pág. 236). Además, la dificultad de usar Poderes de Presencia u otros Poderes de manipulación emocional sobre él aumenta en tres debido a su aislamiento afectivo. Las desventajas son las siguientes: las puntuaciones de Conciencia o Convicción y Empatía caen a 1 (o a 0, si ya eran de 1), y todas las reservas para tiradas Sociales excepto las de Intimidación se reducen a la mitad (incluyendo las requeridas para el uso de Disciplinas). Todos los Méritos del personaje referidos a interacciones sociales positivas quedan anulados. Corazón de Piedra dura tanto como lo desee el invocador.

Hueso de Mentiras

Este ritual encanta un hueso de mortal de tal forma que cualquiera que lo sostenga debe decir la verdad. El hueso en cuestión suele ser una calavera, aunque vale cualquier parte del esqueleto; algunos invocadores usan ristras de dientes, collares de falanges o varitas creadas a partir de costillas o brazos. El hueso se vuelve cada vez más oscuro conforme obliga a quien lo sostiene a decir la verdad, hasta volverse negro como el ébano y quedar privado de magia.

Este ritual ata el espíritu del individuo al que el hueso perteneció en vida; es éste el que arranca la verdad al mentiroso potencial. El espíritu absorbe las mentiras que pretendía contar el portador del hueso, y cuantas más verdades obligue a decir, más se corrompe. Si se lo expulsa, el espíritu refleja los pecados que le ha arrancado al mentiroso derrotado (además de su propia rabia debida a su servidumbre involuntaria). Por eso se suelen usar partes

de esqueletos anónimos que son enterradas después de que se haya agotado su capacidad. No puede usarse este ritual más de una vez sobre ningún hueso, pero sí puede realizarse sobre diferentes huesos de un mismo cadáver.

Sistema: Para poder imbuirlo con este Poder mágico, el hueso ha de tener al menos 200 años y debe absorber 10 puntos de Sangre la noche en la que se invoca el ritual. Cada mentira que el portador desee contar consume un punto de Sangre, y éste *está obligado* a decir la verdad inmediatamente después. Cuando se han consumido los diez puntos de Sangre, la magia deja de funcionar.

Protección contra Vástagos

Este ritual funciona exactamente como Protección contra Ghouls y Protección contra Lupinos, pero daña a los Cainitas.

Sistema: Protección contra Vástagos actúa exactamente como Protección contra Ghouls, pero afecta a los vampiros en vez de hacerlo con los Ghouls. Para el ritual se requiere un punto de Sangre del invocador, que no resulta afectado.

Rituales de nivel cinco

Carne de Papel

Este espantoso ritual debilita al objetivo, volviendo su piel frágil y quebradiza. Los humores escapan a la superficie y la carne se tensa sobre los huesos y se descama al más mínimo toque. Usado contra oponentes físicamente duros, el ritual suprime la resistencia inherente del cuerpo vampírico, convirtiéndolo en una cáscara frágil y seca. El taumaturgo tiene que escribir el nombre verdadero de su objetivo (el cual es mucho más difícil de averiguar cuando se trata de Antiguos que de vampiros jóvenes) en un trozo de papel que usa para hacerse un corte a sí mismo y que después quema hasta reducirlo a cenizas.

Sistema: Este ritual hace que tanto la Resistencia como la Fortaleza (si la tiene) del objetivo caigan a 1. Por cada Generación por debajo de la Octava, el objetivo retiene un punto más de Resistencia o Fortaleza (empezando por Fortaleza, aunque no puede exceder las puntuaciones originales). Por ejemplo, para un vampiro de la Cuarta Generación con Fortaleza la puntuación de Resistencia + Fortaleza descendería a 6 (suponiendo que esa puntuación fuese originalmente de 6 o más). El efecto dura una noche.

Contrato de Sangre

Este ritual crea un acuerdo inquebrantable entre las dos partes que lo firman. El contrato ha de escribirse con la Sangre del invocador y ser firmado con la Sangre de aquéllos cuyos nombres figuren en el documento. Se tarda tres noches en llevar a cabo el ritual, tras las cuales ambas partes quedan obligadas a cumplir los términos del contrato.

Sistema: Lo mejor es que quien maneje el ritual sea el Narrador, que puede constreñir a los que firmaron el Contrato de Sangre a atenerse a lo acordado de cualquier manera que sea necesaria (no es inaudito que se materialicen demonios y hagan cumplir ciertos pactos). La única manera de finalizar el Contrato es satisfacer sus términos o quemar el propio documento (los intentos de añadir una cláusula que prohíbe quemarlo han provocado la combustión espontánea del documento al completar el ritual). Se consume un punto de Sangre en la creación del documento, y cada firmante debe gastar otro.

Encantar Talismán

Este ritual es el primero que se enseña a la mayor parte de los Tremere una vez que dominan por completo su primera Senda. Crear Talismán permite al invocador encantar un objeto mágico personal (la famosa vara del mago) para que actúe como un amplificador de su voluntad y su poder taumatúrgico. A muchos talismanes se les aplican rituales adicionales (por ejemplo, todas las protecciones que conozca el invocador). La apariencia física de un talismán varía, pero debe ser un objeto rígido de aproximadamente un metro o una yarda. Las espadas y los bastones son los talismanes más comunes, pero algunos taumaturgos innovadores o excéntricos han encantado violines, escopetas, tacos de billar y punteros como los que usan los maestros.

Sistema: El ritual requiere seis horas por noche durante un ciclo lunar completo, comenzando y finalizando en Luna nueva. Durante este período el vampiro prepara cuidadosamente su talismán, grabando runas herméticas sobre él que representan su nombre verdadero y la suma total de su conocimiento taumatúrgico. El jugador gasta un punto de Sangre cada noche y hace una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8), a razón de una tirada por semana. Si se pierde una noche de trabajo o no se acumulan al menos 20 éxitos en las cuatro tiradas, el talismán se estropea y hay que comenzar el proceso de nuevo.

Un talismán acabado proporciona al invocador varias ventajas. Cuando el personaje lo sostiene, la dificultad de toda la magia que lo tenga como objetivo se incrementa en uno. El jugador recibe dos dados adicionales cuando tira para usar su Senda Primaria y un dado adicional para las tiradas de invocación de rituales. Si se usa como arma, concede al jugador un dado adicional para impactar. Si el taumaturgo es separado de su talismán, puede averiguar su localización con una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 7).

Si el talismán está en posesión de otro individuo, éste recibe tres dados adicionales en sus tiradas cuando use cualquier forma de magia contra el dueño del objeto. A discreción del Narrador, los rituales que tienen al invocador como objetivo y usan el talismán como ingrediente físico pueden ver sus efectos considerablemente amplificados.

Un taumaturgo sólo puede tener un talismán a la vez. No se puede transferir la posesión del objeto: cada individuo debe crear el suyo.

Escapar hacia un Verdadero Amigo

Escapar hacia un Verdadero Amigo le permite al invocador viajar hasta la persona cuya amistad y confianza más valora. El ritual tiene como ingrediente físico un círculo de un metro o una yarda de ancho grabado a fuego en el suelo. El invocador puede entrar en el círculo en cualquier momento y decir el nombre verdadero de su amigo. Inmediatamente es transportado hasta ese individuo, esté donde esté en ese momento. No aparece directamente delante de él, sino que se materializa en un lugar que esté a pocos minutos de distancia a pie y fuera de la vista de cualquier espectador. Mientras el círculo siga intacto, puede usarse por tiempo indefinido.

Sistema: Se tarda seis horas por noche durante seis noches en invocar este ritual, menos una noche por cada dos éxitos. Cada noche se requiere el sacrificio de tres puntos de Sangre del invocador, que se derraman sobre el círculo. Una vez terminado, se puede usar para viajar en cualquier momento. El invocador puede llevar a otra persona consigo cuando viaja, o una cantidad de "carga" igual a su propio peso.

Protección contra Espíritus

Este ritual funciona exactamente como Protección contra Ghouls, pero daña a los espíritus. Existen varias versiones de este ritual, cada una dirigida a un tipo particular de ser incorpóreo.

Sistema: Protección contra Espíritus actúa exactamente como Protección contra Ghouls, pero afecta a los espíritus (incluyendo los que son invocados o reciben una forma física gracias a Sendas taumatúrgicas como Dominio Elemental). El ingrediente material de Protección contra Espíritus es un puñado de sal marina pura.

Las otras versiones de esta protección, todas rituales de nivel cinco, son Protección contra Fantasmas y Protección contra Demonios. Cada una de estas protecciones afecta a sus respectivos objetivos tanto en el plano físico como en el espiritual. Para Protección contra Fantasmas es necesario un puñado de mármol de una lápida triturado, mientras que para Protección contra Demonios se requiere un vial de agua bendita.

Vicisitud

Vicisitud es el Poder distintivo de los Tzimisce y pocas veces se comparte con quienes son ajenos al Clan (si bien hay algunos Cainitas no-Tzimisce del Sabbat que lo conocen). Semejante en algunos aspectos a Protean, Vicisitud permite a los vampiros esculpir y moldear la carne y el hueso. Cuando un Vástago la usa para alterar mortales, Ghouls o vampiros de una Generación mayor que la suya, los efectos del Poder son permanentes; los vampiros de Generación igual o menor pueden curar sus efectos como si fueran heridas agravadas. Un usuario de Vicisitud puede reformar su propio cuerpo en cualquier caso.

Para que los Poderes de esta Disciplina tengan efecto, quien los usa debe establecer contacto directo, de piel con piel, y a menudo ha de esculpir manualmente el resultado deseado. Esto también se aplica al uso del Poder sobre uno mismo. A menudo los Tzimisce diestros en Vicisitud son inhumanamente bellos; los menos habilidosos son simplemente inhumanos.

Existe el rumor de que Vicisitud es una enfermedad, no una Disciplina "normal", pero sólo los Demonios lo saben y no se pronuncian al respecto.

Nota: Los Nosferatu *siempre* "se curan" de las alteraciones, al menos las que mejoran su aspecto. No se puede sortear la antigua Maldición del Clan mediante Vicisitud. Lo mismo se aplica a las deformidades físicas que causa la Debilidad del Clan Gangrel.

Artesanía Corporal

Los vampiros que desean obtener el máximo rendimiento de su Vicisitud suelen especializar sus conocimientos en Medicina en un arte llamado Artesanía Corporal. Quien la posee puede llevar a cabo todo tipo de alteraciones sobre carne y huesos vivos o muertos. También otorga conocimientos sobre técnicas más normales: muchos Tzimisce tienen práctica en desolladuras, talla de huesos, embalsamamientos, taxidermia, tatuajes y piercing.

• Semblante Maleable

Con este Poder el vampiro puede alterar sus propios parámetros corporales: altura, complexión, rasgos faciales y tono de piel, entre otras cosas. Los cambios son puramente cosméticos y de ámbito reducido: no más de 30 cm (un pie) ganados o perdidos, por ejemplo. Y debe moldear la alteración físicamente, dándole literalmente la forma deseada a la carne.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Sangre por cada parte del cuerpo que desee cambiar, después tira Inteligencia + Medicina (dificultad 6). Para replicar a otra persona o su voz, es necesaria una tirada de Percepción + Medicina (dificultad 8); una copia impecable se obtiene con cinco éxitos, con menos quedan algunos defectos insignificantes (o no tan insignificantes). Aumentar el propio Rasgo de Apariencia tiene una dificultad de 9, y además el vampiro tiene que gastar un punto de Sangre adicional por cada punto de Apariencia más allá de su valor natural inicial. Un fracaso reduce en uno el Atributo permanentemente.

•• Moldear Carne

Este Poder es similar a Semblante Maleable, explicado antes, pero permite al vampiro llevar a cabo alteraciones drásticas y grotescas sobre otras criaturas. Los Tzimisce a menudo usan este Poder para transformar a sus servidores en guardias monstruosos, lo mejor a la hora de asustar a los enemigos. Sólo se puede alterar la carne (piel, músculo, grasa y cartílago, pero no hueso).

Sistema: Después de gastar un punto de Sangre, el vampiro debe inmovilizar a la víctima designada. El jugador del vampiro que usa Moldear Carne tiene que pasar una tirada de Destreza + Medicina (dificultad variable: 5 para un tosco estirar y pegar, hasta 9 para alteraciones precisas). Un vampiro que desee aumentar el Rasgo de Apariencia de otro actúa como se describe en Semblante Maleable; reducir el Atributo es mucho más fácil (dificultad 5), aunque para las deformaciones verdaderamente inspiradas se podría imponer una dificultad mayor. En cualquier caso, cada éxito aumenta o reduce el Atributo en uno.

El vampiro puede usar este Poder para mover masas de piel, grasa y tejido muscular, proporcionando así acolchado adicional donde se necesita. Por cada éxito obtenido en una tirada de Destreza + Medicina (dificultad 8), el vampiro puede incrementar la reserva de absorción del objetivo en uno a expensas de un punto en Fuerza o un nivel de Salud (a elección del vampiro).

••• Moldear Hueso

Este terrible Poder permite al vampiro manipular el hueso al igual que le da forma a la carne. En conjunción con Moldear Carne, más arriba, el Poder permite a un usuario de Vicisitud deformar a una víctima (o a sí mismo) más allá de lo reconocible. A menos que el vampiro desee herir a la víctima (ver más adelante), este Poder debe usarse junto con las capacidades de alterar la carne.

Sistema: El jugador del vampiro debe gastar un punto de Sangre y hacer una tirada de Fuerza + Medicina (las dificultades son como las descritas anteriormente). Se puede usar Moldear Hueso sin las habilidades de dar forma a la carne, como arma ofensiva. Cada éxito obtenido en la tirada de Fuerza + Medicina (dificultad 7) causa un nivel de Salud de daño letal a la víctima, ya que sus huesos desgarran, punzan y cortan la piel hasta quedar expuestos.

El vampiro puede utilizar este Poder (sobre sí mismo o sobre otros) para formar púas o espolones de hueso, sea en los nudillos como arma ofensiva o en todo el cuerpo como espinas defensivas. Si se usan las púas, el vampiro o la víctima sufre un nivel de Salud de daño letal (debido a que el hueso afilado atraviesa la piel; este armamento no sale gratis). En el caso de las espinas, el sujeto sufre un número de niveles de Salud de daño igual a cinco menos el número de éxitos (un fracaso mata al objetivo o deja en Letargo al vampiro). Estos niveles de Salud se pueden curar de forma normal. Los pinchos en los nudillos causan un daño letal de Fuerza + 1. Las espinas defensivas le causan a alguien que ataque cuerpo a cuerpo un daño letal igual su propia Fuerza a menos que obtenga tres o más éxitos en la tirada de ataque, en cuyo caso no sufre daño; el defensor sufre el daño normal. Las espinas también permiten al vampiro o al sujeto alterado añadir dos a todo el daño causado mediante agarres, forcejeos o placajes.

Un vampiro que obtenga cinco éxitos o más en la tirada de Fuerza + Medicina puede hacer que la caja torácica de un rival se hunda y atraviese el corazón. Aunque esto no sirve para dejar a un vampiro en Letargo, sí hace que el afectado pierda la mitad de sus puntos de Sangre al quedar destrozado el depósito de su Vitae en medio de una explosión de Sangre.

•••• Forma Horrenda

Los Vástagos usan este Poder para convertirse en monstruos espantosos y mortíferos. La estatura del vampiro aumenta hasta los dos metros y medio (ocho pies), la piel se recubre de una especie de quitina de un gris verdoso enfermizo o negro grisáceo, los brazos se vuelven simiescos y fibrosos y acaban en irregulares uñas negras, y la cara degenera hasta parecer algo recién salido de una pesadilla. De sus vértebras nace una hilera de espinas y el caparazón externo rezuma una grasa de olor nauseabundo.

Sistema: Cuesta dos puntos de Sangre adoptar Forma Horrenda. Todos los Atributos Físicos aumentan en tres, pero todos los Atributos Sociales caen a cero excepto cuando se trata con otros vampiros también en Forma Horrenda. Sin embargo, en esta forma el vampiro puede usar Fuerza en lugar de un Atributo Social al tratar de intimidar a alguien. El daño infligido en combate sin armas aumenta en uno gracias a las crestas dentadas y las protuberancias óseas que se forman en las manos de la criatura.

••••• Forma de Sangre

Con este Poder un vampiro puede transformar físicamente su cuerpo o parte de él en Vitae consciente. Esta Sangre es idéntica a la Vitae normal del vampiro; puede usarla para alimentarse él mismo o a otros, crear Ghouls o establecer Vínculos de Sangre. Si se ingiere toda la Vitae o ésta resulta destruida de cualquier otra manera, el vampiro sufre la Muerte Definitiva.

Sistema: El vampiro puede transformar todo o parte de su cuerpo como considere oportuno. Cada pierna se puede transformar en dos puntos de Sangre, al igual que el tronco; cada brazo, la cabeza y el abdomen se convierten en un punto de Sangre cada uno. Si la Sangre está en contacto con el vampiro, se puede reconvertir en la parte del cuerpo correspondiente. Si la Sangre ha sido utilizada o destruida, para que la parte faltante vuelva a crecer, el vampiro tiene que gastar un número de puntos de Sangre igual al producido anteriormente.

Un vampiro que haya adoptado esta forma por completo no puede ser estacado ni recibir cortes, golpes, o perforaciones, pero sí puede resultar quemado o ser expuesto al Sol. El vampiro puede fluir, derramarse paredes arriba o filtrarse a través de las grietas más pequeñas como si estuviera en Forma Tenebrosa (ver pág. 188).

Es posible usar Disciplinas mentales siempre que no requieran contacto visual o articular voz alguna, aunque el vampiro puede percibir su entorno sin problemas (las percepciones siempre están centradas en el mayor charco de Sangre). Si un vampiro "baña" a un mortal o un animal, éste debe superar una tirada de Coraje (dificultad 8) para no entrar en pánico.

••••• • Merodeador Quiróptero

Similar a la Forma Horrenda, un Merodeador Quiróptero es un terrorífico murciélago bípedo con unas fauces llenas de retorcidos colmillos y venosas alas coriáceas. Este Poder confiere todos los beneficios de la Forma Horrenda además de algunos otros. Sólo ver un merodeador es suficiente para que los mortales y los vampiros de voluntad débil huyan horrorizados.

Sistema: El vampiro obtiene todos los efectos de Forma Horrenda. Además, las alas desplegadas del Merodeador permiten volar a una velocidad de 40 km/h (25 mph). Durante el vuelo puede llevar, pero no manipular, objetos no más grandes de los que pueda agarrar con las manos. Si el personaje quiere, puede hacer una tirada de Fuerza + Medicina (dificultad 6) para hacer crecer unas garras óseas en las puntas de las alas. Estas garras infligen Fuerza + 2 de daño agravado. Además, la dificultad de

las tiradas de Percepción del vampiro basadas en el oído desciende en dos (aunque a su vez la dificultad de todas las tiradas de Percepción y Astucia basadas en la vista aumenta en uno). Asumir la forma del Merodeador Quiróptero cuesta tres puntos de Sangre.

••••• • Sangre Ácida

A este nivel de maestría el vampiro ha llegado a convertir su Sangre en un ácido viscoso. Cualquier sangre que consuma se convierte igualmente en ácido, el cual es tan corrosivo como para quemar tanto la carne humana (y vampírica) como la madera. Este efecto es particularmente potente cuando el vampiro asume la Forma de Sangre. Uno de los efectos colaterales de este Poder es la completa incapacidad de crear nuevos vampiros y Ghouls, o darle Sangre a otro vampiro: el ácido los quemaría al beberla. El obvio beneficio, sin embargo, es que los aspirantes a Diabolistas probablemente no serán capaces de devorar la Sangre del Cainita.

Sistema: Cada punto de Sangre ácida que entra en contacto con algo que no sea el propio vampiro causa cinco dados de daño agravado. Si el vampiro resulta herido en combate, su Sangre podría salpicar al oponente; los enemigos han de hacer una tirada de Destreza + Atletismo para esquivar la Sangre, lo que tiene que lograrse dividiendo sus reservas de dados (a menos que el oponente sepa que el vampiro tiene este Poder, no es probable que divida su reserva en el primer ataque, lo que hace que muchos Tzimisce se carcajeen de gozo).

••••• •• Caparazón

El Cainita puede formar un caparazón opaco a partir de Sangre y otros fluidos excretados por su cuerpo. Tarda sólo unos momentos en endurecerse, convirtiéndose en un cascarón blanco resistente que proporciona una considerable protección al vampiro, incluso contra la luz solar y, hasta cierto punto, el fuego.

Sistema: Un vampiro sólo puede formar un caparazón alrededor de sí mismo. El proceso tarda 10 minutos y cuesta tres puntos de Sangre. El cascarón aísla por completo de la luz solar y proporciona un número de dados de absorción igual al doble de la Resistencia del vampiro sin modificar contra todos los tipos de daño, agravado o no. Dura tanto como desee el vampiro, quien lo puede disolver en cualquier momento, emergiendo de una pasta pulposa y sanguinolenta. Dentro del caparazón, el personaje puede seguir usando Disciplinas mentales que no requieren contacto visual u otras condiciones que no pueda cumplir.

••••• ••• Aliento del Dragón

El vampiro llega a ser como uno de los terribles *dracul* del Viejo Mundo, capaz de exhalar un mortal haz de llamas. El propio vampiro no sufre daño alguno, aunque podría verse atrapado en el fuego si éste engullese objetos inflamables.

Sistema: La nube de llamas afecta a un área dos metros (seis pies), causando dos dados de daño agravado a cualquiera que se encuentre en la circunferencia ardiente. El fuego puede prender los objetos inflamables, y también a las víctimas que sufren daño según las reglas para el fuego de la pág. 292.

••••• •••• Vasto Refugio de Tierra

Este Poder, desarrollado en las noches en las que los Tzimisce eran los terribles amos del Este de Europa, permite al vampiro hundirse en la tierra y dispersarse en ella a través del suelo. Sin embargo, al contrario que en el poder de Protean Fusión con la Tierra, el cuerpo del vampiro se disuelve en el suelo; nada puede dañarlo salvo una explosión que cubra un área extensa, y no se lo puede desenterrar físicamente. Además, desde la puesta de Sol hasta el amanecer, el vampiro puede ver y oír todo lo que sucede en su entorno mediante su conexión mística con la tierra. El solo hecho de la existencia de este Poder aterroriza a muchos Tzimisce, que en secreto no están seguros de que se produjese la Diablerie de su Antediluviano.

Sistema: Cuesta seis puntos de Sangre activar el poder, y dura tanto tiempo como el vampiro desee permanecer en la tierra. Como en Caparazón, el vampiro puede usar Disciplinas que no requieran capacidad física o contacto visual. Puede comunicarse con cualquiera que entre en el área bajo la que descansa.

Capítulo Cinco: Reglas

«Porque es mejor gobernar en plena oscuridad
que humillarse falsamente en la luz.»
— Los *Fragmentos de Erciyes*

Puede parecer extraño para un "juego narrativo" tener un conjunto específico de reglas que rijan cómo se desarrolla la partida, pero recuerda que la parte de la afición relativa al "juego" tiene la misma importancia que el aspecto "narrativo".

Las reglas del juego existen para dar un sentido de equidad entre los participantes de la historia. Cuando dos jugadores intentan interactuar con el mundo, saben que lo hacen con las mismas oportunidades, si no con las mismas probabilidades de éxito. Pueden tener diferentes reservas de dados, por ejemplo, o diferentes modificadores que afectan a lo que intentan conseguir, pero en última instancia, están interactuando con el mundo en términos consistentes, que saben que serán coherentes.

Los dados son, pues, agentes del destino, no un sistema arbitrario de reglas que cambia dependiendo de quién arbitre la acción. El miedo escénico y la incertidumbre surgen del uso de las reglas de forma astuta junto con las situaciones creadas por el Narrador.

Afortunadamente, **Vampiro** usa sólo algunas reglas básicas para hacer las cosas, pero esas reglas pueden tener innumerables permutaciones en el contexto del juego. Este capítulo cubre las más básicas, como las tiradas de dados; las reglas más específicas o detalladas pueden encontrarse a lo largo del libro. No te preocupes por dominar todas las permutaciones de una vez: aprende estas reglas básicas primero, y luego el resto vendrá de forma natural.

La regla de oro

Tras veinte años, ésta sigue siendo la regla más importante de todas, y la única regla real que merece la pena seguir: *Las reglas son lo que tú haces de ellas*. Deberías modificar el juego de cualquier manera que necesites. Ya sea que estés dirigiendo una crónica de socialización interpretando a los personajes casi sin dados, o una campaña táctica de larga duración en la que cada jugador controla una pequeña coterie de vampiros, si las reglas de este libro interfieren con el disfrute del juego, *cámbialas*. El mundo es demasiado extenso y no se puede reflejar apropiadamente con ningún conjunto de reglas inflexibles. Este libro no es más que una colección de directrices, sugiriendo, que no obligando, formas de capturar el Mundo de Tinieblas en el formato de un juego. Tú eres el árbitro de lo que funciona mejor en tu partida (determinado de mutuo acuerdo en juego entre el Narrador y los demás jugadores) y eres libre de utilizar, alterar, forzar o ignorar estas reglas a tu antojo. Además, hay decenas de comunidades de aficionados *online* que disfrutan jugueteando con las reglas para conseguir la experiencia que ellos quieren, y la regla exacta que estás buscando podría estar solamente a una búsqueda de distancia en Google.

Lanzando dados

Vampiro usa dados de diez caras. Puedes encontrarlos en la mayoría de tiendas de juegos o a través de tiendas *online*, o usar una serie de opciones de *software* (incluyendo un buen número de aplicaciones para *smartphones*). El Narrador puede necesitar un buen número de dados, los jugadores necesitan también un montón, pero pueden compartirlos entre ellos. Diez dados es todo lo que un personaje inicial podría necesitar en un momento dado.

Lanzas dados cada vez que el resultado de una acción sea dudoso, o el Narrador piense que existe la posibilidad de que tu personaje pueda fallar. Las fortalezas y debilidades de tu personaje afectan al número de dados que tiras y, por tanto, afectan directamente a tus probabilidades de éxito. Aunque los dados están presentes para dar una sensación de azar o destino a una situación que requiera una tirada, lo hacen de forma objetiva para todos, así que todos los jugadores tienen la posibilidad de que sus personajes tengan éxito en sus acciones o de fallar con interesantes consecuencias.

Esto último es importante. Si el potencial de fracaso no es interesante, el Narrador debería cuestionarse la necesidad de la tirada; pidiéndola ralentiza el ritmo de la sesión de juego. Moderar el ritmo de la historia puede ser una de las mejores técnicas del Narrador, pero no deben incluir una tirada de dados en el proceso sólo para alterar el tiempo. Si una tirada de dados no crea múltiples e interesantes resultados posibles, pedirla no reporta demasiados beneficios. A discreción del Narrador, una situación podría no necesitar una tirada para proceder con un resultado razonable.

Considera el uso de las tiradas de dados en los siguientes ejemplos:

Los personajes se encuentran en la zona privada de un club nocturno, donde un sobre sin señas contiene una pista fundamental para la trama: En principio, parece que la situación podría requerir, digamos, una tirada de Astucia + Investigación; pero considerándolo mejor, probablemente los personajes al final encontrarían el sobre sin que el Narrador precise de una tirada de dados. Si los personajes no encuentran la pista crítica, la historia no puede progresar. ¿De verdad quiere el Narrador depositar todo el futuro de la historia en si los dados se muestran favorables a los jugadores o no? De hecho, planteándolo de forma un poco diferente, el Narrador podría haber evitado esta situación por completo, quizá recompensando a los personajes jugadores con el sobre al finalizar algún otro desafío, tal vez entre las pertenencias de un Ghoul al que han vencido o en la biblioteca del Primogénito mientras están husmeando por su refugio.

Los personajes entablan combate con un personaje del Narrador: Éste es, quizá, el ejemplo típico del uso de dados para generar una situación de tensión y azar. Aquí el resultado no está predefinido, ni el Narrador puede manipularlo para conducirlo al resultado que desea. El combate (y, de hecho, la mayoría de formas de conflicto) se dejan al capricho de los dados para que los jugadores sientan el riesgo. No tienen una inmunidad en la historia que les garantice éxito o supervivencia. Pueden salir victoriosos del enfrentamiento... o pueden acabar estacados, Vinculados y en el sótano de un Diabolista Tremere.

Un personaje lleva a cabo una investigación ocultista sobre un ritual necromántico: Éste es un ejemplo de lo que casi seguro es una acción extendida (ver pág. 251). Aquí los dados determinan, como en la mecánica de reglas de acciones extendidas, cuánto dura realmente la investigación. ¿El ocultista tiene un momento de lucidez y completa su ritual blasfemo en un solo mes? ¿O le lleva medio año que sus espantosas depredaciones obtengan los horribles resultados que deseaba?

Acciones

En el transcurso de una partida, un personaje hará muchas cosas. Algunas de esas tareas son consideradas *acciones*, mientras que otras no. Una acción es cualquier tarea que pueda producir un resultado interesante para el desarrollo de la partida. Intentar usar una Disciplina sobre el Príncipe, ocultarse en las sombras para emboscar a una manada enemiga, escalar el muro del cementerio, tratar de falsificar una nota que incrimine al Primogénito Toreador, atravesar con tus garras las entrañas de un Tzimisce en Frenesí… todos éstos son ejemplos de acciones. Normalmente se tarda un turno en completar una acción (ver pág. 254 para más información sobre las escalas de tiempo de juego).

En la mayoría de casos, hablar y conversar no se consideran acciones. Aunque no hay duda de que lo que un Vástago le dice a otro o a cualquier habitante del Mundo de Tinieblas puede generar resultados interesantes, hablar normalmente está libre de mecánicas de juego. El Narrador puede decidir otra cosa, por ejemplo: si un vampiro consigue gritar el lugar donde un Matusalén mantiene retenidos a los Ghouls antes de que la luz del Sol lo queme hasta las cenizas; pero en su mayor parte, el juego establece las mínimas limitaciones posibles en la comunicación entre jugadores y personajes.

Es bastante fácil intentar una acción, tan sólo dile al Narrador qué es lo que tu personaje está intentando hacer y cómo planea llevarlo a cabo. La mayoría de las acciones

(cruzar la calle o recargar una pistola, por ejemplo) son lo suficientemente fáciles como para considerar que tienen éxito de forma automática. Sin embargo, si estás intentando cruzar una autopista de cuatro carriles llena de camiones a toda velocidad, o tratando de recargar mientras estás colgando de una escalera de incendios con una mano, existe la posibilidad de que puedas fallar. Por eso, cuando hay una duda razonable de si una acción va a tener éxito o no, puede que tengas que tirar los dados para determinar el resultado.

Si sólo necesitas un éxito para completar la acción, la acción en cuestión se denomina *acción sencilla*. Las acciones que requieren más éxitos o largos períodos de tiempo para llevarlas a cabo, son llamadas *acciones extendidas* (ver pág. 251 para más información sobre las acciones extendidas).

Acciones reflejas

En algunos casos, llevar a cabo una acción particularmente significativa no conlleva una cantidad apreciable de tiempo. Estas acciones suelen ser consecuencia de otras o se desencadenan a partir de ellas. En términos de juego, estas acciones se denominan *acciones reflejas*, y llevarlas a cabo puede romper la secuencia normal del juego y resolución de acciones. Una acción refleja no requiere "emprender una acción" para llevarla a cabo, como se describe arriba. Tu personaje puede realizarla cada vez que surja la oportunidad y también puede hacer su acción normal sin ninguna penalización.

Por ejemplo, gastar un punto de Sangre para incrementar un Atributo se considera que lleva menos de un segundo de tiempo de juego: no se tiran dados, y tu personaje puede realizarlo mientras hace algo más. Absorber (soportar el daño de un ataque) es también una acción refleja. Hacer una tirada de Humanidad es una acción refleja, aunque bien puede dar lugar a otras acciones normales.

En la mayoría de casos, el único requisito para llevar a cabo una acción refleja es que el personaje esté consciente (o, por otra parte, sea capaz de emprender una acción, en el caso de secuencias oníricas u otras variaciones de la consciencia que aún permitan tomar decisiones) con el fin de elegir hacerla. A menos que se especifique lo contrario, un personaje puede llevar a cabo cualquier número de acciones reflejas y no interferirán con ninguna otra cosa que quiera hacer en el turno.

Puntuaciones

Aunque la forma de ser de tu personaje tan sólo está limitada por tu imaginación, sus capacidades están definidas por sus Rasgos: todas sus aptitudes innatas y aprendidas, y sus habilidades. Cada Rasgo es representado por un escala de "puntos" que va de 1 a 5 normalmente; un 1 en un Rasgo es apenas competente, mientras que el 5 es el culmen de los logros humanos. El rango de Rasgos de la mayoría de la gente va de 1 a 3; un 4 en un Rasgo indica una persona excepcional, mientras que 5 es casi incomparable (entre humanos, en cualquier caso). Piensa en ello de forma similar a una clasificación por "estrellas" de las críticas de películas y restaurantes: un 1 apenas es pasable mientras que un 5 es excelente. También es posible tener un cero en un Rasgo, lo que normalmente representa una habilidad que el personaje nunca aprendió, pero pueden darse algunas excepciones (como la falta del Rasgo de Apariencia de un horrendo Nosferatu).

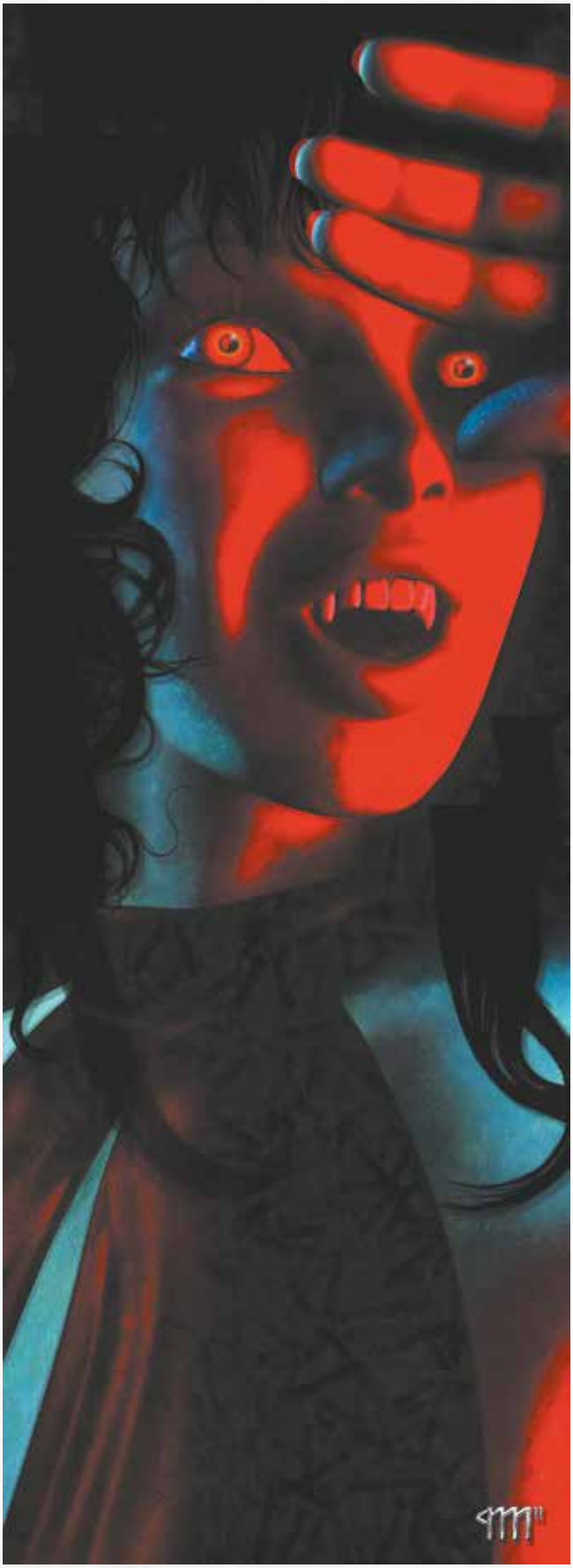
x	Pésimo
•	Pobre
••	Corriente
•••	Bueno
••••	Excepcional
•••••	Magnífico

Reservas de dados

Siempre que tires los dados, se tira uno por cada punto que tu personaje posea en el Rasgo pertinente. Por ejemplo, si tu personaje está intentando encontrar algo y tienes tres puntos en Percepción, deberías tirar tres dados. Sin embargo, casi nunca tiras solamente el número de dados que tienes en un Atributo. Ese potencial bruto es modificado por la Habilidad y por eso las tiradas más comunes del juego implican unir los dados otorgados por un Atributo a los dados ganados por una Habilidad.

Por ejemplo, si tu personaje estuviera intentando engañar al Ghoul de un Antiguo Nosferatu para que revele la ubicación de su amo, el Narrador puede hacerte tirar Manipulación + Subterfugio: un Atributo más una Habilidad. En este caso, sumas tres dados por tu Manipulación a 3 y tantos dados como tenga tu personaje en Subterfugio (por ejemplo, dos), así que tendrías dos dados más para ello. De esta forma, obtienes un total de cinco dados para determinar si tu personaje tiene éxito o falla al confundir al Ghoul. Estos dados se llaman *reserva de dados*: el número total de dados que tiras para una acción determinada. Lo habitual es que calcules una reserva de dados para una sola acción cada vez, aunque se puede modificar para permitir realizar múltiples tareas en un turno (para más información, ver "Acciones múltiples", más abajo).

No todas las tiradas requieren añadir una Habilidad a un Atributo. Por ejemplo, levantar un objeto es una



pura aplicación de Fuerza, mientras que una tirada de Humanidad para probar la degradación moral, obviamente extrae su reserva de dados solamente del Rasgo de Conciencia.

Si tu reserva de dados involucra un Rasgo cuya puntuación máxima es de 10 (como Humanidad, Senda o Fuerza de Voluntad), no puedes añadir otros Rasgos a tu reserva de dados. Es prácticamente imposible para un humano corriente tener más de 10 dados en una reserva.

Los vampiros Antiguos, por otra parte...

Acciones múltiples

En ocasiones, un jugador querrá que su personaje intente más de una acción en un turno. Por ejemplo, un personaje puede estar intentando encontrar una contraseña en un cuaderno mientras se arrastra silenciosamente a través de un pasillo, o podría estar tratando de esquivar un ataque que se le avecina mientras dispara su pistola al vientre de su agresor. En tales situaciones el jugador puede intentar las acciones normalmente, aunque todas ellas se vuelven más difíciles debido a que la atención del personaje se divide entre ellas.

El jugador declara el número total de acciones que desea que intente su personaje y determina cuál de esas reservas de dados es la menor. Puede entonces asignar ese número de dados entre las acciones como le parezca.

Ejemplo: *Quieres que tu personaje controle un giro brusco a la derecha en un taxi robado mientras grita al sorprendido taxista en el asiento del pasajero que se calme de una vez o lo partirás por la mitad. Se trata de una tirada de Destreza + Conducir (para lo que tu personaje tiene siete dados) y una de Carisma + Intimidación (para la que tiene cinco dados). La segunda es la menor de las reservas y, por tanto, puedes dividir esos cinco dados como veas mejor entre la maniobra de conducción y la intimidación al taxista.*

A discreción del Narrador, ciertas combinaciones de acciones son tan tremendamente dispares que además de llevarse a cabo con las limitaciones de la reserva de dados dividida, su dificultad puede aumentar. Componer un emotivo poema mientras se rocía a un enemigo con una lluvia de balas es una tarea que no debe tomarse a la ligera. Además, a criterio del Narrador, dividir reservas de dados a partir de cierto punto puede ser sencillamente imposible.

Los vampiros con la Disciplina Celeridad (ver pág. 142) pueden llevar a cabo acciones múltiples sin restar dados de sus reservas. Estas acciones adicionales no pueden dividirse a su vez en acciones múltiples.

Dificultades

No tiene sentido alguno tirar los dados a menos que sepas qué resultado estás buscando. Cada vez que intentas llevar a cabo una acción, el Narrador decidirá un *grado de dificultad* adecuado y te informará sobre su decisión. La dificultad siempre es un número entre 2 y 10 (aunque generalmente está entre 3 y 9). Cada vez que consigas ese número o uno mayor en uno de tus dados, se considera que has obtenido un *éxito*. Por ejemplo, si la dificultad de una acción es 6, y sacas 3, 3, 8, 7 y 10, habrás obtenido tres éxitos. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo harás. Sólo necesitas un éxito para llevar a cabo la mayoría de acciones de forma satisfactoria, pero se considera un éxito marginal. Si obtienes tres o más, tienes un éxito completo. Así, un resultado de 10 es siempre un éxito, no importa a qué dificultad.

Las siguientes tablas deben darte una buena idea de cómo combinar las dificultades y los grados de éxito.

Dificultades

Tres	Trivial (escudriñar un pequeño grupo en busca de una cara familiar).
Cuatro	Fácil (seguir un rastro de sangre).
Cinco	Sencillo (seducir a alguien que ya esté "a tono").
Seis	*Estándar (disparar un arma).*
Siete	Desafiante (localizar de dónde vienen esos quejidos agónicos).
Ocho	Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína).
Nueve	Extremadamente difícil (caminar por la cuerda floja).

Naturalmente, cuanto menor sea la dificultad, más fácil es lograr éxitos, y viceversa. Seis es la dificultad por defecto, que indica acciones ni especialmente complicadas ni especialmente fáciles de lograr. *Si el Narrador o el libro de reglas te piden que hagas una tirada, pero no dan una dificultad específica, asume que la dificultad de la tarea es 6.*

Grados de éxito

Un éxito	Marginal (conseguir que una nevera rota siga funcionando hasta que llegue el técnico).
Dos éxitos	Moderado (hacer una manualidad, fea pero útil).
Tres	Completo (arreglar algo para que esté como nuevo).
Cuatro	Excepcional (incrementar la eficiencia de tu coche en el proceso de reparación).
Cinco o más	Fenomenal (crear una obra maestra).

El Narrador es la autoridad final a la hora de decidir cuán difícil es intentar una acción: si la tarea parece imposible, él pondrá una dificultad apropiadamente alta, mientras que si la tarea parece fácil, la dificultad será baja (eso si el Narrador decide que tienes que tirar, después de todo). Una dificultad de tres es tan fácil que es probable que no merezca la pena la tirada, pero un fracaso ocasional o un éxito extraordinario a veces pueden hacer que el riesgo valga la pena.

A dificultad 10, la curva de resultados se vuelve demasiado anómala; de hecho, hay algunas reservas de dados para las que la probabilidad de fracaso *aumenta* por encima de la de una reserva de dados *menor* (y por ello, teóricamente, es peor). Ten cuidado cuando asignes dificultades tan altas a una acción.

Fallo

Si no consigues ningún éxito en una tirada, tu personaje falla al intentar la acción. Ha errado el puñetazo. El archivo está demasiado bien encriptado. El Príncipe no cree su coartada. El fallo, aunque por lo general es decepcionante, no es tan catastrófico como un fracaso (más abajo).

Ejemplo: *Tu personaje está intentando espiar al tipo de aspecto seboso con una bolsita de pastillas que está hablando con la rubia en la esquina del bar, y está fingiendo indiferencia sentado junto a la mesa de billar. El Narrador te dice que tires la Astucia + Subterfugio del personaje (dificultad 7).*

Tiras, y los dados muestran 2, 5, 6, 6, 4, 3; ningún éxito. El Narrador te indica que el tipo seboso se da cuenta de tu presencia cuando realizas una torpe actuación pretendiendo entizar tu taco, y para de hablar con la chica, aguantando la mirada a tu personaje. No ha sacado un arma ni ha echado a correr hacia la puerta trasera, pero de cualquier forma el trato no va a llevarse a cabo…

Narradores, tened en mente que fallar es simplemente eso: fallar. Todo lo que significa es que el intento no produjo el resultado deseado. Juzga la narración en consecuencia, pero un fallo probablemente no repercuta en un daño al personaje a menos que las circunstancias lo dicten así. Un intento fallido de saltar la separación entre dos edificios probablemente no resulte en una caída en picado vertiginosa, pero tal vez el personaje aterrice torpemente sobre la salida de incendios por debajo de la azotea pretendida, o quizá el viento lo derribe y quede colgando de la cornisa a la desesperada.

Fracaso

La mala suerte puede arruinar cualquier cosa. Otro aspecto básico de las tiradas es el "fracaso". Cada vez que uno de los dados muestre un 1, se anula un éxito. Completamente. Toma el dado que muestra el 1 y uno de los dados que marque un éxito y apártalos. De esta forma, una acción de otro modo exitosa puede ser reducida a un fallo.

A veces, la mala suerte golpea de verdad. Si ninguno de tus dados es un éxito y uno o más dados muestran un 1, la tirada es un fracaso. Si consigues al menos un éxito, incluso si éste es cancelado y queda otro 1, se trata de un simple fallo.

Un fracaso es mucho peor que un simple fallo, es una desgracia dramática. Por ejemplo, obtener un fracaso en una tirada cuando intentas engatusar al Sheriff puede hacer que crea que es mejor ver al Príncipe para que te expliques por ti mismo. Fracasar en una tirada de Sigilo cuando estás allanando un apartamento puede armar tanto jaleo que el vecino llame a la policía. Fracasar una tirada de Trato con Animales enfurece al animal. Fracasar una tirada de Atletismo significa que mediste mal la separación entre dos edificios... y ves cómo esa verja con alambre de espino se alza a tu encuentro. El Narrador decide exactamente qué ha ido mal: un fracaso puede producir inconvenientes menores o puede resultar en una catástrofe monumental.

Por supuesto, algunos Narradores pueden encontrarse con que los fracasos empiezan a surgir con demasiada frecuencia en sus crónicas (las leyes de la probabilidad a menudo pervierten los dados a su alrededor, como cualquier veterano jugador de rol puede atestiguar). En ese caso, es privilegio del Narrador dar a todo el mundo, personajes jugadores y del Narrador por igual, un fracaso "gratis"; en otras palabras, la primera tirada fracasada de la sesión no cuenta. Esta regla tiende a hacer la no-vida un poco más fácil a los jugadores pero, por otro lado, también hay menos probabilidades de que tus enemigos sufran una racha de mala suerte...

Ejemplo: *Tu personaje está huyendo de forma desesperada de los Paladines más entusiastas del Arzobispo, y lo único que se interpone entre él y la seguridad de su refugio es un montacargas que lleva hasta los muelles de servicio de una planta de empaquetado de carne. Tiras la Resistencia + Atletismo del personaje (dificultad 8), esperando distanciarte de tus perseguidores hasta el ascensor, y obtienes 9, 1, 1, 8, 1. Los unos superan los éxitos pero, como has obtenido éxitos después de todo, la acción simplemente falla. El Narrador determina que has llegado hasta el ascensor, pero está dos pisos más arriba.*

Corres hacia las escaleras, pero no tienes tanta suerte según la persecución continúa. Los dados de Resistencia + Atletismo muestran 1, 3, 4, 3, 7. Esta vez no sólo has sacado un 1 sino que no has conseguido ningún éxito, así que la acción es un fracaso. El Narrador determina que los Sabbat pensaban que podías intentar huir como una rata cobarde y han atascado una carretilla en la escalera, bloqueándola por completo. No hay otra que dar la vuelta y enfrentarte a ellos…

Fracasar es una situación donde un poco de creatividad por parte del Narrador puede resultar extremadamente útil. No hay nada de malo en fracasar si significa dejar caer un arma o que se te cale el coche en una persecución, pero un fracaso puede ser también una insólita casualidad en el peor momento posible, o un efecto mariposa que puede provocar efectos insospechados en la crónica en un momento posterior. En lugar de dejar caer el arma, tal vez fracasar la tirada de Armas de Fuego significa que el arma se disparó demasiado cerca de la cara del tirador, cegándolo o ensordeciéndolo. Quizás el fracaso en la tirada de Conducir sugiere que, mientras el coche derrapa en una esquina, el Toreador prisionero que hay en el asiento posterior se escapa o el sobre de manila lleno con las fotos incriminatorias se cae por la ventanilla abierta. Los fracasos deben crear un nuevo giro dramático en la escena en la que ocurren. No tienen que ser meteduras de pata.

Éxito automático

A veces tirar los dados no es necesario, particularmente cuando la tarea es relativamente simple para un personaje, o cuando no hay dramatismo en juego que haga necesario determinar en qué grado un personaje tiene éxito o falla. Recuerda, todo lo que agiliza la dinámica de juego y reduce distracciones es algo bueno. **Vampiro** emplea un sistema sencilo para los éxitos automáticos, permitiéndote evitar las tiradas correspondientes a acciones que tu personaje encontraría mundanas.

En pocas palabras, si el número de dados de tu reserva es mayor o igual que la dificultad de la tarea, tu personaje tiene éxito de forma automática. No es necesaria una tirada de dados. Eso sí, esto *no* funciona para todas las tareas y *nunca* funciona en combate u otras situaciones estresantes. Por otro lado, un éxito automático se considera marginal, como si hubieras conseguido sólo un éxito en la tirada. Si la calidad es un problema (la necesidad dramática anteriormente citada) puede que quieras tirar los dados de todas formas para intentar obtener más éxitos (aunque todavía se corre el riesgo potencial de fallar). Pero para acciones sencillas y repetitivas, este sistema funciona muy bien.

Hay otra manera de conseguir un éxito automático: simplemente gasta un punto de Fuerza de Voluntad (ver pág. 267). Sólo puedes hacerlo una vez por turno, y dado que tienes un suministro limitado de Fuerza de Voluntad, tampoco puedes hacerlo con demasiada frecuencia, pero sin duda puede ser de ayuda para tener éxito cuando se está bajo presión.

Reintentar

A menudo, fallar produce estrés, lo que suele propiciar nuevos errores. Si un personaje falla una acción, normalmente puede intentarla de nuevo (después de todo, fallar al forzar una cerradura no significa que el personaje nunca pueda intentar forzarla de nuevo). En esos casos, sin embargo, el Narrador debería aumentar la dificultad del segundo intento en uno. (Ten en cuenta que el Narrador puede escoger no incrementar la dificultad, a su discreción). Si el intento falla de nuevo, la dificultad del tercer intento debería incrementarse en dos, y así sucesivamente. Al final, la dificultad será tan alta que el personaje no tendrá ninguna posibilidad de lograrlo: la cerradura simplemente está más allá de su habilidad para forzarla y el personaje se siente frustrado por ello.

Ejemplos de cuándo usar esta regla son: escalar una valla, buscar un fichero en la computadora, o interrogar a un prisionero. Al fin y al cabo, si no puedes encontrar dónde agarrarte, discernir el nombre concreto del fichero o conseguir que el prisionero hable la primera vez, hay una posibilidad razonable de que no seas capaz de hacerlo de ninguna manera.

A veces el Narrador no debería hacer uso de esta regla. Por ejemplo, se espera que fallar al dispararle a alguien con un arma de fuego, detectar una emboscada o perseguir a otro conductor sean situaciones estresantes. Este tipo de fallos no provoca automáticamente frustración y más intentos fallidos. La intención con las reglas para Reintentar acciones es incrementar la probabilidad de un éxito o de un fallo interesantes.

Ejemplo: *Se le ha "pedido" a tu personaje que haga de intermediario entre un trepa Ventrue y una manada de Gangrel que reclama el dominio que el Ventrue quiere poseer. Estás reunido con el pez gordo de la manada detrás de una cafetería en un gueto étnico, y las cosas no están yendo bien. Intentas darle un enfoque positivo al interés del Ventrue en el dominio de los Gangrel, así que el Narrador sugiere que tires Astucia + Callejeo (dificultad 6) para describir con estilo el dominio Gangrel como una responsabilidad que harían mejor en dejar. Tiras los dados, pero tus esfuerzos fallan, y el líder Gangrel rebate tu descripción de su dominio como un destrozo urbano lleno de mierda. Tratas de enmendar el error, pero esta vez el Narrador te dice que la dificultad es 7. Tu personaje tiene que dar marcha atrás, pero no tanto como para hacer que el Gangrel quiera quedarse. Buena suerte.*

Complicaciones

Las reglas anteriores deberían de ser suficiente para llegar donde quieras, y para las crónicas que favorecen la narración frente a las tiradas de dados podrían ser todo lo que necesitas. Sin embargo, no cubren necesariamente todas las situaciones; por ejemplo, ¿qué pasa si tratas de hacer algo mientras un personaje del Narrador está intentando detenerte activamente? ¿Qué pasa si un compañero Tremere trata de ayudarte a descubrir un ritual?

Las diversas formas de complicar las cosas presentadas a continuación están pensadas para dar un toque de color adicional a las partidas. No tienes que usarlas, pero pueden añadir más realismo y suspense a tu partida. Son relativamente fáciles y genéricas, además de útiles para describir una amplia variedad de acciones. Para encontrar complicaciones específicas para determinadas situaciones, ver el Capítulo Seis.

Acciones extendidas

En ocasiones, para completar una tarea es necesario algo más que el intervalo de tiempo que el Narrador considere apropiado para llevar a cabo la escena. Cuando necesitas conseguir múltiples éxitos incluso para un éxito marginal, estás llevando a cabo una acción extendida. Por ejemplo, un Nosferatu podría pasarse toda la noche escuchando una conversación entre Vástagos que están conspirando, o un Gangrel podría estar ocupado huyendo de la policía mortal (o persiguiéndola) durante un período de tiempo prolongado.

En una acción extendida, tiras tu reserva de dados una y otra vez en intervalos sucesivos, tratando de reunir suficientes éxitos para conseguir tu objetivo. Por ejemplo, tu personaje está intentando cavar un refugio

temporal en el suelo del bosque sólo con sus manos desnudas. El Narrador te dice que necesitas quince éxitos para abrir un foso que provea de suficiente protección contra el Sol. Al final tendrás éxito, pero cuanto más tardes, más probable es que obtengas un fracaso y el agujero colapse. Es más, si tienes solamente unos cuantos turnos antes del alba, la velocidad con la que finalices se vuelve el doble de importante. En todo caso, el Narrador es la autoridad definitiva sobre qué tareas son extendidas y cuáles no lo son.

Normalmente puedes tardar tantos turnos como quieras en terminar una acción extendida (pero las circunstancias son las que son en **Vampiro**, no siempre tienes ese lujo). Si fracasas una tirada, es probable que tengas que empezar de nuevo desde cero, y es posible que haya algún otro resultado catastrófico del que preocuparse. Dependiendo de qué estés intentando hacer, el Narrador puede incluso determinar que no puedes empezar otra vez; has fallado y eso es todo.

Dado que las acciones extendidas a menudo se usan a propósito para describir ciertas hazañas, se utilizan con frecuencia en el Capítulo Seis. Sin embargo, dada la cantidad de tiradas de dados implicadas, las acciones extendidas probablemente deberían mantenerse fuera de las sesiones de juego más intensas.

Ten en cuenta que el intervalo entre las diferentes tiradas en una acción extendida no tiene por qué ser un único turno. Puede ser cualquier fragmento de tiempo de juego que determine el Narrador. Por ejemplo, un Giovanni buscando sepulturas con cadáveres con cualidades especiales podría tirar una vez para determinar el progreso hecho en una noche de saqueo de tumbas. Un Ventrue puede intentar una seducción a largo plazo de la hija mortal de un enemigo. Muchos Poderes prolongados (como Condicionamiento) invocan acciones extendidas que tienen lugar sobre un largo período de tiempo. Para más información sobre los intervalos de tiempo y cómo se relacionan con los sistemas de juego, ver pág. 254.

Ejemplo: *Veronica Abbey-Roth está intentando reunir una gran cantidad de capital para cierto futuro proyecto. A pesar de que cuenta con Recursos 4, el Narrador decide que debería liquidar gran parte de sus pertenencias para conseguir el dinero que quiere. Así que Veronica decide jugar sucio y rápido con su dinero, ejecutando una serie de operaciones ilegales y jugando a un juego muy intrincado con el mercado de valores para conseguir el dinero que necesita. El Narrador decide que para que Veronica alcance su objetivo, Lynn deberá acumular 18 éxitos en una tirada extendida de Astucia + Finanzas (dificultad 7, ésta es una forma difícil de ganar dinero). Es más, dado que estas cosas requieren su tiempo, sólo podrá hacer una tirada por noche de tiempo de juego.*

Veronica tiene Astucia 3 y Finanzas 4, así que Lynn tira siete dados cada noche. Consigue tres éxitos en su primera tirada, las cosas están empezando bien. En su segunda tirada, consigue dos éxitos, para un total de cinco. Desafortunadamente, la suerte no está con ella en la tercera tirada. Obtiene 3, 4, 1, 6, 4, 1, 6, ¡un fracaso! El Narrador determina que uno de los brókers *de Veronica la ha cagado y ha perdido dinero en las transacciones. Los esfuerzos de tres noches de trabajo han quedado claramente resumidos en aproximadamente cinco minutos de tiempo real. Cuando la partida continúa, a Veronica le queda un presupuesto más ajustado durante un tiempo y la opción de intentarlo de nuevo (y correr el riesgo de atraer la atención del Departamento de Justicia) o abandonar su grandiosa trama…*

Acciones enfrentadas

Una simple dificultad numérica puede no ser suficiente para representar un conflicto entre personajes. Por ejemplo, tú intentas echar abajo una puerta mientras que un personaje en el otro lado intenta que permanezca cerrada. En ese caso, tienes que hacer una *tirada enfrentada*: cada uno tira dados contra una dificultad (a menudo determinada por alguno de los Rasgos del oponente), y la persona que obtenga más éxitos, gana.

Sin embargo, se considera que sólo puedes conseguir tantos éxitos como *la cantidad por la excedas los éxitos de tu oponente*. En otras palabras, los éxitos de tu oponente eliminan los tuyos, como lo hacen los 1. Si, por ejemplo, tienes cuatro éxitos y tu oponente consigue tres, se considera que sólo tienes un éxito: un logro marginal. Es difícil lograr un gran éxito como resultado de una acción extendida, simplemente porque alguien más está esforzándose en impedir que logres tus objetivos. Incluso si tu oponente no puede vencerte, puede disminuir el resultado de tus esfuerzos.

Algunas acciones (debatir con un rival frente a un Elíseo reunido, perseguirse como el gato y el ratón) pueden ser a la vez extendidas y enfrentadas. En esos casos, uno u otro de los oponentes debe lograr un cierto número de éxitos para vencer. Cada éxito por encima de los obtenidos por el rival cada turno se acumula a un total en progreso. El primero en lograr la cantidad de éxitos designada gana la competición.

Ejemplo: *Veronica, buscando problemas en la última velada de la Camarilla, ha decidido, según termina la noche, fastidiar a su rival, una Ventrue llamada Giselle. Ésta llegó a la fiesta acompañada por su último Chiquillo: Tony, un delicioso y talentoso joven con licencia médica y aclamado pedigrí. Veronica decide que no habría nada más divertido que robar al Chiquillo de Giselle, alejándolo de ella durante toda la noche; por supuesto, esto va a llevar algo de trabajo, ya que Giselle lo estará vigilando como un halcón.*

Lynn (la jugadora de Veronica) y el Narrador interpretan la mayor parte de la conversación a tres bandas (así como las miradas furtivas afiladas como cuchillos) entre Veronica, Giselle y Tony. Al final, el Narrador pide a Lynn que haga una tirada con la Manipulación (3) + Subterfugio (3) de Veronica, enfrentada a la Manipulación (3) + Subterfugio (4) de Giselle. Lynn tira seis dados contra una dificultad de 7 (la Manipulación + Subterfugio de Giselle). El Narrador tira siete dados contra una dificultad de 6 (la Manipulación + Subterfugio de Veronica). Lynn consigue acumular cuatro éxitos, mientras que Giselle soprendentemente consigue sólo tres. Los éxitos de Giselle se restan a los de Lynn, dejándola con un único éxito. Tony opta por dar una vuelta con Veronica, aunque su éxito marginal significa que él lanza algunas miradas de anhelo en la dirección de Giselle…

Trabajo en equipo

No siempre tienes que hacer las cosas solo. Si la situación lo justifica (normalmente durante una acción extendida como vigilar a un sospechoso Sabbat o descifrar una inscripción en arameo), los personajes pueden trabajar conjuntamente para unir sus éxitos. Si el Narrador decide que el trabajo en equipo es posible para la tarea en cuestión, dos o más personajes pueden hacer tiradas de dados separadas y sumar conjuntamente sus éxitos. Los jugadores tiran cada uno la reserva de dados de su propio personaje por separado (no combinan sus Rasgos en una sola reserva de dados).

El trabajo en equipo puede ser efectivo en muchas situaciones: mantener bajo control a un Gangrel en Frenesí, reunir capacidad física o hacer una investigación en la biblioteca, por ejemplo. Sin embargo, en algunas situaciones puede ser un obstáculo (incluyendo la mayoría de interacciones sociales, como confundir a alguien con verborrea o seducir a un sujeto, donde mucha gente puede abrumar a un único individuo). Además, el fracaso de una persona puede arruinar el intento de todos.

Uso del sistema de reserva de dados del Narrador

Una de las mayores fortalezas del Sistema Narrativo es su flexibilidad. A la hora de determinar desafíos y resolver conflictos, los Narradores deberían tener en cuenta el carácter versátil del sistema básico de reservas de dados. Una situación determinada puede tener múltiples soluciones bajo el sistema de reserva de dados. Por ejemplo, una persecución de coches podría resolverse mediante el sistema de acciones enfrentadas o podría resolverse con acciones extendidas, con cada participante en la persecución "corriendo" para acumular un número de éxitos antes que el otro.

El mejor consejo para los Narradores es usar lo que mejor se adapte al ritmo y los objetivos de la historia. Si los jugadores se están impacientando, déjalos tirar algunos dados. Si están más interesados en las relaciones interpersonales de la sesión, usa unas resoluciones más simples sin prestar tanta atención a las tiradas.

Salvo en unos pocos casos (recuerda, las reglas existen para que cada jugador sepa que el terreno de juego es

Acción	Ejemplo	Descripción
Sencilla	Evitar caer en un pozo, advertir una emboscada	La tarea se completa sólo con una tirada. El Narrador anuncia la dificultad y el jugador tira los dados. Es posible el éxito automático.
Extendida	Escalar una montaña, investigación	La tarea se completa cuando se obtiene un número de éxitos determinado, lo cual suele requerir más de una tirada (dándose así más oportunidades de fracasar).
Enfrentada	Seguir a alguien	Una competición de habilidad entre dos individuos. Comparan su número de éxitos, el personaje con más éxitos gana.
Extendida y enfrentada	Un pulso	Como una acción enfrentada; la competición requiere un determinado número de éxitos y puede llevar más de un turno completarla.

equitativo), no hay una manera "correcta" de resolver una situación dramática. Usa aquello con lo que te sientas a gusto, lo que enfatice mejor los gustos del grupo en cuanto a narración o mecánica de juego, y aquello a lo que todo el mundo en la mesa responda mejor. El sistema no es un objeto contundente que el Narrador esgrima contra los jugadores; es la herramienta que empleáis conjuntamente para contar una historia emocionante.

Tiempo

En el transcurso del juego se supone que el tiempo pasa como lo haría en el mundo mortal: el martes sigue al lunes, un mes a otro, y así sucesivamente. Sin embargo, no hay necesidad de dedicarle atención a cada segundo que pasa. Hay una enorme diferencia entre la velocidad a la que pasa el tiempo en el mundo real y en el mundo del juego. Durante una partida de cuatro horas, puede transcurrir una semana, un mes o incluso un año en la ambientación de la partida; o la sesión completa puede emplearse en detallar los eventos de media hora de plena acción. Puedes jugar un combate turno a turno, considerando intervalos de tres segundos, o puedes dejar que pasen meses en unos minutos de tiempo real. En el Sistema Narrativo, el tiempo transcurrido sin que los jugadores lleven a cabo ninguna acción real se llama "interludio", y aprender a usar este pequeño truco puede ayudar enormemente a controlar el ritmo de la crónica de un Narrador

Para ayudar a mantener un sentido general del paso del tiempo sin tener que recurrir a "tediosas tablas y cosas similares, **Vampiro** usa seis unidades básicas para describir el tiempo de juego:

• Turno: La cantidad de tiempo que necesitas para llevar a cabo una acción bastante sencilla. Esto puede variar desde tres segundos a tres minutos, en función del ritmo de una escena determinada.

• Escena: Como la división básica en obras de teatro y películas, una escena es un período compacto de acción e interacción que tiene lugar en una única localización. Podría ser el asalto a una Capilla Tremere o una conversación a la luz de la Luna en un banco del parque. Hay exactamente tantos turnos en una escena como ésta requiera; puede que incluso no haya ningún turno si la escena consiste sólo en diálogos e interacción de los personajes. Además, la duración de un turno puede variar de una escena a la siguiente en una crónica. Una escena de combate puede tener una acción frenética con turnos cortos, mientras que una escena de suspense puede tener un ritmo menor en el que los turnos terminan en un aluvión de revelaciones.

• Capítulo: Una parte independiente de la historia, casi siempre jugada en una sesión de juego. Se compone de cierto número de escenas conectadas entre sí por un interludio (ver más adelante); en esencia, como un capítulo de una novela o un acto de una obra de teatro.

• Historia: Una historia completa, con introducción, nudo y desenlace. Algunas historias pueden tardar varios capítulos en completarse. Otras puede acabar en uno. Algunas historias cortas son efectivamente viñetas de una sola escena.

• Crónica: Una serie de historias unidas por los propios personajes y la narración de los hechos, posiblemente incluso por un tema común o una trama principal.

• Interludio: El tiempo que se "pasa por alto" con descripciones más que interpretación turno a turno o escena a escena. Si el Narrador dice, "tienes que esperar en el vestíbulo durante cuatro horas antes de que el Ghoul del Príncipe te llame", en lugar de realmente dejar a los personaje interpretando la espera, el Narrador puede considerar el uso de un interludio. Los interludios permiten que los períodos de tiempo trivial o tedioso se jueguen rápidamente. Si el Narrador lo permite, los jugadores pueden llevar a cabo actividades sencillas, sin desafíos, durante los interludios: "Haces una parada en tu refugio para recoger el rosario del Inquisidor antes de llegar a los dominios del Príncipe". Por otra parte, una situación que comienza como interludio puede llegar a ser un turno, escena o incluso historia si los jugadores deciden comenzar algo dramático en lo que el Narrador pensaba que podría ser un tiempo "pasado por alto". Por último, estos interludios expandidos pueden ser explorados por los jugadores en solitario, ver pág. 360 para más información.

Ejemplos de tiradas

Las reglas del Sistema Narrativo están diseñadas con la flexibilidad en mente, y como resultado existen unas 270 combinaciones de Atributos y Habilidades. Este número desalentador es sólo el principio: puedes usar el Talento Afición, la Técnica Profesional o el Conocimiento Experto (ver Capítulo Tres) para idear más Habilidades si crees que es necesario. De esta manera, tienes una enorme cantidad de tiradas para simular acciones, usando la que consideres más adecuada. Los siguientes ejemplos de tiradas tienen el propósito de darte alguna idea de las posibilidades que pueden surgir en la partida.

• Quieres comportarte en forma impecable en la cena oficial del gobernador (y, de hecho, no puedes comer nada). Tira Destreza + Etiqueta (dificultad 8).

• Estás a kilómetros de tu refugio y el Sol saldrá pronto. Tira Astucia + Supervivencia (dificultad 7) para encontrar un refugio durante el día.

• Intentas distraer al guardaespaldas con tu mano izquierda mientras de forma disimulada guardas el cuchillo en el cinturón con la derecha. Tira Destreza + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Alerta del guardaespaldas).

• Sostienes la mirada al jefe de una banda tratando de acobardarlo para que se someta delante de su banda y él quiere hacer lo mismo contigo. Haz una tirada de Carisma + Intimidación enfrentada a su Carisma + Intimidación.

• El ritual requiere tres días de cánticos continuos. ¿Puedes quedarte despierto incluso durante las horas de Sol para terminarlo? Tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 9).

• Necesitas reforzar la puerta de tu refugio en un tiempo récord y también que sea resistente. Tira Astucia + Artesanía (dificultad 7).

• Tienes acceso a la biblioteca de la Capilla durante una única noche. Es mejor que encuentres el nombre que quieres rápidamente, pero hay un *montón* de libros aquí. Tira Astucia + Ocultismo (dificultad 8) cada hora; necesitas conseguir quince éxitos.

• No es el mensaje de la canción, sino el buen aspecto que tengas al cantarla. Tira Apariencia + Interpretación (dificultad 6) para tener las *groupies* que desees.

• ¿Cuánto tiempo puedes permanecer inmóvil entre los arbustos mientras los guardias charlan sobre el partido de fútbol? Tira Resistencia + Sigilo (dificultad 7). Cada éxito te permite mantenerte escondido durante una hora.

• Sería absurdo amenazar a tu rival abiertamente mientras estás en los límites del Elíseo. Tira Manipulación + Intimidación (dificultad 8) para velar apropiadamente tus amenazas sin dejar que tenga dudas sobre tus intenciones.

• De repente, un hombre empuja una caja desde la camioneta que has estado siguiendo. Tira Astucia + Conducir (dificultad 6) para apartarte del camino a tiempo.

• ¿Puedes distraer a los perros guardianes mientras te cuelas dentro? Tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8).

• ¿Acaba de amenazarte? Tira Percepción + Intimidación (dificultad 5) para averiguar lo que ese chupóptero quería decir con ese comentario.

• Tratas de conseguir su atención usando tu cuchillo para clavarle la mano a la barra de roble. Tira Fuerza + Pelea con Armas (dificultad 6).

• Intentas ponerte a la altura del Mercedes a la fuga para que tus amigos puedan saltar a bordo. Haz una tirada extendida de Destreza + Conducir, enfrentada a la Astucia + Conducir del conductor del Mercedes. Si acumulas cinco éxitos más que sus éxitos, te habrás puesto en posición. Si él acumula cinco éxitos más que tú, se escapa.

• La nueva banda en la ciudad ha sido muy buena escogiendo operaciones llevadas a cabo por Vástagos con la idea de hacerse con su control. Tira Carisma + Callejeo (dificultad 8) para ver qué sabe la gente de ellos. Cuantos más éxitos saques, más información conseguirás, pero de todas formas vas a tener que pasar toda la noche recorriendo las calles.

• ¿Qué tipo de sistema de alarma tiene este lugar? Tira Percepción + Latrocinio (dificultad 6).

• ¿Qué historia creerá el Príncipe, la tuya o la de tu rival? Tira Manipulación + Expresión, enfrentada a la Manipulación + Expresión de tu rival.

• Tratas de convencer al funcionario del tribunal de que eres un auditor del Departamento del Tesoro y tienes que ver los registros. Tira Manipulación + Finanzas (dificultad 8).

• ¿Puedes leer la edición alemana del *Libro de Nod* sin dejarte nada en la traducción? Tira Inteligencia + Academicismo (dificultad 8).

• Tienes que seguir corriendo si quieres dejar atrás a tus perseguidores. Haz una tirada extendida de Resistencia + Atletismo (dificultad 7); si consigues 15 éxitos, los habrás superado.

• Necesitas convencer al juez de que te libere antes del amanecer. Tira Carisma + Leyes (dificultad 8) para hacer una petición lo suficientemente elocuente.

Capítulo Seis: Sistemas y Drama

«Los mortales pensaban que hacían sus propias guerras, pero era por nosotros que derramaban su sangre.»

— El *Libro de Nod*

Aunque lo fundamental en **Vampiro** son la interpretación y la interacción de los personajes, las escenas dramáticas a menudo implican algunas tiradas de dados. Como se ve en el Capítulo Cinco, las reglas básicas del Sistema Narrativo están pensadas para hacer el proceso lo más eficiente posible, permitiendo centrar la atención en la historia. Como ayuda adicional, este capítulo aporta a jugador y Narrador un tratamiento más específico de las mecánicas de dados, incluyendo sistemas dramáticos, combate, heridas y recuperación.

Si durante la Crónica surgen otros sistemas para resolver situaciones que gusten más, entonces éstos últimos son preferibles en todos los casos, como se expuso en la pág. 245 ("La Regla de Oro"). Además, especialmente cuando se trata acciones sociales como seducción o diplomacia, los dados *nunca* deberían entorpecer la interpretación. Si un jugador hace que su personaje pronuncie un discurso particularmente inspirado (o penoso), que comience con una primera frase sencilla (o cursi), o que se le ocurra una coartada brillante (o risible), se puede determinar que el personaje tiene éxito (o fracasa) automáticamente, sin considerar lo que los dados o los Rasgos digan.

Sistemas dramáticos

Lo único que limita las acciones es la imaginación y la capacidad del personaje. Durante una sesión de juego, todos los personajes (tanto los de los jugadores como los del Narrador) pueden intentar llevar a cabo actividades muy diversas y complejas. El Narrador es el responsable de organizar todas esas acciones mientras determina el éxito o el fracaso de las mismas.

Los sistemas dramáticos le facilitan el trabajo al Narrador al aportar reglas para un cierto número de actividades habituales. Normalmente, cuando un personaje intenta realizar una acción se suman uno de sus Atributos y una Habilidad. Si la acción está dentro del ámbito de una de sus Especialidades (ver pág. 96), el personaje obtiene dos éxitos por cada 10 que salga en la tirada, en vez de sólo uno.

Los Narradores tendrán que inventar sus propios sistemas dramáticos para las nuevas situaciones que, sin ninguna duda, se darán. La lista presentada más adelante no es exhaustiva, pero proporciona una base sobre la que asentar los acontecimientos. Recuerda que para las tiradas de Talentos y Técnicas los personajes no necesitan tener la Habilidad en concreto y pueden usar el Atributo solo (aunque se aplica un +1 a la dificultad de las tiradas de Técnicas).

La mayor parte de estos sistemas implican una o más acciones (ver pág. 246) durante uno o más turnos (ver pág. 254). Algunos de esos sistemas permiten reintentar la acción si se falla la primera vez. El Narrador puede aplicar una penalización a la dificultad de los intentos sucesivos (ver "Reintentar", pág. 251).

Acciones automáticas

Las acciones automáticas cuentan como una acción del personaje, pero no necesitan de tiradas de dados en casi ninguna circunstancia. Las acciones indicadas a continuación son habitualmente automáticas. El Narrador puede decidir que otras también lo sean.

• **Arrancar un coche:** Supone una acción, pero no se necesita tirada.

• **Esperar:** El personaje permite que actúe el que tiene la siguiente puntuación de Iniciativa más alta (ver pág. 271). Puede seguir actuando al final del turno. Si todos los personajes (jugadores y no jugadores) esperan durante un turno, nadie hace nada durante el mismo.

• **Movimiento:** Los personajes pueden caminar, trotar o correr. Un personaje se mueve caminando 7 metros o yardas por turno. Si trota, el personaje se desplaza a (12 + Destreza) metros por turno. Si corre todo lo que puede, su velocidad es de (20 + [3 x Destreza]) metros o yardas por turno.

Para poder atacar o llevar a cabo otra acción a continuación, los personajes no pueden moverse a más de la mitad de su velocidad máxima a la carrera; ver pág. 274 para los detalles. Los personajes también pueden desear moverse *mientras* llevan a cabo una acción. Es posible, pero por cada yarda o metro de avance se sustrae un dado de la reserva de la otra acción.

Ten en cuenta que los personajes heridos (ver pág. 282) no pueden moverse a velocidad máxima.

• **Ponerse en pie:** Los personajes pueden levantarse del suelo en el plazo de un turno sin necesidad de tirada. Si el personaje quiere ponerse en pie mientras hace alguna otra cosa en el mismo turno, tiene que llevar a cabo una acción múltiple (ver "Acciones múltiples", pág. 248), siendo una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 4) la que le permite levantarse.

• **Preparar un arma:** Puede tratarse de desenvainar o recargar una pistola con un cargador ya dispuesto. En el caso de que el personaje no lleve a cabo otra acción ese turno, normalmente no se necesita tirada. Si no es así, el jugador ve reducida su reserva (ver "Acciones múltiples", pág. 248) y tiene que tirar Destreza + Pelea con Armas o Armas de Fuego (dificultad 4).

• **Usar Sangre (Curación, Aumento de Atributos, etc.):** Los personajes vampiros pueden gastar Sangre para curarse. Para hacerlo, tienen que concentrarse y no hacer nada más durante un turno. Un personaje puede intentar curarse mientras lleva a cabo otras acciones, pero para eso se necesita pasar una tirada refleja de Resistencia + Supervivencia (dificultad 8). Un fallo en la tirada implica que el vampiro pierde los puntos de Sangre gastados y no hay efecto, mientras que con un fracaso el vampiro pierde además tanto un punto de Sangre adicional como un nivel de Salud. Gastar Sangre para subir Atributos Físicos o alimentar Disciplinas es automático y no necesita concentración. Un personaje puede gastar tanta Sangre por turno como establezca su Generación (ver pág. 270).

Tareas físicas

Estos sistemas cubren las acciones que implican Atributos Físicos (Fuerza, Destreza y Resistencia). Normalmente requieren de una tirada. Recuerda que Celeridad, Fortaleza y Potencia se añaden a los Atributos Físicos en muchas de estas reservas de dados.

• **Abrir o cerrar [Fuerza]:** Abrir una puerta mediante la fuerza bruta requiere una tirada de Fuerza (dificultad entre 6 y 8 dependiendo del material de la puerta). Sólo se necesita un éxito para echar abajo o cerrar de un portazo una puerta normal de interior. Para una puerta reforzada, la cantidad normal es cinco. Para la puerta de una cámara acorazada, podrían ser necesarios 10 éxitos o más. Estos éxitos se tratan como una tirada extendida. Aunque forzar una puerta puede ser (y es recomendable que sea) trabajo en equipo, incluso un individuo aislado puede realizarlo mediante la repetición. Con un fracaso, el hombro del personaje sufre un nivel de Salud de daño letal.

Puede exigirse un mínimo de Fuerza sólo para poder hacer un intento con ciertas puertas (como las de cámaras acorazadas y semejantes).

• **Allanamiento [Destreza o Percepción + Latrocinio]:** El allanamiento incluye forzar entradas, esquivar dispositivos de seguridad simples, abrir cerraduras y cajas fuertes, e impedir que otros logren hacer esas mismas cosas. Cuando hay que sortear seguridad activa, la tirada debe tener éxito a la primera, pues con un fallo se activan las alarmas presentes. Sin embargo, para abrir cerraduras es posible hacer varios intentos. La dificultad de las tiradas de allanamiento puede variar entre 5 (cerraduras normales) hasta 9 (Fort Knox), dependiendo de la complejidad de los sistemas de seguridad (el Narrador decide). Para que el personaje tenga alguna posibilidad de lograr ciertos objetivos, podría ser necesario poseer un nivel mínimo en la Habilidad Latrocinio (por ejemplo, Latrocinio 1 podría bastar para forzar una cerradura simple, pero no para abrir una caja fuerte). Hay que tener en cuenta que para la mayor parte de los allanamientos son necesarias ganzúas o algún otro tipo de herramientas adecuadas. Con un fracaso, el torpe intento de asalto del personaje acaba muy mal.

Disponer medidas de seguridad es una acción normal, pero obtener varios éxitos incrementa la calidad del sistema (básicamente aumentando la dificultad de superarlo).

En este punto, hay que señalar que la Habilidad Latrocinio se aplica a la hora de evitar los aspectos físicos y mecánicos de un sistema de seguridad. Para manipular la tecnología que hay detrás de los propios sistemas es necesario el Conocimiento Tecnología. Un ejemplo de allanamiento es entrar o salir de un sitio, no cambiar el cableado de una alarma ni alterar las imágenes de una cámara de vigilancia.

• **Capacidad de carga [Fuerza]:** Un personaje puede cargar sin penalización 10 kilos o 25 libras por punto de Fuerza. Si ese límite se excede, se aplica un +1 a la dificultad de todas las acciones físicas debido al peso de más. Además, cada 10 kilos o 25 libras sobre el límite hacen que se divida por dos la capacidad básica de movimiento del personaje (ver "movimiento" en la pág. 258). Si un personaje sostiene el doble de lo que su Fuerza indica, no puede moverse. Este sistema es una aproximación que pretende reflejar la carga de bultos y peso, así que no hace falta que el Narrador pida un inventario cada vez que el personaje levante un lápiz.

• **Cazar [Varios]:** La Caza es parte de la naturaleza de los vampiros. Por cada hora que pase buscando una presa humana, el jugador puede hacer una tirada contra una dificultad que varía según la zona en la que Caza. La combinación de Atributo y Habilidad a utilizar depende de la técnica usada. Por ejemplo, una cita romántica en un club nocturno que acaba con uno de los amantes saciando su sed se representa con Apariencia + Subterfugio; una angustiosa persecución en un parque urbano con Resistencia + Atletismo, y jugar al gato y al ratón en las calles con fatal resultado con Astucia + Callejeo.

Zona	Dificultad
Barrios marginales/el Coto	4
Rentas bajas/zona bohemia	5
Almacenes y zona industrial	6
Centro ciudad	6
Barrios residenciales	7
Zonas muy patrulladas	8

El éxito en la tirada indica que el vampiro ha encontrado y subyugado una presa como corresponde según sus métodos y la zona. Ahora puede tomar de la víctima tantos puntos de Sangre como quiera (o, si el Narrador lo prefiere, puede tirar un único dado para determinar la cantidad). Un fallo indica que la hora pasa infructuosamente, mientras que con un fracaso se produce algún tipo de complicación (el personaje mata al recipiente accidentalmente, se contagia de alguna enfermedad, entra en el dominio de un vampiro rival, o es asaltado por una banda callejera). En este último caso, el Narrador debería disponer la escena rápidamente y dejar que el personaje se las apañe para resolver la situación. Tanto los Narradores como los jugadores deberían ser creativos a la hora de plantear y describir la Caza para hacerla dramática e interesante. Al fin y al cabo, encontrar la presa no tiene por qué ser la parte difícil de la alimentación, sino más bien mantener la propia Humanidad y preservar la Mascarada cuando la Bestia tiene Hambre.

Si el personaje atrapa a una presa pero en ese momento tiene en su organismo menos de [7 – Autocontrol o Instinto] puntos de Sangre, se considera que está hambriento y se necesita una tirada de Autocontrol (ver pág. 290) para ver si el personaje cae en Frenesí, o de Instinto para ver si es capaz de dirigirlo mientras se alimenta. Si se falla esta tirada, el personaje continúa atiborrándose hasta que se ha saciado (su reserva está llena), la víctima muere por la pérdida de sangre o de alguna manera consigue recuperar el control sobre sí mismo.

Los Trasfondos Fama y Dominio reducen la dificultad de las tiradas de Caza en uno por punto (hasta un mínimo de tres), mientras que Rebaño suma un dado por punto (mientras sea razonable que el propio rebaño esté en esa zona). Sin embargo, los Narradores pueden incrementar la dificultad para vampiros especialmente inhumanos (Nosferatu, algunos Gangrel, vampiros con una puntuación en Humanidad de cuatro o menos, o que sigan Sendas de Iluminación), dado que a esos monstruos les resulta difícil camuflarse entre la multitud.

Para más información sobre las escenas de Caza ver la pág. 365.

• **Conducir [Destreza o Astucia + Conducir]:** En circunstancias normales, no se necesita tirada alguna para dirigir un vehículo, suponiendo siempre que el personaje tiene al menos un punto en la Habilidad Conducir. Una vez dicho esto, el mal tiempo, la velocidad del vehículo, los obstáculos o las maniobras complejas pueden ser un desafío incluso para el conductor más competente. El Narrador debe decidir las dificultades concretas que representan esas circunstancias, pero deberían aumentar de forma pareja a la peligrosidad de estas últimas.

Por ejemplo, viajar con lluvia intensa supone un +1 a la dificultad, mientras que ir a toda velocidad al tiempo que se intenta perder a los perseguidores hace que la dificultad se incremente hasta +3. De la misma forma, conducir cuando hay mucho tráfico supone un +1, pero hacerlo vertiginosamente evitando a los perseguidores aumenta la dificultad hasta en +3. Fallar una tirada indica problemas; se necesita otra tirada para no chocar o perder el control. Los personajes que llevan un vehículo sin tener puntos en la Habilidad Conducir, tienen que tirar para casi cualquier cambio de trayectoria o maniobra. Con un fracaso, el vehículo podría dar vueltas sin control o algo peor.

Vehículo	Velocidad Segura [km/h (mph)]	Velocidad Máxima [km/h (mph)]	Maniobra
Camión rígido pequeño	95 (60)	145 (90)	3
Tanque (moderno)	95 (60)	160 (100)	4
Tanque (Segunda Guerra Mundial)	50 (30)	65 (40)	3
Autobús	95 (60)	160 (100)	3
Camión articulado	110 (70)	175 (110)	4
Turismo	110 (70)	195 (120)	5
Furgoneta	110 (70)	195 (120)	6
Compacto	110 (70)	210 (130)	6
Compacto deportivo	160 (100)	225 (140)	7
Cupé	175 (110)	240 (150)	8
Deportivo	175 (110)	255 (160)	8
Superdeportivo	210 (130)	305+ (190+)	9
Sedán de Lujo	135 (85)	250 (155)	7
Sedán deportivo	135 (85)	265 (165)	8
Familiar	120 (75)	200 (125)	6
Todoterreno	110 (70)	185 (115)	6
Fórmula Uno	225 (140)	385 (240)	10

Dado que los diferentes automóviles se manejan de forma distinta (algunos están diseñados para la velocidad y la maniobrabilidad mientras que otros lo están para resultar seguros), la tabla anterior indica la dificultad de cualquier maniobra. Normalmente, por cada 10 millas o 15 kilómetros por hora por encima de la velocidad segura la dificultad de las acciones se incrementa en uno. Las maniobras excesivamente arriesgadas o el mal estado de la carretera también deben acarrear un aumento de la dificultad. El número *máximo* de dados que puede haber en la reserva de un conductor es igual a la puntuación de maniobra del vehículo. Dicho llanamente, hasta para el mejor conductor es más problemático manejar un camión basculante que un Ferrari.

• **Escalada: [Destreza + Atletismo]:** Cuando el personaje trepa por una superficie inclinada (una ladera rocosa, el lateral de un edificio), se tira Destreza + Atletismo. Por lo general, escalar es una maniobra extendida. En una ascensión media con algunos asideros disponibles y complicaciones mínimas, el personaje avanza tres metros (diez pies) por éxito. El Narrador debe ajustar esa cantidad basándose en la dificultad de la escalada (muy fácil, cinco metros o 15 pies por éxito; muy difícil, dos metros o cinco pies por éxito). La velocidad de desplazamiento puede variar según la cantidad de asideros presentes, la uniformidad de la superficie y los factores ambientales. Una ascensión corta y difícil puede tener la misma dificultad que una larga y fácil. La acción extendida dura hasta que se acumulan los éxitos necesarios para alcanzar la altura deseada. Obtener un fracaso en una tirada de trepar puede ser muy malo: el personaje podría simplemente resbalar o encontrarse con que no puede continuar, pero también podría caerse.

Si un personaje activa el Poder de Protean Garras Salvajes, se hace unos espolones de hueso con el Poder de Vicisitud Moldear Hueso o usa algún Poder similar para ayudarse, todas las dificultades de trepar se reducen en dos.

• **Lanzar [Destreza + Atletismo]:** Los objetos que tengan una masa de hasta dos libras o un kilogramo (cócteles Molotov, cuchillos, botellas de cerveza) pueden ser lanzados a una distancia de cinco veces la Fuerza en metros o yardas. Por cada kilo o cada dos libras adicionales, se reduce esa distancia en cinco metros o yardas. Mientras la masa del objeto no reduzca la distancia a cero, el personaje puede agarrar el objeto y arrojarlo. Si se puede levantar un objeto pero su masa reduce la distancia a cero, entonces éste puede, como mucho, volcarse a un lado, a un metro o una yarda de distancia aproximadamente. Obviamente, si algo no se puede levantar, tampoco es posible lanzarlo (ver "levantar o romper", pág. 261).

El Narrador puede disminuir el alcance para objetos poco manejables o aumentarlo para los que son muy aerodinámicos. Para arrojar alguna cosa con un mínimo de precisión, hay que tener éxito en una tirada de Destreza + Atletismo contra dificultad 6 (hasta la mitad del alcance máximo) o 7 (entre la mitad del alcance y el alcance máximo). A discreción del Narrador, la dificultad puede variar dependiendo del viento y otras variables. Con un fracaso, al personaje podría caérsele el objeto o alcanzar a un compañero, o podría lanzar algo que no debería ser lanzado…

• **Levantar o romper [Fuerza]:** La tabla siguiente indica la Fuerza mínima requerida para alzar varios pesos o romper objetos sin necesidad de tirada. Los personajes que no tengan tanta Fuerza pueden hacer una tirada cuando se trata de pesos mayores de los marcados. La tirada no es de Fuerza, sino de Fuerza de Voluntad, y se hace a dificultad 9. Cada éxito permite al personaje avanzar un nivel en la tabla.

Los personajes pueden cooperar para levantar un objeto. Se trata de un "trabajo en equipo" en el que cada jugador individual tira por separado y se combinan los éxitos resultantes.

Los levantamientos son cuestiones de todo o nada. Si se produce un fallo, no sucede nada. A discreción del Narrador, a estos efectos se puede aumentar la Fuerza efectiva del personaje si lo que se desea es arrastrar algo poca distancia y no levantarlo. Con un fracaso, el personaje podría sufrir una contractura muscular o el objeto podría caerle en el pie.

• **Nadar [Resistencia + Atletismo]:** Suponiendo que el personaje sepa nadar (para lo que se requiere un punto en Atletismo), para cubrir largas distancias o hacerlo durante mucho tiempo hay que pasar una tirada cuya dificultad se ajusta según las condiciones del agua. Al fin y al cabo, aunque los vampiros no pueden ahogarse, son cadáveres y no flotan en absoluto. Se debe hacer la primera tirada después de una hora de actividad ininterrumpida, y basta un éxito. Si falla, el personaje pierde el control, quizá empujado fuera de su ruta por una corriente. Si obtiene un fracaso, comienza a hundirse o puede que lo golpee un bote a motor descuidado.

Los vampiros a los que el día sorprende en aguas poco profundas reciben daño por luz solar (un vampiro sumergido se trata como si tuviera una protección equivalente a un cielo cubierto de nubes).

• **Perseguir [Destreza + Atletismo o Conducir]:** Los vampiros a menudo tienen que perseguir a sus aterrorizadas presas, y a veces son ellos mismos quienes deben huir. Normalmente, una persecución se puede resolver automáticamente usando las fórmulas para el cálculo del movimiento (ver pág. 258); si una parte es claramente más rápida que la otra, probablemente atrapará o evadirá a la más lenta. Sin embargo, se pueden dar situaciones dramáticas cuando dos personajes son igual o casi igual de rápidos, o si un personaje es más lento pero puede perder al más rápido antes de que éste lo alcance. En esos casos, usa el sistema que sigue.

Las persecuciones normales son acciones extendidas. El objetivo comienza con una cantidad de éxitos que

Fuerza	Maniobra	Levantamiento [kg (lb)]
1	Estrujar una lata de cerveza	20 (40)
2	Romper una silla de madera	45 (100)
3	Echar abajo una puerta de madera	115 (250)
4	Romper una plancha de madera	180 (400)
5	Reventar una puerta antiincendios de metal	295 (650)
6	Lanzar una motocicleta	360 (800)
7	Volcar un coche pequeño	410 (900)
8	Romper una tubería	455 (1000)
9	Perforar una pared de cemento	545 (1200)
10	Rasgar un contenedor de acero	680 (1500)
11	Atravesar una plancha de metal de 2,5 cm o 1 pulgada	910 (2000)
12	Romper una farola	1360 (3000)
13	Lanzar un monovolumen	1815 (4000)
14	Lanzar un furgón	2265 (5000)
15	Lanzar un camión	2720 (6000)

depende de la distancia hasta el perseguidor. Se calcula así: a pie, uno por cada metro o yarda de ventaja sobre los perseguidores; en vehículos, uno por cada 10 metros o yardas. En los casos en los que estén implicados tanto vampiros como humanos hay que recordar que estos últimos se cansan, pero los no-muertos no.

El objetivo y los perseguidores tienen que hacer la tirada pertinente (dependiendo del tipo de persecución) cada turno, sumando los nuevos éxitos a los obtenidos en las tiradas anteriores. Cuando el perseguidor acumula más éxitos que el objetivo, lo alcanza y puede actuar para impedir que continúe la huida. Conforme el objetivo acumula éxitos, se va distanciando de sus perseguidores y puede usar esa ventaja para despistarlos. Cada éxito que la presa obtiene por encima del total del perseguidor aumenta en uno la dificultad de las tiradas que este último tiene que hacer para no perderle la pista. El Narrador puede exigir en cualquier momento (aunque no más de una vez por turno) que quien persigue haga una tirada de Percepción. Si no pasa la tirada, se considera que ha perdido a su objetivo (en una multitud, en un callejón…).

• **Saltar [Fuerza, o Fuerza + Atletismo durante una carrera]:** Normalmente las tiradas de saltar se hacen contra dificultad 3. Cada éxito en un salto impulsa al personaje 50 cm o dos pies verticalmente, o un metro o tres pies horizontalmente. Para saltar con éxito, el personaje tiene que cubrir más distancia que la que hay entre él y su objetivo. Con un fallo no se alcanza la distancia requerida, pero el personaje puede hacer una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6) para agarrarse a un saliente o alguna otra cosa mientras cae. Con un fracaso, cae al precipicio, se estrella contra la pared o se despeña hacia la muerte.

Si el jugador hace una tirada de Percepción + Atletismo (dificultad 6, se necesitan tres éxitos), puede calcular con exactitud cuántos éxitos necesita para salvar la distancia.

• **Seguimiento [Destreza + Sigilo o Conducir]:** Para seguir a alguien, un personaje tiene que mantener la distancia con él sin necesariamente alcanzarlo y sin que el objetivo se dé cuenta. A discreción del Narrador, o si sospecha que lo pueden estar siguiendo, el jugador del objetivo puede tirar Percepción + Alerta cada vez que tenga la oportunidad de mirar tras de sí (el Narrador decide cuándo aparecen esas oportunidades). El que lo sigue se opone con una tirada de Destreza + Sigilo (o Destreza + Conducir, si quien lo sigue usa un automóvil). Normalmente la dificultad de ambas tiradas es 6, pero puede ser modificada en ciertas condiciones (grandes aglomeraciones, calles vacías, etc). El personaje debe obtener al menos un éxito más que quien lo observa para localizarlo; si lo consigue, puede actuar en consecuencia.

Los perseguidores que han entrenado juntos pueden combinar sus tiradas separadas en una cantidad de éxitos conjunta.

• **Sigilo [Destreza + Sigilo]:** Cuando un personaje se mueve a hurtadillas, usa su Destreza + Sigilo en una tirada enfrentada contra la Percepción + Alerta de cualquiera que pueda detectarlo al pasar. Habitualmente la dificultad de ambas tiradas es 6. Si los observadores no obtienen más éxitos que el personaje, éste pasa sin ser detectado. El ruido, el equipo suelto, la falta de cobertura o los grandes grupos de observadores, pueden hacer que aumente la dificultad de la tirada de Sigilo. Los aparatos de seguridad, detectores o los puntos de observación privilegiados, pueden sumar dados a las tiradas de Percepción + Alerta. Con un fracaso, el personaje tropieza con una de las personas que quería evitar, se sale de la cobertura accidentalmente o lleva a cabo algún acto que lo delata.

Ten en cuenta que los vampiros que tengan la Disciplina Ofuscación (ver pág. 190) pueden no tener que realizar ninguna tirada en absoluto.

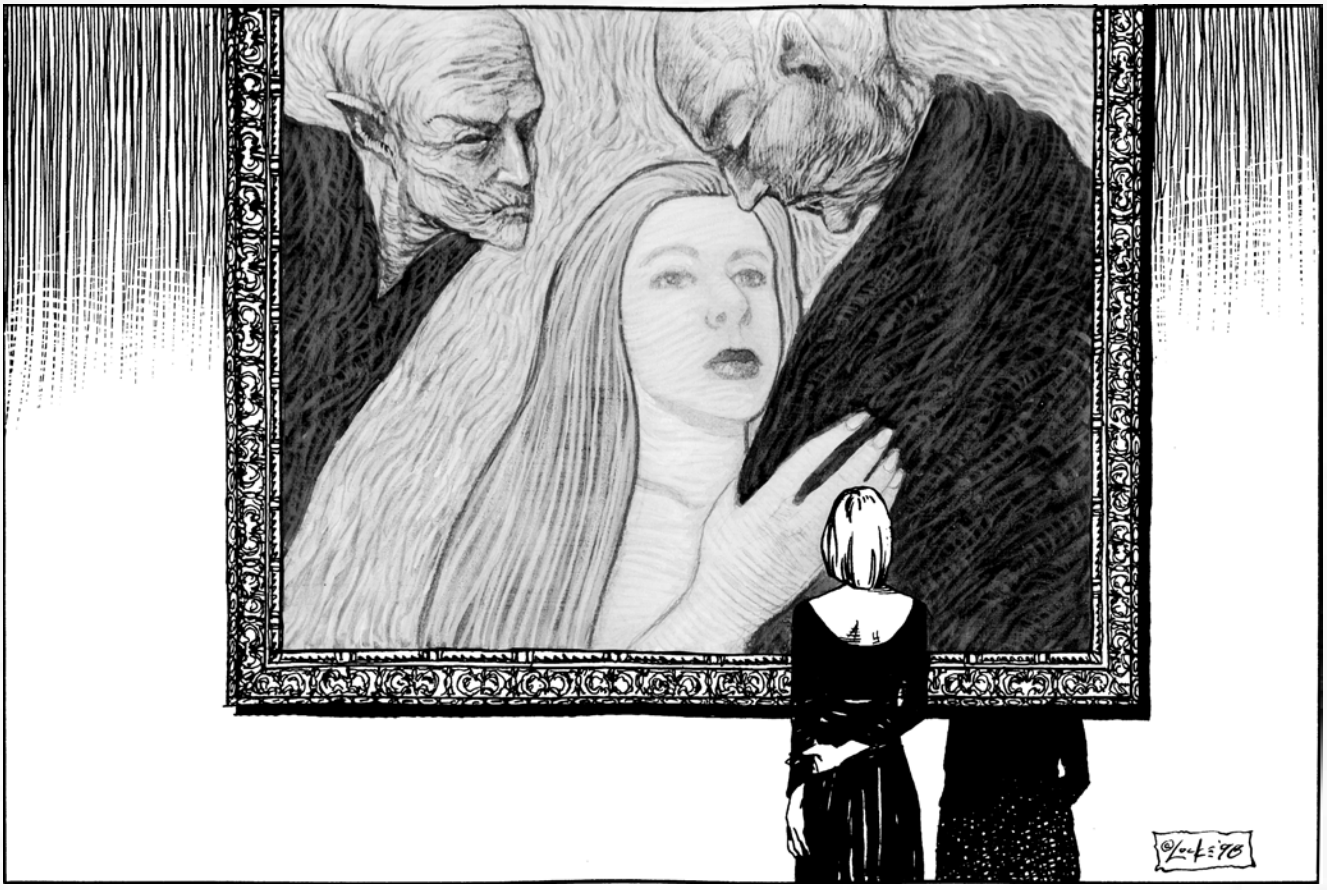
Tareas mentales

Estos sistemas incluyen las acciones que implican los tres Atributos Mentales (Percepción, Inteligencia y Astucia), así como aquéllas para las que se usan las Virtudes, la Humanidad, las Sendas o la Fuerza de Voluntad. Las tiradas Mentales pueden aportar información sobre asuntos que el personaje conoce, pero el jugador no. Aun así, la resolución de los problemas debería depender de la creatividad, no de las tiradas de dados.

• **Creación artística [variable]:** Algunos vampiros fueron artistas, músicos, escritores o realizaban otro tipo de actividades creativas. Otros se pasan siglos tratando de recuperar la chispa de pasión que la no-muerte les ha arrancado. Sin duda, la sociedad de los Condenados se ha deleitado con muchas obras de arte asombrosas (y horrorosas) nunca vistas por ojos humanos.

A la hora de realizar una obra artística, hay una serie de posibles tiradas dependiendo de lo que el personaje quiera crear. Una tirada habitual es Percepción (para encontrar un tema que valga la pena) + Expresión o Artesanía (para fijar el sentimiento en un medio artístico). En todos los casos, el jugador tiene que decidir los parámetros generales de lo que quiere que el personaje cree: un *haiku* sobre rosas, un retrato del Príncipe, un epigrama para el sermón del Arzobispo, etc.

La dificultad es variable, dependiendo de la naturaleza de la obra (es más fácil escribir una quintilla que un soneto petrarquiano). El número de éxitos dicta la calidad de la creación: con un éxito se trata de un trabajo me-



diocre, falto de inspiración, pero no malo, mientras que con cinco éxitos el personaje obtiene una obra maestra artística o literaria. Para algunas obras (novelas, grandes esculturas, enormes murales) podrían ser necesarias tiradas extendidas. Con un fracaso, el personaje crea lo que él sabe que es la mayor obra de arte conocida por la Estirpe o la Grey (mientras que cualquier otra persona se da cuenta enseguida de que es una porquería), o quizá avergüenza a su mecenas, se olvida de incluir a una figura clave o se va tanto por las ramas que descuida la idea original y no puede cumplir su propósito.

A discreción del Narrador, la creación de una obra maestra especialmente inspirada puede permitir a un vampiro aumentar su puntuación de Humanidad o de algunas Sendas mediante puntos de Experiencia. De la misma manera, una epifanía creativa puede servir para luchar contra un Trastorno (ver pág. 295) y curarlo.

• **Despertar [Percepción, Humanidad o Senda]:** Los vampiros son criaturas nocturnas y les resulta difícil despertar durante el día. Si un vampiro es molestado en su refugio mientras el Sol está en el cielo, éste puede tirar Percepción (+ Auspex, si tiene) para notarlo. Inmediatamente después de despertarse debe hacer una tirada de Humanidad o Senda (dificultad 8). Por cada éxito puede actuar un turno. Cinco éxitos le permiten permanecer despierto durante toda la escena. Un fallo indica que vuelve a dormirse, pero si las circunstancias lo permiten puede volver a hacer la tirada de Percepción para despertar. Con un fracaso cae en un sueño profundo y no podrá levantarse hasta el anochecer.

Mientras esté activo durante el día, el vampiro no puede tener más dados en ninguna reserva que puntos posea en Humanidad o en su Senda.

• **Documentación [Inteligencia + Academicismo, Ocultismo o Ciencias]:** Se lleva a cabo documentación cuando se examinan archivos digitales en busca de sucesos históricos, de oscuras referencias en documentos antiguos o al tratar de averiguar el verdadero nombre de un Matusalén. En cualquier caso, el número de éxitos determina la cantidad de información obtenida; un éxito proporciona la información más elemental, mientras que éxitos adicionales aportan más detalles. El Narrador puede asignar una dificultad más alta para los datos especialmente recónditos. Con un fracaso el personaje podría no encontrar nada en absoluto o podría descubrir información totalmente errónea.

• **Investigación [Percepción + Investigación]:** Todas las búsquedas de indicios, pruebas o mercancías de contrabando ocultas se resuelven con Investigación. El Narrador puede subir la dificultad de las pesquisas reali-

zadas en torno a pistas confusas u objetos camuflados a conciencia. Con un éxito se obtiene información básica, mientras que con varios se obtiene información detallada e incluso podría permitir deducciones basadas en evidencias físicas. Con un fracaso podrían pasarse por alto indicios evidentes o incluso destruirlos accidentalmente.

• **Rastrear [Percepción + Supervivencia]:** Al contrario que en un seguimiento, al rastrear se siguen indicios físicos para dar con un objetivo, como huellas, ramitas rotas, rastros de sangre y otras pistas. Seguir un rastro es una acción normal; los éxitos adicionales proporcionan información más detallada (la velocidad del sujeto, su peso estimado, la cantidad de gente a la que se está siguiendo). Si pasa una tirada de Astucia + Supervivencia, la presa puede ocultar sus pisadas. Cada éxito suma uno a la dificultad de rastrearla. También hacen que aumente la dificultad un tiempo atmosférico inconveniente, un entorno poco adecuado para rastrear (calles, el Elíseo) y la falta de tiempo. Con un fracaso el personaje no sólo pierde el rastro, sino que destruye los signos del paso de la presa.

• **Reparaciones [Destreza o Percepción + Artesanía]:** Dependiendo de la Especialidad concreta, la Habilidad Artesanía permite reparar cualquier cosa, desde cerámica a motores (aunque no computadoras). Antes de reparar un dispositivo estropeado, el personaje tiene que identificar cuál es el problema (lo que se puede lograr mediante una tirada normal de investigación; ver más arriba). Después, si la reparación es necesaria, el Narrador determina la dificultad de la tirada. Ésta depende de la severidad de la avería, de si se dispone de las herramientas o los recambios necesarios, y de si hay alguna condición adversa. Una tirada de documentación muy fructífera puede compensar esos factores. Un simple cambio de neumático tiene una dificultad de 4, mientras que montar un motor podría tener una dificultad de 9. Las reparaciones sencillas tardan al menos unos turnos. Las más complejas son acciones extendidas que duran 10 minutos por cada éxito requerido. Con un fracaso, el personaje podría limitarse a perder el tiempo y una pieza de recambio o empeorar el problema.

• **Usar computadoras [Inteligencia o Astucia + Informática]:** La mayor parte de las transacciones de negocios y políticas implican el uso de computadoras, lo que puede proporcionar a los Neonatos una sorprendente ventaja en la Jyhad. En una época en la que casi cualquiera lleva algún tipo de computadora consigo, tienen ventaja quienes son capaces de encontrar información según surge la necesidad, y son capaces de transmitirla con igual rapidez. Aunque los arrogantes Antiguos desdeñen a los Retoños que se inclinan sobre sus *smartphones* en vez de intercambiar comentarios agudos en el Elíseo, si esos Retoños están usando las redes sociales para coordinar una emboscada en la que debe caer uno de esos odiados Antiguos, resulta obvio que un mínimo de desenvoltura a la hora de usar computadoras puede equilibrar las probabilidades de victoria que anteriormente eran tan favorables a los Antiguos.

En general las tiradas de Informática se usan al recopilar, visualizar o transmitir información. Provocar efectos físicos (como desconectar un sistema de seguridad de forma remota o activar un ascensor de acceso restringido) normalmente está dentro del ámbito del Conocimiento Tecnología. Por supuesto, un mismo resultado final a veces puede obtenerse mediante múltiples métodos.

El uso de computadoras se divide habitualmente en dos tipos de comportamiento.

El primero es un uso benigno o personal. La Habilidad Informática puede estar implicada en tareas como la investigación, la creación de *software*, la creación de una página web o participar en redes sociales cuando el componente principal de la acción es el uso de una computadora. Por ejemplo, para obtener información de una búsqueda sobre un tema determinado mediante un motor de búsqueda, podría ser necesaria una tirada de Inteligencia + Informática que con un fracaso sólo aportaría datos engañosos. La mayor parte de las veces no serán necesarias tiradas a menos que se realice en extrañas circunstancias o con aparatos con los que el usuario no está familiarizado. Además, qué se considera una computadora puede variar extremamente, desde un portátil en un café a un *smartphone*, pasando por los tradicionales aparatos de sobremesa.

La vida en el mundo moderno implica inherentemente un cierto uso de computadoras, de modo que el Narrador debe plantearse si es necesario que el jugador tire para consultar su correo a menos que las consecuencias de un fallo tengan interés dramático. Es necesario apuntar que en algunos casos el Conocimiento Informática puede no ser la Habilidad relevante aunque el personaje esté usando una computadora. Por ejemplo, si un jugador está tratando de ingresar en una comunidad *online* de cazadores de vampiros, probablemente estará usando Astucia + Subterfugio o Carisma + Expresión aunque esté sentado delante del teclado.

El segundo tipo de comportamiento es el que es generalmente conocido como *hackear*. En términos de juego, se trata de burlar la seguridad de una computadora para obtener la información que alguien ha protegido a fin de mantenerla bajo control. De forma más amplia se puede describir como hacer que un dispositivo o un programa se vuelva contra su propósito original, o llevarlo más allá de éste. A menudo el resultado de este último tipo de

hackeo es también la obtención de información, pero en algunos casos el *hacker* busca un efecto concreto. Puede hacer que un mensaje aparezca en una pantalla que normalmente no podría recibirlo, o crear una hipoteca sobre el refugio del Primogénito Ventrue y señalar que debe ser ejecutada. Para hacerlo más sencillo, esas situaciones se deben resolver de la misma forma que el *hackeo* realizado en la búsqueda de información.

El aspirante a *hacker* tira Inteligencia o Astucia + Informática contra una dificultad variable (6 para sistemas normales, hasta 9 para situaciones complicadas, como servidores de grandes empresas, las antiguas computadoras centrales del gobierno, y similares). Los éxitos indican la cantidad de dados que pueden usarse para interactuar con el sistema una vez se ha ingresado en él.

Bloquear activamente a otro *hacker* es una acción extendida: gana el contrincante con el mayor número de éxitos. Con un fracaso, el personaje podría llamar la atención de la seguridad sobre su presencia o incluso revelar la propia identidad al sistema al que está intentando acceder.

Recuerda también que estas acciones casi siempre serán extendidas. Los Narradores deberían establecer en un número alto la cantidad de éxitos necesarios para las acciones extendidas de *hackeo*, ya que es muy tentador para los jugadores pensar que esta Habilidad es "hago lo que quiero, porque, ya sabes, Informática". Debería necesitarse mucho más que un solo éxito para desalojar a alguien de su refugio o borrar su registro de nacimiento.

Tareas sociales

Estos sistemas tratan las acciones en las que están implicados los tres Atributos Sociales (Carisma, Manipulación y Apariencia). Para bien o para mal, la interpretación a menudo reemplaza las tiradas de Habilidades Sociales. Los Narradores pueden prescindir de los sistemas Sociales cuando un jugador realiza una interpretación excelente o atroz.

• **Actuación [Carisma + Interpretación]:** Los vampiros son criaturas vanidosas, y algunos de ellos son actores, poetas, músicos o algún otro tipo de artista. Cuando un personaje actúa en vivo ante un público, se hace una tirada de Carisma + Interpretación (dificultad 7). Como en la oratoria, el estado de ánimo del público puede hacer que la dificultad aumente, como también puede hacerlo la complejidad de la interpretación. Un éxito indica que la ejecución es agradable, si bien falta de inspiración, mientras que con éxitos adicionales se convierte en un evento memorable incluso para el público más hosco. Con un fracaso el personaje se olvida líneas, toca el acorde equivocado o la pifia de alguna otra manera.

• **Alternar [Carisma + Empatía]:** Se trata de influir a otros (especialmente recipientes potenciales) para que se relajen y se diviertan. También se podría incluir hacer pasar un buen rato a un posible aliado, hacer que un informante suelte la lengua o ganarse a unos juerguistas que ayuden al personaje cuando surja una pelea. La dificultad habitual es 6 (se puede persuadir a casi todo el mundo de que se relaje independientemente de su intelecto o voluntad), aunque podría ser mayor en el caso de grupos grandes (o ariscos). Hay ciertas Naturalezas (como Hedonista u Hosco) que también pueden afectar a la dificultad. Con un fracaso el personaje parece un patán repulsivo, o la gente empieza a preguntarse por qué aún no ha tocado la comida y la bebida.

• **Charlatanería [Manipulación + Subterfugio]:** ¿No queda tiempo para sutilezas? Una verborrea incesante puede crear la necesaria confusión. Es posible abrumar al objetivo con una rápida sucesión de medias verdades casi creíbles. Con algo de suerte, el individuo creerá cualquier cosa que oiga aunque sólo sea por apartarse del parloteo, o lo encontrará tan molesto que ignorará completamente al personaje. Se trata de acciones enfrentadas, la Manipulación + Subterfugio del personaje contra la Fuerza de Voluntad del objetivo. La dificultad de ambas tiradas es 6, y gana quien obtenga más éxitos. Si se da un empate, se necesita más parloteo. Con un fracaso el personaje se pasa, haciendo que el otro se enfade mientras él sigue divagando sin que surta efecto.

• **Credibilidad [Manipulación o Percepción + Subterfugio]:** El Talento Subterfugio se usa con Manipulación a la hora de perpetrar un timo o con Percepción cuando se quiere detectar uno (el timo puede variar desde hacerse pasar por las autoridades hasta usar documentos falsos). Todas las partes implicadas hacen una tirada (normalmente a dificultad 7), sea para decir una mentira o para detectarla. Para darse cuenta del engaño, las víctimas del mismo han de obtener un resultado más alto que el de los timadores. Las credenciales falsas u otra utilería convincente pueden aumentar la dificultad de descubrir el fraude, mientras que el trabajo en equipo puede ayudar a revelarlo. Para sacar adelante un timo ambicioso pueden ser necesarias tiradas de *hackeo* o allanamiento. Con un fracaso el plan le revienta en la cara al personaje.

• **Interrogatorio [Manipulación + Empatía o Intimidación]:** Cualquiera puede hacer una pregunta. En un interrogatorio haces preguntas teniendo ventaja. Interrogar a alguien pacíficamente (Manipulación + Empatía) significa hacer preguntas clave diseñadas para revelar hechos específicos. Este método se resuelve mediante una tirada enfrentada entre la Manipulación + Empatía del personaje y la Fuerza de Voluntad del objetivo. Normalmente ambas acciones tienen una dificultad de 6. Las

tiradas se hacen en momentos clave de la interacción, quizá cada pocos minutos o al final de la sesión de interrogatorio.

El interrogatorio violento (Manipulación + Intimidación) implica torturar a la víctima física o psicológicamente hasta que revele lo que sepa. Se trata de una acción enfrentada entre la Manipulación + Intimidación del personaje y la Resistencia + 3 o la Fuerza de Voluntad del objetivo, lo que sea más alto. Las tiradas se hacen cada minuto o cada turno, dependiendo del método utilizado. El personaje pierde un nivel de Salud por cada turno de tortura física o un punto de Fuerza de Voluntad temporal por turno de abuso psicológico. La combinación de ambas vías tiene efectos devastadores. Un fracaso puede destruir el cuerpo o la mente del sujeto.

Dos o más interrogadores pueden trabajar juntos, combinando sus éxitos; esto funciona incluso si uno de ellos usa Empatía y el otro Intimidación (la estratagema clásica de "poli bueno y poli malo").

Sea cual sea el método usado, si el personaje obtiene más éxitos en la tirada enfrentada, por cada éxito de más el interrogado revela información adicional. Si la cantidad de éxitos netos es mayor que la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima, ésta se rinde por completo y dice todo lo que sabe. La cantidad de información revelada, así como su importancia, queda a discreción del Narrador (a menudo los detalles se distorsionan para reflejar lo que sabe el sujeto o lo que cree que quiere oír el interrogador).

• **Intimidación [Fuerza o Manipulación + Intimidación]:** Intimidación tiene dos efectos. El pasivo no implica tiradas; simplemente hace que el personaje disponga de un montón de espacio, ya sea en un autobús o en un bar. Cuanto más alta sea su puntuación, mayor será el círculo que los demás harán en torno a él.

La aplicación activa de Intimidación funciona mediante la sutileza o la amenaza directa. La versión sutil se basa en la *sensación* de amenaza (perder el trabajo, ser arrestado, dolor y agonía en algún momento posterior de su vida). Es una tirada enfrentada entre la Manipulación + Intimidación del personaje y la Fuerza de Voluntad del objetivo (la dificultad de ambas tiradas es 6); si éste último no obtiene más éxitos, quedará acobardado.

La forma obvia de intimidación implica una amenaza física directa. En ese caso se tira Fuerza + Intimidación en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del objetivo o su Manipulación + Intimidación (lo que sea más alto), de nuevo con dificultad 6 para ambos. Con un fracaso el personaje se pone en ridículo y no impresiona a nadie durante el resto de la escena.

• **Oratoria [Carisma + Liderazgo]:** Desde la arenga de un general al cuidado lenguaje ambiguo de un político, la capacidad de hacer vibrar a las masas crea y destruye imperios. Cuando el personaje habla ante un público, ya se trate de una reunión de trabajo o de un discurso dirigido a una multitud, hace una tirada de Carisma + Liderazgo. Normalmente la dificultad es 6; el Narrador puede aumentarla en el caso de que la cantidad de público sea enorme, o los espectadores sean desagradables, desapasionados, o abiertamente hostiles. Oratoria es un asunto de todo o nada; el personaje tiene éxito o falla. Con un fracaso puede hacer que su reputación se resienta, o hasta llegar a sufrir un ataque por parte del público.

Si el personaje tiene tiempo de preparar un discurso con antelación, el Narrador puede tirar su Inteligencia + Expresión (dificultad 7). Si el resultado es uno o más éxitos, la dificultad de la tirada subsiguiente de Carisma + Liderazgo se reduce en uno. Con un fallo no hay efecto, mientras que con un fracaso la dificultad de la tirada aumenta (el personaje incluye una metedura de pata en el discurso).

• **Seducción [Variable]:** Los vampiros son maestros de la seducción, ya que su propio sustento a menudo depende de atraer a su presa potencial a una relación íntima. La situación en concreto y el estilo de la seducción determinan qué Habilidad se usa.

El de la seducción es un proceso complicado que implica diversas tiradas y Habilidades:

• Primera tirada (aproximación o comentarios iniciales): El jugador tira Apariencia + Subterfugio contra una dificultad igual a la Astucia del objetivo + 3. Cada éxito por encima del primero añade un dado a la reserva de la segunda tirada. Con un fallo el objetivo expresa su desinterés; con un fracaso se molesta o se enfada.

• Segunda tirada (charla ingeniosa): El jugador tira Astucia + Subterfugio contra una dificultad igual a la Inteligencia del objetivo + 3. De nuevo, cada éxito por encima del primero añade un dado a la reserva de la última tirada. Con un fallo el objetivo interrumpe el contacto, pero puede mostrarse receptivo en un momento posterior (al fin y al cabo la primera impresión fue positiva).

• Tercera tirada (conversación sugestiva o íntima): El jugador tira Carisma + Empatía contra una dificultad igual a la Percepción del objetivo + 3. Si tiene éxito, el individuo queda prendado del personaje y accede a acompañarlo a un lugar privado. La mejor manera de encarar lo que sigue es hacer que los jugadores lo interpreten.

Con un fracaso el vampiro probablemente acabe empapado con alguna bebida.

Gastar Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es uno de los Rasgos más importantes de **Vampiro**, y uno de los que se usa con más frecuencia. Dado que hay tantas maneras de gastar, recuperar y usar la Fuerza de Voluntad, ésta fluctúa más que cualquier otro Rasgo del juego salvo la reserva de Sangre. Es muy versátil, de modo que es mejor asegurarse de saber cómo se usa.

• Un jugador puede gastar uno de los puntos de Fuerza de Voluntad de su personaje para obtener un éxito automático en una única acción. En un turno sólo puede emplearse de esta manera un único punto, pero el éxito queda asegurado y no puede ser cancelado ni siquiera con fracasos. Mediante este uso de la Fuerza de Voluntad es posible tener éxito en una acción determinada simplemente concentrándose. En las tiradas extendidas estos éxitos adicionales pueden representar la diferencia entre el logro y el fallo.

Nota: Has de declarar que vas a gastar un punto de Fuerza de Voluntad *antes* de hacer la tirada correspondiente a la acción del personaje; no se puede cancelar un fracaso de forma retroactiva invirtiendo el punto en el último momento. Además, el Narrador puede declarar que no se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para una acción en concreto (como atacar en combate).

• Algunas veces, el Narrador puede establecer que el personaje automáticamente actúa de una forma determinada debido al instinto o a la necesidad; por ejemplo, retirarse del borde de un precipicio o saltar para escapar de los rayos de luz solar que se filtran por la ventana. El Narrador puede permitir al jugador gastar un punto de Fuerza de Voluntad y evitar llevar a cabo esa maniobra instintiva. Hay que señalar que, a discreción del Narrador, el impulso puede volver en cualquier momento; el jugador puede tener que gastar múltiples puntos durante el transcurso de unos pocos turnos para continuar su tarea. A veces la voluntad del personaje puede derrotar a sus impulsos, mientras que en otras ocasiones no tiene más remedio que seguir su instinto (por ejemplo, cuando se le acaban los puntos de Fuerza de Voluntad o cuando no quiere seguir gastándolos).

• Se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para impedir que un Trastorno se manifieste, siempre con permiso del Narrador. En un momento dado, si se han gastado los suficientes puntos de Fuerza de Voluntad (según establezca el Narrador), el personaje puede superar y eliminar el Trastorno, ya que oponerse suficientemente a él corrige la anormalidad. Los Malkavian nunca pueden superar su Trastorno inicial, pero sí gastar Fuerza de Voluntad para contenerlo durante breve períodos de tiempo.

• Gastando un punto de Fuerza de Voluntad se pueden ignorar las penalizaciones por heridas durante un turno. Eso le permite al personaje sobreponerse al dolor y a las heridas y llevar a cabo una última acción desesperada. Sin embargo, los personajes Incapacitados o en Letargo no pueden utilizar la Fuerza de Voluntad de esta manera.

Recuperar Fuerza de Voluntad

Al igual que la Fuerza de Voluntad puede gastarse, también puede recuperarse. Las siguientes situaciones hacen que el personaje recobre uno o más puntos de la misma, aunque la reserva total nunca puede ser superior a la puntuación de Fuerza de Voluntad. La única manera de aumentar esta *puntuación* es invertir puntos de Experiencia.

Normalmente, la reserva de Fuerza de Voluntad de un personaje puede reponerse siempre que éste alcance alguno de sus objetivos o tenga la oportunidad de recuperar la confianza en sí mismo. En última instancia, es el Narrador quien decide los casos concretos en los que se restablece la reserva. Por esa razón se recomienda a los mismos ser prudentes al permitir a los personajes recobrar puntos, pues se trata de un Rasgo potente y versátil, y dejarlos que basen su juego en él banaliza buena parte del reto que supone una historia.

• Las reservas de Fuerza de Voluntad de los personajes vuelven al máximo al final de una historia (una *historia*, no una *sesión*). El Narrador puede restringirlo más y exigir que los personajes logren un objetivo (o lo logren parcialmente) o aumenten su autoestima de alguna forma. Por ejemplo, si los personajes no lograron destruir a un poderoso y corrupto Antiguo, pero sí consiguieron obstaculizar sus planes inmediatos, se les puede permitir rellenar sus reservas.

• (Opcional) Los personajes recuperan un punto de Fuerza de Voluntad cada noche al despertar. Es fácil de contabilizar y aporta un flujo constante de Fuerza de Voluntad (sin olvidar que los jugadores ya tienen que hacer cambios en esa parte de la hoja de personaje al anotar el gasto de Sangre de cada noche).

• (Opcional) Si un personaje logra alcanzar una meta extraordinaria o logra un objetivo excepcional, el Narrador puede recompensarlo con un punto de Fuerza de Voluntad. Por ejemplo, si el personaje se las arregla para impedir que un grupo de cazadores de vampiros asalte el refugio de su Sire, el Narrador puede concederle un punto de Fuerza de Voluntad.

• (Opcional) Si un personaje se comporta de manera que su Naturaleza se ve reflejada, el Narrador puede recompensarlo con entre uno y tres puntos de Fuerza de Voluntad (como se dice en las descripciones de los Arquetipos). Por ejemplo, si un Rebelde se opone furibundamente a un Antiguo poderoso y luego se descubre que

ese Antiguo era un espía del Sabbat, el personaje puede recibir un punto de Fuerza de Voluntad.

Se anima a los Narradores a crear sus propios sistemas o modificar los nuestros para adaptarse al estilo de juego de su grupo. De hecho, la forma en la que el Narrador permite o impide la recuperación de Fuerza de Voluntad puede determinar el ambiente general de la Crónica.

Usar la reserva de Sangre

Los vampiros tienen que restar un punto de Sangre de sus reservas cada noche, tanto si se levantan como si no, ya que las magias antinaturales que animan sus cuerpos muertos consumen la Vitae que han tomado de sus presas. Los puntos de Sangre también se pueden gastar de otras formas diferentes, y sólo pueden recuperarse bebiendo sangre.

La reserva de Sangre también afecta a las tiradas de Autocontrol (o Instinto), lo que sucede cuando un personaje se acerca al Frenesí. El jugador nunca puede tirar más dados en una tirada de Autocontrol o Instinto que puntos de Sangre tenga en la reserva. Por ejemplo, si al personaje le quedan dos puntos, el jugador sólo puede tirar dos dados para una tirada de Autocontrol aunque la puntuación del personaje sea 4. Lo vampiros hambrientos no combaten demasiado bien a la Bestia.

Gastar puntos de Sangre

Como se ha mencionado anteriormente, cada vampiro gasta un punto de Sangre cada noche al despertar, tanto si está activo y va de un lado para otro como si no, aunque hay otras maneras de usar esos puntos. También hay un límite a la cantidad de Sangre que el vampiro puede gastar cada turno, que depende de su Generación. Para determinar esa cantidad, ver la tabla de Generación (pág. 270).

- Un vampiro puede gastar un punto de Sangre para curar un único nivel de Salud de daño contundente o letal. Para que la curación sea efectiva, el personaje tiene que estar descansando o relativamente inactivo, aunque la recuperación es muy rápida: se puede gastar un punto de Sangre cada turno para sanar un nivel de Salud, o gastar más puntos por turno y curar más niveles en el caso de los vampiros de Generaciones más bajas.

El gasto de Sangre es la única manera que tienen los vampiros de curar heridas. De la misma forma que su inmortalidad impide que envejezcan y mueran de forma natural, también inhibe los procesos reparadores naturales de los cuerpos vivos.

• Un jugador puede gastar un punto de Sangre para incrementar un único Atributo Físico (Fuerza, Destreza o Resistencia) en uno durante el resto de la escena. El jugador debe anunciar que va hacerlo al principio del turno. Puede gastar tantos puntos en incrementar Atributos Físicos como permita su Generación, pero sólo puede subirlos libremente hasta *uno más* que su límite por Generación (por ejemplo, un vampiro de la décima Generación puede aumentar sus Rasgos hasta un máximo de 6). Con mucho esfuerzo un personaje puede elevar un Atributo Físico por encima de ese nivel, pero los puntos que sobrepasen el límite sólo duran tres turnos después de que el personaje deje de gastar Sangre. Esto le permite al vampiro llevar a cabo hazañas verdaderamente asombrosas, como lanzar autos, moverse preternaturalmente rápido y soportar impactos que tumbarían un árbol.

Nota: Ningún personaje puede aumentar sus Atributos Físicos por encima de 10.

• Un vampiro puede darle puntos de Sangre a otro Vástago, el cual puede usar la Sangre como si fuera la suya. A menudo es una perspectiva horripilante, puesto que el "donante" tiene que abrirse una vena y entregarle la Sangre físicamente al Vástago necesitado. Por supuesto, si un vampiro llega a una situación en la que *necesita* sangre, probablemente haya agotado la suya, y podría caer en Frenesí y tomar demasiada del donante. Hay que tener cuidado con este tipo de regalos.

Si un vampiro (o mortal) toma de la Sangre de otro vampiro tres veces, queda Vinculado a él mediante las propiedades místicas de la Vitae. Esto se conoce como Vínculo de Sangre. Para más información sobre los Vínculos, ver pág. 299.

• Un vampiro puede darle a un mortal o a un animal una dosis de su Sangre, permitiéndole al mortal ingerirla o inyectársela. Mientras la Vitae del Vástago permanezca en el organismo del mortal se considera que éste es un Ghoul (ver Apéndice, pág. 496, para más información sobre los Ghouls).

• Aunque la mayor parte de los vampiros (con la excepción de los Nosferatu) tienen prácticamente el mismo aspecto que tenían en vida, presentan algunas características de los cadáveres. Por ejemplo, su piel está antinaturalmente fría, su tez se vuelve cenicienta con el tiempo y no respiran. Un vampiro puede aparentar ser más humano durante una escena gastando un número variable de puntos de Sangre para dotar de color a su piel, respirar, o incluso ser capaz de tener relaciones sexuales (aunque puede ser útil en ciertos tipos de alimentación, esto último no significa en ningún caso que un Cainita pueda inseminar a una mortal o quedar embarazada; un cadáver es un cadáver). Para poder llevar a cabo esas acciones durante una escena se necesita un gasto de (8 – Humanidad) puntos de Sangre; así, los Vástagos con una puntuación en Humanidad de 8 o más pueden lograrlo automáticamente, mientras que para los vampiros de Humanidad baja el proceso puede resultar demasiado costoso.

Sólo los vampiros que tienen Humanidad pueden usar la Sangre de esta forma; los que siguen Sendas de Iluminación han renunciado por completo a su lado humano.

• Se puede gastar Sangre para impulsar ciertas Disciplinas vampíricas. Para ver qué Poderes en concreto necesitan del gasto de Sangre, ver Capítulos Cuatro o Diez.

Restablecer la reserva de Sangre

Los vampiros restablecen su reserva de Sangre tomándola de otros. Esos "otros" no tienen por qué ser humanos, pero un vampiro tan remilgado como para no alimentarse del ganado a menudo será objeto de las chanzas de sus semejantes. Al fin y al cabo, los vampiros son depredadores, no importa cuán antinaturales sean.

Beber sangre es una tarea arriesgada. Los vampiros se ceban en la Vitae de sus víctimas, y siempre existe la posibilidad de que tomen demasiada. Los vampiros poco higiénicos pueden contagiar enfermedades al exponer a recipientes a las bacterias y virus que contenía otra sangre que todavía mancha sus colmillos. Un vampiro sólo puede tomar el 20% de la sangre de un recipiente (2 puntos de sangre en el caso de un humano normal) con una cierta seguridad de que no le va a pasar nada. Si se toma la mitad de su sangre, necesitará ser hospitalizado. Si se toma toda su sangre, morirá.

Un vampiro puede ingerir hasta tres puntos de Sangre de un recipiente dado por turno. Cuanto más corto sea el turno, más fuerza emplea el Vástago en robar la sangre. En general es imposible tomar más de tres puntos de Sangre en tres segundos (que es lo más corto que puede llegar a ser un turno), aunque algunos Nosferatu con aperturas bucales horriblemente grandes pueden tomar más por el simple aumento de la superficie sangrante. La mayoría de los vampiros beben lentamente la sangre de sus víctimas para saborear el exquisito fluido y obtener tanto placer de la experiencia como les sea posible.

Una vez el Vástago atraviesa la piel del recipiente con los colmillos, éste deja de resistirse (si es que lo estaba haciendo). El éxtasis causado por el mordisco del vampiro es conocido como el Beso, y engendra en los vampiros el mismo placer exquisito y doloroso que sienten los mortales. Los humanos con una voluntad extraordinaria (Fuerza de Voluntad 9 o más) pueden continuar resistiendo, pero incluso esos recipientes acaban por sucumbir al placer. Algunos Vástagos y mortales incluso desarrollan apetencia por el Beso y buscan activamente a quienes beban de ellos.

Nota: Aunque los Vástagos encuentran placentero el Beso, pueden resistirlo más fácilmente que los mortales. Cualquier vampiro, independientemente de su Fuerza de Voluntad, puede hacer una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 8) para evitar sucumbir al Beso. Esto les da a las víctimas de la Diablerie (ver pág. 287) la oportunidad de defenderse.

Los personajes heridos habitualmente tienen menos sangre que los sanos. Se puede considerar que un humano de tamaño normal tiene un punto menos de Sangre en su organismo por cada nivel de daño que sufra. Los mortales recuperan un punto de Sangre al día (a menos que, evidentemente, se les proporcione Vitae de otra manera). Los vampiros no pierden puntos de Sangre debido a las heridas, pero a menudo los gastan para curar el daño que han sufrido.

La sangre de los animales no es tan nutritiva como la humana. Aunque un animal puede tener un volumen de sangre mayor que el de un hombre, los vampiros obtienen menos sustento de ella. Por tanto, los animales tienen menos *puntos* de Sangre, aunque tengan más líquido.

La sangre almacenada nunca resulta tan nutritiva como la fresca. De hecho, muchos vampiros rechazan beber sangre vieja, venga de cadáveres, bancos de sangre o de la reserva privada de un vampiro. Sin embargo, la Sangre de otros vampiros, especialmente de los Antiguos, es muy potente. Cuando se bebe de Vástagos muy viejos, cada punto de Sangre puede estar tan concentrado como para contar como dos o incluso más a efectos de su uso. Así es posible obtener gran cantidad de puntos de Sangre tomando Vitae de Antiguo, aunque es raro que un líquido tan preciado esté a disposición de Neonatos o incluso de Ancillae. Básicamente, los Antiguos tienen mayores reservas de Sangre no porque su cuerpo sea mayor que el de los más jóvenes, sino porque la Sangre que ingieren se concentra más en sus vetustas venas. La sangre de hombre lobo es igualmente potente.

Recipiente	Reserva de Sangre
Vampiro	10+
Hombre Lobo	20
Humano normal	10
Niño	5
Vaca	5
Perro	2
Gato	1
Bolsa de sangre	1
Pájaro	½
Murciélago o rata	¼

Generación	Máximo en Rasgos	Reserva máx. 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

Máximo en Rasgos: Indica la puntuación máxima permanente que un vampiro de una Generación determinada puede tener en un Rasgo (exceptuando Humanidad o Senda y Fuerza de Voluntad). Es especialmente importante en relación a los Atributos y las Disciplinas.

Reserva máxima de Sangre: El número máximo de puntos de Sangre que el vampiro puede almacenar en su organismo. Hay que recordar que los vampiros Antiguos concentran su Sangre; aunque el *volumen* de la misma que tienen en su cuerpo no es mayor que el que hay en el de otros, su *valor* en puntos de Sangre es mayor.

Puntos de Sangre/Turno: Indica cuántos puntos de Sangre puede gastar el vampiro cada turno.

Sistemas de combate

El combate en **Vampiro** trata de capturar el drama y la violencia del enfrentamiento sin minimizar su cruda realidad. Se han hecho todos los esfuerzos posibles para crear un sistema que proporcione una sensación de combate dinámico y feroz, y a la vez que deje espacio para los elementos únicos (y a menudo espectaculares) que los vampiros aportan.

El Narrador debería ser flexible a la hora de resolver las situaciones de combate; no hay reglas capaces de sintetizar completamente la variedad de situaciones que pueden darse en una contienda. Si estos sistemas ralentizan el juego o causan disputas, entonces es mejor no usarlos. Están para añadir profundidad al juego, no para crear conflicto entre jugadores y Narrador.

Tipos de combate

Hay dos tipos de combate, en los que se usa el mismo sistema con pequeñas diferencias:

• **Combate cuerpo a cuerpo:** Incluye el combate sin armas (Destreza + Pelea) y con armas de combate cuerpo a cuerpo (Destreza + Pelea con Armas). El combate sin armas puede ser una sucia pelea de bar o una honorable prueba de habilidad. Para poder comenzar una lid, los oponentes desarmados tienen que estar a una distancia que les permita tocarse (un metro o una yarda). Para el combate cuerpo a cuerpo con armas se pueden usar desde botellas rotas hasta espadas. Los oponentes tienen que estar a una distancia de dos metros o yardas como máximo para llevar a cabo un combate de estas características.

• **Combate a distancia:** Se trata del combate mediante el uso armas de proyectiles, como pistolas, rifles, escopetas, etc. Para que se dé un combate de este tipo normalmente los oponentes tienen que estar a la vista (y dentro del alcance del arma) el uno del otro.

Turnos de combate

Durante el combate suceden muchas cosas prácticamente a la vez. Como esto puede complicar el juego, el enfrentamiento se divide en una serie de turnos de tres segundos. Para hacer más fácil el seguimiento de los hechos, en cada turno de combate hay tres fases: *Iniciativa*, *Ataque* y *Resolución*.

Primera fase: Iniciativa

En esta fase se organiza el turno y se declaran las acciones de los personajes. Hay muchas acciones posibles, como cubrirse tras una pared o dar un grito de aviso. Los jugadores deben declarar lo que hacen sus personajes con tanto detalle como exija el Narrador.

Describir la escena

Antes de cada turno, el Narrador debe describir la escena desde la perspectiva de cada personaje. A veces se tratará de cerrar el turno anterior dejando claro para todos los jugadores qué ha ocurrido. Esta descripción constante es fundamental para evitar confusiones.

Ésta es la oportunidad del Narrador de organizar y preparar los acontecimientos para que todo vaya bien cuando los jugadores interactúen con el entorno que ha creado. El Narrador debe hacer que sus descripciones sean tan interesantes como sea posible, dejando abiertas todo tipo de posibilidades para las acciones de los personajes.

Todo el mundo, tanto los personajes de los jugadores como los del Narrador, tiran un dado y suman el resultado a su *puntuación de Iniciativa* (Destreza + Astucia); el personaje con el resultado más alto actúa primero, y los demás actúan en orden decreciente (los Narradores que prefieran un sistema ligeramente más rápido o más predecible pueden usar la Destreza + Astucia + 6 para la Iniciativa de cada personaje, dejando la tirada de lado). Si dos de ellos obtienen la misma suma total, actúa primero el que tenga la puntuación de Iniciativa más alta; si también ésta es la misma para ambos, los dos actúan a la vez. Las penalizaciones por heridas se restan directamente de las puntuaciones de Iniciativa, mientras que los puntos en Celeridad que no se usan para adquirir acciones adicionales se suman a ella (ver Celeridad, pág. 142).

Aunque las acciones se declaran en este momento (también cuando se afirma que el personaje retrasa su acción para ver qué hacen los demás), las acciones no se realizan hasta la fase de *ataque*. También hay que manifestar en este momento la intención de llevar a cabo acciones múltiples, usar Disciplinas o gastar puntos de Fuerza de Voluntad. Los personajes hacen sus declaraciones en orden inverso de Iniciativa, permitiendo así que los personajes más rápidos reaccionen a las acciones de los más lentos.

Todas las acciones de los personajes tienen lugar en el momento que les corresponde según su posición en la clasificación de Iniciativa. Hay tres excepciones a esta regla. La primera se aplica en el caso de que el personaje retrase su actuación, en cuyo caso sus maniobras suceden

cuando entre finalmente en acción. El personaje puede actuar en cualquier instante después del momento que indica su Iniciativa, incluso interrumpiendo la acción de otro personaje más lento. Si dos personajes retrasan sus acciones y ambos deciden actuar al mismo tiempo, actuará primero el que tenga la puntuación de Iniciativa más alta ese turno.

La segunda excepción en el orden de Iniciativa se da en el caso de una acción defensiva (ver "abortar una acción" en pág. 274 y "Maniobras defensivas" en pág. 275), que un personaje puede llevar a cabo siempre que le quede alguna acción.

Por último, todas las acciones adicionales del turno (incluidas las obtenidas mediante Celeridad) ocurren al final del mismo. Si hay dos o más personajes que realizan múltiples acciones, entonces éstas se llevan a cabo según el orden de Iniciativa. La excepción son las acciones defensivas múltiples, como las esquivas repetidas, que suceden cuando es necesario para evitar los ataques.

Segunda fase: Ataque

Los ataques son el núcleo del turno de combate. El éxito o el fracaso de una acción y su impacto potencial sobre la víctima se determinan en esta fase. Se usa una cierta combinación de Atributo y Habilidad dependiendo del tipo de combate en el que el personaje esté implicado:

• **Combate cuerpo a cuerpo:** Usa Destreza + Pelea (sin armas) o Destreza + Pelea con Armas.

• **Combate a distancia:** Usa Destreza + Armas de Fuego o Destreza + Atletismo (en el caso de armas arrojadizas).

Se debe recordar que si el personaje no posee puntos en la Habilidad requerida, simplemente se tira el Atributo a secas (Destreza en la mayor parte de los casos).

En combate a distancia el arma puede alterar la reserva de dados o la dificultad (debido a la cadencia de fuego, miras telescópicas, etc.); para los detalles es necesario consultar las estadísticas del arma.

La mayor parte de los ataques se realizan a una dificultad de 6. La situación puede requerir modificadores (un disparo a muy larga distancia, falta de espacio), pero la dificultad por defecto de las tiradas de ataque es 6. Si no se obtienen éxitos, el personaje falla en su empeño y no se produce daño. Con un fracaso el ataque no sólo falla, sino que sucede algo malo: el arma se encasquilla o explota, la hoja se rompe, se alcanza a un aliado, etc.

Tercera fase: Resolución

Durante esta fase se determina el daño infligido por el personaje y el Narrador describe lo que ocurre durante el turno. La resolución es una mezcla de juego e historia; para los jugadores es más interesante escuchar: «Tus garras atraviesan sus entrañas; él grita de dolor mientras deja caer su pistola al sujetarse su ensangrentado abdomen» que simplemente: «Eh, pierde cuatro niveles de Salud». Las tiradas de ataque y de daño sólo son métodos para describir lo que sucede en la historia, y es importante mantener la narrativa del combate incluso al hacerlas.

Normalmente obtener muchos éxitos en una tirada de Rasgos significa que el personaje lo hace especialmente bien. En combate, cada éxito adicional obtenido en la tirada de ataque por encima del primero se convierte en un dado adicional en la tirada de daño. Esto produce combates vistosos y potencialmente fatales.

Tipos de daño

Para todos los ataques existe un valor de daño específico que indica el número de dados que hay que tirar para obtener el daño del ataque (conocido como *reserva de dados de daño*). Algunas de estas reservas dependen de la Fuerza del atacante, mientras que otras dependen del arma que se usa. Las tiradas de daño se hacen a dificultad 6. Cada éxito en la tirada causa un nivel de Salud de daño en el objetivo. Sin embargo, el daño aplicado en sí puede ser de tres tipos:

• **Contundente:** El daño contundente comprende los puñetazos y otros traumatismos que tienen pocas probabilidades de matar a la víctima instantáneamente (especialmente a un vampiro). Todos los personajes usan toda su Resistencia para resistirlo y se cura con bastante rapidez. Se anota en las casillas de Salud con un "/".

• **Letal:** Se trata de los ataques que pueden causar heridas inmediatas y fatales. Los mortales no pueden usar su Resistencia para resistir los embates letales, y además el daño tarda bastante en curarse. Los vampiros pueden resistir el daño letal con su Resistencia. En la hoja de personaje debe aparecer en las casillas de Salud como "X".

• **Agravado:** Ciertos tipos de ataque son mortíferos incluso para los no-muertos. Se considera agravado el daño producido por el fuego, la luz solar y los dientes y garras de los vampiros, hombres lobo y otros seres sobrenaturales. El daño agravado no puede ser absorbido, salvo con Fortaleza, y tarda mucho tiempo en curarse. Se anota en las casillas de Salud con un asterisco ("*").

No se puede reducir una reserva de dados de daño a menos de un dado; cualquier ataque que acierte a su objetivo tiene al menos una mínima posibilidad de causar daño antes de que tenga lugar la tirada de absorción. Además, no es posible obtener un fracaso en una tirada de daño; en ese caso, se considera simplemente que el ataque rebota sin causar efecto. Los detalles de cómo aplicar el daño se dan en las págs. 284-285.

Absorción

Los personajes pueden resistir una cierta cantidad de castigo físico; esto se conoce como *absorción* de daño. La reserva de dados de absorción de un personaje es igual a su Resistencia. Un humano normal sólo puede absorber daño contundente (esto refleja la capacidad natural del cuerpo de soportar esos ataques). Un vampiro (u otro ser sobrenatural) es más resistente y puede usar dados de

Tabla resumen del combate

Primera fase: Iniciativa

• Se tira la Iniciativa (o se suma seis a la puntuación de Iniciativa). Todo el mundo declara sus acciones. El personaje con la Iniciativa más alta es el primero en llevar a cabo su acción. Las acciones pueden retrasarse a un momento posterior en el orden de Iniciativa.

• Se declaran las acciones múltiples y se reducen las reservas de dados en consecuencia. Se declara la activación de Disciplinas y el gasto de Fuerza de Voluntad.

Segunda fase: Ataque

• Para los ataques cuerpo a cuerpo sin armas se tira Destreza + Pelea.

• Para los ataques cuerpo a cuerpo con armas se tira Destreza + Pelea con Armas.

• Para el combate a distancia se usa Destreza + Armas de Fuego (con armas de este tipo) o Destreza + Atletismo (para las armas arrojadizas).

• Un personaje puede abandonar la acción declarada para cambiarla por una acción defensiva (bloquear, esquivar, parar) en cualquier momento antes de que se ejecute la acción original si pasa una tirada de Fuerza de Voluntad (o gasta un punto de Fuerza de Voluntad).

Tercera fase: Resolución

• Se determina el daño causado total (dependiente del tipo de arma usada o de la maniobra) añadiendo los dados adicionales que corresponden a los éxitos obtenidos en la tirada de ataque.

• Si es posible, los objetivos pueden intentar absorber el daño.

absorción también contra el daño letal. Sólo se puede absorber daño agravado con la Disciplina Fortaleza. Ésta también se suma a la absorción de daño contundente y letal (de modo que un personaje con Resistencia 3 y Fortaleza 2 tiene cinco dados de absorción contra daño contundente y letal, pero sólo dos dados contra daño agravado).

Después de que un ataque impacte e inflija daño, el defensor puede hacer una tirada de absorción para resistirlo. Esto se considera una acción refleja; los personajes no necesitan emplear una acción ni dividir reservas para absorber. A menos que se especifique lo contrario, las tiradas de absorción se hacen a dificultad 6. Cada éxito en la tirada resta uno al total del daño causado. Como sucede con las tiradas de daño, no es posible obtener un fracaso en una tirada de absorción, sólo fallos.

Armadura

La armadura aumenta la absorción del personaje. El valor de la armadura se combina con la absorción base del personaje para reducir el daño. La armadura ligera proporciona escasa protección, pero apenas entorpece el movimiento. La armadura pesada ofrece mucha protección, pero restringe la movilidad.

La armadura protege contra el daño contundente y letal, y el agravado provocado por garras y dientes, pero no contra el fuego o la luz solar. La armadura no es indestructible. Si el daño obtenido en una única tirada dobla el valor de la armadura, ésta resulta destruida.

Los tipos de armadura, sus valores y otras características aparecen descritos en la pág. 280.

Maniobras de combate

Estas maniobras representan diversas opciones en combate. La interpretación de un enfrentamiento es más interesante si se pueden visualizar las acciones de los personajes en vez de limitarse a tirar dados. La ejecución de la mayor parte de estas maniobras cuenta como llevar a cabo una acción.

Maniobras generales

• **Abortar una acción:** Se puede abandonar la acción que se ha declarado para el personaje mientras éste no haya actuado aún en el turno. Las acciones que pueden sustituir a las declaradas anteriormente son bloquear, esquivar y parar. Para abortar una acción y llevar a cabo una defensiva en su lugar, hay que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 (o gastar un punto de Fuerza de Voluntad). Cuando se gasta Fuerza de Voluntad en este contexto se puede declarar el gasto en el momento de abortar la acción. La tirada de Fuerza de Voluntad se considera una acción refleja. Ver "Maniobras defensivas" más adelante para encontrar las descripciones de bloqueo, esquiva o parada.

• **Acciones múltiples:** Si se declaran acciones múltiples, se debe declarar el total de las mismas que se quiere realizar y determinar cuál es la reserva de dados más pequeña. Entonces se divide ese número de dados entre todas las acciones disponibles. Si en un turno un personaje lleva a cabo *sólo* acciones defensivas, se usan los sistemas correspondientes para bloqueo, esquiva o parada. Ver Capítulo Cinco, pág. 248, para encontrar más información.

• **Ataques por el flanco y por la espalda:** Los personajes que realizan ataques por el flanco del objetivo obtienen un dado adicional. Los que lo hacen por la espalda obtienen dos dados.

• **Emboscada:** Emboscada consiste en sorprender a un objetivo para lograr un primer golpe definitivo. El atacante tira Destreza + Sigilo en una acción enfrentada contra la Percepción + Alerta del objetivo. Si el atacante obtiene más éxitos, puede efectuar un ataque gratuito contra el objetivo; entonces suma los éxitos de ventaja de la tirada enfrentada a la reserva de dados de ataque. Si se produce un empate, el atacante sigue actuando en primer lugar, pero el objetivo puede llevar a cabo una maniobra defensiva. Si el atacado obtiene más éxitos descubre la emboscada y la Iniciativa se determina de la forma normal. No se puede emboscar a los objetivos que ya estén implicados en un combate.

• **Luchar o disparar a ciegas:** Llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo estando cegado (o en completa oscuridad) normalmente acarrea un +2 a la dificultad, y ningún ataque a distancia puede tener siquiera un mínimo de precisión. Los Poderes como Sentidos Agudizados (ver pág. 134) y Ojos de la Bestia (ver pág. 202) palían esa penalización.

• **Movimiento:** Un personaje se puede mover hasta a la mitad de su velocidad de carrera (ver "movimiento", pág. 258) y aun así llevar a cabo una acción ese turno. Otras maniobras como saltar o rodar pueden ser consideradas acciones separadas dependiendo de su complejidad.

• **Seleccionar blanco:** Apuntar a una localización específica conlleva una mayor dificultad, pero puede servir para ignorar la armadura o la cobertura, o puede producir más daño. El Narrador puede considerar aplicar resultados especiales además del simple aumento del daño provocado dependiendo del ataque del que se trate y del objetivo.

Características de las maniobras

Las maniobras normalmente se llevan a cabo contra dificultad 6. Aquéllas que tienen efectos específicos pueden modificar la tirada que se realiza, o bien la dificultad o la reserva de dados de la misma.

Rasgos: La combinación de Rasgos que se usa para la acción escogida. Si el personaje no tiene la Habilidad necesaria, se usa el Atributo sin más.

Precisión: Los dados añadidos a la tirada para alcanzar al adversario. Un "+3" suma tres dados a la reserva de ese ataque.

Dificultad: Las bonificaciones o penalizaciones a la dificultad de un ataque (que normalmente es 6). Un "+2" significa que, si la dificultad inicial de un ataque es 6, ésta aumenta a 8.

Daño: La reserva de dados de daño usada.

Tamaño del blanco	Dificultad	Daño
Medio (un miembro, un maletín)	+1	No hay modificador
Pequeño (mano, cabeza, *smartphone*)	+2	+1
Preciso (ojo, corazón, cerradura)	+3	+2

Maniobras defensivas

Se supone que el personaje intenta evitar recibir impactos en combate, ésa es la razón por la que es necesario hacer tiradas de ataque para alcanzarlo. A veces, sin embargo, *todo* lo que hace tu personaje es evitar ataques. Se puede declarar una maniobra defensiva en cualquier momento antes de que el oponente del personaje lleve a cabo la tirada de ataque, suponiendo que haya una acción disponible en ese turno. Se puede declarar la acción cuando le toque al personaje durante la fase de Iniciativa, e incluso abortar una acción declarada para llevar a cabo una defensiva. Para eso hay que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (o simplemente gastar un punto de Fuerza de Voluntad). Si se falla esta tirada, hay que llevar a cabo la acción que se había declarado inicialmente.

Hay tres tipos de acciones defensivas: bloqueos, esquivas y paradas. Mediante estas tres maniobras el personaje puede defenderse de prácticamente cualquier ataque. Sin embargo, también puede suceder que no sea capaz de evitar todos y cada uno de los ataques que se dirigen contra él. No puede esquivar cuando no hay espacio para maniobrar, y no puede bloquear ni parar si no sabe que va a ser atacado.

Para todas las maniobras defensivas se usa el mismo esquema básico: se trata de una tirada enfrentada contra el ataque del contrario. Si el atacante no obtiene más éxitos, falla. Si el atacante obtiene más éxitos, se usan para el impacto los que sobrepasen el número de éxitos del defensor (el atacante no dispone necesariamente de todos los éxitos que obtiene). Así, si el defensor tiene menos éxitos que el atacante, aunque su maniobra no contrarreste completamente el ataque, aún puede reducir su efectividad.

• **Bloqueo:** Se hace una tirada de Destreza + Pelea para representar que el personaje usa su propio cuerpo para desviar un ataque cuerpo a cuerpo contundente. Los ataques que producen daño letal o agravado no se pueden desviar a menos que el personaje tenga Fortaleza o lleve armadura.

• **Esquiva:** Una tirada de Destreza + Atletismo representa una maniobra capaz de evitar todos los tipos de ataque. El personaje se agacha y zigzaguea para evitar ataques cuerpo a cuerpo con o sin armas (si no hay espacio para ello, tiene que bloquear o parar). En combates con armas de fuego el personaje se mueve como mínimo un metro o yarda y acaba el movimiento detrás de alguna cobertura (si no hay espacio para maniobrar o no hay ninguna cobertura disponible puede echarse al suelo). Si el personaje se queda detrás de la cobertura o tendido, en los siguientes ataques con armas de fuego se aplican las reglas de cobertura (ver "cobertura", pág. 278).

• **Parada:** Para parar un ataque cuerpo a cuerpo con o sin armas se hace una tirada de Destreza + Pelea con Armas. Si un personaje hace un ataque de Pelea y el defensor lo para con un arma que normalmente causa daño letal, el atacante puede resultar herido a consecuencia de una parada efectiva. Si el defensor obtiene más éxitos que el atacante en la tirada enfrentada, entonces puede tirar el daño base que corresponda a su arma más los éxitos adicionales como reserva de dados de daño contra el atacante.

Los bloqueos, esquivas y paradas se pueden llevar a cabo como parte de una acción múltiple en el turno del personaje (dar un puñetazo y bloquear, o disparar y esquivar, o parar y después atacar). Servirse de una acción múltiple para actuar y defenderse es práctico porque el personaje aún puede lograr algo en ese turno aparte de evitar ataques.

En vez de dividir la reserva de dados del personaje entre diversas acciones defensivas, éste puede declarar que pasa todo el turno defendiéndose. En ese caso no se usan

las reglas normales de acciones múltiples. En vez de eso, para la primera acción defensiva está disponible la reserva de dados completa, pero se pierde un dado acumulativo por cada acción defensiva que se lleva a cabo en el mismo turno. Sigue siendo difícil evitar varios ataques, pero no tanto como si se estuviera intentando hacer varias cosas a la vez.

Conviene recordar que a todas las acciones, incluyendo las defensivas, se les aplica una penalización a la dificultad cuando se realizan enfrentándose a múltiples oponentes (ver "múltiples oponentes", pág. 277).

Maniobras de combate cuerpo a cuerpo

Lo que se presenta a continuación es una simple lista de maniobras que se usan de forma común en el combate cuerpo a cuerpo; siéntete libre de crear tus propios movimientos (siempre con el beneplácito del Narrador). A menos que se especifique lo contrario, todos los ataques sin armas causan daño contundente. El daño infligido mediante ataques con armas depende del tipo de arma que se esté usando (ver la tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo, pág. 280). Normalmente es letal, aunque las mazas y otros instrumentos romos causan daño contundente. A todas las referencias a la Fuerza hay que sumarles también la Potencia, como se detalla en la pág. 195.

Dependiendo del estilo de combate que use el personaje, el Narrador puede alterar la dificultad y el daño causado por estas maniobras. Como siempre, el dramatismo y el suspense priman sobre los sistemas de reglas.

• **Agarre:** Este ataque no causa daño alguno, puesto que se trata más de retener al adversario que de herirlo. Si se tiene éxito en la tirada, el atacante sujeta al objetivo hasta la siguiente acción del mismo. En ese momento ambos combatientes se enfrentan mediante una tirada de Fuerza + Pelea; el sujeto permanece agarrado (incapaz de realizar acción alguna) hasta que obtenga más éxitos que el atacante.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Ninguno

• **Ataque con arma:** Un tajo, estocada o mazazo, dependiendo del arma usada. Para los detalles, ver la tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo, pág. 280.

Rasgos: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Tipo de arma

• **Barrido:** El atacante usa sus propias piernas para golpear las piernas del oponente desequilibrándolo. El objetivo sufre daño por valor de la Fuerza del atacante y ha de tirar Destreza + Atletismo (dificultad 8) o resultar derribado (ver "Complicaciones de las maniobras", pág. 280).

El atacante también puede usar una vara, cadena u objetos similares para llevar a cabo el barrido. El efecto es el mismo salvo que el daño que sufre el objetivo es el correspondiente al tipo de arma.

Rasgos: Destreza + Pelea o Pelea con Armas **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza; Derribo

• **Desarmar:** Para alcanzar el arma del oponente, el atacante tiene que realizar una tirada de ataque con +1 a la dificultad. Si tiene éxito tira el daño normalmente. Si los éxitos obtenidos superan la puntuación de Fuerza del adversario, éste no recibe daño alguno, pero queda desarmado. Un fracaso a menudo significa que es el atacante el que pierde su arma o que recibe un golpe del arma del contrario.

Rasgos: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Especial

• **Forcejeo:** Si la tirada de ataque tiene éxito, el atacante apresa al objetivo. En el primer turno puede tirar un daño igual a su Fuerza. En los siguientes turnos los combatientes actúan según su orden de Iniciativa. Un combatiente puede infligir un daño igual a su Fuerza automáticamente o intentar escapar del forcejeo. No se permite ninguna otra acción hasta que uno de los oponentes logre soltarse. Para liberarse hay que hacer una tirada enfrentada de Fuerza + Pelea contra el adversario. Si el personaje que quiere escapar obtiene más éxitos, se libera; si no, el forcejeo de los personajes continuará al turno siguiente.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza

• **Garrazo:** Sólo pueden llevar a cabo este ataque los vampiros que tienen garras, como las del Poder de Protean Garras Salvajes o las protuberancias óseas que se pueden crear con el Poder de Vicisitud Moldear Hueso. Algunas otras criaturas sobrenaturales, como los hombres lobo, también tienen garras. Un ataque de este tipo causa daño agravado (en el caso de Garras Salvajes) o letal (si se trata de un producto de la Vicisitud).

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza + 1

• **Longitud del arma:** Es difícil llegar a la distancia de ataque con los puños o con un cuchillo si el contrario porta una espada o una vara. Un personaje al que se mantiene a distancia con un arma más larga debe acercarse un metro o una yarda antes de atacar, perdiendo en el proceso un dado de la reserva de ataque.

• **Mordisco:** Esta maniobra sólo puede ser realizada por vampiros (u otros seres sobrenaturales con dientes afilados, como los hombres lobo). En este caso se entiende que el mordisco es una maniobra de combate, que

busca causar daño y no tomar sangre. El daño que causa es agravado. Para efectuarlo, primero el vampiro tiene que llevar a cabo con éxito una maniobra de forcejeo, un agarre o un placaje (ver el resto de las maniobras). En el turno siguiente tras haber logrado dicho ataque, el personaje puede declarar el intento de morder y hacer una tirada con los modificadores presentados más abajo.

Por otro lado, el jugador puede declarar que el mordisco del vampiro es un "Beso". El Beso se resuelve de la misma forma que un mordisco normal, pero no causa niveles de Salud de daño. Tras lograr un Beso, el vampiro puede empezar a beber la sangre de la víctima al ritmo normal, quedando, por lo general, esta última indefensa (ver pág. 269 para los detalles). A continuación del Beso, si lo desea, el vampiro puede lamer las heridas, cerrándolas y eliminando así los rastros de haberse alimentado.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: +1 **Daño:** Fuerza + 1

• **Múltiples oponentes:** Un personaje que se enfrente a múltiples adversarios en combate cuerpo a cuerpo sufre una penalización acumulativa, tanto a ataque como a defensa, de +1 por cada oponente después del primero (hasta un máximo de +4).

• **Patada:** Esta maniobra abarca desde los simples puntapiés hasta las patadas voladoras. El ataque básico se hace a +1 a la dificultad y causa un daño de Fuerza + 1. A discreción, del Narrador estos valores pueden incrementarse, tanto para la dificultad como para el daño, según la complejidad de la maniobra ejecutada.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza + 1

• **Placaje:** El atacante se lanza sobre su oponente, derribándolo. La tirada de ataque se hace con un +1 a la dificultad, y la maniobra causa un daño de Fuerza + 1. Además, ambos contendientes tienen que tirar Destreza + Atletismo (dificultad 7) o quedar derribados (ver "Complicaciones de las maniobras", pág. 280). Aunque el objetivo tenga éxito en la tirada de Atletismo, queda desequilibrado y tiene un +1 a la dificultad de todas sus acciones en el turno siguiente.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza + 1

• **Puñetazo:** El atacante lanza un puñetazo. En su forma más sencilla es una acción estándar que causa un daño igual a la Fuerza del personaje. El Narrador puede ajustar la dificultad o el daño dependiendo del tipo de golpe: gancho, *jab*, directo o un golpe de karate.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza

Maniobras de combate a distancia

Muchas contiendas físicas implican el uso de armas a distancia. En las siguientes maniobras se presenta una serie de acciones útiles durante una lucha de este tipo. No pretende marcar ningún límite; si surge la necesidad, se puede intentar diseñar una nueva maniobra (a discreción del Narrador). Para más información, ver la tabla de armas a distancia, pág. 281.

• **Alcance:** La tabla de armas a distancia (ver pág. 281) indica cuál es el alcance corto de cada arma; los ataques hechos a esa distancia tienen una dificultad de 6. El doble de ese alcance se considera que es el máximo del arma; los ataques hechos hasta a ese alcance máximo se hacen a dificultad 8. Los ataques realizados contra objetivos a dos metros o menos se consideran hechos a quemarropa y tienen dificultad 4.

• **Apuntar:** El atacante suma un dado a su reserva de ataque para un único disparo por cada turno que pase apuntando. El número máximo de dados que se pueden obtener de esta manera es igual a la Percepción del personaje, y éste tiene que tener Armas de Fuego 1 o más para poder usar esta maniobra. Una mira telescópica añade dos dados más en el primer turno dedicado a apuntar (aparte de los que proporciona la Percepción). Durante este tiempo el atacante no puede hacer nada aparte de apuntar. Además, no es posible apuntar a un objetivo que se está moviendo más rápido que caminando.

• **Cobertura:** La cobertura hace que se incremente la dificultad de alcanzar a un objetivo (y a menudo también la capacidad de ese objetivo de responder a los disparos). Las penalizaciones a la dificultad de acertar a alguien protegido tras diferentes tipos de cobertura se encuentran más abajo. Los personajes que disparen desde la cobertura también sufren ciertas desventajas, dado que tienen que exponerse y volver a la protección después. Los ataques con armas de fuego realizados por defensores a cubierto se hacen a una dificultad un punto menor que la enumerada más abajo (si la dificultad indicada es +1, entonces no se aplica penalización alguna a los disparos realizados desde esa cobertura). Si un personaje se esconde tras una pared, las tiradas de ataque de Armas de Fuego para impactarle se hacen a +2 a la dificultad. Los ataques del propio personaje oculto se hacen a +1 a la dificultad.

Ten en cuenta que las penalizaciones que se aplican a dos personajes estando ambos bajo cobertura son acumulativas. Si uno de los contrincantes se ha echado al suelo y el otro se protege tras una pared, a los ataques del que se ha echado se aplica una penalización de +2 a la dificultad, al igual que a los ataques del personaje tras la pared.

Tipo de cobertura	Incremento de dificultad
Ligera (cuerpo a tierra)	+1
Buena (tras una pared)	+2
Excelente (sólo queda expuesta la cabeza)	+3

• **Dos armas:** Disparar con dos armas se considera una acción múltiple que se lleva a cabo dividiendo la menor reserva de dados entre dos objetivos diferentes. Además, el atacante tiene un +1 a la dificultad con la mano que no usa normalmente (a menos que sea Ambidiestro). Cada ataque se tira y se resuelve por separado; los ataques múltiples contra un mismo oponente se describen en maniobras como "fuego automático" y "ráfaga".

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego | **Dificultad:** +1 con la mano inhábil

Precisión: Normal | **Daño:** Tipo de arma

• **Fuego automático:** Se dispara todo el cargador en un ataque contra un único blanco. El atacante hace una única tirada añadiendo 10 dados de precisión. Sin embargo, la tirada se hace con un +2 a la dificultad debido al retroceso del arma. Los éxitos adicionales se suman a la reserva de dados de daño del arma, que se sigue tratando como la de una sola bala. En modo automático no se puede apuntar a una parte específica del cuerpo.

Este ataque sólo es posible si el cargador está lleno al menos hasta la mitad.

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego | **Dificultad:** +2

Precisión: +10 | **Daño:** Especial

• **Fuego de cobertura:** En vez de apuntar a un objetivo, con un arma completamente automática se puede barrer un área. Fuego de cobertura añade 10 dados a la precisión de la tirada de ataque y vacía el cargador. La maniobra puede cubrir un máximo de 3 metros o yardas.

El atacante divide los éxitos obtenidos en partes iguales entre los objetivos presentes en el área afectada (los éxitos que se asignan a un individuo en concreto también suman a la reserva de dados de daño que corresponde a ese objetivo). Si en la zona afectada en el alcance efectivo hay solamente un blanco, sólo le afectan la mitad de los éxitos. Entonces el atacante asigna los éxitos sobrantes como desee. Si se obtienen menos éxitos que blancos posibles sólo se puede asignar un éxito a cada objetivo hasta que se agoten.

Las tiradas de Esquivar en caso de fuego de cobertura tienen un +1 a la dificultad.

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego | **Dificultad:** +2

Precisión: +10 | **Daño:** Especial

• **Múltiples disparos:** Un atacante que use un arma de fuego rápida puede intentar hacer más de un disparo por turno. El atacante puede dividir su reserva de dados de ataque entre tantos disparos como desee hacer contra un número similar de blancos, hasta tantos como indique la cadencia de fuego del arma (los ataques múltiples contra un único blanco se resuelven mediante maniobras como "fuego automático" y "ráfaga"). Cada ataque se tira por separado.

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego | **Dificultad:** Normal

Precisión: Especial | **Daño:** Tipo de arma

• **Ráfaga:** El atacante obtiene 2 dados adicionales para una única tirada de ataque y gasta tres balas del cargador del arma. Esta maniobra sólo se puede llevar a cabo con ciertas armas; los detalles se encuentran en la tabla de armas a distancia. Como en los disparos en modo automático, la reserva de dados de daño se corresponde con la de una bala del arma en cuestión.

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego | **Dificultad:** +1

Precisión: +2 | **Daño:** Tipo de arma

• **Recarga:** Para recargar se necesita un turno completo y la concentración del personaje. Como cualquier otra maniobra, se puede llevar a cabo como parte de una acción múltiple.

Tabla de maniobras de combate cuerpo a cuerpo

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Agarre	Fuer. + Pelea	Normal	Normal	Ninguno (E)
Ataque con arma	Des. + Pelea con Armas	Normal	Normal	Arma
Barrido	Des. + Pelea/Pelea con Armas	Normal	+1	Fuerza (D)
Bloqueo	Des. + Pelea	Especial	Normal	Ninguno (R)
Desarmar	Des. + Pelea con Armas	Normal	+1	Especial
Esquiva	Des. + Atletismo	Especial	Normal	Ninguno (R)
Forcejeo	Fuer. + Pelea	Norma	Normal	Fuerza (E)
Garrazo	Des. + Pelea	Normal	Normal	Fuerza + 1 (A)
Mordisco	Des. + Pelea	+1	Normal	Fuerza + 1 (A)
Parada	Des. + Pelea con Armas	Especial	Normal	Ninguno (R)
Patada	Des. + Pelea	Normal	+1	Fuerza +1
Placaje	Fuer. + Pelea	Norma	+1	Fuerza + 1 (D)
Puñetazo	Des. + Pelea	Normal	Normal	Fuerza

(A): La maniobra causa daño agravado.

(E): La maniobra se extiende a lo largo de varios turnos.

(D): La maniobra causa derribo.

(R): La maniobra reduce la cantidad de éxitos del ataque del oponente.

Tabla de maniobras de combate a distancia

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Dos armas	Des. + Armas de Fuego	Normal	+1/mano inhábil	Arma
Fuego automático	Des. + Armas de Fuego	+10	+2	Especial
Fuego de cobertura	Des. + Armas de Fuego	+10	+2	Especial
Múltiples disparos	Des. + Armas de Fuego	Especial	Normal	Arma
Ráfaga	Des. + Armas de Fuego	+2	+1	Arma

Complicaciones de las maniobras

Las siguientes son complicaciones habituales del combate. El Narrador debería añadir otras según la situación lo exija.

• **Aturdimiento:** Si en un único ataque el atacante obtiene en la tirada de daño un número de éxitos mayor que la Resistencia del objetivo (en el caso de mortales) o Resistencia + 2 (si se trata de vampiros u otros seres sobrenaturales), la víctima queda aturdida. El objetivo debe pasar su siguiente turno disponible recuperando el sentido tras los efectos de este ataque. A efectos de aturdimiento sólo se cuentan los éxitos netos después de la tirada de absorción.

• **Ceguera:** Se suman dos dados a las tiradas de ataque realizadas contra individuos cegados. Además, los personajes cegados sufren un +2 a la dificultad de todas las acciones.

• **Derribo:** La víctima cae. Tras sufrir un derribo, la víctima tiene que hacer una tirada de Destreza + Atletismo. Si tiene éxito puede levantarse inmediatamente, pero resta dos a su Iniciativa en el turno siguiente. Si falla la tirada, el sujeto debe utilizar su siguiente acción para ponerse de pie, si es que quiere hacerlo. Con un fracaso cae con mucha fuerza o de mala manera, sufriendo automáticamente un nivel de Salud de daño contundente.

Las maniobras como placaje y barrido se hacen para intentar derribar al adversario. Sin embargo, cualquier tipo de ataque puede tener ese efecto si es especialmente potente. Es mejor dejar al Narrador la capacidad de decidir cuándo se da un caso semejante, lo que debería suceder sólo cuando sea dramáticamente apropiado o adecuado para la historia.

• **Estacar el corazón:** Un vampiro puede quedar verdaderamente incapacitado mediante la clásica estaca de madera de las leyendas; sin embargo, éstas se equivocan en un punto: un Vástago empalado en el corazón con una estaca de madera no resulta destruido, sino que sólo queda paralizado hasta que se retira la estaca.

Para estacar a un vampiro el atacante debe apuntar al corazón (dificultad 9). Si el ataque tiene éxito y causa al menos tres niveles de Salud de daño, el objetivo queda

Tabla de armaduras

Clase	Valor de Armadura	Penalización
Primera clase (ropa reforzada)	1	0
Segunda clase (ropa antibalas)	2	1
Tercera clase (chaleco antibalas)	3	1
Cuarta clase (chaqueta antifragmentación)	4	2
Quinta clase (equipo antidisturbios completo)	5	3

Se suma el valor de la armadura a las reservas de dados de absorción de daño contundente y letal, y el agravado producido por garras y dientes. No protege contra el fuego o la luz del Sol. Sin embargo, la armadura también resta dados de las reservas relacionadas con la coordinación corporal y la agilidad (normalmente reservas en las que interviene Destreza). Esto se refleja en la columna de penalizaciones. Los atacantes pueden apuntar para impactar a partes desprotegidas de un defensor e ignorar así la armadura (los Narradores tienen que añadir una penalización a la dificultad, normalmente +1 o +2).

Tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Ocultación
Porra+	Fuerza +1	B
Garrote+	Fuerza +2	A
Cuchillo	Fuerza +1	Ch
Espada	Fuerza +2	A
Hacha	Fuerza +3	N
Estaca*	Fuerza +1	A

+ Señala los objetos romos. Estos causan daño contundente a menos que lo que se golpee sea la cabeza (ver "seleccionar blanco", pág. 274), en cuyo caso el daño es letal.

* Puede paralizar a un vampiro si atraviesa el corazón. El atacante tiene que apuntar al corazón (dificultad 9) y obtener tres éxitos en la tirada de daño.

Tabla de armas a distancia

Tipo	Daño	Alcance	Cadencia	Capacidad	Ocultación
Ejemplo					
Revólver pequeño	4	12	3	6	B
SW Bodyguard (.38 Special)					
Revólver grande	6	35	2	6	Ch
Ruger Redwawk (.44 Magnum)					
Pistola pequeña	4	20	4	15 + 1	B
HK USP (9mm)					
Pistola grande	5	25	3	13 + 1	Ch
Springfield XDM (.45 ACP)					
Fusil	8	200	1	3 + 1	N
Beretta Tikka T3 (.30-06)					
Subfusil pequeño*	4	20	3	17 + 1	Ch
Glock 18 (9mm)					
Subfusil grande*	4	50	3	30 + 1	A
HK MP5 (9mm)					
Fusil de asalto*	7	150	3	30 + 1	N
FN SCAR (5.56mm)					
Escopeta	8	20	1	5 + 1	A
Remington 870 (12-Gauge)					
Escopeta semiautomática	8	20	3	6 + 1	A
Benelli M4 Super 90 (12-Gauge)					
Ballesta**	5	20	1	1	A

Daño: Indica la reserva de dados de daño. Contra los mortales se considera que las armas de fuego hacen daño letal. Contra vampiros se considera que hacen daño contundente a menos que se apunte a la cabeza (ver "seleccionar blanco", pág. 274), en cuyo caso el daño se considera letal.

Alcance: Éste es el alcance práctico en metros o yardas. Se puede disparar las armas hasta al doble de esa distancia, pero los ataques se consideran entonces de largo alcance (dificultad 8).

Cadencia: El máximo número de balas o ráfagas de tres disparos que el arma puede disparar en un turno. La cadencia no se aplica a los ataques en modo automático o de ametrallamiento.

Capacidad: El número de cartuchos que puede albergar un arma. El +1 indica que se puede guardar una bala en la recámara, lista para ser disparada.

Ocultación: B = Se puede transportar en el bolsillo; Ch = Se puede esconder en una chaqueta; A = Se puede esconder en un abrigo; N = No se puede llevar oculta en absoluto.

* Indica que el arma puede disparar ráfagas de tres disparos, en modo automático y ametrallar.

** La ballesta se incluye para los personajes que deseen tratar de estacar a un adversario. Se tarda cinco turnos en recargar una ballesta. A menos que se apunte a la cabeza o al corazón, causa daño contundente a los Vástagos. Contra mortales causa daño letal.

inmovilizado. En este estado, la víctima está consciente (y puede usar Poderes de percepción como los de la Disciplina Auspex), pero no puede moverse ni gastar puntos de Sangre.

• **Inmovilización:** Se suman dos dados a las tiradas de ataques realizados contra individuos inmovilizados (es decir, que son retenidos por alguien o algo) que aún forcejean. Si el individuo está completamente inmóvil (atado, estacado o paralizado de otra manera), los ataques impactan automáticamente.

Salud

Como se menciona en el Capítulo Tres, los personajes tienen un Rasgo de Salud que comprende siete Niveles. Aunque los vampiros son inmortales y no mueren de forma natural, una cantidad suficiente de daño puede incapacitarlos, hacerlos caer en largos períodos de sopor o incluso matarlos una vez más (esta vez de forma definitiva).

La tabla de Salud

La tabla de Salud de la hoja de personaje sirve para hacer el seguimiento de las condiciones físicas del mismo. También incluye la penalización a las reservas de dados que corresponde a cada nivel de heridas. Conforme el personaje sufre más lesiones, su Salud va declinando hasta que queda incapacitado o muere.

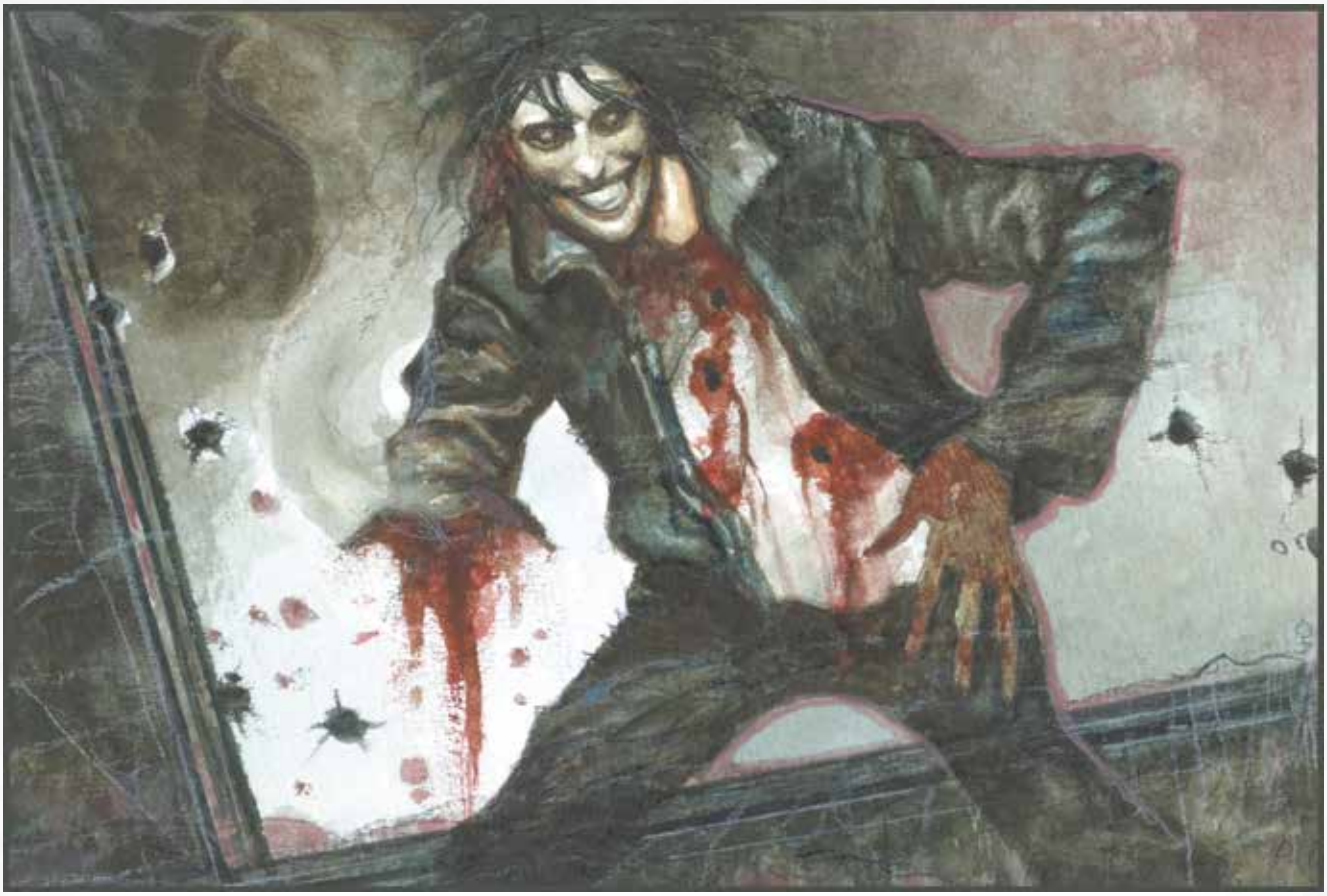
Todos los personajes tienen siete niveles de Salud, desde Magullado a Incapacitado. También pueden tener su Salud completa (sin niveles marcados), caer en Letargo o morir. Cuando un atacante obtiene un éxito en una tirada de daño, el personaje sufre un nivel de Salud de daño. Hay que anotar esta circunstancia en la casilla apropiada de la hoja de personaje, aunque la marca que se hace depende de la clase de daño infligido (ver "Aplicar el daño" más adelante).

El número que se encuentra a la izquierda de la casilla marcada más baja indica la penalización de dados actual. Conforme el personaje queda más y más maltrecho, le resulta más difícil llevar a cabo incluso las acciones más sencillas. La penalización se resta a las reservas de dados para todas las acciones (excepto las reflexivas, como absorción) hasta que las heridas se curen.

La penalización también implica que disminuye el movimiento. Por comodidad se presenta aquí la tabla de Salud del Capítulo Tres.

Niveles de Salud

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	El personaje sólo está magullado y no sufre penalizaciones a la reserva de dados debido al daño.
Lastimado	–1	El personaje está herido superficialmente y no sufre impedimento al movimiento.
Lesionado	–1	El personaje sufre heridas menores y su movimiento se ve ligeramente impedido (divide a la mitad la velocidad máxima al correr).
Herido	–2	El personaje sufre un daño significativo y no puede correr (aunque aún puede caminar). A este nivel, un personaje sólo puede moverse o atacar; siempre pierde dados cuando se mueve y ataca en el mismo turno.
Malherido	–2	El personaje está gravemente herido y sólo puede cojear (tres metros o yardas/turno).
Tullido	–5	El personaje está catastróficamente herido y sólo puede arrastrarse (un metro o yarda/turno).
Incapacitado		El personaje es incapaz de moverse y probablemente está inconsciente. Los vampiros Incapacitados sin Sangre en sus cuerpos entran en Letargo.
Letargo		El personaje entra en un estado de trance cadavérico. No puede hacer nada, ni siquiera gastar Sangre, hasta que pase un período de tiempo concreto.
Muerte Definitiva		El personaje muere definitivamente.



• **Incapacitado:** La incapacitación, el paso previo al Letargo, se diferencia de la inconsciencia en que el personaje colapsa a causa de los efectos combinados del daño físico y el dolor. Cae al suelo y es incapaz de hacer nada salvo gastar Sangre para curarse. Si un vampiro incapacitado sufre más daño entra en Letargo o, si el daño es agravado, sufre la Muerte Definitiva.

• **Letargo:** El Letargo es el sueño parecido a la muerte común entre los no-muertos, especialmente entre los vampiros más viejos. Se puede entrar voluntariamente en él (algunos no-muertos, hastiados de la época actual, entran en Letargo con la esperanza de despertar en un período más acogedor) o involuntariamente (debido a heridas o a la pérdida de Sangre). Una vez en Letargo, el personaje duerme durante un tiempo que depende de su puntuación de Humanidad o Senda.

Como ya se ha dicho, los personajes que carecen de puntos de Sangre comienzan a perder niveles de Salud cada vez que las reglas exigen que gasten Sangre. Cuando un vampiro cae de esa forma por debajo de Incapacitado, entra en Letargo, permaneciendo en ese estado hasta que alguien les dé al menos un punto de Sangre. Si eso sucede, se levanta independientemente de su puntuación de Humanidad o Senda. Esta manera de revivir sólo funciona para personajes que entran en Letargo debido a la falta de Sangre.

Los vampiros que caen en el Letargo debido a las heridas deben descansar durante un período que depende de su puntuación de Humanidad o Senda:

Humanidad o Senda	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 o más

Cuando acaba el período de descanso, el jugador puede gastar un punto de Sangre y hacer una tirada de Despertar (ver pág. 263) para que el personaje se levante. Si el vampiro no tiene Sangre en su organismo, no puede levantarse hasta que lo alimenten; si el jugador falla la tirada de Despertar, puede gastar otro punto de Sangre y

repetir la tirada a la noche siguiente. Si el vampiro logra levantarse, se le considera Tullido y debe gastar Sangre o Cazar inmediatamente.

Un personaje también puede entrar en Letargo voluntariamente. Este estado se parece al descanso diario, pero es una forma de sueño más profunda que no se debe tomar a la ligera. Un vampiro en Letargo voluntario puede levantarse después de la mitad del tiempo obligatorio para el Letargo involuntario, pero para hacerlo debe pasar una tirada de Despertar. En este estado se ignora la necesidad diaria de Sangre; a todos los efectos está en hibernación.

Para los mortales no hay Letargo; si su Salud se reduce por debajo de Incapacitado, mueren.

• **Muerte Definitiva:** Si un vampiro ha alcanzado el nivel de Salud Incapacitado o está en Letargo y sufre un nivel más de daño agravado, muere de forma permanente. Un personaje que encuentre la Muerte Definitiva se retira del juego; el jugador tiene que crear otro personaje si desea seguir jugando.

Un vampiro Incapacitado o en Letargo puede sufrir la Muerte Definitiva a causa de enormes cantidades de daño contundente o letal (decapitación, aplastamiento bajo una roca de 10 toneladas, introducción en una trituradora de madera, atrapado en el centro de una explosión, aplastado por la presión de las profundidades marinas, etc). Normalmente este daño tiene que ser suficiente como para destruir o desmembrar el cuerpo más allá de cualquier posibilidad de reparación.

Regla opcional: Extras

Para hacer las peleas multitudinarias emocionantes y fáciles de manejar, se puede dotar a los PNJ de sólo cuatro niveles de Salud: Lastimado –1, Malherido –3, Incapacitado y Muerto. Los extras son matones sin nombre (normalmente mortales o Ghouls) con los que los personajes tropiezan de tanto en tanto, no personajes clave del Narrador. Son distracciones, generalmente controladas por los auténticamente importantes enemigos tras los cuales realmente están los personajes. Estos extras son una herramienta argumental y no deberían interferir en la historia principal. Después de recibir unos cuantos chichones, los extras se retiran, se rinden o caen, de modo que la verdadera acción pueda continuar.

Aplicar el daño

Hay tres tipos de daño en **Vampiro**. El daño contundente comprende todos los tipos de lesiones temporales, sean a causa de puñetazos, garrotes u otras armas no cortantes. En el caso de los vampiros, y sólo de ellos, se considera que el daño causado por las armas de fuego también es contundente a menos que se apunte a la cabeza (dificultad 8), en cuyo caso sería letal. Los vampiros pueden sufrir daño contundente, pero lo consideran una simple molestia más que otra cosa. El daño letal abarca las heridas permanentes y fatales. Los humanos mueren con facilidad a causa de heridas letales, e incluso los no-muertos pueden sufrir graves daños a causa de ingentes cantidades de daño letal. Por último, el daño agravado incluye aquél producido por fuerzas que incluso los vampiros temen: el fuego, la luz solar y los dientes y garras de las criaturas sobrenaturales.

Todos los tipos de heridas son acumulativas, y es el daño acumulado el que determina el nivel de Salud actual del personaje. Los detalles de cada tipo de daño en concreto se presentan más adelante.

El efecto del daño contundente y letal es diferente, pero respecto a los vampiros, ambos se consideran daño *normal*. El contundente se anota como una barra ("/") en la casilla apropiada de la tabla de Salud mientras que el daño letal se marca con una "X". El agravado se registra con un asterisco ("*") por cada nivel infligido. El daño agravado siempre se anota sobre el letal, que a su vez se anota sobre el contundente. Así, si se marca un nivel de daño letal en la casilla de Magullado y después se recibe un nivel de Salud agravado posteriormente, el nivel de daño letal se "desplaza hacia abajo" a la casilla de Lastimado marcándola con una "X". El daño agravado se anota dibujando una línea más en la casilla de Magullado convirtiéndola en un "*". El daño contundente o letal sufrido más tarde se anota en las siguientes casillas libres. El daño normal no es tan severo como el agravado, de forma 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		☐

Daño contundente

El daño contundente abarca todos los tipos de heridas que no es probable que maten instantáneamente y que se curan con facilidad. La mayor parte de los ataques sin armas (forcejeos, puñetazos, patadas, placajes o cosas así) producen daño contundente. En general es el menos impeditivo y el que más rápido se cura.

Los vampiros apenas se ven afectados por el daño contundente: un directo al estómago tiene poco efecto sobre un no-muerto. Sin embargo, en grandes cantidades los traumatismos pueden arrastrarlos al Letargo.

Los mortales pueden absorber el daño contundente con su Resistencia, los vampiros también lo absorben con su Resistencia (+ Fortaleza, en caso de poseer esta Disciplina). Después de la tirada de absorción todo el daño que haya que aplicar al vampiro se divide por dos redondeando hacia abajo. Sencillamente, los cuerpos cadavéricos de la Estirpe no quedan magullados ni se rompen tan fácilmente como los de la Grey.

Si un personaje queda Incapacitado y entonces sufre un nivel adicional de daño contundente, cae en Letargo (ver pág. 283). Si el personaje queda Incapacitado debido al daño contundente, y luego sufre un nivel de daño agravado, encuentra la Muerte Definitiva.

Daño letal

El daño letal es lo que indica el nombre: fatal, al menos para los mortales. Incluso los vampiros se toman en serio a alguien que empuña una espada, ya que pueden sufrir la Muerte Definitiva si se los corta en pedazos o se los decapita, aunque no tan fácilmente como un mortal. Los cuchillos, balas, espadas y armas semejantes causan heridas letales. El Narrador tiene la posibilidad de considerar ciertos ataques no cortantes como letales si se dirigen contra partes vitales del cuerpo como los riñones (dificultad 8 o 9), especialmente en el caso de mortales.

El daño letal es el que causas heridas inmediatas y graves. El ganado necesita mucho tiempo para restablecerse del daño letal, y a menudo necesita atención médica sólo para tener una posibilidad de recuperación. Para los vampiros bien alimentados las heridas de cuchillos, disparos de escopeta y similares son una simple molestia.

Los personajes mortales no pueden absorber el daño letal en absoluto: todo el daño se les aplica directamente a sus niveles de Salud. Los Vástagos pueden absorber daño letal de forma normal con Resistencia (+ Fortaleza, si la tienen). El daño letal que supera la tirada de absorción se aplica de forma normal a sus niveles de Salud. Sin embargo, el daño letal se considera normal con respecto a su curación, de manera que los vampiros pueden anularlo fácilmente gastando puntos de Sangre.

Cuando el personaje está Incapacitado y sufre un nivel de daño letal más, cae en Letargo (ver pág. 283). Si el personaje resulta Incapacitado debido al daño letal y recibe un nivel de daño agravado, sufre la Muerte Definitiva.

Daño agravado

Ciertos ataques son una abominación para los no-muertos. El fuego y los rayos del Sol les causan heridas terribles, como también pueden provocarlas los dientes y garras de otros vampiros (y de los hombres lobo o de otras criaturas sobrenaturales).

Como se ha mencionado más arriba, los niveles de daño agravado se deben marcar con un "*" en la tabla de Salud. El daño agravado no se puede absorber, excepto con la Disciplina Fortaleza. Además, es mucho más difícil de curar. Sólo se puede curar un nivel de daño agravado tras gastar cinco puntos de Sangre y descansar un día entero (aunque si al final del día de descanso el vampiro quiere sanar más niveles de Salud agravados, puede hacerlo gastando otros cinco puntos de Sangre y un punto de Fuerza de Voluntad por cada uno). Y lo que es peor, un vampiro que pierda su último nivel de Salud debido al daño agravado sufre la Muerte Definitiva. Su vida eterna finaliza y él se dirige a lo que sea que le espere más allá de la tumba.

La luz solar no afecta a los mortales, pero tanto el fuego como las garras y los colmillos les causan daño. Los mortales tratan el daño agravado como si fuera letal.

Tiempos de curación de los mortales

El poder de la Sangre permite a los vampiros curar la mayor parte de sus heridas de forma instantánea, pero los recipientes mortales no tienen tanta suerte. Los siguientes sistemas permiten al Narrador simular los efectos del daño sobre ellos, ya sean enemigos de los vampiros, amigos… o presas.

Como los vampiros, los mortales tienen siete niveles de Salud y sufren penalizaciones debido a las heridas, pero al contrario que ellos, sólo pueden sanar de sus heridas con tiempo, descanso y atención médica. Además, los mortales no pueden caer en Letargo; cualquier daño que sufran más allá del nivel Incapacitado los mata. Los mortales pueden absorber daño contundente, pero no letal ni agravado (aunque no reciben daño a causa de la luz solar).

Cada nivel de daño sufrido por un mortal (ya sea contundente o letal) se cura de forma individual. Así, si un personaje sufre el suficiente daño contundente como para quedar Incapacitado, tarda 12 horas en salir de su estado de delirio hasta que mejora a Tullido. Sanar ese nivel lleva 6 horas, etc.

Curar daño contundente

Hasta el nivel de Salud Herido el daño contundente se puede curar sin necesidad de habilidades médicas; estas heridas sanan solas, sin necesidad de tratamiento. Más allá de Herido, las lesiones por daño contundente pueden tener graves consecuencias. La visión o el oído del mortal se pueden ver afectados por una conmoción cerebral, puede sufrir terribles dolores debido a hemorragias internas o sufrir algún otro tipo de situación desagradable. Se pueden anular estos efectos si el mortal recibe la atención médica adecuada.

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación
De Magullado a Herido	Una hora
Malherido	Tres horas
Tullido	Seis horas
Incapacitado	12 horas

Si los niveles de daño contundente alcanzan el grado de Incapacitado, los mortales quedan inconscientes, pero no pueden descender por debajo de eso… aún. Sin embargo, si sigue recibiendo más heridas contundentes, éstas se marcan con una "X" sobre las anteriores, convirtiéndolas en letales también en lo que se refiere a la recuperación del personaje. De esa manera es posible matar a golpes a un mortal.

Curar daño letal

El daño letal puede ser fatal, de ahí su nombre. Las heridas de este tipo que quedan desatendidas continúan sangrando hasta que el mortal pierde el conocimiento y muere por falta de sangre. Otros peligros provienen de las infecciones, daño celular o huesos rotos. El daño agravado se considera letal cuando se le aplica a un mortal.

Cualquier daño letal más allá del nivel Lastimado requiere de tratamiento médico para impedir que la situación empeore. Sin los cuidados adecuados, las heridas empeoran a un ritmo de un nivel de daño letal al día. Si las lesiones letales llevan a un mortal al grado de Incapacitado, éste se encuentra al borde de la muerte y morirá si recibe una herida más (contundente o letal).

Hasta el nivel de Salud Malherido, el individuo puede recuperarse descansando el tiempo indicado más abajo. Sin embargo, si está Tullido o Incapacitado, no puede curarse sin atención médica. De hecho, en el nivel de Incapacitado el individuo está en coma en el peor de los casos y delirando en el mejor, y aún podría morir.

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

Estados del ser

El Mundo de Tinieblas es un lugar hostil. Son muchos los peligros inherentes a un ambiente tan poco civilizado, y causan tanto daño como los combates. Además, el mayor enemigo de un vampiro acecha en su interior, en forma de Bestia. Tanto si el Vástago se encuentra fuertemente atrapado en las garras del Frenesí como si lo está en el lento descenso hacia la monstruosidad, la Bestia siempre está intentando abatir a los Condenados.

Los sistemas presentados a continuación describen diversas maneras en las que los personajes pueden sufrir daño, sea éste físico, mental o emocional. En esta sección también se detallan un par de raras y preciadas maneras en las que los Condenados puede esperar superar su estado.

Caídas

Hasta los vampiros pueden sufrir terribles daños si caen desde grandes alturas. El Narrador tira un dado de daño contundente por cada tres metros o 10 pies (redondeando hacia abajo) que un personaje caiga antes de chocar contra algo sólido.

Normalmente, el daño por caídas se puede absorber. A discreción del Narrador aterrizar sobre objetos afilados puede convertir el daño en letal.

Si el personaje cae 30 metros (100 pies) o más, adquiere la mayor velocidad posible. El efecto del daño alcanza el máximo de 10 dados, y se considera letal. Además, la armadura que lleva el personaje en una caída a esta velocidad sólo protege la mitad de su puntuación (redondeando hacia abajo), ya que no está diseñada para esta clase de impactos.

Deterioro

Un vampiro que resulta estacado o queda paralizado de alguna otra manera continúa gastando Sangre a un ritmo de un punto por noche. Si el vampiro continúa privado de sangre, el proceso de deterioro que la no-vida ha mantenido a raya comienza de nuevo. Sin Sangre, el vampiro comienza por consumir toda la humedad innecesaria que haya en su organismo a un ritmo de un nivel de Salud al día. Conforme avanza el proceso, el vampiro va pareciéndose a un cadáver momificado. Al principio apa-

renta estar sólo demacrado, pero cuando el cuerpo queda completamente deshidratado, la carne y los ligamentos, junto con la mayor parte de los órganos inútiles del cuerpo, empiezan a marchitarse. Al séptimo día, cuando el personaje ha alcanzado la casilla de Incapacitado en la tabla de Salud, sus ojos se secan en sus órbitas, los tendones y ligamentos se tensan dolorosamente, las encías se retraen y los labios adoptan el rictus de la muerte. En ese momento el personaje cae en Letargo.

Una vez en Letargo, el personaje no puede alzarse a menos que se le suministre la Sangre suficiente como para alcanzar el nivel de Salud Lesionado (al menos cuatro puntos de Sangre). Un vampiro que emerja de este estado siente un hambre voraz hasta el punto de la locura y atacará a la fuente de sangre más cercana, independientemente de quién sea y de los lazos emocionales existentes.

Dejar a un vampiro estacado hasta que alcance este estado cercano a la muerte para después revivirlo con la sangre justa para prolongar su agonía es uno de los métodos de tortura favoritos tanto del Sabbat como de los cazadores humanos. La mayoría de los vampiros que sufren esta clase de tormento sufren daños psicológicos irreversibles.

Diablerie

Hay una cosa que los Antiguos temen más que al fuego o a la luz solar: se trata del pecado conocido como Diablerie. En la sociedad de la Camarilla la Diablerie es el crimen más terrible; quienes la practican se hacen acreedores de los castigos más severos imaginables. Es tan aborrecida y temida como el canibalismo entre los mortales. Se dice que los vampiros del Sabbat tienen libertad para cometer Diablerie, lo que es otra razón más por la que los Antiguos de la Camarilla los odian tanto.

Simplificando bastante, la Diablerie es el acto de alimentarse de un vampiro de la forma en que se hace de un mortal. De este modo el asesino no sólo consume la Sangre de la víctima (y la Sangre vampírica es mucho, mucho más sabrosa que la del mortal más apetitoso), sino también el poder de la víctima. Al robar la vida de un vampiro más cercano a Caín, el vampiro puede enriquecer permanentemente su propia Vitae. De esta forma incluso el vampiro más joven puede obtener el poder de los Antiguos.

Los más ancianos llaman a este crimen Amaranto; se dice que en noches pasadas se le presentaba a la víctima una flor de amaranto una semana antes de que comenzase la Caza. Entre las leyendas de los Vástagos hay muchas historias siniestras de Chiquillos asesinos que traicionan y canibalizan a sus propios Sires, y por esta razón más que por cualquier otra, los Antiguos desconfían de los Neonatos que los rodean. De hecho, la misma Jyhad podría tener sus raíces en esta eterna y brutal lucha por el poder.

Cometer Diablerie

Para cometer Diablerie, un vampiro debe vaciar completamente de Sangre a la víctima vampírica. A continuación debe seguir absorbiendo, ya que (según la leyenda de los Vástagos) la misma alma es arrancada del cuerpo de la víctima y pasa al del Diabolista. El esfuerzo implicado es monumental, ya que el alma vampírica es mezquina y se aferra tenazmente a la no-vida con la esperanza de regenerar su cuerpo y alzarse una vez más.

El auténtico esfuerzo comienza cuando el cuerpo del vampiro ha sido completamente vaciado de Sangre. El jugador del Diabolista hace una tirada extendida de Fuerza (dificultad 9). Cada éxito causa un nivel de daño automático a la víctima (que no puede absorber; el daño se considera agravado). Cuando el individuo ha perdido todos los niveles de Salud, el atacante absorbe su esencia y el cuerpo vacío comienza a desmoronarse inmediatamente.

Mientras comete Diablerie, un vampiro es muy vulnerable a los ataques. Todo su ser está concentrado en el esfuerzo de arrancar la esencia de la víctima, y parar incluso por un momento anula la posibilidad de capturar el espíritu. Todos los ataques realizados contra un vampiro que esté intentando una Diablerie se realizan contra dificultad 2.

Las recompensas de la Diablerie

Tras completar la Diablerie con éxito, el Diabolista se siente pletórico y tiene que hacer una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 10 menos la Humanidad o Senda del personaje) para evitar perder el control. La sensación es parecida a un orgasmo, pero mucho más poderosa; tanto, de hecho, que algunos Vástagos se vuelven adictos a ella. Todos los demás miembros de la Estirpe temen a estos vampiros, ya que su adicción a los placeres del Amaranto los convierte en una amenaza para cualquiera. Incluso los vampiros que son demasiado débiles como para proporcionar poder son devorados por el placer que proporciona el acto.

El verdadero beneficio de la Diablerie se manifiesta cuando el Diabolista se alimenta de la Vitae de un vampiro de menor Generación (por ejemplo, si un vampiro de Novena Generación comete Diablerie sobre un vampiro de Séptima). El Diabolista roba literalmente el poder y la potencia de la Sangre de la víctima, lo que reduce permanentemente su Generación en uno, acercándolo así al mítico poder de Caín. El vampiro disfruta de todos los beneficios de la Generación rebajada: una reserva de Sangre mayor y más potente, la capacidad de Dominar a más Vástagos y, en algunos casos, la de incrementar sus Rasgos por encima de cinco.

Si la víctima tenía un poder mucho mayor que el Diabolista (cinco Generaciones o más de diferencia) el Narrador

puede determinar que la Generación del depredador desciende más de un grado. Esto es especialmente probable si la víctima era muy antigua (dos milenios o más). No sería descabellado que un Neonato de Duodécima Generación que bebiese la Sangre de un miembro de la Quinta que tuviese 3000 años avanzase tres e incluso más Generaciones. En último término, la decisión corresponde al Narrador..

Además, beber la Sangre de vampiros Antiguos puede provocar un incremento temporal de los niveles de Disciplinas del Diabolista (uno, dos o incluso más puntos), ya que la potente Sangre amplifica las artes místicas del depredador. Si el Antiguo estaba a varias Generaciones de distancia del atacante, los efectos pueden parecer milagrosos, aunque efímeros. Esos Poderes incrementados duran una escena, a menos que el Narrador decida otra cosa.

Para cometer Diablerie, el Diabolista ha de tomar la Sangre de forma directa e inmediata de la víctima; no se puede almacenar la Sangre y usarla luego. Además, sólo un individuo puede realizar el acto sobre una víctima determinada; una manada de Neonatos no puede arremolinarse en torno a un Antiguo como tiburones hambrientos, no importa lo potente que sea su Sangre.

Los peligros de la Diablerie

Cometer Diablerie parece el crimen perfecto para muchos Neonatos hambrientos de poder. Una vez realizada no queda ningún cadáver, ya que la mayor parte de los vampiros más viejos de una década se descomponen rápidamente en un montón de carroña irreconocible. Sin pruebas sólidas es difícil hacer acusaciones directas de asesinato incluso para el Príncipe más despótico. Sin embargo, los que cometen tal atrocidad descubren rápidamente que llevan la prueba de su crimen en sus propias almas. Los vampiros que tienen la Disciplina Auspex pueden detectar a los Diabolistas con el Poder Percepción del Aura. Las energías robadas de la víctima se mezclan con las del Diabolista dejando gruesas marcas negras por toda su aura. Estas marcas destacan como aceite de motor en un estanque claro como el cristal, cubriendo los colores propios del aura del vampiro y denunciando el crimen.

No todos los vampiros saben de la Diablerie ni de las manchas que deja. Muchos Vástagos jóvenes podrían simplemente preguntarse qué son esas marcas extrañas en el aura del vampiro. Sin embargo, la mayor parte de los Antiguos entienden qué significan las manchas y podrían muy bien exigir un castigo inmediato para el Diabolista o usar la información más adelante para chantajearle. Estas marcas permanecen durante tantos años como la diferencia entre la Generación de la víctima y la Generación original del Diabolista (el mínimo es un año, incluso si la víctima era de mayor Generación). Por ejemplo, un vampiro de Duodécima Generación que bebiese la Sangre de uno de Novena (descendiendo a la Undécima en el proceso) llevaría las señales en su aura durante tres años.

Además, los practicantes de Taumaturgia pueden usar la Senda de la Sangre para detectar el pecado del Diabolista incluso siglos después de que fuese cometido. En particular, por esta razón los que practican el Amaranto temen a los Tremere.

Incluso los que no tienen percepciones especiales a menudo sienten un toque de "corrupción" en el Diabolista. Durante un mes por Generación arrebatada a la víctima, del individuo emana una "sensación" que deja a los Vástagos más sensibles desconcertados. Éstos pueden no saber qué es lo que hizo el Diabolista, pero se sentirán igualmente incómodos en su presencia. Un jugador cuyo vampiro entre en contacto con un Diabolista puede hacer una tirada de Percepción (dificultad 12 menos la puntuación de Humanidad del vampiro observador; los vampiros con alta Humanidad son más sensibles a tales cosas) para notar que algo en el Diabolista "no está del todo bien". Los seguidores de otras Sendas de Moralidad (ver Capítulo Siete) no son capaces de percibir esta extraña sensación, ya que no están en contacto con sus emociones de la misma manera. El Narrador tiene siempre la última palabra en estos asuntos.

Hay unos cuantos rumores sobre Diabolistas que muestran ciertos comportamientos de sus últimas víctimas, especialmente cuando éstas tenían una gran fuerza psíquica (Fuerza de Voluntad 10) y su Sangre era mucho más poderosa que la de su asesino. Si es cierto y el alma de un no-muerto especialmente poderoso se puede manifestar en el cuerpo de quien lo mató, las implicaciones son escalofriantes, especialmente en el contexto de la Jyhad.

La Diablerie es algo tan horroroso que, de acuerdo con la mayor parte de los Antiguos, ni siquiera puede practicarse en el contexto de una Caza de Sangre. Los Cazadores pueden beber hasta la última gota de Sangre de la víctima, pero no continuar el proceso una vez ha sido desecada. De hecho, por decreto del Círculo Interior, sólo se permite que un Sire Diabolice a su propio Chiquillo, y sólo durante una Caza de Sangre. En la práctica, muchos Vástagos jóvenes aprovechan cualquier oportunidad que les brinda el caos de la Caza, y si el criminal era suficientemente inhumano los Príncipes podrían estar dispuestos a mirar hacia otro lado.

Por último, para los vampiros de la Camarilla y otros que se adhieren a la Senda de la Humanidad, hay que considerar la pérdida de ésta. La Diablerie es peor que el asesinato: el Amaranto absorbe literalmente el alma de la víctima, destruyendo así cualquier posibilidad de que encuentre la paz en el más allá. Un crimen tan atroz arranca al menos un punto de Humanidad a la puntuación del personaje. Además, para los ataques especialmente despiadados, el

Narrador podría exigir una tirada de Conciencia (dificultad 8). Fallarla supone la pérdida de un punto adicional, mientras que con un fracaso podrían perderse incluso más.

Electrocución

Los vampiros no sufren, ni de cerca, los efectos de la electricidad tanto como los mortales. Sin embargo, a veces la electricidad puede ser un peligro. La fuerza de la corriente eléctrica determina la cantidad de daño letal que recibe el personaje. Sufre el daño indicado más abajo cada turno hasta que se interrumpe el contacto con la fuente eléctrica (para separarse es necesaria una tirada de Fuerza, dificultad 5 para los vampiros, 9 para los mortales). Los vampiros pueden absorber el daño, pero si se obtiene un fracaso en la tirada, el daño se considera agravado: su flujo sanguíneo y su cerebro quedan fritos.

El daño eléctrico es letal y la armadura no protege contra él (dependiendo de las defensas del individuo, las circunstancias y la decisión del Narrador).

Niveles de Salud por turno	**Origen de la electricidad**
Uno	Débil: el enchufe de una pared.
Dos	Peligroso: valla electrificada.
Tres	Grave: la batería de un vehículo, caja de distribución.
Cuatro	Fatal: línea de alta tensión, la catenaria del metro.

Si un personaje mortal recibe cantidades significativas de daño eléctrico (hasta dejarlo Incapacitado), puede sufrir daños permanentes. Puede tratarse de discapacidad física (reducción de Atributos Físicos), pérdidas permanentes de memoria, daños cerebrales (reducción de Atributos Mentales) o de desfiguraciones (reducción de la Apariencia). Los detalles quedan a discreción del Narrador.

Enfermedades

Ser un cadáver andante tiene algunas ventajas. Una de las más importantes es la inmunidad natural a la mayor parte de las enfermedades. El SIDA, la gripe aviar, el cáncer, la sífilis y otras enfermedades tienen poco o nada que hacer contra los no-muertos.

Sin embargo, esa inmunidad no significa que los vampiros puedan ignorar las enfermedades. Toda enfermedad que pueda transmitirse por sangre es un problema para los vampiros, ya que pueden convertirse en portadores y contagiarla de víctima a víctima. De hecho, varios Vástagos se han convertidos en transmisores activos del SIDA. Al alimentarse de alguien infectado con el virus y después de otras víctimas, esos vampiros han ayudado a extender una infección particularmente virulenta.

En algunos feudos se encierra a todos los vampiros a los que se descubre portando tal enfermedad de transmisión sanguínea por el bien del rebaño. En algunos casos poco comunes se ha impuesto la Muerte Definitiva por extender una dolencia. Estos transmisores son duramente desaprobados por la Camarilla no sólo porque la epidemia amenaza a la población mortal, sino porque las víctimas podrían hablar de su relación con vampiros, poniendo la Mascarada en grave peligro. Incluso los vampiros del Sabbat, que no se preocupan en absoluto por el rebaño, han comenzado a plantearse establecer reglas respecto a los portadores de enfermedades.

Los personajes pueden identificar la presencia de enfermedades relacionadas con la sangre con una tirada de Inteligencia + Medicina (dificultad 7). Si falla, el vampiro no se percata de los síntomas y se expone a la enfermedad (para evitarla se hace una tirada de Resistencia, dificultad 6). Con un fracaso el personaje se alimenta descuidadamente y se convierte automáticamente en portador de la enfermedad.

Las leyendas de los Vástagos hablan de ciertas plagas lo suficientemente potentes como para afectar a los vampiros. Pocos tienen conocimientos de tales males, y quienes los poseen son muy estimados. A pesar de los formidables Poderes de los Vástagos, están mal preparados para enfrentarse a las escasas enfermedades que pueden causarles daño.

Fe

Según las leyendas de los Vástagos, la Maldición de Caín ha causado que todos los vampiros sean por siempre marginados a los ojos de Dios. Puede que sea el caso o puede que no, pero es muy cierto que ciertos símbolos o personas de gran fe religiosa pueden causar incomodidad o incluso daño a los Condenados.

La mayor parte de los mortales, incluso los supuestamente devotos, carecen de la capacidad de afectar a los Vástagos sólo con la fe. Sin embargo, unos pocos (aquéllos que tienen el Rasgo de Fe Verdadera) pueden usar su devoción como defensa o arma contra los vampiros. Para más información ver pág. 372.

Frenesí y Rötschreck

Atrapada entre la falsa cortesía urbana de la Camarilla y la forzada camaradería del Sabbat, se esconde una verdad: los vampiros son monstruos poseídos por una Bestia interior. Aunque, como los humanos, tienen la capacidad de superar sus instintos más básicos, a veces no lo consiguen.

Cuando eso ocurre, el Ansia y la Bestia se vuelven incontrolables, y nadie está a salvo de sus excesos. Los vampiros más ancianos llaman a esos episodios de brutalidad "sucumbir a la Bestia Interior". Los Vástagos más jóvenes llaman a esos estallidos simplemente Frenesíes.

La naturaleza de la Bestia

Durante un Frenesí un personaje se entrega literalmente (y por lo general, de forma involuntaria) a los más oscuros instintos de su naturaleza vampírica. El personaje está consumido por la rabia o el hambre, incapaz de considerar la ética de cualquier acción, o reticente a hacerlo. Amigos, enemigos, amantes, principios: ninguna de esas cosas significa nada para un vampiro en Frenesí. Si tiene hambre, se alimentará de cualquiera que esté cerca sin preocuparse por el bienestar del recipiente. Si está furioso, hará todo lo que pueda por destruir la causa de su rabia. Un vampiro avasallado por el miedo cometerá cualquier atrocidad para escapar de la fuente de su terror, sin considerar las consecuencias. El personaje se rinde completamente a los aspectos más primitivos de su Naturaleza, dejando de lado la Conducta con la que habitualmente se presenta a los que lo rodean. Resumiendo, se convierte en la Bestia.

En la Camarilla sucumbir al Frenesí se considera una muestra de debilidad, una humillante pérdida de control. Los vampiros que caen a menudo en Frenesí, especialmente en público, se arriesgan ser rechazados socialmente o algo peor. Aunque muchos Vástagos de la Camarilla son unos monstruos de la peor especie, las leyes de la Mascarada y la simple educación exigen mantener a la Bestia a raya; quienes no son capaces de hacerlo no son vampiros, sino animales, y deben ser abatidos por el bien de todos. En el Sabbat el Frenesí se considera un impulso natural, como el apetito de los mortales por la comida o el sexo. Los vampiros del Sabbat encuentran ridícula la actitud de la Camarilla frente al Frenesí, propia de bobos de voluntad débil que no son capaces de aceptar su verdadera naturaleza depredadora. En consecuencia, los miembros del Sabbat normalmente no intentan impedir los Frenesíes, sino controlarlos y usarlos como ventaja.

Hay muchas cosas que pueden provocar un Frenesí, pero la furia y el hambre intensas son las causas más comunes. Es peligroso rechazar o humillar a los no-muertos. Por esa razón, los vampiros de la Camarilla normalmente velan menosprecios y amenazas en redes de dobles sentidos y sutilezas para no desencadenar un estallido en el Elíseo o en un cónclave. El Narrador puede pedir una tirada de Frenesí en cualquier momento en el que tenga la sensación de que algo podría causar que el personaje perdiera el control.

Un vampiro en Frenesí disfruta de diversos beneficios temporales debido a su estado. Los Vástagos en Frenesí ignoran completamente las penalizaciones a las reservas de dados por heridas mientras dure éste. Una vez acabado, vuelve el dolor y se aplican de nuevo los efectos incapacitantes de las lesiones. Las dificultades de Dominar o controlar mentalmente de otra forma a un personaje gobernado por la Bestia aumentan en dos, al tiempo que las dificultades de que éste resista el control mental se reducen en dos. El personaje no necesita tiradas de Fuerza de Voluntad para realizar una tarea porque la rabia que alimenta las acciones del vampiro es a la vez un catalizador hacia un estado mental más elevado y una barrera contra intrusiones externas. Por último, los personajes inmersos en un Frenesí son inmunes a los efectos negativos del Rötschreck.

Sistemas

Las reglas que tratan el Frenesí son deliberadamente vagas; se alienta al Narrador a hacer todos los cambios que considere convenientes para acomodarlas a su crónica.

En algunos casos los Vástagos logran superar el impulso de entrar en Frenesí. Un vampiro al borde de éste debe hacer una tirada de Autocontrol contra una dificultad variable (los vampiros con la Virtud Instinto siempre caen en Frenesí; para más detalles, ver pág. 315). La dificultad suele estar entre 6 y 8, pero si está tratando de controlar el impulso de cometer un acto manifiestamente malvado, el jugador puede tirar contra una dificultad de (9 – Conciencia). Para librarse completamente del deseo de violencia debe obtener cinco éxitos, pero incluso un único éxito aplaza el Frenesí temporalmente. Por cada éxito por debajo de cinco el personaje puede resistirse a sus impulsos durante un turno. Cuando acaba ese período puede intentarlo otra vez para acumular éxitos adicionales y así continuar resistiendo el Frenesí. Una vez obtenidos cinco éxitos, sea en más o menos tiempo, el vampiro resiste el ímpetu de la Bestia.

Con un fallo, las emociones del personaje se desbocan, haciendo exactamente lo que le apetece sin preocuparse lo más mínimo por las consecuencias. Con un fracaso en la tirada de Autocontrol, el individuo permanece frenético hasta que lo decide el Narrador, y si éste así lo determina puede adquirir un Trastorno relacionado con el Frenesí.

La lista siguiente presenta algunos estímulos que pueden inducir un Frenesí y la dificultad habitual para que el personaje resista. Si la pérdida de control puede causar que el vampiro cometa una atrocidad (matar a un niño o a algún otro inocente, por ejemplo), el Narrador puede establecer la dificultad en (9 – Conciencia o Convicción).

Provocación	Dificultad
Olor a sangre (estando hambriento)	3 (o mayor en casos extremos)
Visión de sangre (estando hambriento)	4 (o mayor en casos extremos)

Ser hostigado	4
Situación que hace peligrar su vida	4
Escarnio malicioso	4
Provocación física	6
Sabor de la sangre (estando hambriento)	6 (o mayor en casos extremos)
Ser querido en peligro	7
Humillación pública directa	8

Nota: El Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir qué puede provocar un Frenesí o dejar de hacerlo. En algunos casos podría ignorar completamente lo que según los jugadores debería desatar la cólera de sus personajes y en cambio hacer que algún suceso sin importancia la provoque. Esto se hace a menudo en situaciones en las que el Narrador cree que un Frenesí puede caracterizar a un personaje o realzar los episodios de una historia.

Interpretar el Frenesí

Los personajes en Frenesí no son ellos mismos, o mejor dicho, muestran más de sí de lo que harían normalmente. Harán cualquier cosa por saciar su hambre o destruir la causa de su rabia, incluso atacando a otros personajes jugadores. Por lo general atacarán primero a sus enemigos, pero si no hay ninguno presente, los amigos son carne de cañón perfectamente aceptable sobre los que descargar sus instintos más bajos. Incluso amantes y familiares pueden caer víctimas de un vampiro en Frenesí. Puede que el personaje sienta remordimientos y un terrible sentimiento de culpa más tarde, pero durante el Frenesí nada importa salvo la gratificación inmediata de sus deseos. Esto puede llevar a posteriores tiradas de Degeneración (ver pág. 309). Por lo tanto, los Frenesíes reiterados pueden resultar muy perjudiciales para la Humanidad o la Senda de un vampiro.

Algunos jugadores pueden vacilar a la hora de interpretar un Frenesí, pero ésa es la naturaleza de un vampiro. Se les debe animar a representar ese estado de forma eficaz. Un jugador cuyo personaje se encuentre en pleno Frenesí puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad, lo que le permite controlar una acción del personaje durante un turno. De esta forma, el vampiro puede darle a una víctima en potencia la oportunidad de salir corriendo, o al mortal que lo ha insultado el tiempo de balbucear una disculpa. Este momento de autocontrol sólo dura un turno, quizá dos; no detiene el Frenesí, sino que sólo le permite al personaje controlarlo ligeramente. Si el Narrador considera que un personaje en Frenesí actúa de forma poco apropiada, puede aprobar la acción pero establecer que el personaje necesitó gastar un punto de Fuerza de Voluntad para llevarla a cabo.

El Narrador decide cuánto dura el Frenesí, pero normalmente una escena es suficiente. Si se lo deja inconsciente o encerrado y solo durante un rato largo, es muy probable que el personaje recupere el control de sí mismo.

Rötschreck, el Miedo Rojo

Aunque hay pocas cosas capaces de matar a un vampiro (y aunque muchos entre los Condenados afirman aborrecer su inmortalidad), ciertas fuentes de daño asustan a todos los Vástagos. La luz solar y el fuego pueden inducir un estado mental de puro terror que sólo les permite huir o luchar. Mientras está bajo los efectos del *Rötschreck*, un vampiro huye presa del pánico de la causa de su terror arremetiendo frenéticamente contra cualquier cosa que se interponga en su camino con independencia de lazos o alianzas personales. El Rötschreck se parece mucho al Frenesí; la Bestia toma el control en momentos de gran furia al igual que en momentos de pánico.

Es poco probable que los estímulos relativamente inofensivos o que estén bajo el control del personaje causen Rötschreck. Por ejemplo, un personaje que vea un cigarrillo encendido en un club nocturno o una chimenea encendida y cubierta por una pantalla en la casa de un aliado puede sentirse incómodo, pero difícilmente sucumbirá al Miedo Rojo. Sin embargo, si con ese mismo cigarrillo se amenaza al vampiro o el fuego del hogar se desmadra…

Para evitar el Rötschreck, el vampiro ha de hacer una tirada de Coraje. Como con el Frenesí, se necesita acumular cinco éxitos para ignorar completamente a la Bestia, aunque menos éxitos permiten superar el miedo durante un período más o menos largo. Un fallo indica que el vampiro huye del peligro de forma enloquecida siguiendo el camino más corto posible hacia un sitio seguro, destrozando a su paso cualquier cosa o persona que se interponga en su camino. Los intentos de contenerlo provocan ataques inmediatos como si el personaje estuviera en Frenesí. Es posible gastar un punto de Fuerza de Voluntad para mantener el control durante un turno.

Si un personaje obtiene un fracaso en la tirada de Coraje cae en Frenesí y no sale de él hasta que lo determine el Narrador.

Estímulo	**Dificultad**
Encender un cigarrillo	3
Ver una antorcha	5
Hoguera	6
Luz solar velada	7
Recibir quemaduras	7
Luz solar directa	8
Atrapado en un edificio en llamas	9

Fuego y quemaduras

Los vampiros temen al 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; sólo puede ser absorbido con Fortaleza. El tamaño del fuego determina los niveles de daño agravado que un personaje recibe por turno, mientras que su temperatura determina la dificultad de la tirada de absorción con Fortaleza. El personaje sufre el daño indicado cada turno que esté en contacto con las llamas; para dejar de sufrirlo debe salir de la zona o apagar el fuego (o ambas cosas). A menos que sean absorbidas, todas las heridas se aplican automáticamente (es decir, un personaje atrapado en una hoguera sufre dos niveles de daño *automáticos* por turno, no el resultado de dos *dados* de daño por turno).

Dificultad de absorción	**Calor del fuego**
3	Calor de una vela (quemaduras de primer grado).
5	Calor de una antorcha (quemaduras de segundo grado).
7	Calor de un mechero Bunsen (quemaduras de tercer grado).
8	Calor de un fuego eléctrico.
9	Calor de un fuego químico.
10	Metal fundido.

Niveles de Salud por turno	**Tamaño del fuego**
Uno	Antorcha; una parte del cuerpo expuesta a las llamas.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta a las llamas.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto en llamas.

Si el personaje cae a Malherido queda lleno de cicatrices por un tiempo (la Apariencia se reduce en uno hasta que se recupere de sus heridas quedando Magullado). Si queda Tullido o Incapacitado por el fuego, las quemaduras cubren la mayor parte de su cuerpo, lo que reduce su Apariencia en dos.

Golconda y otras vías de salvación

Para la mayor parte de los Vástagos ser un vampiro es estar eternamente Condenado. Muchas leyendas relatan que la maldición del vampirismo no es sólo de Caín,

sino del mismísimo Demonio. Convertirse en vampiro significa quedar abandonado para siempre por Dios y el hombre de forma que una no-vida llena de horror desemboca finalmente en una vida en el infierno tras la muerte. Incluso quienes desdeñan tales "supersticiones" encuentran una especie de infierno laico en su Bestia, su Ansia y el hastío que lo consume todo que traen los siglos de existencia.

Así, no resulta sorprendente que algunos Vástagos hablen de un estado del ser en el que pueden trascender la furia y el hambre eternas. Se dice que los vampiros que alcanzan este estado, llamado Golconda, dominan su Bestia hasta tal punto que ésta ya no es capaz de controlar sus actos. Pese a que aún están atados por la necesidad de sangre, precisan mucha menos que sus hambrientos parientes. Más aún, son capaces de reprimir hasta tal punto los impulsos de la Bestia que ya no tienen que temer que les arrebate el control. Ya no son exactamente Vástagos, sino una especie de criatura diferente, superior.

Según cuentan las historias, sólo unos pocos de entre los no-muertos conocen la Golconda, y éstos ya no toman parte ni en la Jyhad ni en la sociedad de la Estirpe. Viven en lugares salvajes en comunidad con las bestias del campo y las aves del cielo. Hasta los hombres lobo dejan en paz a los maestros de la Golconda. Éstos a veces se incorporan a la sociedad de los no-muertos en busca de discípulos a los que guiar en la ruta hacia la Golconda, pero sólo en secreto, ya que no quieren tener nada que ver con la Jyhad. Algunos relatos afirman que uno de los Antediluvianos encontró el camino que lleva a la Golconda y que ese ser busca tanto llevar a otros Condenados a la gracia como frustrar los planes de sus rivales. Si es cierto o no, nadie puede decirlo.

En la Camarilla, la Golconda es considerada una leyenda agradable pero extravagante, una alegoría sobre el mantenimiento de la propia Humanidad, nada más. Se rumorea que algunos miembros del Inconnu poseen los secretos de la Golconda y ayudan en la búsqueda de la misma; pero también hay otros muchos rumores en torno a esos ermitaños. Los miembros del Sabbat, por el contrario, desprecian la Golconda y a quienes la buscan por ser indignos de la condición vampírica. Según ellos, los lobos no deben intentar imitar a las ovejas.

Los Narradores son libres de incluir la Golconda en sus crónicas y los jugadores pueden perseguirla si lo desean. Sin embargo, lograr alcanzarla no puede representarse mediante tablas ni puntos de Experiencia. Es tan intangible y a la vez tan potente como el amor o la autoaceptación, y encontrarla debe convertirse en el núcleo de una crónica completa. Por lo general, los personajes se enteran de su existencia tras pasar algún tiempo en la sociedad de los no-muertos, ya que los conocimientos sobre la Golconda se transmiten en forma de crípticas adivinanzas y de susurros entre buscador y buscador. Algunos vampiros jamás oyen hablar de ella.

Perseguir la Golconda no sólo implica la búsqueda de conocimientos enigmáticos, sino también buscar la verdad de la existencia vampírica. Es seguro que quienes desean alcanzar la Golconda han de sentir (y mostrar) arrepentimiento. Cuanto mayores sean sus crímenes, mayor es la penitencia necesaria. Los vampiros que desean alcanzar la Golconda tienen que buscar a las familias de sus antiguas víctimas y resarcirlas, proteger a los que son más débiles que ellos e intentar hacer del Mundo de Tinieblas un lugar mejor. Eso hace imprescindible mantener la propia Humanidad y gastar Fuerza de Voluntad para hacer buenas obras (y evitar las monstruosas) siempre que sea posible (se cree que los vampiros que siguen Sendas de Iluminación son incapaces de alcanzar la Golconda).

Como se ha mencionado anteriormente, alcanzar la Golconda debe ser algo que se logre después de una crónica larga y difícil (que dure meses, si no años, de tiempo real). Durante la misma, los personajes deben cumplir ciertos criterios. Han de tener una puntuación de Humanidad de 7 o más y de Conciencia de 4 o más, y mantenerlas durante largos períodos. Deben intentar vencer los efectos más perniciosos del Frenesí, resistiendo los impulsos y gastando Fuerza de Voluntad si es necesario para evitar cometer atrocidades. Además, deben mostrar un comportamiento coherente guiado por el arrepentimiento, la abstinencia y la honorabilidad durante docenas de historias. Los vampiros que buscan un camino más elevado evitan el poder, la alimentación indiscriminada y los juegos de la Jyhad.

Normalmente, sobre la mitad de la Crónica los potenciales buscadores de la Golconda parten para encontrar un maestro que posea la reputación de custodiar los secretos de ésta. Si lo encuentran, han de demostrar su valía tomando parte en misiones y contestando adivinanzas. Tales tareas a menudo arrastran a los participantes hacia terribles peligros tanto para el cuerpo como para el alma.

La culminación de la Crónica tiene lugar cuando un vampiro digno de ella se somete a un ritual llamado el Suspiro. Algunas veces otros vampiros en Golconda contactan con el aspirante y lo guían durante la prueba; en otras ocasiones es el maestro el que conduce el Suspiro; también hay vampiros que se adentran en la naturaleza y se someten al Suspiro en soledad. Los efectos precisos del ritual son desconocidos (y quedan en manos del Narrador), salvo que implican un peligroso viaje al mundo de los sueños y, en última instancia, al interior del alma del

propio vampiro. Es extraordinariamente difícil, y pocos logran sobrevivir manteniendo su no-vida y su cordura intactas. Aun así, algunos vuelven del Suspiro enteros, pero habiendo perdido toda posibilidad de hallar la Golconda. No hay segundas oportunidades, y quizás por ello el destino de estos últimos es el más amargo de todos.

Si un vampiro logra alcanzar este legendario estado, los efectos resultan prácticamente milagrosos. Ante todo está la total inmunidad al Frenesí o al Rötschreck. El vampiro no volverá a cometer nunca un acto malvado impulsado por la Bestia (aunque el personaje puede seguir eligiendo pecar, los dados ya no lo obligarán nunca más a hacer el mal). El vampiro en Golconda sigue teniendo que beber sangre, pero nunca más temerá tomar demasiada de una víctima involuntariamente.

Además, el personaje ya no necesita beber sangre tan a menudo. Sólo pierde un punto de Sangre por semana, en vez de por noche. Para curar heridas, utilizar Disciplinas, etc, ha de seguir gastándola de la forma habitual.

Además, un vampiro en Golconda trasciende parcialmente la maldición que ata su Sangre a la de Caín. Así, es capaz de aumentar cualquier Rasgo hasta 10 independientemente de su Generación. Sin embargo, su reserva de Sangre sigue siendo la misma.

Un vampiro en Golconda tiene que mantenerse dentro de unas rígidas normas de pureza física y espiritual. Si su puntuación de Humanidad baja alguna vez de 7, o su puntuación de Conciencia de 4, el vampiro perderá todos los beneficios adquiridos, incluyendo los Rasgos aumentados.

Convertirse en mortal

Junto a los relatos sobre la Golconda circulan ciertas leyendas entre los Vástagos que hablan de vampiros que se han librado completamente de la Maldición de Caín y se han convertido en mortales de nuevo. Nadie parece conocer a ningún vampiro al que le haya sucedido algo así; todas esas historias se refieren siempre "al amante de una aliada del Sire de mi Sire", "el Chiquillo de un Príncipe lejano" u otras figuras indeterminadas. Los catalizadores que provocan el cambio pueden ser variados, desde matar al propio Sire hasta encontrar el amor verdadero o sacrificarse desinteresadamente por otro (y convirtiéndose así en mortal en el momento de morir). La mayor parte de los Vástagos de condición cínica y hastiada se mofan de esos cuentos, aunque en realidad los actos de amor verdadero o los sacrificios desinteresados son raros en el mundo de los Condenados. En última instancia, la verdad de estas cosas queda en manos del Narrador.

Luz solar

La luz solar, aún más que el fuego, es mortal para los vampiros. Incluso la luz difusa que atraviesa una cortina gruesa puede causar quemaduras, mientras que la luz directa convierte en cenizas a cualquier vampiro salvo los más poderosos. A menos que el vampiro tenga Fortaleza, los rayos del Sol provocan quemaduras. Los personajes con esta Disciplina (y *sólo* ellos) pueden intentar absorber el daño mediante una reserva de dados igual a su puntuación en la misma. La dificultad de absorber el daño depende de la intensidad de la luz, mientras que la cantidad de daño depende de la cantidad de protección que haya entre ésta y la piel del vampiro.

No hay ninguna parte del vampiro que sea inmune a la luz solar. Un personaje que mire directamente la luz queda cegado inmediatamente, con las retinas quemadas por la iluminación. Por suerte para los vampiros, la luz reflejada en la Luna no es lo suficientemente fuerte como para causar ningún daño, aunque algunos pueden sufrir el equivalente a quemaduras leves si quedan expuestos a la luz de la Luna llena sin llevar protección alguna.

Como ocurre con el fuego, la luz solar causa daño automático cada turno a menos que sea absorbido.

Dificultad de absorción	**Intensidad de la luz**
3	Luz débil a través de una cortina echada; día muy nublado; ocaso.
5	Protección completa mediante gran cantidad de ropa, gafas de sol, guantes y sombrero de ala ancha.
7	Luz indirecta que atraviesa una ventana o cortinas finas.
9	Al aire libre en un día nublado; tocado por un rayo de luz directa; sorprendido por el reflejo del Sol en un espejo.
10	Iluminado directamente por el Sol en un día claro.

Niveles de Salud por turno	**Exposición**
Uno	Una pequeña parte del cuerpo queda expuesta: una mano o parte de la cara.
Dos	Una gran parte del cuerpo expuesta: una pierna, un brazo, o la cabeza entera.
Tres	Cincuenta por ciento o más del cuerpo expuesto llevando ropa ligera.

Temperaturas extremas

Los vampiros, siendo no-muertos, padecen poco debido a las temperaturas. Sin embargo, a discreción del Narrador, las temperaturas muy altas (más de 100 °C o 200 °F) pueden tener los mismos efectos que el fuego. Los vampiros que soporten un frío extremo pueden tener que gastar puntos de Sangre adicionales para no sufrir los efectos de la congelación (–1 o más a las reservas de Destreza). En general, no obstante, los vampiros no deberían temer fluctuaciones de temperatura "normales".

Trastornos

Los Trastornos son comportamientos que aparecen cuando la mente se ve obligada a enfrentarse a sentimientos intolerables o conflictivos, como un terror abrumador o una profunda culpa. Cuando la razón se enfrenta a impresiones o emociones que no es capaz asimilar, trata de aliviar el problema estimulando comportamientos como la megalomanía, la bulimia o la histeria para proporcionar una vía de escape a la tensión o el estrés que genera ese conflicto.

Tanto los vampiros como los mortales adquieren Trastornos en condiciones de terror, culpa o ansiedad intensos. Si un jugador fracasa en una tirada de una Virtud o de Fuerza de Voluntad (por ejemplo, al enfrentarse al Rötschreck), el Narrador puede determinar que la experiencia le provoca un Trastorno al personaje. Otros ejemplos de sucesos que causan Trastornos son matar a un ser querido estando en Frenesí, ser enterrado vivo como parte de un ritual del Sabbat, o ver cientos de años de cuidadosa planificación aniquilados en un instante de mala suerte. En general cualquier situación que cause emociones fuertes y desagradables o viole completamente las creencias o la ética del personaje es lo suficientemente grave como para causar un Trastorno. El Narrador determina cuál es el que recibe, trabajando con el jugador para elegir (o crear) uno apropiado para la personalidad del personaje y las circunstancias del suceso que lo provocó.

Es necesario señalar que la gente que está "loca" ni es divertida ni se comporta de forma arbitraria. La locura es aterradora para quienes ven a alguien montar en cólera contra presencias invisibles o hacer acopio de carne podrida para alimentar a los monstruos que viven en la puerta de enfrente; incluso algo aparentemente tan inofensivo como hablar con un conejo invisible puede resultar perturbador para los observadores. Sin embargo, los dementes se limitan a reaccionar a pautas que conocen, estímulos que se producen en su propia mente. Para su percepción desviada lo que les ocurre es perfectamente normal. El Trastorno de tu vampiro ha de tener una razón de ser, bien se deba a ser un Malkavian que vivía

en un manicomio antes de su Abrazo, bien a ser el miembro Ventrue de una manada que ha escapado después de cinco meses de torturas a manos de un Inquisidor. ¿Cuáles son los estímulos que la locura produce en él y cómo reacciona a lo que sucede? El jugador ha de trabajar con el Narrador para crear una pauta de situaciones que disparen el Trastorno y luego decidir cómo reacciona su personaje a tales situaciones.

Interpretar Trastornos es un reto, sin duda alguna, pero con un poco de dedicación puede convertirse en una experiencia dramática para todos los implicados.

Animismo sanguinario

Este Trastorno es exclusivo de los Vástagos, una respuesta a sus profundos sentimientos de culpa a causa del hecho de alimentarse de la sangre de los mortales. Los vampiros que sufren este Trastorno creen que no sólo consumen la sangre de sus víctimas, sino también sus almas, que se convierten en parte de su propia consciencia. Durante las horas posteriores a haberse alimentado, el vampiro oye las voces de sus víctimas en su cabeza y tiene "recuerdos" de la mente de ésta, todas ellas creadas por el subconsciente del vampiro. En casos extremos esta sensación de posesión puede conducir a un vampiro a llevar a cabo actos en nombre de sus víctimas. La Diablerie está especialmente contraindicada en el caso de un animista. Cada vez que un vampiro con este Trastorno se alimente de un mortal, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6, o 9 si bebe de él hasta matarlo). Si la tirada tiene éxito, los "recuerdos" de la persona cuya alma ha consumido parcialmente lo atormentan, pero aun así es capaz de actuar con normalidad. Si la tirada falla, entonces las imágenes en su mente son tan fuertes que la situación se parece a la aparición de una segunda personalidad en su interior, una personalidad furiosa y llena de reproches que busca perjudicar al vampiro y a sus aliados. El jugador tiene que representar este estado como si la mente de la víctima hubiese tomado el control. El vampiro recupera el dominio sobre sí mismo en los instantes inmediatamente anteriores al alba.

Trastorno bipolar

Los individuos bipolares tienen cambios de humor extremos, a veces debidos a graves traumas o a la ansiedad. Las víctimas pueden sentirse optimistas y confiadas un momento, e incontrolablemente letárgicas y pesimistas al siguiente.

Los Vástagos que poseen este Trastorno siempre están muy irritables, sin saber nunca cuándo sobrevendrá el siguiente cambio de humor. Cada vez que el vampiro falle a la hora de llevar a cabo una tarea, el Narrador tiene la opción de hacer una tirada secreta de Fuerza de Voluntad

(dificultad 8) por el personaje. Si éste falla la tirada entra en depresión. Además, sufrirá de depresión cada vez que obtenga un fracaso en una tirada o su reserva de Sangre descienda por debajo de 2 puntos. El Narrador puede tirar un dado para determinar cuántas escenas pasa el personaje en ese estado, manteniendo el número en secreto.

La puntuación de Fuerza de Voluntad de un vampiro en estado depresivo se reduce a la mitad (mínimo 1). Además, no pueden usar su reserva de Sangre para aumentar Atributos. Tras salir del estado depresivo el vampiro se siente lleno de energía, ciegamente optimista y activo (hasta un punto obsesivo) durante un número de escenas proporcional al que pasó deprimido. En ese estado de euforia, la dificultad de todas las tiradas para resistir el Frenesí aumenta en uno.

Bulimia

Los individuos que padecen bulimia alivian sus culpas e inseguridades dejándose ir en actividades que los reconfortan, en este caso, consumir comida. Un bulímico consumirá tremendas cantidades de comida cuando esté sometido a estrés, para después vaciarse el estómago mediante métodos drásticos de forma que pueda comer más aún.

En el caso de los vampiros que tienen este Trastorno la necesidad de alimentarse es una manera de aliviar el miedo y la ansiedad inherentes al Mundo de Tinieblas. Un vampiro bulímico puede llegar a alimentarse cuatro veces o más por noche, atiborrándose, quemando luego la Sangre en actividades sin sentido (o no tan sin sentido) para comenzar otra vez con el ciclo.

Un vampiro con bulimia padece hambre más rápidamente que los demás. Cuando se alimenta tiene que hacer una tirada de Conciencia o Convicción (dificultad 7). Si falla, se alimenta hasta que su reserva está completa, tanto si necesita la Sangre adicional como si no. Si se le fuerza a no alimentarse se arriesga a que entre en Frenesí (hay que hacer una tirada a dificultad 6). Por cada 15 minutos que se le impida alimentarse, la dificultad aumenta en uno.

Esquizofrenia

Los sentimientos e impulsos conflictivos e irreconciliables pueden provocar esquizofrenia en una víctima, la cual se manifiesta como una huida de la realidad, violentos cambios de comportamiento y alucinaciones. El jugador ha de pensar cuidadosamente cómo interpretar este Trastorno porque tiene que determinar una serie de comportamientos relacionados con el trauma que lo causó. Las alucinaciones, el comportamiento extraño y las voces invisibles proceden de un terrible conflicto interno que el individuo no puede resolver. El jugador tiene que establecer una idea clara de cuál es el conflicto y entonces razonar qué tipo de comportamiento causa el mismo.

Los Vástagos que sufren este Trastorno son impredecibles y peligrosos. En situaciones que desencadenen el conflicto interior del vampiro, las dificultades de todas las tiradas para resistir o dirigir el Frenesí se incrementan en tres y el individuo pierde tres dados en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad.

Fuga disociativa

Las víctimas que sufren fuga experimentan "desvanecimientos" y pérdidas de memoria. Cuando está sometido a estrés, el individuo se refugia en una serie específica y rígida de comportamientos para eliminar los síntomas de la tensión. Esto es diferente de las personalidades múltiples, ya que el individuo que sufre una fuga no tiene personalidades separadas, sino que está en un estado de "piloto automático" parecido al del sonambulismo.

Los Vástagos que sufren de este Trastorno tienen que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cuando están sometidos a estrés o presión extremos (dificultad 8). Si la tirada falla, el jugador debe interpretar el estado cercano al trance de su personaje; si no es así, el control del personaje pasa al Narrador durante un número de escenas determinado por un dado. Durante este período, el Narrador puede hacer que actúe como parezca adecuado para eliminar la causa de la angustia. Al final de la fuga el personaje "recupera la consciencia" sin ningún recuerdo de lo que ha sucedido.

Histeria

Una persona presa de la histeria es incapaz de controlar sus emociones, sufriendo cambios extremos de humor y episodios violentos cuando se ve expuesta estrés o ansiedad.

Los Vástagos histéricos tienen que hacer tiradas de Frenesí en cualquier situación en la que se encuentren estresados o bajo presión. La dificultad de esas tiradas es 6 normalmente, aumentando a 8 si el estrés es súbito o especialmente grave. Además, cualquier acción que resulte en un fracaso hace que el vampiro entre en Frenesí automáticamente.

Megalomanía

Los individuos que padecen este Trastorno están obsesionados con acumular poder y riqueza, mitigando sus inseguridades al convertirse en los individuos más poderosos en su entorno. Tales personas siempre son arrogantes y están absolutamente seguras de sus capacidades, convencidas de su propia superioridad inherente. Los métodos que usan para adquirir su estatus pueden ser muy variados, desde retorcidas conspiraciones a brutalidad sin ambages. Todo aquél de igual o mejor posición que la víctima es percibido como un "competidor".

Los Vástagos que tienen este Trastorno se esfuerzan constantemente por alcanzar las más altas cotas de po-

der e influencia, por cualquier medio necesario. Desde el punto de vista de un megalómano, sólo hay dos clases de personas: los que son más débiles y los que no merecen el poder que tienen, a los que hay que debilitar. Esta creencia se extiende a todo el que rodea al vampiro, incluyendo a los miembros de la propia coterie. Este Trastorno suma un dado adicional a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad debido al desarrolladísimo complejo de superioridad que implica.

Si a un vampiro megalómano se le presenta la oportunidad de Diabolizar a un Vástago más poderoso, se sentirá terriblemente tentado. Tendrá que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para evitar "tomar lo que por derecho es suyo".

Trastorno obsesivo-compulsivo

El trauma, la culpa o el conflicto interior que provoca este Trastorno obliga al individuo a concentrar toda su acción o energía en una actividad o acción repetitiva. La obsesión está relacionada con el deseo del individuo de controlar su entorno (mantenerlo limpio, cuidando de que sea silencioso y tranquilo, o impidiendo el paso a una zona a individuos indeseables, por ejemplo). Una compulsión es una acción o conjunto de acciones que un individuo se ve obligado a llevar a cabo para disminuir su ansiedad: por ejemplo, colocar objetos en un orden determinado o alimentarse de mortales siguiendo un preciso ritual.

Los vampiros con Trastornos obsesivo-compulsivos deben determinar un grupo de acciones o comportamientos concretos, como los descritos en el párrafo anterior, y aplicarlos con dedicación exclusiva. Los efectos de esta clase de comportamiento se pueden ignorar durante una escena gastando un punto temporal de Fuerza de Voluntad. La dificultad de obligar o Dominar a un vampiro para que abandone su comportamiento aumenta en uno. Si se le impide por la fuerza comportarse como impone su Trastorno, entra en automáticamente Frenesí.

Paranoia

La víctima de Paranoia cree que su miseria e inseguridad proviene de persecuciones y hostilidades ajenas. Los individuos paranoicos se obsesionan con sus complejos persecutorios, creando a menudo vastas e intrincadas teorías conspiratorias para explicar quién los está atormentando y por qué. A menudo cualquier persona o cosa que considere que sea "uno de ellos" será objeto de violencia.

Para los Vástagos que sufren de paranoia las interacciones sociales son complicadas; las dificultades de todas las tiradas relacionadas con éstas aumentan en uno. Son desconfiados y sospechan de todo el mundo, incluso de su propia Progenie Vinculada con Sangre. El más mínimo indicio de comportamiento sospechoso basta para provocar una tirada de Frenesí con dificultad relativa a la gravedad del mismo. Esta paranoia puede abarcar complejas y rigurosas prácticas a la hora de alimentarse para impedir que "ellos" contaminen las reservas alimenticias del vampiro.

Personalidad múltiple

El trauma que provoca este Trastorno fractura a la víctima en una o más personalidades adicionales, permitiéndole rechazar la angustia o las acciones que causa el trauma echándole la culpa a "otra persona". Cada personalidad es creada para responder a determinados estímulos: una persona que ha sufrido maltratos puede desarrollar una que sea un superviviente nato, crear un "protector" o incluso convertirse en un asesino para ignorar los abusos que está sufriendo. En la mayor parte de los casos ninguna de las personalidades es consciente de las otras, y van turnándose en la mente de la víctima en respuesta a situaciones o condiciones específicas.

Cuando un vampiro sufre este Trastorno, el Narrador y el jugador han de ponerse de acuerdo para determinar cuántas personalidades y de qué tipo se desarrollan, y las situaciones que provocan que tomen el control de la víctima. Cada personalidad tiene que relacionarse con el trauma que la causa. No sólo cada personalidad es diferente, sino que en el caso de los Vástagos cada una puede creer pertenecer a un Clan distinto o proceder de diferentes Sires.

Los Vástagos con personalidad múltiple pueden manifestar Habilidades e incluso Virtudes diferentes en cada una de ellas, pero es responsabilidad del Narrador definir los detalles específicos.

Venenos y drogas

Como no-muertos, los vampiros tienen poco que temer de los venenos convencionales. Sin embargo, pueden sucumbir a los venenos o drogas que contiene la sangre de sus víctimas. De hecho, ciertos vampiros buscan activamente recipientes que se encuentren bajo la influencia del alcohol o de las drogas para sentir una excitación indirecta.

A continuación se presentan varios ejemplos de lo que podría ocurrirle a un vampiro que se alimentase de una víctima envenenada o drogada. Un vampiro con baja Fuerza de Voluntad (4 o menos) y/o que tenga una Naturaleza apropiada (Hedonista, Niño) se arriesga a volverse adicto a una sustancia determinada, pero es improbable. En general, los efectos de la mayor parte de las drogas sobre los vampiros son mucho menores que en los humanos.

- **Alcohol:** El vampiro pierde un dado de sus reservas de Destreza e Inteligencia por el equivalente a dos bebidas alcohólicas en la sangre de la víctima. El efecto des-

aparece al ritmo de un dado por hora al purgar el alcohol del torrente sanguíneo.

• **Cocaína/anfetaminas/speed:** Los vampiros que tienen Celeridad ganan un nivel extra en la Disciplina durante (10 minutos – Resistencia) después de beber. Las dificultades de resistir o controlar el Frenesí se incrementan en uno.

• **Alucinógenos:** Las reservas del vampiro se reducen entre en uno y tres dados debido a la incapacidad para concentrarse. Sufre un efecto similar al del Poder de nivel dos de Dementación, Tortura Mental. Dependiendo de la naturaleza concreta del "viaje" puede ganar algún dado adicional en Habilidades concretas como Consciencia u obtener un aumento de un punto o más en la Disciplina Auspex. El efecto dura (8 – Resistencia) horas.

• **Heroína/morfina/barbitúricos:** Las reservas de Destreza y de todas las Habilidades disminuyen en dos durante (10 – Resistencia) minutos, y el vampiro se encuentra en un estado de ensoñación durante (12 – Resistencia) horas. La dificultad de todas las tiradas de Frenesí disminuye en uno.

• **Marihuana:** El vampiro tiene un sentido del tiempo ligeramente alterado, además de sufrir una reducción de un dado en las reservas de Percepción. La dificultad de las tiradas de Frenesí desciende en uno debido a que la droga actúa como calmante. El efecto dura alrededor de media hora.

• **Veneno:** Se resta un dado de todas las reservas del vampiro, que sufre entre uno y tres niveles de daño por escena o incluso por turno, dependiendo de la fuerza del veneno. Pocos venenos tienen efectos reales sobre los vampiros, de los cuales la mayor parte causa una cantidad de daño máxima fija antes de desaparecer. El vampiro puede purgar la Sangre gastándola a su ritmo normal; los efectos se curan automáticamente al cabo de unos minutos u horas después de la eliminación de la Sangre.

• **Salmonela (intoxicación alimentaria):** El vampiro sufre náuseas, lo que lo incapacita para consumir más sangre (para superarlo se tira Resistencia, dificultad 6), y sufre un nivel de Salud de daño contundente. El efecto dura aproximadamente un día.

Vínculo de Sangre

Una de las propiedades más asombrosas y terribles de la Vitae de los Vástagos es su capacidad de esclavizar a cualquiera que la beba tres veces. Cada trago de la Sangre de un vampiro en concreto le proporciona a ese mismo vampiro un mayor control emocional sobre quien la bebe. Si un ser bebe tres veces del mismo Vástago en tres noches distintas, se convierte en víctima de un estado conocido

como Vínculo de Sangre. Al vampiro que mantiene un Vínculo de Sangre sobre otro ser se le llama reinante, mientras que el subordinado es conocido como esclavo.

Dicho llanamente, el Vínculo de Sangre es una de las emociones más potentes conocidas. La víctima siente una devoción total hacia su reinante y hará prácticamente cualquier cosa por él. Ni siquiera las más potentes aplicaciones de Dominación pueden superar los sentimientos del esclavo hacia su reinante; sólo el amor verdadero tiene una oportunidad contra el Vínculo, y ni siquiera esto es seguro.

El Vínculo de Sangre se usa la mayor parte de las veces para atrapar a mortales y Ghouls, pero los Vástagos también pueden Vincularse unos a otros. Tal es el poder del Vínculo de Sangre que un humilde Neonato puede Vincular a un poderoso Antiguo; a este respecto la Sangre de un Retoño de Decimotercera Generación es (posiblemente) tan potente como la del mismo Caín. Por tanto, el Vínculo de Sangre resulta ser una estrategia esencial en la Jyhad; se dice que algunos Ancianos mantienen secretamente esclavizados a docenas de Vástagos influyentes.

• **Primer trago:** Quien lo bebe comienza a experimentar intermitentes, pero fuertes, sentimientos de obsesión con el vampiro. Puede soñar con él o descubrir que "casualmente" está frecuentando lugares donde él podría aparecer. No hay efectos mecánicos en este estadio, pero debería interpretarse. Todos los Chiquillos tienen este nivel de Vínculo hacia sus Sires, ya que el Abrazo requiere un trago de su Sangre. Un Chiquillo puede amar a su "padre", odiarlo o ambos, pero rara vez le es indiferente.

• **Segundo trago:** Los sentimientos de quien bebe crecen lo suficiente como para influir en su comportamiento, aunque no está de ninguna manera esclavizado por el vampiro, éste es una figura importante en su vida. Puede actuar como desee, pero podría tener que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para llevar a cabo acciones que dañen directamente al vampiro, cuya influencia sobre él es tal que puede convencerlo o darle órdenes con poco esfuerzo (las tiradas Sociales contra el esclavo se hacen a –1 a la dificultad).

• **Tercer trago:** El Vínculo de Sangre en su grado máximo. A este nivel, quien ha bebido su Sangre está totalmente Vinculado al vampiro. Es la persona más importante de su vida; amantes, familiares e incluso hijos, son secundarios frente a su absoluta pasión.

Llegados a este punto, un reinante puede usar Dominación sobre el esclavo incluso sin contacto visual; basta con que se oiga su voz. Además, si el esclavo intenta resistirse a la Dominación (o a algún Poder semejante de control mental), la dificultad de lograrlo se incrementa en dos. Por supuesto, un vampiro de una Generación más alta sigue sin poder usar Dominación sobre un esclavo de Generación más baja.

El Vínculo de Sangre es amor verdadero, aunque una versión retorcida y perversa del mismo. En última instancia no es posible reducir los caprichos del amor a un sistema de "sí o no". Algunos esclavos (especialmente los que son Conformistas, tienen otras Naturalezas dependientes o una Fuerza de Voluntad de 5 o menos) cometerán cualquier acto por su amado, incluso asesinato y suicidio; otros tienen unos principios básicos que no violarán por ningún motivo.

Una vez establecido un Vínculo de Sangre completo, éste es prácticamente inviolable. El esclavo, tras quedar Vinculado, está bajo el influjo de su reinante y únicamente de éste. No puede ser Vinculado otra vez a no ser que el Vínculo anterior se erosione "de forma natural". Un vampiro puede experimentar Vínculos menores (de uno o dos tragos) con varios individuos a la vez; de hecho, muchos vampiros disfrutan con tales Vínculos, puesto que crean pasiones artificiales en sus corazones muertos. No obstante, tras la formación de un Vínculo completo todas las sensaciones más débiles desaparecen. Los vampiros enamorados a veces forman Vínculos de Sangre mutuos; es el sentimiento más cercano al amor verdadero que puede tener un vampiro. Sin embargo, incluso esta sensación puede convertirse en repulsa u odio con el paso de los siglos, y en todo caso, pocos Vástagos confían tanto el uno en el otro como para hacer algo así.

Un Vínculo de Sangre es una fuerza poderosa, pero se da en su máxima expresión cuando se refuerza constantemente con tragos adicionales. Alimentar a un esclavo a menudo refuerza el Vínculo, mientras que privarlo de Sangre puede provocar que el Vínculo se enfríe con el tiempo. Como en toda relación, el trato y la cortesía influyen en la dinámica del mismo. Un esclavo al que se trata bien y al que se alimenta a menudo probablemente se enamorará aún más, mientras que el resentimiento y la furia de un esclavo que es degradado y humillado pueden socavar el Vínculo.

Aunque difícil, es posible que un vampiro consiga resistirse temporalmente a un Vínculo de Sangre. Para lograrlo, el jugador debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (normalmente, la dificultad es 8, pero ésta puede ser modificada según el tratamiento que le dé el reinante y la Naturaleza del esclavo) y obtener tantos éxitos como veces haya tomado de la Sangre del reinante, a una dificultad de hasta 9 como máximo. El esclavo debe entonces gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Tras hacerlo, el Vínculo queda invalidado durante un período variable: de una escena (en el caso de que el esclavo sólo pretenda conspirar contra el reinante, pasar información confidencial a un enemigo, etc.) a un turno

(si desea atacar al reinante físicamente). El esclavo puede continuar gastando Fuerza de Voluntad para extender la duración de la "libertad", pero una vez deja de hacerlo, el Vínculo recupera toda su fuerza.

Es posible romper un Vínculo de Sangre, aunque esto requiere no sólo que el esclavo evite completamente al reinante durante un largo período de tiempo, sino también gastar grandes cantidades de Fuerza de Voluntad para superar la adicción. Como regla general, el Vínculo de un esclavo que ni ve ni se alimenta de su reinante durante un período de (12 – Fuerza de Voluntad) meses se reduce en un nivel (así, un esclavo completamente Vinculado con una Fuerza de Voluntad de 5 verá reducido su Vínculo hasta el equivalente a dos tragos si pasa siete meses sin ningún contacto con el reinante). Si el Vínculo se reduce a cero de esta forma (una hazaña que suele requerir el gasto de enormes cantidades de Fuerza de Voluntad por parte del esclavo para resistir la constante necesidad de ir a buscar a su reinante), queda anulado completamente.

Otra manera de librarse del Vínculo, aunque ciertamente menos segura, es matar al reinante. Éste es un método extremadamente peligroso en muchos de sus aspectos, y no hay ninguna garantía de que todo irá bien. Los que se han liberado de esta manera afirman que el Vínculo se hace añicos como el cristal más delicado en el momento de la Muerte Definitiva del reinante. Sin embargo, la Naturaleza del esclavo puede jugar un papel muy importante a la hora de determinar si el control ha acabado definitivamente, pero es mejor que la posibilidad de tales secuelas quede en manos del Narrador.

Vaulderie

Los vampiros del Sabbat se toman su lucha nocturna muy en serio, tanto que no toleran disensiones en sus filas. Desde el recluta más modesto al Cainita de mayor rango, el Sabbat garantiza la lealtad mutua mediante un sangriento rito conocido como la Vaulderie.

La Vaulderie es semejante a un Vínculo de Sangre, pero difiere en intención y función. Ningún Sabbat se prestaría jamás voluntariamente a un Vínculo de Sangre, al considerar que tales ataduras no son más que herramientas que usan los Antiguos para esclavizar a sus Chiquillos. En su lugar los Sabbat se comprometen unos a otros por medio de la Vaulderie, Vinculándose a la manada en vez de a un individuo y, así, a la causa suprema del Sabbat.

Los que ignoran los detalles más sutiles de la Vaulderie creen que simplemente consiste en mezclar Vitae vampírica en un recipiente para después beberla. En realidad, el asunto es más místico. Para comenzar el ritual, el Sacerdote toma una herramienta que se usa exclusivamente para la Vaulderie y nada más, y se corta la muñeca. El objeto cortante del ritual puede ser un cuchillo, una cuchilla de plata o un punzón. Para dotar al rito de mayor gravedad muchas manadas usan elaboradas lancetas rituales decoradas con grabados de remolinos, espirales o gotas de sangre. El Sacerdote entonces derrama la Sangre en un recipiente y pasa el instrumento cortante a cada uno de los miembros presentes, quienes perforan su propia carne y dejan caer la Sangre en el cáliz. El recipiente se pasa al resto de los miembros de la manada hasta que todos han derramado su Sangre en él, momento en el que el Sacerdote recita un encantamiento sobre el mismo, consagrándolo en un terrible sacramento antes de que todos los miembros de la manada tomen un trago.

Las Vaulderies pueden tener lugar en cualquier momento: antes de un asalto, en importantes reuniones del Sabbat, durante la iniciación o los Ritos de Creación de nuevos miembros, y casi de forma inevitable durante las reuniones de manada. Este rito es seguramente el fundamento de la Secta, y es el más reverenciado.

El resultado de este rito se conoce como Vinculum o lazo de Sangre. Estos lazos conectan a cada miembro de la manada con los demás engendrando lealtad mutua y fortaleciendo la moral del grupo. Sin embargo, debido a la naturaleza mística de la Vaulderie, los Vinculi son imperfectos: lo que un miembro de la manada siente por otro miembro una noche puede palidecer en comparación con lo que siente por él la noche siguiente. Las puntuaciones de Vinculum pueden cambiar cada vez que se celebra el rito.

Sin la Vaulderie, el Sabbat probablemente colapsaría bajo su propio peso y el de su dogma; sin la lealtad y la camaradería creadas por el rito, el caos y la anarquía que siguen a la Secta acabarían por erosionar la poca organización que tiene. Los que rechazan la Vaulderie o se oponen a ella están mal vistos por otros Sabbat. Los vampiros que rehúsan tomar parte en la Vaulderie al menos una vez al mes suelen ser víctimas del ostracismo de la manada en el mejor de los casos, o ser directamente destruidos en el peor.

La primera vez que un personaje participa en la Vaulderie (o durante la creación de un personaje Sabbat) se tira un dado por cada personaje cuya Vitae es parte del rito. Este número refleja el Vinculum que el personaje siente respecto al individuo cuya Sangre ingiere; consulta la tabla para ver los efectos provocados por Vinculi individuales. Cada vez que un nuevo miembro participa en la Vaulderie, cada jugador debe tirar un dado y anotar la puntuación de su Vinculum hacia ese personaje.

Tras esa primera Vaulderie, cada vez que la manada sea partícipe de una, todos los jugadores han de tirar un dado por cada uno de sus Vinculi. Si el resultado es mayor que la puntuación de Vinculum, éste se incrementa

en uno (hasta un máximo de 10). Si el resultado es un 1, la puntuación disminuye en 1 (hasta un mínimo de 1).

Hay que mencionar que, como en el caso de las emociones engendradas por los Vínculos de Sangre, estos sentimientos son artificiales, ya que son provocados por la ingestión de Sangre. Es perfectamente posible que un personaje odie absolutamente a alguien por quien arriesgaría su no-vida, de la misma manera que es posible amar intensamente a alguien con quien se tiene escaso Vinculum. Se anima a los jugadores a explorar a través de la interpretación la amplia gama de estas complejidades en sus manadas.

Algunas veces un personaje puede entrar en conflicto sobre cómo reaccionar en una situación determinada debido a los Vinculi que posee hacia otros vampiros. En casos como éste, el jugador tiene que decidir qué bando preferiría su personaje si no existiese éste. El personaje entonces tira un número de dados por cada bando igual a la puntuación de Vinculum para esa persona contra dificultad 5 (para el bando preferido sin considerar el Vinculum) o 7 (para el resto de bandos). El individuo que obtiene el mayor número de éxitos obtiene la ayuda del personaje. Así es la naturaleza de los Condenados y el Vinculum: un personaje que sabe que está cometiendo un error puede verse forzado a seguir un curso de acción equivocado siguiendo sus emociones. Los Narradores han de tener en cuenta las tiradas de Vinculum para cuestiones de relevancia dramática, pero concederles demasiado peso puede hacer que los jugadores se molesten al sentir que son arrastrados por las tiradas de dados.

La Vaulderie también puede erosionar los Vínculos de Sangre existentes. Son necesarios muchos tragos de Vaulderie, pero antes o después la Sangre de la manada superará a cualquier otra Vitae vampírica salvo las más potentes. El vampiro que desee romper así un Vínculo de Sangre no puede tener más de un punto de Sangre en la reserva y debe ingerir seis puntos de Vitae del rito. Entonces el antiguo Vínculo de Sangre desaparece rápidamente, siendo reemplazado casi instantáneamente por los Vinculi con aquéllos cuya Sangre componía la Vaulderie. Por su parte, el vampiro que desee sustituir los efectos de ésta con un nuevo Vínculo de Sangre se verá decepcionado: a menos que se trate de Sangre enormemente poderosa, no es tan fácil eliminarlos. Al contrario que los Vínculos de Sangre normales, los Vinculi no se debilitan con el tiempo; un Vinculum establecido tras una Vaulderie con otro vampiro en una noche de hace cientos de años sigue siendo tan potente como cuando se creó. De hecho, muchos Antiguos Sabbat tienen vastas redes de Vinculi que los conectan con miembros de la Secta de todo el mundo.

Puntuaciones de Vinculum

Vinculum	Efecto
10	El personaje daría gustoso su vida (o tomaría la de otro) por el individuo.
9	El personaje haría cualquier cosa por el individuo, incluso exponerse a grandes peligros.
8	Ofrece con gusto al individuo recursos o ayuda en forma de influencia.
7	Podría ponerse en moderado peligro de sufrir daño por el individuo, y además, dependiendo de su código ético, podría matar por él.
6	Tiene fuertes sentimientos por el individuo y le ayudaría incluso aunque se trate de una molestia para él. Lucharía con gusto por el personaje.
5	Respeta al individuo y le ayuda mientras eso no suponga un riesgo o una molestia.
4	Ayuda al individuo mientras no suponga un riesgo o suponga un esfuerzo.
3	Es leal al individuo mientras esa lealtad no interfiera con los propios designios.
2	Siente una leve afinidad por el individuo, pero no va a hacer ningún esfuerzo para ayudarlo a menos que obtenga algún beneficio él mismo.
1	Que le den. Esto no significa necesariamente hostilidad, pero la persona no le importa a nivel de Vinculum, aunque puede importarle a nivel personal.

Ejemplo de juego

[Joseph ha reunido a Kelley, Michelle y David para jugar una partida de **Vampiro**. Joseph es el Narrador, Kelley interpreta a Jillian Brand, una Toreador diletante; Michelle a DMZ, una Gangrel miembro de una banda callejera y aspirante a Anarquista; David juega con MortyxX, repugnante y antiguo forense Nosferatu. Los tres se han reunido para investigar actividades extrañas en los Yermos, las cuales han llevado a la desaparición de la Sire de Jillian, Miranda, una guerra abierta contra los aliados de DMZ en las bandas y el lanzamiento de bombas incendiarias en un aislado edificio de apartamentos usado por los Nosferatu. Los tres personajes, percatándose de que el destino los ha unido, han acordado encontrarse en un popular club nocturno de Vástagos.]

[Kelley llega unos minutos antes que los otros jugadores y, para pasar el tiempo, ella y Joseph se embarcan en un ejercicio de narración individual sobre la interacción de Jillian con su rebaño.]

Una hora después del anochecer. Jillian yace pálida y lánguida sobre sábanas de terciopelo rodeada por los brazos de modelo de novela romántica de Miguel, su última marioneta. Siente su boca, a la vez seductora y vagamente irritante, sobre la piel de su cuello y su aliento áspero y animal; ella se gira para liberarse, junta sus labios con los de él, anhelantes, mordisquea su labio inferior y luego lentamente clava los dientes en el carnoso bocado.

Una inspiración brusca (de él, no de ella) acompaña al acto de sorber. Una exclamación de dolor musitada.

"Muy bien, muy bien, cariño", susurra ella en tono ausente mientras besa la herida para que se cierre. "Eres un chico muy valiente. Ya ves, era sólo un mordisquito amoroso". Se incorpora, sentándose. Nada de esto la distrae. Veía imágenes superpuestas de Miranda sobre los rasgos insulsos de la res. "Ahora, M., acuéstate. Jill tiene que ocuparse de unos asuntos esta noche. Quizá deberíamos encontrarnos en… no, podría tardar bastante. Duerme, querido, y después vete a casa. Ya te llamaré". Miguel, semiinconsciente, asiente con un gruñido bovino a medio camino del sueño.

[Llegan Michelle y David, de modo que Joseph y Kelley interrumpen su improvisación y comienza el juego en conjunto.]

Jillian llega conduciendo (incluso teniendo toda la eternidad por delante, no hay nada comparable a espolear sin esfuerzo un BMW por una carretera con mucho tráfico) hasta el lugar convenido, le deja el automóvil al aparcacoches y saluda con un leve gesto al portero en vez de pagar. Incluso para los mortales este club ha tenido un número absurdo de encarnaciones diferentes, de modo que es un lugar perfecto para chupones jóvenes que no desean atraer la atención de los Antiguos, siempre recelosos ante los cambios. Ahora ponen tecno, o dubstep, o lo que sea que los jovenzuelos escuchen esta semana. Ahí está la chica del nombre gracioso, DMZ, que ha llegado temprano para variar, con la cara formando ese mohín huraño de vulnerabilidad oculta tras fingida indiferencia. Como mecanismo de Caza de mortales no es muy bueno, pero funciona mejor combinado con la habilidad de destripar a una presa con un simple revés.

[Joseph se recuesta, describe la escena en el club y espera a que Kelley, Michelle y David conduzcan a sus personajes mediante un poco de interpretación y competitividad.]

Jillian camina pavoneándose hacia allá mientras DMZ sonríe desdeñosa. Normalmente le gusta provocar a la pequeña y chillona Anarquista, pero está demasiado angustiada por Miranda. Además, un vistazo fugaz a su aura indica que la Gangrel no está de humor como para perder un duelo de ingenio, así que Jillian decide ir directamente a la cuestión. "¿Alguna noticia?"

"Mierda". DMZ, disgustada, escupe sobre sobre la pista de baile. "Ni una puta noticia de los cabrones que lleve a alguna parte. Lo único que sabe todo el mundo es que una banda de hijoputas con un montón de pistolas están montando un negocio, sin conexiones con nadie conocido, y a la mierda con los territorios". DMZ olisquea el aire como lo haría un perro. "Huelo malos tiempos para esta ciudad. Quizá sea mejor mudarse".

"Los hombres lobo harían sushi contigo y lo sazonarían con la bilis que destilas". Quien habla es MortyxX, sorprendiéndolas como de costumbre; posiblemente acaba de arrastrarse fuera del agujero en el que se refugió durante el día. Jillian apenas puede verlo; las piadosas sombras ocultan el montón de remiendos que él llama cuerpo, revelando sólo ocasionalmente una excrecencia o un miembro retorcido de manera obviamente antinatural.

"Aaah, ya decía yo que aquí olía a formaldehído", susurra Jillian.

"Lo que hueles, guapa, es una pista para aclarar lo que está ocurriendo, que es más de lo que tenéis vosotras. Pero dado que te molesto…". Parece que MortyxX se encoge de hombros en las sombras y se gira para irse.

"Adelante, Rata", dice Jillian. "¿Quién te va a ayudar, el Príncipe? Improbable. ¿El resto de tu sucia hermandad? Estás haciendo esto para mejorar tu reputación entre tus compañeros de cloacas, no para tener que darles coba. ¿Por qué no sueltas lo que has averiguado para que podamos ponernos en marcha?".

"De acuerdo entonces. Un pajarito en cierta compañía de transportes me ha dicho que, en medio de todo el jaleo que ha habido, muchos camiones han ido a descargar cajas en el Parque del Diablo, el edificio de apartamentos que ahora está lleno de *okupas*. ¿Para qué querría una banda de drogatas e indigentes un montón de cajas de quién sabe qué justo en la frontera de una zona de guerra en tu territorio, Anarquista?".

"¿Cajas de qué?".

"No lo sé. Resulta misterioso que las facturas desaparezcan inmediatamente. Les eché un vistazo a algunas cajas en un almacén temporal (y protegido del Sol). Son suficientemente grandes como para contener armas. O a tu Sire, Jill, o pedazos de ella".

"¿Eso es todo? Todo eso es circuns…". Jillian interrumpe la frase a la mitad cuando MortyxX saca un chal púrpura fácilmente reconocible.

"Es gracioso lo que se encuentra uno por ahí", dice MortyxX. "Si no me equivoco tu Sire llevaba este pañuelo en una de esas veladas de la alta sociedad a la que no me invitaron, aunque me colé de todas formas. ¿Qué hacía en un sucio y destartalado almacén? ¿Y por qué alguien está trasladando vampiros a través del territorio de una guerra entre bandas, a menos que le esté dando un buen uso a algo que les pertenezca… como su Sangre?".

No hay más que decir. Los tres se marchan del club y saltan al auto de Jillian. Ésta se dirige en dirección al centro cuidando de no pasar por la Avenida, donde sus movimientos serían evidentes para las chismosas Arpías, y rodeando discretamente la zona de las Cinco Pérgolas, considerada *de facto* territorio de Candlemas, un Lunático de gran edad y humor incierto.

[Dado que los jugadores dicen que desean evitar llamar la atención del conjunto de la comunidad de Vástagos, el Narrador hace que Jillian tire Astucia + Sigilo (dificultad 5). Tira tres dados por su Astucia y uno por su Sigilo, y obtiene un éxito.]

El barrio que los rodea está muy deteriorado: un territorio de Caza ideal para los Anarquistas. Jillian, que no quiere aparcar su coche cerca del Parque del Diablo ni alertar a nadie que esté dentro del edificio, aparca en una calle lateral, rezando para que nadie destroce el vehículo en su ausencia. Los tres Vástagos salen, caminando a través de una versión urbana del purgatorio. Las sirenas aúllan en la distancia, los ecos de las mismas gruñen desde las callejuelas aledañas, y un helicóptero sobrevuela una vez la deteriorada zona haciendo un barrido.

"Tu barrio es muy bonito, Z", susurra Jillian.

"¡Que te follen, sucia perra!", responde DMZ. "¿Qué cojones vas a saber tú de barrios si te lo han regalado todo a ambos lados de la vida?".

"¡Venga, déjame en paz…!". La respuesta de Jillian queda interrumpida cuando el disgustado MortyxX, renunciando a la sutileza, camina directamente bajo la luz de una farola vacilante (una acción que, como Jillian no puede dejar de notar, se salta las leyes del Príncipe mucho más claramente que toda la afectación de DMZ) y arrastra a una mujer a un rincón.

[Mientras caminan entre los edificios adyacentes al Parque del Diablo, David, consciente de que MortyxX está bajo de Sangre, le pregunta a Joseph si puede hacer una tirada de Caza. Joseph lo permite, pero decide aumentar la dificultad en uno, ya que MortyxX no puede dedicar toda su atención a buscar presas. La dificultad es 5 (se encuentran aproximadamente en el centro del barrio rojo) y la puntuación de Percepción del Nosferatu es 3. Obtiene un 1, un 9 y un 8, un éxito en total. Hay una presa en la zona, y Joseph quiere representar la Caza.]

La mujer, obviamente una prostituta, chilla y golpea las implacables garras de MortyxX. "¡Quítame las manos de encima, cerdo! Quieres una mamada, pues va a ser…". Bajo la luz de la farola la mujer por un instante capta con sus ojos vidriosos el conglomerado que forma la cara del Nosferatu. "¿Qué cojones es eso, una máscara, o es que…".

"No es ninguna máscara, estúpida puta muerta", susurra MortyxX, y le retuerce el cuello con una mano. Las vértebras se separan con un chasquido que podía haberle revuelto el estómago a Jillian cuando aún respiraba. El Nosferatu, que sujeta el cadáver convulso contra la pared del callejón y la cara horrorizada frente a la suya, roe la piel hasta abrirla en una parodia de pasión para después chupar morbosamente los jirones de la cara. Las luces de los edificios cercanos se apagan prudentemente.

[Dado que MortyxX supera en gran medida a la víctima, el Narrador no exige tiradas de combate, dejando que mate a la mujer sin más. Sin embargo, el Nosferatu aún posee Humanidad, y el asesinato es una grave violación de su Jerarquía de Pecados (como se ve en el Capítulo Siete). Joseph determina que David tiene que hacer una tirada de Humanidad usando la puntuación de Conciencia de MortyxX (2) contra una dificultad de 8. David obtiene un 3 y un 9, un éxito. El vampiro percibe la inutilidad de la matanza y probablemente soñará con la muchacha durante días. No pierde un punto de Humanidad, por ahora.]

[Imaginando que la mujer podría estar drogada o tener alguna enfermedad, Joseph decide tirar un dado en secreto: de 1 a 5 está enferma o ha tomado algo; de 6 a 10 está limpia. Obtiene un 8, por lo que MortyxX no se vuelve más desagradable de lo habitual.]

MortyxX deja el cuerpo retorcido en un contenedor y conduce a las demás dos manzanas más adelante, girando después una esquina. Delante de ellos, el edificio conocido como el Parque del Diablo se alza contra el cielo gris y muerto. En el techo crepita un fuego, y risas reverberan saliendo de los portales rotos cuyos cavernosos interiores danzan con luciérnagas de llamas azules.

DMZ silba larga y profundamente. "Mi Sire me dijo que cuando los Sabbat estuvieron en su ciudad en los cincuenta encendieron fuegos por todas partes. Quemaron el puto salón de la Primogenitura usando como tapadera una revuelta por racial. A los muy cabronazos les encanta quemar cosas".

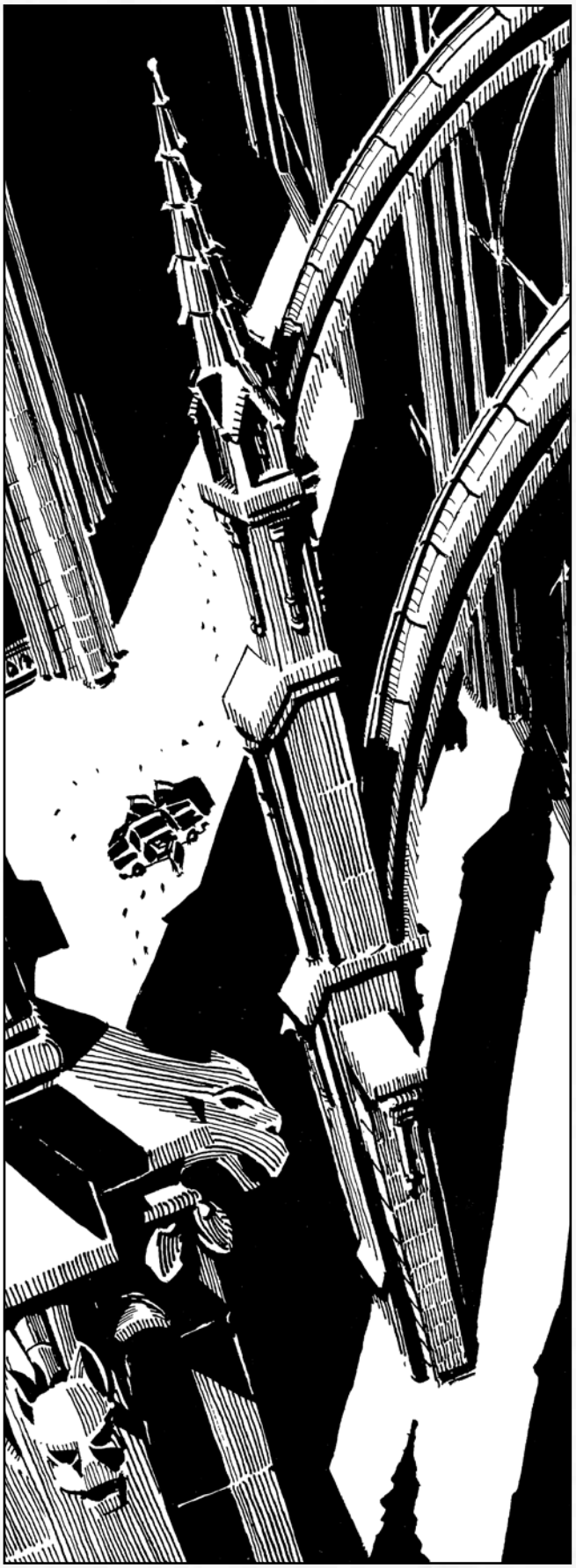
Los tres Vástagos comienzan a caminar rodeando el edificio por un lateral permaneciendo cerca de las sombras. Sin embargo, al avanzar Jillian pisa algo que le bufa: ¡una rata enorme! Ella, asustada, da un chillido; desde una de las entradas rotas del edificio le responde el eco de unos gritos.

[La coterie decide infiltrarse por los laterales de un edificio, buscando una entrada o cualquier otra cosa de importancia. MortyxX, que no quiere ser invisible para sus compañeras, renuncia a la Ofuscación. Joseph establece que el trío ha de hacer tiradas de Destreza + Sigilo contra dificultad 7. David tira por MortyxX su Destreza (3) + Sigilo (3) y saca 2, 8, 4, 8, 4, 5, dos éxitos. Michelle tira la Destreza de DMZ (4) + su Sigilo (2), obteniendo 9, 1, 7, 5, 5, 5, un éxito. Kelley, sin embargo, tras sumar su Destreza (2) y su Sigilo (1), tira 1, 5, 4: un fracaso.]

Tres figuras emergen de las del portal armados con navajas. Las enormes formas se mueven pesadamente arrastrando los pies hacia los vampiros; los Sentidos Agudizados de Jillian perciben el olor distintivo de la Vitae aumentada característica de los Ghouls.

[Joseph pide a Kelley, Michelle y David que hagan tiradas de Iniciativa por sus personajes. Kelley suma la Destreza de Jillian (2) y su Astucia (3) y tira un dado, en el que obtiene un 5 para un total de 10. David hace lo mismo con la Destreza (3) y Astucia (3) de MortyxX, obteniendo un 9 en la tirada para un fantástico total de 15. Por último Michelle suma a la Destreza de DMZ (4) su Astucia (2) y su Celeridad (1), obtiene un 7 en la tirada para un total de 14. Joseph, que tira por todos los Ghouls a la vez, saca un 6 y le suma la Destreza (3) + Astucia (2) de los mismos. La Iniciativa de los Ghouls es 11.]

[Ahora se declaran las acciones en orden inverso de Iniciativa. Kelley dice que Jillian va a gastar un punto de Sangre para subir su Resistencia a 3 (una acción refleja) y después usar el Poder de Presencia Mirada Aterradora sobre el Ghoul más cercano. Joseph decide que los Ghouls se dividen, un Ghoul por cada personaje jugador.



Michelle, por su parte, indica que DMZ va a gastar un punto de Sangre para hacer surgir sus Garras de la Bestia (una acción automática) y después se va a lanzar contra el Ghoul más cercano. Por último, David declara que MortyxX va a intentar refugiarse en un callejón cercano, momento en el que espera poder usar el Poder de Ofuscación Presencia Invisible.]

MortyxX se retira rápidamente hacia las sombras del callejón que acaban de abandonar mientras un Ghoul lo persigue. Gruñendo con furia, DMZ se abalanza hacia otro Ghoul, descubriendo garras y colmillos al saltar. Jillian, mientras tanto, se prepara tratando de invocar sus Poderes ultraterrenos de Presencia mientras el asaltante cierra un puño carnoso y arrastra los pies caminando hacia ella, sonriendo.

DMZ y el Ghoul se encuentran en medio de la calle desierta. DMZ esquiva el amplio puñetazo del Ghoul mientras lo raja frenéticamente y lo destripa de una sola vez. Éste emite un alarido alto y penetrante y cae al suelo. La Gangrel gruñe como un depredador y agacha su hocico dentado hacia el enemigo caído… para luego pensárselo mejor y sacudirse la sed de sangre.

El Ghoul que persigue a MortyxX entra corriendo tras él al callejón, pero sólo ve sombras vacías. Mientras tanto, Jillian se para firmemente mientras la última criatura alza el puño y se lo estampa en el estómago. Ella se tambalea, pero los no-muertos rara vez se ven afectados por tales golpes. "¿Eso es lo mejor que puedes hacer, cariño?", dice ronroneando, y entonces contrae su cara hasta formar una máscara de furia y bufa amenazante. Como un edificio golpeado por un martillo de demolición, la criatura cae al suelo sollozando frente a su agresora, mucho más pequeña.

[Ahora comienza la fase de resolución del turno. MortyxX es más rápido y lo único que hace es moverse, de modo que Joseph permite que la acción tenga lugar sin problemas. Después viene DMZ, que activa su Poder de Protean, se mueve a distancia de combate (sin penalización, ya que los Ghouls se encuentran a menos de la mitad de la distancia de su movimiento máximo) y abate a su oponente. Michelle toma ocho dados por la Destreza del personaje (4) + Pelea (3) + un punto en Celeridad, y tira contra dificultad 6 obteniendo 3, 1, 10, 9, 7, 4, 3 y 6. El 1 cancela el 10, pero el resultado sigue arrojando unos respetables tres éxitos. Dado que el Ghoul no estaba intentando esquivar, Michelle tira la reserva de daño de DMZ: 3 (por Fuerza), + 1 (por las garras) + 2 (por los éxitos por encima del primero a la hora de impactar). Además, debido a que las Garras de la Bestia causan daño agravado, el Ghoul no puede absorber el daño a menos que tenga la Disciplina Fortaleza (que no tiene). Los dados indican 10, 8, 8, 9, 6, 6. Seis éxitos, suficientes como para hacer caer al Ghoul hasta Tullido de un solo golpe. Aunque técnicamente éste aún no ha sido eliminado, Joseph decide que ese daño basta para despachar al esbirro. El Ghoul cae a sus pies, muerto o agonizante.]

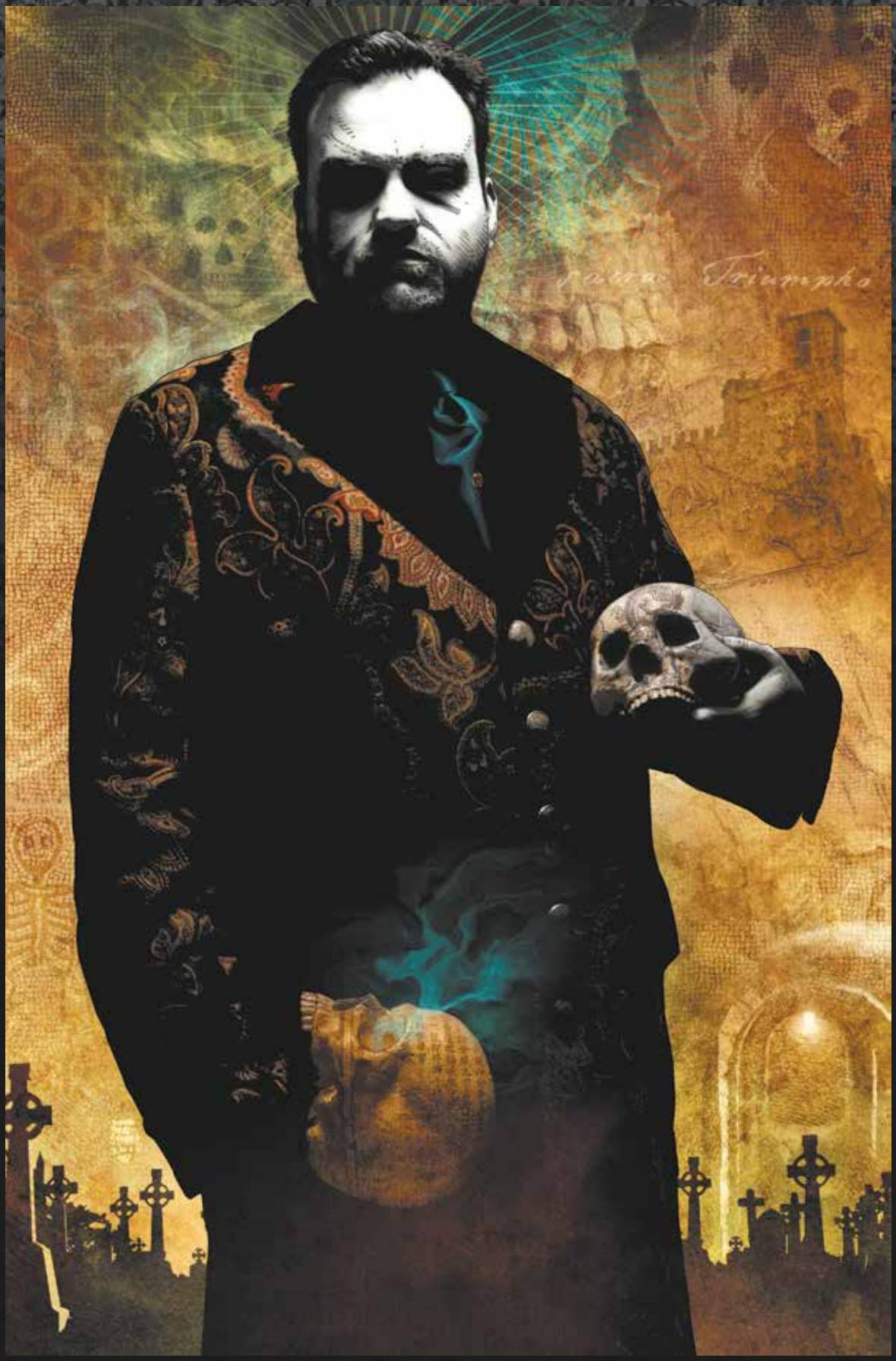
[Sin embargo, Joseph decide que una muerte tan rápida puede ser suficiente como para provocarle un Frenesí a la vampira. Le dice a Michelle que tire la puntuación de Autocontrol de DMZ (2) contra dificultad 5. Consigue un 2 y un 5; un éxito por los pelos. Consigue dominar a la Bestia, pero con apuros.]

[El Ghoul que sigue a MortyxX continúa la persecución. Como éste ha alcanzado las sombras y Joseph piensa que tendría impacto dramático volver las tornas, le dice a David que le permitirá usar el Poder de Ofuscación si pasa una tirada de Astucia + Sigilo (dificultad 8). David toma seis dados (Astucia 3 + Sigilo también 3) y obtiene 2, 1, 10, 9, 8, 6. El 1 cancela el 10, pero aun así David tiene dos éxitos. El Ghoul se interna en la callejuela en pos de MortyxX… y no encuentra nada.]

[Mientras tanto, el Ghoul golpea a Jillian, que elige no esquivar (esperando así hacer su Mirada Aterradora más intimidante). El Ghoul tiene Destreza 3 y Pelea 2, de modo que para impactar lanza 5 dados contra dificultad 6. Obtiene 5, 1, 9, 6, 5; dado que el 1 cancela el 9, obtiene un único éxito, lo que no basta para añadirle dados de daño al puñetazo. Aun así, es un tipo fuerte (3) y tiene un punto de Potencia, de modo que tira cuatro dados. La tirada de daño (contra dificultad 6) resulta en 7, 3, 8, 2; dos éxitos, nada mal. Jillian intenta absorber y falla totalmente, obteniendo 4, 1, 9. Sin embargo, como Jillian es no-muerta y el daño contundente no le hace gran cosa, divide por la mitad el resultado, quedando así en un nivel. El puñetazo la hace quedar Magullada, pero no hace que sufra ninguna penalización por heridas. Kelley dice que Jillian se ríe en la cara del Ghoul y entonces bufa de forma amenazante.]

[Dado que Jillian básicamente ignoró un puñetazo de un hombre fuerte, Joseph decide reducir la dificultad de la tirada de Mirada Aterradora en uno. Kelley tira el Carisma de Jillian (3) + Intimidación (2) contra una dificultad de sólo 4. Obtiene 3, 10, 10, 9, 6, lo que es suficiente como para acobardar al Ghoul. Éste chilla y cae en posición fetal, sollozando.]

[Y así continúa el combate, hasta que venza un bando o el otro. ¿Serán los Ghouls verdaderamente esbirros del Sabbat? ¿Encontrará Jill a su Sire o han sido conducidos a una trampa muy elaborada? ¿Es MortyxX digno de confianza o los está engañando? Sólo la continuación de la historia puede contestar esas preguntas.]


Veni Triumphe

Capítulo Siete: Moralidad

«Viólame hasta volverme cenizas si lo deseas. Puedo soportarlo.»
— Rachel Dolium, *Revelaciones de la Madre Oscura*

La Moralidad es parte integral de **Vampiro**. "Bestia soy, para en bestia no convertirme" ha sido una frase icónica del juego, y resume la batalla entre moralidad y monstruosidad. La Maldición del vampirismo puede arrebatar la naturaleza mortal del personaje, y su Humanidad es parte vital del juego. Incluso aquellos Cainitas que se han despojado de su moralidad humana para seguir una nueva Senda de Iluminación, normalmente lo hacen como una refutación de su Humanidad. Un vampiro sin ninguna forma de moralidad no es nada más que un asesino sin cerebro esclavizado por su sed de Vitae, así que la Humanidad y las Sendas son parte íntima de cada personaje de **Vampiro**. La Humanidad y las Sendas, a diferencia de la mayoría del resto de Rasgos, están puntuadas en una escala de 1 a 10.

Degeneración

A pesar de todos los esfuerzos por evitarlo, un vampiro va a sucumbir a una falta moral tarde o temprano en su no-vida. Ya sea de forma voluntaria o involuntaria (los principios son particularmente difíciles de mantener en Frenesí), un vampiro ocasionalmente comete una atrocidad y corre el riesgo de perder contra la Bestia. Si el personaje siente remordimientos por sus acciones, sabe que su moralidad aún está intacta. Sin embargo, si comete un acto injusto y despiadadamente lo ignora, su resistencia a la Bestia está menguando de forma obvia.

Uno de los temas más importantes de **Vampiro** es la batalla de los Vástagos por retener sus almas y evitar las garras de la Bestia. Por ello, es importante usar la moralidad de una forma dramática y consistente. Si el Narrador permite a los jugadores (a veces literalmente) librarse del castigo por un crimen, la historia sufrirá al tiempo que una de las tragedias de la existencia vampírica se desvanece. Sin embargo, si el Narrador es demasiado estricto con las reglas de moralidad, todos los personajes serán voraces maníacos ansiosos de sangre al final de la primera sesión. Mantener el control de la moralidad es algo difícil de hacer, pero el sistema de Degeneración está diseñado para ayudar a ello. (Ya que la mayoría de los vampiros usan Humanidad, desde este momento hablaremos exclusivamente en esos términos; las reglas especiales para aquéllos que sigan Sendas de Iluminación comienzan en la pág. 313).

El sistema es sencillo: Siempre que un personaje realice una acción que el Narrador considere moralmente cuestionable, el personaje puede sufrir Degeneración, una pérdida permanente de Humanidad. Si la Degeneración es posible, el jugador cuyo personaje comete el acto deberá hacer una tirada de Conciencia por el personaje. La dificultad es 8 (los actos censurables son difíciles de justificar) aunque el Narrador puede modificar esto. No

se puede gastar Fuerza de Voluntad a cambio de éxitos automáticos en esta tirada, ni todo el ego del mundo protegerá a tu personaje de la culpa.

Si el jugador logra aunque sólo sea un éxito en la tirada, el personaje no pierde Humanidad: siente suficientes remordimientos o de alguna forma consigue justificar su transgresión. Si falla la tirada, el personaje pierde un punto de Humanidad. Si el jugador fracasa, el personaje pierde tanto un punto de Humanidad como uno de Conciencia y además gana un Trastorno a elección del Narrador. Obviamente, la moralidad no es algo que los Vástagos puedan permitirse tomar a la ligera. Recuerda que un vampiro cuya Humanidad descienda a cero se convierte en un personaje controlado por el Narrador.

En el límite

Un Narrador debería siempre avisar a un jugador antes de que realice una acción que podría causar Degeneración. Los jugadores deberían entender las consecuencias de las acciones de sus personajes y tener la oportunidad de disfrutar tomando la decisión. Igualmente, a un jugador cuyo personaje está en Frenesí se le debería avisar cuando su personaje está a punto de hacer algo atroz. (Recuerda que un personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar el tormento del Frenesí por un turno). Los jugadores no deberían tener permitido pensar que pueden librarse de todo. Haz obvio que la tirada puede volverse necesaria si los personajes despiadados persisten en cometer actos egocéntricos. Igualmente, no engañes a los jugadores. Si los avisas de que una tirada es inminente, llévala a cabo o te arriesgas a arruinar la utilidad de esta mecánica.

Usar Jerarquías de Pecados

Las tiradas de Degeneración parecen arbitrarias o imprecisas. Hasta cierto grado lo son, pero esto es intencionado. Además, las tiradas de Degeneración no son tan aleatorias como subjetivas. Un Narrador tiene carta blanca para gestionar la moralidad de los personajes en su crónica. Ésta es una gran responsabilidad para el Narrador, pero una que en última instancia tiene mucha importancia para la tragedia y el horror según el personaje desciende gradualmente a un estado de absoluta monstruosidad, aunque despotrique desesperadamente contra ello. Cuidado, Narrador, los jugadores nunca deben sentir que les estás arrebatando a ellos, o por consiguiente a sus personajes, Humanidad. Usa tiradas de Degeneración de forma consistente, pero con moderación, para que la tragedia no quede en una incesante serie de tiradas de dados fallidas.

Para dar un sentido de orden a las tiradas de Degeneración, consulta la Jerarquía de Pecados para Humanidad en la pág. 312. (Las otras Sendas también usan Jerarquías de Pecados, aunque sus ideas de "pecado" son diferentes). Siempre que un personaje cometa un acto dudoso, mira cómo se relaciona esa acción con la jerarquía. Si la acción está en o por debajo del nivel de la puntuación de Humanidad del personaje, está justificada una tirada (según un personaje cae más en la escala de Humanidad, se vuelve cada vez más despiadado y los pecadillos menores dejan de importarle). El uso del término "transgresión" en la jerarquía es deliberadamente vago para ayudar al Narrador. Una transgresión puede ser cualquier cosa cuestionable, y la incluímos para evitar inclinar la balanza hacia un tipo determinado. Transgresión puede ser el asesinato, las injurias crueles, la violación (¿qué crees que es tomar sangre por la fuerza?) o cualquier otra clase de fechoría.

Porte

La moralidad de un vampiro tiene un impacto directo en su Porte, un sentimiento que el Vástago proyecta inconscientemente. Cuanto mayor sea la puntuación en Humanidad o en una Senda del vampiro, mayor es esta tendencia. Por ejemplo, los vampiros con Humanidad tienen un Porte normal, la conexión humana que tales vampiros mantienen impide que parezcan extraños y terroríficos a los mortales.

Generalmente, el Porte de un vampiro tiene poco o ningún efecto directo en sus actividades nocturnas, es sólo una vaga impresión. Las puntuaciones muy altas o muy bajas imponen una bonificación o una penalización a las tiradas específicas asociadas al Porte del personaje. Para Humanidad, el modificador de Porte afecta a las tiradas Sociales para parecer normal y ganar simpatía. Estos modificadores pueden afectar a las tiradas usadas para Disciplinas cuando sea relevante. Las Sendas de Iluminación tienen sus propios Portes, los cuáles están enumerados en la descripción de cada Senda.

Humanidad/Senda	Modificador de Porte
10	–2 de dificultad
9-8	–1 de dificultad
7-4	sin modificador
3-2	+1 de dificultad
1	+2 de dificultad

Parece difícil descender a lo más bajos niveles de la escala, pero considera la prominencia de la Bestia según la Humanidad flaquea. Más tarde o más temprano, los personajes cometerán actos depravados contra su voluntad. El Narrador es libre de decretar que los personajes con baja Humanidad (4 o menos) actúan ocasionalmente de acuerdo a varios deseos e impulsos que deben ser resistidos con tiradas de Conciencia o gasto de Fuerza de Voluntad. Éste es el quid de **Vampiro**: ¿cómo de cerca de la Bestia puede caminar el personaje antes de que ésta le arrastre a la perdición?

Humanidad

Dejemos una cosa clara: sólo porque un vampiro siga la Senda de la Humanidad no significa que sea un santo amigable y simpático. Los vampiros son depredadores por naturaleza, y la Humanidad sólo les concede la habilidad de pretender que no lo son. Es una farsa interna que protege al Vástago de sí mismo, igual que la Mascarada protege al vampiro de los mortales.

Desafortunadamente, la misma existencia como vampiro es anatema para la propia Humanidad. Conforme los siglos pasan, la Bestia se hace fuerte y un Vástago se preocupa cada vez menos por el bienestar del ganado (después de todo, morirán al final de todas formas). Por tanto, los personajes probablemente perderán Humanidad durante el transcurso del juego.

Los mortales normalmente siguen la Senda de la Humanidad, aunque es principalmente por ignorancia: No saben que pueden seguir otras Sendas. Por tanto, este sistema mecánico de moralidad raramente entra en juego para ellos. Ciertamente, algunos mortales (violadores, asesinos y similares) tienen bajas puntuaciones de Humanidad, pero no tienen ninguna Bestia agitándose dentro de ellos como tienen los Vástagos. ¡Es posible que un vampiro con una alta puntuación de Humanidad sea más humano de lo que son algunos humanos!

X	Monstruoso
•	Horrible
••	Bestial
•••	Frío
••••	Insensible
•••••	Ausente
••••• •	Distante
••••• ••	Normal
••••• •••	Comprensivo
••••• ••••	Compasivo
••••• •••••	Santo

Efectos de la Humanidad

La puntuación de Humanidad de un Vástago refleja cuánto permanece de la naturaleza mortal de un personaje a pesar de la Maldición de Caín. Influye en cuán bien el personaje puede negar su estado vampírico, además de cuán eficazmente puede pasar por un mortal.

• Los vampiros duermen de forma antinaturalmente profunda y les cuesta despertar incluso si se presenta un peligro. Los vampiros con mayor Humanidad despiertan al atardecer, antes que los vampiros con menores puntuaciones de Humanidad. Además, si un Vástago es forzado a actuar durante el día, la reserva máxima de dados que puede emplear para cualquier acción es igual a su puntuación de Humanidad.

• La Humanidad también afecta a las Virtudes de los personajes. Siempre que una determinada Virtud es puesta en duda, un jugador no puede tirar más dados por una Virtud que los puntos que su personaje tenga en Humanidad. Obviamente, conforme un personaje se hunde aún más profundamente en los brazos de la condenación, las dudas sobre moralidad y autopreservación significan cada vez menos. Según la Humanidad disminuye, el personaje se arrastra lentamente hacia la noche en que pierda todo su autocontrol.

• El tiempo que un Vástago pasa en Letargo (pág. 283) está directamente relacionado con su puntuación de Humanidad. Un vampiro con baja Humanidad permanece en Letargo más tiempo que un vampiro con una mayor puntuación de Humanidad.

• La Humanidad determina cómo de humano parece un personaje y cuán fácilmente puede moverse entre el populacho. Los vampiros con baja Humanidad adquieren rasgos antinaturales y perturbadores como ojos hundidos, gruñidos perpetuos y semblantes bestiales (todos ellos reflejo del Porte del vampiro; ver recuadro de la página anterior).

• Si la puntuación de Humanidad de un personaje cae hasta cero, ese personaje no es apto para ser usado por un jugador. Completamente controlado por su Bestia, el personaje carece de raciocinio y pasa a estar bajo el control del Narrador.

Las puntuaciones de Humanidad fluctúan basándose en la Jerarquía de Pecados; si un vampiro accidental o intencionalmente comete un acto puntuado por debajo de su puntuación de Humanidad, debe tirar su Rasgo de Conciencia para ver si acepta el acto (y entonces pierde Humanidad), o siente remordimientos y mantiene su nivel actual. La Humanidad sólo puede subirse mediante el gasto de puntos de Experiencia.

La espiral descendente

Los vampiros son monstruos, e incluso un Vástago con las más altas puntuaciones de Humanidad no es más que

un lobo con piel de cordero. Sin embargo, según la Humanidad desciende, el vampiro no sólo se vuelve capaz de, sino que activamente persigue, actos incluso más depravados. Está en la naturaleza de un vampiro Cazar y matar, y al final cada vampiro se encuentra sosteniendo el cadáver de un recipiente al que no planeaba asesinar.

Es importante, entonces, saber cómo cambian los vampiros según sus puntuaciones de Humanidad se deterioran. Su comportamiento, incluso bajo el auspicio de la Humanidad, puede volverse tan tremendamente depravado y extraño que el mismo pensamiento de sus causas incomode a otros. Después de todo, una baja puntuación de Humanidad indica ese poco que conecta al Vástago con sus orígenes mortales.

Humanidad 10-8

Los Vástagos con puntuaciones de Humanidad tan altas son, irónicamente, más humanos que los humanos. Muchos Retoños a veces se adhieren a códigos más rigurosos que cualquiera que hubieran profesado en vida como una reacción contraria a haberse convertido en depredadores. Los Vástagos más viejos se burlan de esta prácticas, riéndose ante la idea de Neonatos recién creados encogidos de miedo bajo salidas de incendios y subsistiendo a base de repugnante sangre de rata, rebelándose en vano contra sus naturalezas asesinas.

Jerarquía de Pecados Humanidad

Humanidad	Guía moral
10	Pensamientos egoístas
9	Actos egoístas menores
8	Dañar a otros (accidentalmente o de otra forma)
7	Robo
6	Transgresión accidental (beber de un recipiente hasta dejarlo seco por el hambre)
5	Daño intencional a la propiedad
4	Transgresión apasionada (homicidio involuntario, matar a un recipiente estando en Frenesí)
3	Transgresión planeada (asesinato premeditado, beber hasta la exsanguinación)
2	Transgresión casual (asesinato sin sentido, alimentarse más allá de saciarse)
1	Perversión mayor u otros actos horribles

En verdad, los vampiros que mantienen altas puntuaciones de Humanidad son raros, ya que todo Vástago ha de matar antes o después. Los vampiros con alta Humanidad son casi insoportables para sus compañeros, que encuentran frustrante sus distintiva inocencia y su santurronería; la mayoría de los Vástagos prefieren sufrir la no-vida sin darse de cabezazos contra la pared. Las altas puntuaciones de Humanidad indican aversión a matar e incluso rechazo a tomar más Vitae que la necesaria. Aunque no necesariamente pasivos o santurrones, los Vástagos con alta Humanidad mantienen estándares terriblemente rigurosos, y por lo general tienen conceptos muy claramente definidos de lo moralmente correcto e incorrecto.

Humanidad 7

La mayoría de los humanos tienen puntuaciones de Humanidad en torno a 7, así que los vampiros con este nivel de Humanidad pueden habitualmente arreglárselas para pasar por mortales. Los vampiros con Humanidad 7 por lo general se suscriben a costumbres sociales "normales": no es aceptable dañar o matar a otra persona, está mal robar algo que otra persona posee; pero a veces el límite de velocidad es jodidamente bajo. El vampiro está aún preocupado con los derechos naturales de los demás en este estadio de moralidad, aunque puede verse algo más de egoísmo.

Humanidad 6-5

La gente muere. Las cosas se rompen. Un vampiro por debajo de la norma cultural humana tiene pocos problemas con el hecho de necesitar sangre para sobrevivir, y hace lo que sea necesario para conseguirla. Aunque no se saldrá necesariamente de su camino para destruir propiedades o poner fin a la vida de su víctima, acepta que a veces eso es lo que el destino tiene preparado para alguna gente. Aunque no horrible de forma constante, es sin duda alguna al menos ligeramente desagradable estar cerca de los Vástagos en este estadio de Humanidad. Su actitud indiferente hacia los derechos de los demás ofende a individuos mucho más éticos.

Humanidad 4

El vampiro comienza un inevitable descenso hacia la satisfacción de sus impulsos. Una Humanidad de 4 indica que asesinar es aceptable para este Vástago mientras su víctima "se lo merezca". Muchos vampiros Antiguos rondan este nivel de Humanidad si no han adoptado algún otro código moral. La destrucción, el robo, la mentira… son todas herramientas, en lugar de tabúes, para un vampiro con Humanidad 4. Las propias motivaciones del vampiro se vuelven primordiales en este punto, y que le den a cualquiera que se cruce en su camino.

Humanidad 3-2

Las vidas y propiedades de los demás son irrelevantes para un Vástago así de perdido. El vampiro probablemente satisface retorcidos placeres y aberrantes caprichos, los cuales pueden incluir cualquier forma de atrocidad. Perversión, asesinato atroz, mutilación de víctimas y maldad por puro placer son las marcas de un Vástago con muy baja Humanidad. Pocos vampiros mantienen puntuaciones tan o aún más bajas por mucho tiempo: su condenación está totalmente asegurada a estas alturas. Los cambios físicos se distinguen en este estadio; sin ser espantoso en el sentido de los Nosferatu o de ciertos Gangrel, el vampiro adquiere un aspecto pálido y cadavérico totalmente insano.

Humanidad 1

Sólo nominalmente sintientes, los Vástagos con Humanidad 1 bailan al borde del olvido. Hay pocas cosas que les importen a los vampiros que han caído tan bajo, ni siquiera sus propios deseos aparte del sustento y el descanso. No hay literalmente nada que un vampiro con Humanidad 1 no haría, y sólo unos raídos jirones de ego permanecen entre él y la completa involución. Muchos de los que alcanzan este estadio descubren que son incapaces de hablar de forma coherente, y pasan sus noches balbuceando blasfemias en sus ensangrentados refugios.

Humanidad 0

Debes dormir. Debes comer. Debes matar. Los jugadores no pueden llevar personajes con Humanidad 0. Los vampiros en este estadio se han perdido completamente en la Bestia.

Virtudes alternativas y Sendas de Iluminación

Algunos vampiros renuncian a las insignificantes preocupaciones mortales personificadas por el concepto de la Humanidad. Estos Vástagos sostienen que ya no son humanos, así que no necesitan aplicar los sentimientos de los vivos a sí mismos.

Escoja o no un Vástago seguir los principios de la Humanidad, debe existir alguna clase de sistema de comportamiento. Aceptar la completa aleatoriedad es invitar a la Bestia a mandar, y ningún vampiro desea hundirse en las garras de la depravación sin sentido. Incluso aquellos vampiros que sondean las profundidades de la inmoralidad tienen algún bastión ético que usan para resistirse a la Bestia.

Los Vástagos que voluntariamente abandonan la Humanidad siguen códigos de conducta conocidos como Sendas de Iluminación. Aunque mecánicamente similares a la Humanidad, estos códigos tienen muy poco (a veces nada, de hecho) que ver con los valores de la cultura mortal. Adoptar una Senda de Iluminación significa abandonar todo lo que le importa a una persona "normal" (o incluso a muchos vampiros).

Sólo aquellos Cainitas que realmente se han abandonado a la oscura majestad del vampirismo siguen Sendas y rara vez hay vuelta atrás. Los jugadores pueden escoger entre una variedad de Sendas diferentes (a discreción del Narrador). Sin embargo, es importante saber algunas cosas antes de comprometerse con una Senda de Iluminación.

• **Las Sendas son exclusivas**. Pocos Vástagos son iniciados en los secretos de las Sendas. La mayoría de los vampiros (incluso aquéllos de los Clanes Independientes y el Sabbat) se comportan de acuerdo a los valores de la Humanidad; ellos simplemente tienden a degenerar a niveles muy bajos con el tiempo. No todo el mundo puede seguir una Senda; convertirse en tan inhumana criatura requiere disciplina y fortaleza de espíritu, aunque de un tipo distintivamente alienado. Una persona que persiga unirse a una Senda debe tener la capacidad de deshacerse de su naturaleza humana, así como la fortaleza para sobrevivir al proceso.

• **Las Sendas son completamente inhumanas**. Los jugadores que deseen que sus personajes adopten Sendas de Iluminación están buscando experiencias de rol extremadamente exigentes. Éstos son códigos de ética inmoral que los Vástagos han pasado cientos de años, o milenios, estudiando. Está muy bien tener a un personaje Lasombra que sigue la Senda de la Noche, pero el jugador tendrá que dedicar una enorme cantidad de energía para comprender cómo piensa realmente el personaje.

• **Las Sendas chocan con las moralidades convencionales**. Las Sendas usan sistemas de juego similares a la Humanidad, pero los códigos que constituyen estas ideas enfatizan ideales tan ajenos que los personajes mortales que observen a alguien adherido a ellos probablemente sientan rechazo. Algunos códigos apoyan el asesinato, mientras que otros no se sienten incómodos con él. De hecho, algunos códigos son tan egoístas que incluso pensar en ayudar a otros constituye un fallo moral.

Estas Sendas están aquí para ilustrar cuán absolutamente inhumanos son los Vástagos, cuán alejados están de la raza humana y para darles protección espiritual frente a las garras de la Bestia. Usa las Sendas cuando una historia o un personaje las exija, no para liberar a los personajes de las penalizaciones por asesinatos y perversiones gratuitas.

Sistemas

Los personajes que siguen Sendas de Iluminación usan el mismo sistema de Degeneración que quienes aún sus-

criben la Humanidad. Cada Senda tiene su propia Jerarquía de Pecados, la cual funciona igual que la de la pág. 312. Algunas Sendas están tan alejadas de la moralidad humana convencional que conceptos como Conciencia y Autocontrol no se les pueden aplicar en absoluto. Para estos códigos éticos se aplican diferentes Virtudes. Dependiendo de la Senda que siga el personaje, Conciencia puede ser reemplazada por la Virtud Convicción, mientras que Autocontrol puede ser reemplazado por la Virtud Instinto. Ningún personaje puede tener ambas, Conciencia y Convicción o Autocontrol e Instinto. Qué Virtudes posee realmente el personaje depende de la Senda que siga. Recuerda, sin embargo, que todos los personajes tienen Coraje, independientemente de su Senda.

Convicción

La Virtud Convicción cuantifica la habilidad del personaje para mantener una sensación de cordura cuando encara deseo, sufrimiento o necesidad. Convicción representa la reconciliación del impulso predatorio con la capacidad del personaje por la atrocidad.

Como opuesto a Conciencia, la cual lidia con remordimiento y expiación para las transgresiones de la Senda, un personaje con Convicción reconoce su fallo y planea superarlo. Convicción es completamente inhumana; el personaje que tiene este Rasgo ya no puede pasar por humano salvo bajo el más superficial escrutinio. Las criaturas que sienten la Bestia (vampiros, hombres lobo, etc.) inmediatamente reconocen a alguien con la Virtud Convicción por lo que realmente es: un monstruo. Como Conciencia, Convicción es puesta en duda cuando un personaje debe hacer un chequeo de Degeneración.

- • Firme
- •• Determinado
- ••• Resuelto
- •••• Brutal
- ••••• Totalmente seguro de sí mismo

Instinto

La Virtud Instinto se refiere a la habilidad de un personaje para controlar la Bestia familiarizándose con ella en lugar de negarla. Permite a los personajes "cabalgar la ola" de Frenesí y exceso emocional al mantener un firme control de su pasión, en lugar de dejar que la pasión los controle. Tan atávico como Convicción, Instinto es la Virtud de un monstruo que acepta su naturaleza en lugar de mantener una sensación de compasión humana.

Instinto permite al personaje aprovechar el poder destructivo de la Bestia; un personaje con alto Instinto es

primario y turbulento. Un jugador tira Instinto cuando intenta controlar el Frenesí actual de un personaje. Cuando un personaje que posee la Virtud Instinto se enfrenta al Frenesí, siempre entra en Frenesí a menos que la dificultad para evitarlo sea menor que su Rasgo de Instinto, en cuyo caso puede escoger entre entrar o no en Frenesí. A partir de ahí, durante el tiempo que dure el Frenesí, el personaje está completamente bajo la influencia de la Bestia y debe ser dirigido por el jugador (o controlado por el Narrador) de forma apropiada. Cada vez que el jugador desee que el personaje conscientemente realice una acción (conocida como "cabalgar la ola"), debe tirar Instinto contra la dificultad para evitar el Frenesí. Los Frenesíes afectan al personaje de forma normal (incluyendo ignorar penalizaciones por heridas, etc.), aunque a veces puede ejercer un poco de control mientras está tan encolerizado.

- • Intuitivo
- •• Salvaje
- ••• Bestial
- •••• Visceral
- ••••• Primario

Crear un seguidor de Senda

Si un jugador desea crear un personaje inicial que siga una Senda, han de realizarse unos pocos cambios en las reglas de creación de personaje.

• Las Virtudes alternativas comienzan a cero. Mientras que cada humano (y por tanto cada Vástago recientemente Abrazado) tiene un mínimo de sus Virtudes "naturales", las Virtudes vampíricas deben ser aprendidas desde la base. Así que mientras un personaje con Conciencia, Autocontrol y Coraje es creado con un punto gratuito en cada Virtud y luego tiene siete puntos para gastar en Virtudes, un personaje con Convicción, Autocontrol y Coraje comienza con sólo dos puntos gratuitos (en Autocontrol y Coraje). Un personaje con Convicción, Instinto y Coraje comienza sólo con un punto gratuito (en Coraje). Todos los personajes reciben siete puntos para gastar, pero deben usar puntos para comprar las Virtudes inhumanas al menos a nivel 1. Esto puede parecer injusto, pero echar a un lado la propia naturaleza humana no debe ser tomado a la ligera. Ni siquiera los monstruos son creados de la noche a la mañana.

• Un vampiro que siga una Senda de Iluminación debe comenzar el juego con un Rasgo mínimo de Fuerza de Voluntad de 5: Esto puede lograrse gastando puntos en Coraje o aumentando la Fuerza de Voluntad con puntos gratuitos. Las criaturas con menos ego simplemente no tienen el vigor espiritual necesario para romper sus almas y reconstruirlas desde cero.

• Los personajes iniciales no deberían comenzar con puntuaciones de Senda por encima de 5: si la combinación de las Virtudes de tu personaje indicasen una puntuación de Senda mayor de 5, simplemente apunta 5. De la misma forma, tampoco se pueden gastar puntos gratuitos para incrementar la puntuación de Senda de un personaje inicial por encima de 5. Los personajes iniciales vampiros que se suscriben a estos códigos sólo tienen 25 o menos años de experiencia como Vástagos, difícilmente tiempo suficiente para dominar los rigores de estos inhumanos códigos de conducta. (Los jugadores que comiencen con personajes más viejos pueden empezar con puntuaciones de Senda mayores a discreción del Narrador).

• De cualquier otra forma, a menos que se especifique lo contrario, las Sendas y Virtudes inhumanas se usan como sus contrapartidas humanas. Así que si una tirada necesita que el jugador use Percepción + Autocontrol y el personaje tiene Instinto, tira Percepción + Instinto. Mecánicamente, las Virtudes suelen cumplir el mismo propósito, incluso si algunas de las aplicaciones difieren.

Cambiar de Humanidad a una Senda

Un personaje también puede elegir rehuir su naturaleza humana en favor de una Senda. Esto es extremadamente difícil, y aquéllos que fallan se encuentran a sí mismos con el alma desgarrada como resultado.

Un personaje buscando cambiar de Humanidad a una Senda debe primero tener una puntuación de Humanidad de 3 o menos, así como puntuaciones de 1 en cualquier Virtud o Virtudes que deba cambiar por sus contrapartidas. Por ejemplo, un vampiro buscando seguir una Senda adherida a Convicción e Instinto debe tener puntuaciones de Conciencia y Autocontrol de 1.

Durante la crónica, un candidato por lo general es abordado por un Vástago que ya sigue la Senda; en este sentido, las Sendas se parecen a órdenes fraternales secretas, abordando candidatos que consideran dignos, en lugar de estar abiertas a solicitud. Este proceso debería ser interpretado. Si el personaje escoge iniciarse en una Senda, comienza un programa de riguroso estudio y un vampiro que ya sigue la Senda es asignado como mentor del iniciado. Un iniciado pasa al menos un año en contemplación y estudio de las costumbres de la Senda. Durante este tiempo, el iniciado debe degenerar por la fuerza sus Virtudes humanas, rebajándolas hasta niveles "aceptables" (Humanidad 3 o menos, puntuaciones de 1 en las Virtudes apropiadas), si no lo ha hecho ya.

El vampiro se somete entonces a una prueba, la cual puede ser interpretada por el jugador y el Narrador. Esta prueba puede incluir el estudio de conocimiento prohibido, con-

testar adivinanzas, completar ordalías y pruebas o cualquier otra cosa que el Narrador considere apropiada para la Senda en concreto. Sin embargo, parte de la prueba siempre implica que el vampiro cometa un acto que, en términos humanos, sería visto como una atrocidad. Tal hecho es realizado no por pura maldad, sino para impartir una lección sobre la naturaleza del personaje en relación a la Senda.

Tras finalizar la prueba, el personaje hace una tirada de Fuerza de Voluntad. Si la Humanidad del personaje es 3, la dificultad de la tirada es 8. Si la Humanidad del personaje es de 2, la dificultad es 7; y si la Humanidad del personaje es 1, la dificultad es 6. No se puede gastar Fuerza de Voluntad para ganar éxitos automáticos en esta tirada. Si el personaje tiene éxito, se deshace de su naturaleza humana y las Virtudes que la acompañan, ganando puntuaciones de 1 en todas las Virtudes de Senda apropiadas, y una puntuación de Senda de 1. Si el personaje tiene tres o más éxitos, experimenta una profunda (y retorcida) iluminación, ganando una puntuación de Senda de 2.

Si el personaje falla la tirada, comete una atrocidad estúpida y sin sentido sin obtener la comprensión correspondiente. Pierde un punto de Humanidad y falla al intentar alcanzar los rudimentos de la Senda, pero puede reintentar la prueba (con una dificultad acorde a su disminuido Rasgo de Humanidad) tras un período de un mes. Si el personaje fracasa en la tirada, pierde un punto de Humanidad y no puede reintentar la prueba durante todo un año.

Si un personaje desciende a Humanidad cero de esta forma, su alma se pierde en la Bestia y el Narrador toma el control del personaje de forma permanente.

Senda del Acuerdo Honorable

Apodo: Caballeros.

Virtudes: Conciencia y Autocontrol.

Porte: Devoción. Los Caballeros mantienen su palabra y es muy difícil apartarlos de su deber. El modificador de Porte afecta a las tiradas para resistir los intentos de manipularlos o forzarlos a ir contra sus propósitos.

Creencias básicas: En un mundo lleno de corrupción, malicia y locura, algunos vampiros se guían mediante un firme e inflexible código de conducta personal. Estos vampiros no ahondan en cuestiones filosóficas sobre la existencia ni satisfacen sin sentido alguno sus lados monstruosos. En su lugar, se centran en un único principio: el honor. Orden, justicia y deber son las consignas de estos no-muertos, y aunque aún son monstruosos acatan estándares de conducta totalmente comprensibles.

Para un seguidor de esta Senda, la no-vida debe tener una dirección y un propósito determinados. Estos vampiros escogen el honor como mano que les guía. Al centrarse en firmes reglas y límites personales, los Caballeros mantienen la furia de la Bestia a raya. Aceptar un deber y cumplir con sus obligaciones proporciona a los Caballeros metas que conseguir. Atados a su código de honor, estos vampiros defienden causas con la máxima devoción, incluso a coste de sus no-vidas.

No te confundas; los vampiros que siguen esta Senda no son compasivos o humanos de ninguna forma. De hecho, ven a los humanos como poco más que esclavos o comida, e indignos de las consideraciones del honor que les son concedidos a los demás vampiros. Aun así, un Caballero nunca romperá su palabra o renegará de un acuerdo, ya que hacerlo sería una desgracia para su honor personal. El tema concreto del compromiso le importa poco a un seguidor de esta Senda. Es la fuerza del compromiso y la inflexible determinación lo que es importante.

Muchas de las creencias de los seguidores de esta Senda reflejan los códigos feudales de caballería o el bushido de los samuráis. Los Caballeros sufren con gusto la Muerte Definitiva antes que mostrar cobardía o traicionar a sus aliados. De forma similar, los soldados de esta Senda defienden las normas de sus Sectas y organizaciones con fanático celo. Enfrentado a un firme y recalcitrante enemigo, un Caballero solitario es un fatalista y mortal guerrero.

Ética de la Senda

- Mantén siempre tu palabra y honra tus acuerdos.
- Nunca muestres cobardía. Supera tus miedos.
- Deber antes que asuntos personales.
- Trata a tus iguales y superiores de forma justa y equitativa. Quienes carecen de honor no merecen ni tu desdén.
- Siempre paga tus deudas.
- Apoya a tus compañeros de armas en todo, excepto cuando aconsejen traición.

Historia

La Senda del Acuerdo Honorable surgió en las noches antiguas, cuando los vampiros de la Edad Oscura lidiaron con los problemas de la moralidad humana al encontrar un firme e inflexible código de conducta que reemplazara las éticas de la humanidad. Los seguidores del Sabbat volvieron su lealtad al idealismo de la Secta y al texto del Código de Milán, adquiriendo en el proceso el apodo de "seguidores del Código". Hay también algunos Arcontes y Alastores de la Camarilla que siguen la Senda, leales agentes reservados para las más peligrosas y difíciles misiones. Un puñado de Ancianos de la Camarilla, principalmente Ventrue, respaldan los preceptos de esta Senda desde sus noches de vampírica caballería medieval.

Jerarquía de Pecados de la Senda del Acuerdo Honorable

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Fallar al mantener los preceptos de tu grupo	El auténtico deber a una causa requiere un carácter sin tacha.
9	No ofrecer hospitalidad a tus aliados	La hospitalidad y la generosidad son la riqueza del alma.
8	Asociarte con los indignos	Sirve como ejemplo, pero no seas arrastrado por la mezquindad.
7	No participar en los rituales de tu grupo	La tradición y los rituales son parte importante de tu herencia.
6	Desobedecer a tu líder	La lealtad es la pieza clave de la jerarquía.
5	Fallar al proteger a tus aliados	Defiende a aquéllos que son merecedores de tu estima.
4	Anteponer las preocupaciones personales al deber	El deber es el propósito del vampiro.
3	Mostrar cobardía	El honor reside en luchar por una causa, no en huir de ella.
2	Matar sin razón	La vida y la muerte sólo Dios puede decretarlas.
1	Romper tu palabra o un juramento; fallar al honrar un acuerdo	Romper la palabra dada es no tener el honor que define la existencia.

Ligados por lealtad a los ideales de sus Sectas, combinado con un fuerte sentido del deber y el honor, los Caballeros han luchado por mantener la unidad tanto de la Camarilla como del Sabbat durante siglos. Ahora, la Senda del Acuerdo Honorable forma la espina dorsal del Sabbat. Los dedicados Caballeros son el núcleo de la Secta, sirviendo a los ideales del Sabbat con inhumana devoción.

Prácticas actuales

Los seguidores de la Senda del Acuerdo Honorable siempre han dado un alto valor a los rituales y la ceremonia. En conjunto, los seguidores de la Senda buscan aglutinar facciones dispares bajo la bandera común de la lealtad a una causa. Aunque son o bien ignorados o ridiculizados por los seguidores de otras Sendas, los Caballeros son un duro ejemplo de las mejores cualidades de cualquier vampiro, y sus hermanos no pueden criticarlos por ello. Los Caballeros no ostentan generalmente posiciones de poder (ya que encuentran la duplicidad política abominable), aunque están en primera fila en muchas batallas, mostrando un coraje y una disciplina sin igual entre el resto de soldados de los no-muertos.

Descripción de los seguidores

Los Caballeros son a veces fríos y distantes, a veces honorables y dignos de confianza. Un Caballero nunca vuelve la espalda a su palabra y siempre honra sus acuerdos. No elude su deber ni huye de la batalla. Aun así, es inhumano: el Caballero ve a la humanidad como un recurso, igual que otro guerrero podría ver a un buen caballo de batalla como algo admirable, pero en absoluto como un socio equitativo. Muchos de los seguidores de esta Senda muestran una imagen macabra y taciturna, pero los Caballeros son capaces de mostrar humor y jovialidad; sencillamente encuentran que su deber es más importante que su gratificación personal.

Seguir la Senda

Un Seguidor de la Senda del Acuerdo Honorable siempre debe mantener el honor en el primer lugar de su mente. Un Caballero no puede actuar precipitadamente o con prisa; siempre debe ser consciente de la naturaleza y las consecuencias de sus acciones. El estudiante devoto de este Senda debe mantener el coraje y la disciplina en todo momento mientras busca repartir justicia y ecuanimidad. El auténtico Caballero lucha y muere por su causa.

Habilidades comunes: Los Caballeros estudian Atletismo, Pelea y Pelea con Armas. Liderazgo y Expresión son recursos valorados, ya que los Caballeros son reclamados habitualmente para mediar en disputas de manera imparcial. De forma similar, Investigación y Leyes pueden ayudar a discernir verdad y justicia.

Disciplinas preferidas: Fortaleza y Presencia son consideradas como el epítome del camino Caballeresco; éstos son vampiros fuertes en la defensa y elocuentes en el discurso. Dado que muchos Caballeros se dedican a actividades marciales, Potencia es muy común también. Los Salubri Antitribu del Sabbat también desarrollan las poderosas habilidades de Valeren.

Senda de Caín

Apodo: Nodistas.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Fe. La rectitud de los Cainitas es evidente para todos. El modificador de Porte afecta a todas las tiradas que dependan de la imagen del vampiro como devoto Vástago y alumno de las enseñanzas de Caín.

Creencias básicas: Los eruditos de noches largamente pasadas, al buscar las claves de la naturaleza de la existencia vampírica, persiguieron fragmentos de conocimiento del *Libro de Nod*. Haciendo uso de la historia de este libro, así como de otras fuentes esotéricas, los eruditos Cainitas concluyeron que sólo Caín, como Primer Vampiro, es el parangón de la naturaleza vampírica. Los Nodistas buscan llegar a ser más como Caín para poder descubrir los límites y poderes de la condición de no-muertos. Al aprender del ejemplo de Caín, los Nodistas aseguran que uno puede entender la auténtica naturaleza del vampirismo y cómo la existencia vampírica difiere de la propia vida mortal.

Los Nodistas buscan el conocimiento y la historia que registre las experiencias de Caín, para así poder aprender de su ejemplo. Para ellos, la vida de Caín revela el misterio de la Maldición vampírica; al entender la condición de no-muertos trascienden su debilidad mortal. Aprecian cualquier conocimiento sobre la condición vampírica, pero los escritos y las historias del Primer Vampiro forman el núcleo del saber Nodista. Como Caín fue marcado y expulsado de la sociedad mortal, los Nodistas creen que ejemplifica más intensamente las diferencias entre vampiros y humanos. Por ello, los adeptos de esta Senda se deshacen de su Humanidad como algo inadecuado e inútil, emulando el exilio de Caín y buscando nuevas reglas que gobiernen sus instintos predatorios.

El corazón de la Senda de Caín yace en la ejemplificación de la naturaleza vampírica: las cuestiones existenciales, los límites de la condición vampírica y los cambios provocados por el Abrazo, todos conducen a los Nodistas a especulaciones, debates e investigaciones

eternas. El aprendizaje y el conocimiento histórico son valiosos, pero los vampiros deben desarrollarse simultáneamente de forma espiritual y física para explorar los límites de su condición de no-muertos. La Diablerie es algo más que un simple robo de poder; permite al practicante aprender de las experiencias de otro no-muerto y así alcanzar mayor comprensión. Otros vampiros se pierden a sí mismos intentando salvar su Humanidad perdida o encontrando sentido en oscuras filosofías. La Senda de Caín, en cambio, encuentra significado en los fundamentos del vampirismo.

La Senda de Caín es exigente y rigurosa; pocos vampiros siguen sus principios en las noches modernas. Esta Senda pone mucho énfasis en el aprendizaje, el conocimiento y la disciplina personal. Dicen los seguidores de la Senda que con la eterna paciencia atribuida a Caín viene la oportunidad de lentamente refinarse a uno mismo.

Ética de la Senda

- Busca la historia de Caín. Aprende de sus acciones.
- Desarrolla tu fuerza de voluntad y tu instinto predatorio. La Bestia, como el resto de la forma vampírica, puede ser controlada.
- Toma la Vitae de los indignos para así acercarte más a Caín. Modera esta acumulación con arreglo a tu propio poder para que así no des por garantizada la Maldición.
- Adáptate a las necesidades de tu nueva condición; deshazte de tu perdida Humanidad.
- Estudia tus habilidades y las habilidades de Caín para descubrir cuáles te pertenecen. Examina los límites y significados del vampirismo.

Historia

La Senda de Caín se desarrolló a principios del siglo XVI cuando los vampiros buscaban nuevos enfoques en la iluminación personal durante el Renacimiento. Muchos vampiros sentían la necesidad de un sistema de superación personal que sortease las limitaciones de las creencias humanistas, como la moralidad humana en conflicto con la naturaleza vampírica. Esta Senda ganó muchos seguidores durante los 200 años siguientes, ya que muchos vampiros veían a Caín como su ideal. Tras la Ilustración, esta Senda comenzó a declinar en favor de otras Sendas más recientes. Pocos vampiros mantuvieron la disciplina y la aplicación necesarias para sostener esta Senda, así que menguó a un menor número pero de más devotos seguidores. Los Nodistas restantes mantuvieron un lugar

Jerarquía de Pecados de la Senda de Caín

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	No dedicar tiempo a la investigación o al estudio cada noche, a pesar de las circunstancias	La búsqueda de la verdad requiere dedicación.
9	No instruir a otros vampiros en la Senda de Caín	Todos los vampiros deben tener la oportunidad de explorar su potencial.
8	Hacerse amigo de humanos o convivir con ellos	Caín fue separado de los mortales, como todos los vampiros deberían permanecer.
7	Faltar al respeto a otros estudiantes de Caín	Todos los Hijos de Caín merecen el respeto debido a su herencia, siempre que se esfuercen por comprenderse a sí mismos.
6	Fallar al cabalgar la ola del Frenesí	Dirige a la Bestia; no seas dirigido por ella.
5	Sucumbir al Rötschreck	Controla tu miedo. El terror es para seres inferiores.
4	Fallar al Diabolizar a un vampiro "humano"	Aquéllos que no exploran su potencial renuncian a ese potencial.
3	No poner a prueba regularmente los límites de habilidades y Disciplinas	Desarrolla tus capacidades hasta su límite para poder apreciar tu auténtica naturaleza.
2	Fallar al perseguir conocimiento sobre el vampirismo cuando surge la oportunidad	Cada conocimiento añade una pieza al puzzle de la existencia no-muerta.
1	Denegarse necesidades vampíricas (negarse a alimentarse, mostrar compasión o fallar al aprender sobre las habilidades vampíricas propias)	Para ser un vampiro, uno debe satisfacer sus necesidades.

respetado en el Sabbat y continuaron reclutando entre los candidatos potencialmente más intelectuales e intuitivos. Ya que el Sabbat moderno selecciona más Retoños en base a su potencial y logros personales, esta Senda ha experimentado una afluencia de nuevos seguidores.

Prácticas actuales

Esta Senda atrae a algunos de los más introspectivos y reflexivos vampiros, pero todo el Sabbat suscribe parte de la teoría (si no de la práctica) de esta Senda. Sus seguidores se centran en el crecimiento personal, pero también lideran misiones para obtener conocimiento oculto y poderosa Vitae anciana. Además, muchos de los estudiantes de esta Senda normalmente supervisan y participan en rituales y obras que celebran la historia del vampirismo. Los Nodistas son reacios a Abrazar de forma aleatoria, en su lugar escogen reclutar mortales prometedores. Recientemente, muchos Nodistas han evitado el estudio en favor de viajar, experimentando y emulando los vagabundeos de Caín. Muchos de estos Nodistas "aventureros" viajan a lo largo y ancho del planeta para cazar fragmentos de información y experimentar la variedad de la existencia vampírica.

Descripción de los seguidores

Los Nodistas son normalmente reservados y educados, con amplios conocimientos de historia y un impulso por el conocimiento de sí mismos. Los seguidores de la Senda no son inquisitivos en el sentido de buscar respuestas deductivas a los problemas; en su lugar, estudian las tradiciones y eventos históricos con la esperanza de encontrar soluciones para sus preguntas. Los Cainitas que apoyan esta Senda por lo general muestran un gran autocontrol. Además, los Nodistas tienden a entablar debates con otros vampiros para discernir cómo otros Cainitas experimentan la Maldición. Los Nodistas suelen asumir posiciones de autoridad espiritual en el Sabbat, como Sacerdotes de manada u Obispos. Muchos otros Cainitas encuentran a los seguidores de esta Senda arrogantes y superficiales.

Seguir la Senda

Las Hijas e Hijos de Caín deberían buscar siempre información concerniente a la condición vampírica a través de la experiencia, el crecimiento personal, y la persecución de saber oculto. La Diablerie, el desarrollo de la Disciplinas y el autocontrol son todos métodos válidos para refinar la forma vampírica. Los Nodistas rara vez se dedican a la política, escogiendo en su lugar adquirir nueva información y experiencias. También sirven como sacerdotes que guían a los vampiros a cobrar conciencia y desarrollar su condición de no-muertos. Los seguidores esta Senda sirven de ejemplo, abrazando sus naturalezas monstruosas y esforzándose en adaptarse a sus diferencias respecto a los humanos para luego ayudar a otros vampiros a hacer lo mismo. Los Nodistas no dudan en compartir sus perspectivas para que todos los vampiros tengan la oportunidad de acercarse más a Caín, aunque acaparan los secretos peligrosos para prevenir que se haga mal uso de ellos.

Habilidades comunes: Los vampiros que se adhieren a la Senda de Caín son estudiosos y filósofos. Sus seguidores prefieren principalmente los Conocimientos, especialmente Ocultismo, pero se espera que sean capaces de desarrollar la condición vampírica en su máximo potencial, así que fomentan Atletismo, Pelea con Armas y Supervivencia. Además, aquéllos que se dedican al debate prefieren Expresión, Subterfugio y Liderazgo.

Disciplinas preferidas: Los seguidores de la Senda de Caín prefieren aquellas Disciplinas consideradas "naturales" para los vampiros, como Auspex y Presencia. Las Disciplinas que aumentan la forma física (Celeridad, Fortaleza y Potencia) son particularmente valoradas. A algunos Nodistas les disgusta el uso de Disciplinas que no se nombran expresamente en el *Libro de Nod*, como Taumaturgia o Serpentis, asegurando que esas Disciplinas no se ajustan al desarrollo de Caín. Otros seguidores de la Senda aseguran que tales Disciplinas simplemente representan un elevado control de la condición vampírica. La mayoría de Cainitas de esta Senda aprenden sólo las Disciplinas enumeradas por Caín en los primeros fragmentos del *Libro de Nod*.

Senda de los Cátaros

Apodo: Albigenses.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Seducción. Los Cátaros son la tentación encarnada, y tienen una asombrosa habilidad para reconocer los deseos de los demás. El modificador de Porte afecta a las tiradas para tentar y seducir a los demás.

Creencias básicas: La Senda de los Cátaros surgió de la herejía cátara de la Edad Media. Una filosofía dualista, la doctrina cátara asegura que el mundo fue creado a partes iguales por un creador bueno ("luz") responsable de la virtud y el espíritu, y por un creador malo ("oscuridad") que dio forma al mundo material y sus vicios. Los cátaros originales creían que el alma era el origen de todo lo que es puro en la humanidad, mientras que el cuerpo material era una cáscara en el corrupto mundo físico. Los cátaros señalaban los aspectos nobles del espíritu (compasión, sacrificio, honestidad y similares) como prueba

Jerarquía de Pecados de la Senda de los Cátaros

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Ejercitar la moderación	El propósito de uno es el exceso, no la moderación.
9	Mostrar confianza	Usar o ser usado.
8	Fallar al transmitir la Maldición a los pasionalmente retorcidos o virtuosos	Los depravados pueden servir al mal mejor como vampiros; los virtuosos pueden verse sobrepasados por la Maldición.
7	Fallar al cabalgar la ola del Frenesí	La Bestia, así como el yo superior, debe ser satisfecha.
6	Actuar contra otro Albigense	Aquéllos de propósito parecido deberían satisfacer ese propósito, no pelear entre sí.
5	Asesinato apasionado	El asesinato no logra un fin mayor; los hombres muertos no pueden manchar sus almas.
4	Sacrificar gratificación en favor de otros	Promueve los placeres físicos, no los logros altruistas.
3	Abstenerse de satisfacerse	El mundo material es un lugar para la gratificación de la carne.
2	Asesinato arbitrario	Asesinar a un mortal evita que provoque su propia condenación.
1	Alentar a otros a ejercitar la moderación	Los vampiros son criaturas de maldad; el propósito del vampiro es corromper, no salvar.

de que sólo lo auténticamente bueno yace en lo efímero. El mundo material, con su sufrimiento y miseria, posee defectos e imperfecciones obvias. Tras mucha persecución, esta doctrina dualista desapareció del mundo mortal, aplastada bajo declaraciones papales de herejía. Con los años, los vampiros partidarios de los principios de su filosofía la adoptaron como propia.

De acuerdo con los vampiros que siguen esta Senda, los no-muertos son siervos del creador malo, que les ha concedido existencia eterna para tentar a otros con los encantos del mundo material. Los seguidores de esta Senda creen que cumplen un destino como criaturas atadas al mundo físico por medio de la inmortalidad vampírica. Ya que a los vampiros se les han negado los reinos espirituales de la muerte, los Albigenses razonan que deben servir a los vicios del reino físico. Por tanto, buscan propagar la maldad y la corrupción, viendo la perdición como su estado natural.

No obstante, los Albigenses han perfeccionado un código de maldades que satisfacer. La suya no es una Senda de amoralidad sin sentido. Al tomar las creencias de los sacerdotes cátaros originales y retorcerlas, estos vampiros buscan de forma deliberada vías con las que propagar el mal. Ejercen ávidamente los pecados de la avaricia, la lujuria y el orgullo. Los Cátaros buscan riqueza y comodidades materiales, y alientan a otros a hacer lo mismo. Un vampiro puede servir a su auténtico propósito sólo al abrazar los defectos inherentes a su forma y al mundo, y al aceptar sus deberes como proveedor de vicio. Los seguidores de la Senda de los Cátaros irónicamente encuentran de este modo espiritualidad en la depravación.

Ética de la Senda

- Permite el vicio. La riqueza, la sensualidad y el poder material son las marcas del mundo físico.
- Lleva a otros a la tentación. Es tu labor promover la depravación del mundo.
- Garantiza la Maldición de Caín a aquéllos con gran pasión. La no-muerte es una maldición malvada, pero aquéllos con gran convicción pueden hacer buen uso de ella.
- El mundo material al completo y sus habitantes están corruptos. Espera traición y perfidia.
- Tu papel como criatura de maldad está predestinado. Acéptalo y cumple con tu propósito.
- La muerte lleva simplemente a la reencarnación. Los mortales vuelven después de que los mates. Sin embargo, tú deberías evitar la Muerte Definitiva, ya que si mueres retornarás como mortal.

Historia

La Senda de los Cátaros surgió como consecuencia de la Cruzada Albigense en el siglo XIII. Las creencias maniqueístas sobre el dualismo influyeron a algunos miembros de la Iglesia, llevando a una guerra de 30 años que muchos creen condujo a la creación de la Inquisición mortal. Después de resurgir tras la cruzada, los vampiros Albigenses desarrollaron este sistema moral a partir de las consecuencias lógicas de su filosofía al ver a los vampiros atados al mundo mortal y, por tanto, proveedores de maldad, mientras que los espíritus humanos poseían el único potencial para el bien. Pronto muchos vampiros asumieron la responsabilidad de llevar a cabo su "deber" como proveedores de la corrupción del mundo mortal. Con el transcurso de los años, la Senda cambió para incluir filosofías más amplias y matices menos estrictamente religiosos. La Senda continuó mostrándose adaptable, manteniendo el núcleo de la creencia en los vampiros como traficantes de los vicios del mundo material. No pocos vampiros encontraron un propósito en el negocio del placer… y la condenación.

Prácticas actuales

Los Albigenses conducen a otros a la tentación, despojando al espíritu de su pureza. Entre los Albigenses se pueden encontrar Neonatos y Ancianos por igual. Muchos practicantes ven la rápida putrefacción del mundo moderno como un signo de éxito para las fuerzas del creador malo, y buscan conversos incluso más desafiantes entre mortales y vampiros por igual.

Descripción de los seguidores

Los Albigenses son hedonistas e impulsivos, pero ellos creen servir a un propósito. Los seguidores de esta Senda no son perezosos; al contrario, emprenden sus deberes con desenfreno fanático. Cada Albigense considera su deber personificar los vicios del mundo material y compartir estas comodidades y placeres con los demás. Los Cátaros alientan a otros a explorar sus monstruosas naturalezas y a propagar el hedonismo entre los mortales.

Seguir la Senda

Los Cátaros son por lo general bastante apasionados, devotos de la vulgaridad y el placer. Ven el mundo mortal como un vasto campo de juegos donde pueden saciar sus necesidades y alentar a otros a hacer lo mismo. Se creen agentes de la inmortalidad. Los seguidores de esta Senda son habitualmente muy sociales, haciéndose amigos de los demás y usándolos para servir a sus pecaminosos propósitos.

Habilidades comunes: Los seguidores de la Senda de los Cátaros se dejan llevar libremente por los vicios y el materialismo, y buscan propagar estos excesos. Por ello, las Habilidades Sociales como Subterfugio y Callejeo son las más útiles. Algunos Albigenses también usan Finanzas y Burocracia para ganar dinero, haciendo sus no-vidas más lujosas. Unos cuantos estudiosos Albigenses se satisfacen con conocimientos de Ocultismo y Academicismo para poder estudiar los orígenes de la Senda.

Disciplinas preferidas: Los Albigenses prefieren las Disciplinas que les permiten satisfacer sus macabros propósitos. Dominación y Presencia son las más valoradas por su habilidad de coaccionar a los mortales para que cooperen. Tienen en igual de alta estima la Disciplina Animalismo debido a que refleja poderes bíblicos, de la cual los seguidores de esta Senda toman algunas de sus creencias.

Senda del Corazón Salvaje

Apodo: Bestias.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Amenaza. Aquéllos en presencia de una Bestia saben que es un auténtico Cazador, igual que un ciervo cuando se enfrenta a un lobo. El modificador de Porte se aplica a las tiradas hechas para aterrorizar o intimidar a un oponente.

Creencias básicas: Los vampiros son los Cazadores definitivos: inmortales e invulnerables. La Bestia Interior es meramente la expresión de su instinto predatorio. Negar los impulsos atávicos propios es ir contra los dic-

Senda de la Armonía

En noches pasadas, la Senda del Corazón Salvaje era conocida como la Senda de la Armonía, apoyando una fuerte conexión entre la naturaleza y las características predatorias de los vampiros. Aunque un Armonista no sienta remordimiento por hacer lo que debe por naturaleza (Cazar, alimentarse y asesinar), modera estas acciones con un entendimiento de su lugar en el mundo natural. Como resultado, los Armonistas abrazan la Virtud Conciencia en lugar de Convicción.

tados de la naturaleza, o eso creen los seguidores de esta Senda. Un vampiro sólo puede sobrevivir al adherirse a su yo interior y aceptar los monstruosos impulsos que acompañan el estado de no-vida. Aunque las Bestias no se deleitan con sus depredaciones, tampoco las evitan. Al aprender a aceptar su papel de Cazadores, admitiendo de ese modo el papel auténtico de los no-muertos, un vampiro llega a ser como un animal: salvaje, predatorio, pero finalmente en su verdadero lugar.

Un seguidor de esta Senda siente que la Bestia es una parte natural de ser un vampiro y que necesita ser saciada. Aun así, el vampiro es inteligente, y un cazador astuto es más efectivo. Por tanto, es importante encontrar un equilibrio entre Bestia y Hombre: la astucia salvaje y los viciosos instintos del vampiro son excelentes herramientas de supervivencia, templadas por el razonamiento y la perspectiva de la mente. Al saciar las necesidades de la Bestia de cuando en cuando, el vampiro irónicamente gana un mayor grado de control personal.

Los vampiros que siguen la Senda del Corazón Salvaje (a veces llamada la Senda de la Bestia) dan poco uso a los adornos de la civilización o de la educación. Los medios de transporte y el armamento modernos son innecesarios, ya que la condición de los no-muertos proporciona las herramientas necesarias para acechar y matar. El subterfugio y la política son preocupaciones triviales; politiquear no aporta sangre a la garganta de uno. Los vampiros están hechos para Cazar y matar, y los seguidores de esta Senda destacan en ambas actividades.

Ética de la Senda

- Sobrevivir es tu principal preocupación.
- La política o la tecnología simplemente se interponen en el camino de la Caza.
- Aprende a lograr un equilibrio con tu Bestia. Lleva a cabo las brutales acciones necesarias para vivir, pero retén tu inteligencia y astucia.
- El "mundo natural" es una ilusión. Todas las cosas deben vivir de acuerdo a sus formas, e incluso la civilización es natural porque es la forma de la humanidad.
- Aunque el fuego puede matarte, debes controlar tu miedo para que así puedas matar a aquéllos que podrían usarlo contra ti.
- Ya corras solo o con una manada, tu lealtad debe ser absoluta. No tienes tiempo para cambiarla.

Historia

La Senda del Corazón Salvaje parece haber surgido de una serie de antiguos códigos por los cuales los *berserkers* vampíricos aceptaban su naturaleza animal. Apoyada originalmente por los Gangrel, la Senda se propagó entre otros vampiros que aprendieron a elevar sus costumbres predatorias. Esta Senda nunca ha sido popular, pero su base de partidarios ha permanecido constante durante todos estos siglos. La Senda ha cambiado relativamente poco con el paso de los años. Las Bestias no ven una necesidad real de "adaptar" la Senda a unos tiempos más modernos.

Jerarquía de Pecados de la Senda del Corazón Salvaje

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Cazar por medios que no sean tus propios Poderes vampíricos	El Cazador perfecto no necesita herramientas.
9	Involucrarte en política	Las luchas políticas no producen sustento.
8	Permanecer en presencia del fuego o de la luz solar, excepto para matar a un enemigo	No hay sentido en exponerse a la Muerte Definitiva.
7	Actuar de forma excesivamente cruel	La muerte es natural; alimentarse es natural. La tortura y la crueldad no.
6	Fallar al Cazar cuando estés hambriento	El propósito del vampiro es alimentarse.
5	Fallar al apoyar a tu manada o aliados	Apoya a tu familia y ella te apoyará.
4	Matar sin necesidad	Una cáscara vacía no podrá alimentarte en el futuro.
3	No seguir tus propios instintos	El instinto es la base de la naturaleza del depredador.
2	Matar a una criatura por razones que no sean tu supervivencia	El propósito de una muerte es el sustento.
1	Rechazar matar para sobrevivir	Los vampiros son Cazadores; todos los demás son las presas.

Prácticas actuales

Las Bestias no tienen organización real, y raramente se involucran en ninguna clase de rituales conjuntos. Algunos son nómadas, viviendo como cazadores trotamundos. Cuando las Bestias se encuentran, por lo general se satisfacen con la práctica Gangrel de compartir historias o con pequeñas prácticas de combate. Las Bestias también sirven como asesinos terriblemente efectivos; su lealtad, una vez entregada, es incuestionable. Las Bestias que sienten que un individuo particular es una amenaza para ellos o su manada son implacables a la hora de Cazarlo y destruirlo.

Descripción de los seguidores

La mayoría de las Bestias se preocupan poco por la moda o la indumentaria, en su lugar escogen ropa funcional que les sirva bien cuando Cazan. Algunas Bestias incluso desdeñan totalmente los adornos y la ropa, aunque son escasos. Los seguidores de esta Senda normalmente tienen los sentidos muy afinados, tales individuos son notorios por escuchar u observar cuidadosamente su entorno, o incluso por moverse permanentemente con lentitud y olisqueando el aire para evitar adversarios ocultos. Muchos Gangrel siguen esta Senda, e invariablemente tienen rasgos animales que no se preocupan en ocultar.

Seguir la Senda

Las Bestias siempre deben reconocer y satisfacer sus naturalezas predatorias. Por eso, los seguidores de esta Senda luchan por desarrollar su destreza como Cazadores. Una Bestia tiene poco deseo de usar los adornos de la tecnología, creyendo que la condición vampírica la provee con todos los poderes necesarios para sobrevivir. La complacencia de la política está mal vista, ya que hay asuntos más importantes que atender; la fuerza es una herramienta más simple y generalmente más efectiva. La misericordia y la compasión no tienen lugar en el corazón del depredador, los enemigos deben ser destruidos con dureza mientras que los aliados y los compañeros de manada son protegidos, como ellos a cambio protegen al individuo. Las Bestias no matan por capricho, pero cuando matar es necesario, no deben vacilar en absoluto.

Habilidades comunes: Poco sorprendentemente, la mayoría de las Bestias son rastreadores y cazadores muy hábiles. Supervivencia es primordial entre estos vampiros, así como Pelea y Atletismo. Trato con Animales es común, aunque es tan probable que una Bestia se alimente de un animal como que lo emule. Como están en contacto con sus naturalezas internas, muchos seguidores de esta Senda desarrollan un alto grado de Empatía: no es que sientan ninguna piedad por su presa, sino que en su lugar entienden intuitivamente los motivos de sus víctimas. Intimidación es también muy común, ya que la furia contenida bajo la superficie de la calma aparente de la Bestia es realmente aterradora.

Disciplinas preferidas: Las Disciplinas son un asunto de supervivencia para los seguidores de esta Senda. Animalismo es útil para aprender de los predadores menores y para alimentarse. Fortaleza es valorada, ya que las Bestias deben ser suficientemente resistentes para sobrevivir en cualquier condición. Las armas naturales y los beneficios que Protean proporciona a la Caza son considerados igualmente valiosos, y algunas Bestias aprenden Ofuscación y Celeridad para llegar a ser Cazadores más rápidos y cautelosos.

Senda de los Huesos

Apodo: Sepultureros.

Virtudes: Convicción y Autocontrol.

Porte: Silencio. Los Sepultureros, acostumbrados como están a largas horas de tranquilidad y contemplación de la tumba, radian la quietud de la muerte. El modificador de Porte se aplica a las tiradas que incluyan Sigilo y a los intentos de pasar desapercibido.

Creencias básicas: Se cree que la Senda de los Huesos se desarrolló a partir del retorcido código apoyado por los macabros vampiros que engendraron a los Giovanni: Humano, Vástago o cualquier otro, toda criatura antes o después termina en los brazos de la muerte. Los más fervientes seguidores de esta Senda apoyan "entregarse a la comprensión del inevitable fin de la vida". Los vampiros que siguen esta Senda precisamente buscan el conocimiento de lo que es la muerte: ¿Es simplemente el fin de la vida? ¿La transición del alma a lo que yace tras la vida? ¿Es el fin del deseo de existir del alma? Estas cuestiones acechan a los seguidores de la Senda de los Huesos cada noche.

Muchos vampiros creen que la Senda de los Huesos es una Senda degenerada que alienta a sus seguidores a participar en toda clase de asesinatos y aberraciones. Sin embargo, aquéllos que defienden la Senda y los que están familiarizados con ella saben que los involucra en la búsqueda del sentido de la vida... y de la no-vida. Los seguidores de la Senda buscan comprender la naturaleza y el propósito de la muerte, y por consiguiente los papeles que cada uno juega en el gran esquema del mundo. La mortalidad es inevitable excepto para los vampiros, que han conseguido de alguna forma engañar al ciclo.

La naturaleza de la Estirpe, sin embargo, está por lo general fuera de las posibilidades que explora esta Senda. Es realmente un código de investigadores, ya que el Vástago que lo sigue renuncia incluso a su propio confort para avanzar en su entendimiento de los misterios de la mortalidad.

Jerarquía de Pecados de la Senda de los Huesos

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Mostrar miedo por la muerte	El miedo inhibe el aprendizaje.
9	No estudiar el acontecimiento de una muerte	Rechazar aprender indica rechazar comprender.
8	Matar accidentalmente	No hay oportunidad de obtener conocimiento.
7	Posponer la alimentación cuando se está hambriento	La negación de uno mismo no sirve a ningún propósito superior.
6	Sucumbir al Frenesí	La Bestia es irracional, y la emoción sirve de poco para avanzar la comprensión.
5	Rechazar matar cuando la oportunidad se presenta sola	La experimentación prueba la teoría, y sin pruebas no hay conclusión.
4	Tomar una decisión en base a la emoción en lugar de a la lógica	Los vampiros están muertos; por ello, también lo están sus emociones.
3	Incomodarse a uno mismo en beneficio de otro	La muerte es inevitable; ¿qué sentido tiene aliviar el nefasto malestar de los demás?
2	Prevenir innecesariamente una muerte	No se debe impedir el ciclo, pero se debería aprender de él.
1	Evitar activamente una muerte	Tales lazos emocionales corresponden a los humanos, no a los Vástagos.

Estos Vástagos no son necesariamente crueles, ellos simplemente valoran más el conocimiento que la vida humana.

En su forma más sencilla, la Senda de los Huesos busca definir no sólo lo que es la muerte, sino también su significado para aquéllos que han escapado de ella. Es una Senda de conocimiento y poder, y muchos que la apoyan aprenden a ejercer gran influencia sobre vivos y muertos por igual. Muchos dentro de la Senda se convierten en auténticos eruditos de los comportamientos de los fantasmas, pero incluso esos extraños seres fallan al responder muchas de las preguntas de los Sepultureros: ¿qué le ocurre, por ejemplo, a un fantasma que resuelve su lucha psíquica o que se descorporiza en el vacío?

Ética de la Senda

- Estudia la muerte en todas sus formas.
- Determina cuándo ocurre la muerte; defínela.
- Busca un propósito para la muerte y para la vida que la antecede.
- Cuantifica las diferencias de la muerte por diversas causas.
- Logra estar cómodo ante la muerte y la no-vida; distingue entre condenación y salvación.
- Apresura la llegada de la muerte, si ésta pareciese ser antinaturalmente retrasada.

Historia

Esta Senda se desarrolló a partir de un código moral apoyado por los Capadocios, a los cuales los Giovanni destruyeron en su intento por conseguir un mayor poder. Un selecto grupo de Giovanni vio en la práctica de la Necromancia algo más que un medio para conseguir un fin, y continuó con los rituales y estudios de sus antepasados. Aunque la Senda no es ampliamente practicada dentro del Clan, los seguidores de sus preceptos lideraron la mayoría de los avances de los Giovanni en la Necromancia.

Prácticas actuales

Los Antiguos del Clan Giovanni siguen esta Senda, igual que aquéllos con un sincero interés en aumentar su conocimiento necromántico con cualquier objetivo que no sea el poder temporal. Los Giovanni que siguen la Senda de los Huesos raramente tratan con mortales, ya que su sombría curiosidad normalmente resulta ser fatal para aquellos humanos con los que entran en contacto.

Descripción de los seguidores

Los vampiros de esta Senda son genuinamente curiosos, deseando aprender exactamente a qué propósito sirven los individuos. La tanatología es más una ciencia que una filosofía para los Vástagos que siguen la Senda de los Huesos. Esta Senda es bastante introspectiva, y los codiciosos Giovanni raramente la siguen, prefiriendo la pers-

pectiva más materialmente cómoda de la Humanidad. Los Sepultureros apoyan a la familia Giovanni principalmente a través del conocimiento que le brindan, más que mediante el avance de las aspiraciones políticas del Clan.

Seguir la Senda

Los vampiros que suscriben los principios de la Senda de los Huesos deberían ser distantes, incluso inquisitivos. Aunque muestran respeto ante la muerte, los Sepultureros rara vez ayudan a nadie a punto de morir, prefieren mirar y aprender. Los vampiros menos fatalistas pueden tener problemas con esto, y los Vástagos de esta Senda no actuarán contra ellos si tratan de ayudar al moribundo. Obviamente, su tiempo aún no ha llegado.

Habilidades comunes: Los Vástagos de esta Senda se especializan de forma natural en las capacidades que potencian su macabra investigación. Los Conocimientos son los preferidos, particularmente en los campos de la Medicina, el Ocultismo y las Ciencias.

Disciplinas preferidas: Los seguidores de esta Senda prefieren obviamente la Necromancia, y además refinan sus aptitudes con Auspex. También se rumorea que ciertos Ancianos de la Senda han desarrollado artes místicas únicas relacionadas con el estudio de la muerte.

Senda de la Muerte y el Alma

Durante la formación del Sabbat, los Tzimisce tomaron una inspiración similar a la de los Capadocios y crearon una variante de la Senda llamada la Muerte y el Alma. El Sabbat asegura que su versión de la Senda es distinta, pero la mayoría de los que lo ven desde fuera tienen dificultades en encontrar las diferencias entre los adeptos de la Senda de los Huesos y los de la Senda de la Muerte y el Alma. Por definición, las mecánicas de ambas Sendas son funcionalmente idénticas.

Senda de Lilith

Apodo: Bahari, Lilin.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Tribulación. Los Bahari ven la iluminación a través del dolor y el conflicto, y aprenden a sacar provecho del dolor. El modificador de Porte afecta a las tiradas afectadas por sus propias penalizaciones por heridas.

Jerarquía de Pecados de la Senda de Lilith

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Alimentarse inmediatamente cuando se está hambriento	La privación y el hambre enseñaron a Lilith a sobrevivir.
9	Perseguir riqueza o poder temporal	La verdadera riqueza viene del interior, no del dinero o la influencia.
8	No corregir los errores de los demás respecto a Caín y Lilith	Caín era un asesino, un traidor y un loco que no merece veneración alguna.
7	Sentir remordimiento por provocar dolor a alguien	El dolor y el sufrimiento ayudan a los demás a aprender y crecer.
6	Fallar al participar en un ritual Baham	Los rituales heredados a través del tiempo contienen pistas del despertar.
5	Temer a la muerte	La muerte es simplemente un inevitable cambio a una nueva forma de existencia.
4	Matar a un ser vivo o no-muerto	La muerte le niega a uno la posibilidad de trascender.
3	No salir en busca de las enseñanzas de Lilith	Lilith escondió sus trabajos en muchos lugares; deben ser encontrados.
2	Fallar al dispensar dolor o angustia	Sé un maestro a través del dolor.
1	Rehuir el dolor	Sólo a través del dolor renacemos. Rehuir el dolor es abrazar la ignorancia.

Creencias básicas: Considerados heréticos por la mayoría de Cainitas del Sabbat, los fragmentos de las enseñanzas de Lilith (a veces llamados incorrectamente *El Ciclo de Lilith*) muestran una elaborada historia y un relato alternativo de la misma Creación. Expulsada del primer jardín por el crimen de elevarse a sí misma con las Frutas de la Vida y el Conocimiento y por buscar ser igual tanto al hombre como a Dios, Lilith vagó por el informe y estéril mundo convirtiéndose en un poder de creación que igualaba a las deidades antiguas. A través de la aflicción y el dolor descubrió el modo de sobrevivir; con fuego y espinas creó su propio jardín, un reflejo del sufrimiento y la iluminación que ella sufrió. La arquitecta del poder de Caín, la creadora de la Magia, la madre de los dioses, Lilith regó las semillas de la sabiduría con su propia Sangre, las cuales daban a cualquiera la facultad de andar a través del fuego y nadar en aguas heladas para llegar a la libertad absoluta y al autofortalecimiento.

Reclamando seguidores entre los vampiros y otros habitantes del mundo oculto, los Bahari practican sus antiguas tradiciones heredadas de Lilith. Al seguir la imagen de su diosa-madre, se elevan a sí mismos del estado de hijos. Como un padre disciplinando a un niño errante, Lilith traspasa un legado de dolor que enseña, y así los Bahari buscan superar la debilidad de nacer ciegos e indefensos, ascendiendo al conocimiento y el poder. Al andar por el fuego, empalarse a sí mismos con espinas y espadas, sufrir privaciones y sumergirse en agua helada, los Bahari excitan sus cuerpos y mentes con sensaciones auténticas, y abren sus consciencias a la totalidad del mundo. Desde las mareantes alturas de la comprensión, en el cúlmen del dolor, aprenden la auténtica medida de la creación: que pueden tomar la informe materia del mundo y darle una nueva imagen.

No te confundas, los Bahari tienen poca compasión o conciencia. Creen absolutamente que uno debe asir la hoja de la iluminación (y sufrir sus laceraciones) antes de alzarse con la verdad. Aquéllos que no tienen la voluntad o la visión de aprender a través del sufrimiento son paja que tristemente ha de ser desechada sin vacilación alguna. Ningún tiempo o recursos es desperdiciado en aquéllos que no tienen la abrumadora necesidad de sufrir, cambiar y crecer. Los Hierofantes, los sacerdotes-vampiro de Lilith, escogen a quienes han oído la canción de Lilith y los castigan, flagelan y excorian hasta que llegan a la cúspide de la furiosa consciencia. Sólo entonces las lágrimas son limpiadas con el cuidado del amante, las heridas son curadas y los suplicantes son llevados a la plenitud de la gloria de la Senda de Lilith.

Ética de la Senda

• Sólo a través del dolor somos elevados.

• Sé maestro, torturador y amante de aquél que busca la iluminación.

• Practica lo que aprendas. La sabiduría no tiene sentido a menos que la acompañe la acción.

• Cultiva un jardín para así poder mostrar el poder de tu propia creación.

• Busca a aquéllos en los bordes de la consciencia e inícialos.

• Reúnete con tus hermanos y hermanas para compartir vuestro aprendizaje y angustia.

Historia

Según sus relatos apócrifos, el culto de Lilith comenzó cuando un Matusalén, buscando antiguos artefactos en África hace milenios, descubrió unas extrañas escrituras que afirmaban ser el relato de la Madre Oscura. Aunque este Cainita no pudo adquirir los artefactos, se llevó con él el conocimiento de lo que había visto. Completamente derrotado por los guardianes mortales y demoníacos de las escrituras, se retiró para reunir a otros con el conocimiento y la visión para ahondar en los misterios reconstruidos a partir de los fragmentos. Con los años, los seguidores de la Senda de Lilith lentamente propagaron su arcaico conocimiento, atrayendo pequeñas cantidades de vampiros eruditos y con curiosidad por lo místico. La Senda finalmente asumió aspectos de religión al absorber los rituales y ceremonias de las tierras nativas de sus seguidores.

La Senda de Lilith nunca ha tenido demasiada aceptación en el Sabbat, donde la antitética Senda de Caín es la dominante, pero existían suficientes seguidores como para asegurar que la Senda sobreviviese. De hecho, incluso algunos Ancianos de la Camarilla llegaron a seguir la Senda. Según los rumores de la Gehenna crecen, más vampiros son atraídos por sus apócrifas enseñanzas. Las visiones de Caín como un torpe idiota, maldito con un increíble poder que rechaza comprender, reúne a vampiros que buscan formas alternativas de sobrevivir al Fin de los Tiempos. A través de los auspicios de la Madre Oscura, esperan alzarse sobre la naturaleza Cainita y llegar a ser intocables para los Antediluvianos.

Prácticas actuales

Los Bahari modernos heredaron muchas de sus tradiciones de sus antiguos progenitores. Los seguidores de esta Senda raramente descartan rituales o creencias, ya que sólo la auténtica comprensión de los misterios del mundo puede abrir la puerta de la iluminación. Por tanto, los Bahari emplean muchos y variados ritos de adoración. Cultivan de forma habitual el conocimiento oculto de culturas extrañas, y absorben y adaptan rápidamente prácticas ocultas nuevas y diferentes. Debido a esta apertura, los Bahari se mezclan con una imprecisa red de vampiros que intercambiar saber y conocimiento místico, tratando incluso con hechiceros, fantasmas y otros guardianes de antiguos secretos. Los Bahari normalmente practican rituales que son estrambóticos incluso para los estándares del Sabbat, y aunque son leales siempre que pueden continuar practicando sus ritos, la lealtad definitiva de todos los Bahari es realmente hacia sí mismos.

Descripción de los seguidores

Los Bahari viven aceleradas y frenéticas no-vidas, esforzándose de forma constante por alcanzar el siguiente cambio, la siguiente experiencia de aprendizaje. Cualquier cosa que impresione o ultraje las sensibilidades de los demás es juego limpio, ya que siempre hay esperanza de empujar a alguien más allá de las fronteras de lo banal. Los Bahari aprecian el desarrollo del entendimiento personal, así que los seguidores de esta Senda pueden encontrarse por igual entre los miserables y los ricos. Cuando se mueven entre mortales, los Bahari son extravagantes y misteriosos. En sus ceremonias, generalmente visten largas y abiertas capas y máscaras ceremoniales de madera y hueso.

Contrariamente a lo que se cree, esta Senda no es exclusiva para mujeres, aunque son mayoría entre sus practicantes. Cualquiera que se deshaga de la placenta de ignorancia infantil en favor de la dolorosa madurez es bienvenido en el círculo de Lilith.

Seguir la Senda

Un Lilin rompe con la tradición, despreciando lo "socialmente aceptado" para forzar a otros a reevaluar sus perspectivas del mundo. Con el hierro de marcar y la fusta, el Cainita da dolorosas lecciones que, si sobrevive, harán al postulante más fuerte. Quienes caminan por el límite de la consciencia son vigilados con cuidado en espera de la desgarradora revelación final que les dé fuerza. Sufrir dolor e incluso la muerte es el mayor regalo que puede recibirse, ya que a través de estas pruebas el individuo llega a conocerse a sí mismo. Cada uno debe descubrir sus propias semillas interiores de Vida y Conocimiento, para así llegar a ser un universo para sí mismo y un arquitecto de creación. El jardín, símbolo de vida moldeado y cultivado con cuidado, es la manifestación de la devoción del Bahari para expresar lo que ha creado y aprendido.

Habilidades comunes: Medicina, poder entender el cuerpo para dispensar dolor sin matar, es la primera y más prominente entre las Habilidades de los Lilin. Como místicos de antiguos secretos, Ocultismo es crucial. Academicismo y Ciencias son también herramientas valoradas en la búsqueda de la verdad.

Disciplinas preferidas: Se dice que Lilith invocó varios Poderes sobre sí misma según caminaba sobre la tierra aún por formar, Poderes que la ayudaron a sobrevivir. Los Bahari normalmente emulan estos Poderes, centrándose en las Disciplinas de Animalismo, Celeridad, Fortaleza y Ofuscación.

Senda de la Metamorfosis

Apodo: Metamorfosistas.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Inhumanidad. Los Metamorfosistas trabajan sin descanso para llegar a ser algo no humano. Los modificadores de Porte se aplican a Intimidación, así como a cualquier tirada de Manipulación que pueda verse afectada positivamente por aterrorizar al objetivo.

Creencias básicas: El mundo está hecho de cadenas evolutivas. Los animales están por debajo de los humanos, quienes están por debajo de los Vástagos. Los metafísicos y arcanos miembros del Clan Tzimisce siguen esta Senda, la cual se centra en definir y alcanzar un estado del ser más allá de la Maldición del vampirismo. Citando el uso transformativo de Vicisitud, los Tzimisce creen que tienen el potencial de trascender las limitaciones de la carne. Sin embargo, oír a los Demonios Metamorfosistas hablar, revela la auténtica monstruosidad de su filosofía. Ellos creen que el siguiente paso es un estado parecido a la Apoteosis, y harán cualquier cosa, *cualquier cosa*, para lograrlo.

Los Tzimisce son característicamente concienzudos en su estudio de los ideales de la Senda. Coordinando sus experimentos en sujetos vivos, muertos y no-muertos (así como en otras curiosidades que pueden cruzarse en su camino, como hombres lobo o hadas errantes), los Demonios han formulado complejas teorías para precisar cuál es el siguiente paso de la trascendencia vampírica. Sin embargo, el Tzimisce solitario y receloso raramente compara notas, y el desarrollo de la Senda sufre al tiempo que cada miembro pasa mucho de su no-vida aprendiendo los rudimentos que otros Vástagos ya han descifrado.

Ética de la Senda

- Aprende las características de todos los estados de la vida y la muerte.
- Uno no debería preocuparse mucho por los mortales: están un paso por debajo de los Vástagos, no por encima.
- No compartas conocimiento con otros, ya que es demasiado valioso como para confiarlo a criaturas defectuosas.

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Metamorfosis

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Posponer alimentarse cuando se está hambriento	El hambre causa distracción.
9	Dejarse llevar por el placer	El hedonismo impide mayores fines.
8	Preguntar a otro por conocimiento	Las lecciones de la Metamorfosis son secretos que deben ser descubiertos, no copiados.
7	Compartir conocimiento con otro	El conocimiento debe ser aprendido no simplemente ilustrado.
6	Rechazar matar cuando se puede ganar conocimiento con ello	Antes de trascender la muerte, el Metamorfosista debe comprenderla.
5	Fallar al cabalgar un Frenesí	Un Vástago debe conocer a la Bestia para trascenderla.
4	Considerar las necesidades de otros	Aquéllos que no desean alcanzar la Metamorfosis no merecen tu atención.
3	No experimentar, incluso a riesgo de uno mismo	La Senda sólo puede ser comprendida a través de la investigación empírica.
2	Descuidar el alterar el propio cuerpo	Debe alcanzarse el cambio físico antes de ninguna metamorfosis más significativa.
1	Exhibir compasión por otros	El destino de los demás arrastra a uno a la involución, no a la trascendencia.

• Satisface a la Bestia y niégala; la verdadera comprensión de la no-vida requiere un amplio rango de experiencias.

• Uno debería alterar y aumentar su propio cuerpo; cambiar la carne puede allanar el camino para cambiar el alma.

• No prestes atención a las necesidades o deseos de los demás, ya que su falta de introspección puede distraer incluso al intelecto más sagaz.

Historia

Los Tzimisce han investigado esta Senda en su camino solitario durante literalmente miles de años. Siempre han sido criaturas de increíble potencial místico; los seguidores de esta Senda buscan alcanzar ese potencial. Los seguidores de esta Senda se relacionan muy poco con el mundo exterior, y muchos relacionan este hecho con el inexorable deterioro del propio Clan.

Prácticas actuales

La mayoría de los Metamorfosistas afirman pertenecer al Sabbat pero es poco más que de boquilla, involucrados como están en búsquedas mucho más esotéricas. En realidad, la Senda es anterior a ninguna Secta, y los Vástagos se comprometen a adherirse a convicciones y creencias mucho más antiguas que las insignificantes nociones de política de la Estirpe.

Descripción de los seguidores

Los seguidores de la Senda de la Metamorfosis son en verdad algunas de las más extrañas criaturas que ningún Vástago pudiera encontrar. Los Metamorfosistas son fríos, extremadamente inhumanos y rigurosamente científicos. Sus preocupaciones son metafísicas en lugar de éticas, y es precisamente este talante el que lleva a muchos a creer que los Metamorfosistas han comenzado su transformación en otra cosa. Algunos llevan este paso más lejos al alterar su carne de varias formas hasta que dejan de tener un sexo reconocible o parecer remotamente humanos.

Seguir la Senda

Los Metamorfosistas llevan a cabo toda clase de extraños experimentos, la mayoría de los cuales tienen lugar lejos de la vista de los demás. Es una filosofía distante y solitaria, alejada de cualquier necesidad salvo el problema del alimento. Los seguidores deberían ignorar a aquéllos a su alrededor, existen sólo para satisfacer sus preocupaciones personales.

Habilidades comunes: Esta Senda se preocupa casi exclusivamente de Conocimientos, particularmente Ocultismo, Medicina y Ciencias. Muchos Metamorfosistas también se especializan en áreas de Academicismo tales como Filosofía y Teología con la esperanza de descubrir secretos sin explorar en grandes campos de estudio.

Disciplinas preferidas: Los Metamorfosistas Tzimisce prestan especial atención a los singulares Poderes de Vicisitud. Taumaturgia y Auspex también son altamente apreciadas.

Senda de la Noche

Apodo: Nihilistas.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Oscuridad. Los Nihilistas desprenden un vago aire de oscuridad interior, inspirando a aquéllos a su alrededor a regodearse en sus miedos y pensamientos más oscuros. Su modificador de Porte se aplica a cualquier intento de sacar a relucir la oscuridad interior de la víctima, como sonsacar los trapos sucios de un respetado político o convencer a un santo de que rompa su voto de castidad.

Creencias básicas: Los vampiros que siguen la Senda de la Noche han aceptado totalmente su condenación; de hecho, creen que, como vampiros, es su función predestinada el actuar como agentes de la condenación. La no-vida no es nada sin dolor, y la miseria adora la compañía. Esta Senda es practicada ampliamente por los Vástagos jóvenes del Clan Lasombra, quienes alegremente mortifican sus propias almas en aras de llevar atrocidad al mundo.

La Senda de la Noche bebe mucho del dogma católico, aunque se preocupa mucho más del abandono y la condenación que de la redención. El propósito del vampiro en su no-vida, de acuerdo a esta Senda, es azotar la Tierra, actuar como agente del mal, y así hacer en última instancia lo que se le antoje a los grandes poderes que dictan el bien y el mal por igual. Nadie vive sin el pecado original, y aquéllos que siguen esta Senda están obligados a exponer y exacerbar este pecado. Vida y no-vida son diferentes estados de condenación; aquéllos que no se percatan de todo su potencial son ovejas perdidas, válidas sólo para el matadero.

Ésta es una de las Sendas más terribles que existen, ya que se preocupa por la abierta e intencional persecución de otros. Sin embargo, sus seguidores son más que meros abusones o sádicos. Quien recibe la Maldición de Caín está ligado por el destino y el deber a vengarse de los Hijos de Seth. Al hacerlo, los vampiros de esta Senda esperan que, cumpliendo los roles destinados a ellos, puedan trascender esos roles y finalmente encontrar la paz. Sin embargo, dejando de lado este fin, la Senda de la Noche es una Senda de hostilidad y antagonismo, y la compañía de aquéllos que la siguen es extremadamente difícil de soportar.

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Noche

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Matar a un mortal por comida	Los mortales muertos no sienten temor.
9	Actuar en interés de otro	No hay tiempo para satisfacer objetivos mezquinos.
8	No innovar en las propias depredaciones	La familiaridad con los viles actos propios engendra desdén por ellos en los demás, y pronto dejan de impresionar.
7	Pedir ayuda a otros	Aquéllos que no pueden proveer para ellos mismos cumplen pobremente con sus fines.
6	Asesinato accidental	Dios ha hecho de los Vástagos horrores, no asesinos.
5	Doblegarse a la voluntad de otro Vástago	Los juegos de la Jyhad son distracciones para el auténtico propósito del Condenado.
4	Asesinato intencional o pasional	La muerte no sirve a nadie; simplemente priva a uno de una víctima.
3	Ayudar a otros	La compasión no tiene lugar en el corazón no-muerto de un vampiro.
2	Aceptar la declaración de superioridad de otros	Todos los Vástagos son iguales en los planes de Dios.
1	Arrepentirse del comportamiento propio	La intención del Vástago es causar arrepentimiento, no practicarlo.

Ética de la Senda

• No dejes ninguna criatura sin ser tocada por tu corrupción.

• Tienta y horroriza a aquéllos a tu alrededor; los débiles caerán, mientras que los fuertes serán templados por tu evaluación de ellos.

• Inspira a otros a aceptar su oscuridad interior.

• Experimenta cada sensación imaginable, e incluso más.

• La muerte es un medio, no un fin.

• Los Vástagos, como almas condenadas por Dios, cumplen con su cometido depredando a los mortales.

Historia

Poco, si es que hay algo, hay de certificable de las crónicas de la creación y evolución de esta Senda. Según diversas fuentes, el crecimiento de cultos medievales a la muerte, cábalas satánicas, Matusalenes corruptos o las prácticas apoyadas por la primera esposa de Adán, Lilith; la Senda de la Noche ha sido maldita por la mayoría de Vástagos con un mínimo sentido de Humanidad. Algunos sospechan que una coterie de Lasombra conocidos como los Ángeles Negros fomenta la disensión dentro del Clan, arrastrando a impresionables Neonatos Guardianes en un descenso por el malsano camino de la Senda.

Prácticas actuales

Ningún pecado es demasiado vil para que un seguidor de esta Senda lo satisfaga, y ninguna confianza demasiado sagrada para no ser rota. Los Vástagos de la Senda de la Noche ligan sus destinos muy estrechamente a los mortales, quienes se llevan la peor parte de sus depredaciones. Como heraldos de la condenación, los Nihilistas escogen los miedos y pesares secretos de los humanos a su alrededor, infligiendo a su antojo estos terrores sobre el ganado.

Irónicamente, los vampiros de esta Senda normalmente sienten gran veneración por aquéllos a quienes perciben como realmente "buenos" o "benditos". De hecho, se rumorea que un infame Guardián, que acosó a una familia de cazadores de brujas durante tres generaciones y fue finalmente destruido por un retoño de la línea, felicitó a su destructor por su determinación.

Descripción de los seguidores

Esta Senda es apoyada casi exclusivamente por Lasombra, aunque los Guardianes encuentran conversos ocasionales entre otros Clanes. Los Lasombra que siguen esta Senda son tenidos en poca consideración por muchos otros Guardianes, como si no hubiera hueco para la nobleza en esta Senda. Mientras que la mayoría de Lasombra mantiene otros códigos de moralidad inspirados por el Sabbat, los que siguen esta Senda son auténticos diablos.

Seguir la Senda

Los vampiros de la Senda de la Noche aterrorizan a sus víctimas, un término que puede aplicarse a cualquiera por quien el Nihilista se siente atraído. Los Vástagos de esta Senda son reacios a matar: eso elimina objetivos potenciales, aunque hacerlo no les supone un problema si la muerte puede causar mayor pesar a otros o si prevenirla incomodaría su propia existencia. En cierto grado, los Nihilistas pastorean al ganado mostrándole qué puede esperar si peca. Sin embargo, ningún seguidor de la Senda admitiría jamás abiertamente tal cosa. En su cabeza, son diablos, pura y simplemente.

Habilidades comunes: Los Vástagos de esta Senda se especializan en Habilidades que les permiten atormentar a otros. Intimidación, Medicina, Pelea y Pelea con Armas (por el conocimiento fisiológico) son todas valoradas.

Disciplinas preferidas: Los seguidores de esta Senda cultivan Obtenebración por el puro terror que inspira, así como Potencia por el dolor que les permite infligir.

Senda de la Paradoja

Apodo: Shilmulo (una palabra romaní para vampiro).

Virtudes: Convicción y Autocontrol.

Porte: Confianza. Los Shilmulo creen que están en el lugar y momento exactos donde deben estar, haciendo lo que deben hacer, y como tal se comportan. El modificador de Porte se aplica a los intentos de manipular o dirigir a otros.

Creencias básicas: Inspirada por el hinduismo y apoyada principalmente por vampiros del Clan Ravnos, la Senda de la Paradoja se preocupa por el deber kármico de los vampiros de continuar el gran ciclo de las edades. De acuerdo a la Senda de la Paradoja, los Vástagos están bloqueados de forma perpetua fuera del ilusorio ciclo del universo (*maya*). Aunque la mayoría de criaturas se reencarnan a través del samsara, un continuo "enredo" en el ciclo del renacimiento, la Estirpe ha eludido ese ciclo. Cada individuo tiene su propio propósito, o *svadharma*, de acuerdo a la Senda de la Paradoja, aunque los vampiros, excluidos del ciclo, han perdido los suyos. En lugar del dharma que una vez siguieron, cada Vástago debe ahora intentar avanzar *maya*, con la esperanza de entenderla en el proceso, y finalmente penetrar las grandes ilusiones que velan la Verdad Definitiva de sus ojos.

El medio por el que los Ravnos comienzan este avance cíclico es, sin embargo, el engaño selectivo. Otros vampiros consideran que los Ravnos no son de fiar, y difícilmente se puede esperar que sigan el consejo de los

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Paradoja

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Abrazar a una mujer	Las mujeres deberían ser portadoras de vida, no de muerte.
9	Abrazar a alguien fuera de la *jati*	La mayoría de los demás no comprenden la profundidad de la filosofía de la Paradoja.
8	Destruir a otro Shilmulo	Contrariamente a los que se suele creer, la Caridad no comienza en casa.
7	Matar a un mortal por sustento	La muerte roba a una persona la habilidad de completar su *svadharma*.
6	Fallar al destruir a un vampiro de otra Senda	Aquéllos que no pueden ver el verdadero camino deberían ser devueltos a un lugar productivo en el ciclo.
5	Matar a un mortal por razones distintas a la supervivencia	Esa persona puede no haber alcanzado su *svadharma*, y evitar que lo haga es anatema.
4	Fallar al ayudar al *svadharma* de otros	Los dioses han marcado esto como el propósito de los Shilmulo.
3	Permitir que los asuntos de tu Secta se antepongan a tu dharma	La fidelidad de uno debería ser para con los dioses, no para con sus compañeros.
2	Ser Vinculado con Sangre	Nunca se puede destruir al propio reinante, lo cual es el único propósito de esta Senda.
1	Abrazar innecesariamente o por deseo personal	Se debe devolver a otros al ciclo, no extraerlos de él.

Embusteros. Por ello, los Ravnos tienen que recurrir a elaboradas tretas para conseguir que otros vampiros (o, de hecho, cualquiera con quien entren en contacto) emprendan cierto curso de acción. Los vampiros Ravnos ven su estado de no-muertos como una maldición, igual que otros muchos Vástagos. Sin embargo, los Ravnos creen que es debido a ser incapaces de entender *maya*. Otros Vástagos, también expulsados de la rueda kármica, por lo general son incapaces de darse cuenta de ver la necesidad de su vuelta al ciclo. Los Shilmulo entienden esto... y aceleran su retorno destruyéndolos.

Ética de la Senda

• Abraza sólo si es absolutamente necesario, y en ese caso sólo entre los *jati* (la línea familiar).

• Interpreta el *svadharma* de los demás y ayúdales en su realización.

• Destruye a los demás Vástagos, ya que son antinaturales para *maya*.

• Borra la deuda kármica, esparce las ilusiones de *maya* y vuelve al samsara.

• Usa el engaño para lograr tus fines, según otros soportan la falta de la desconfianza.

• Confunde a los Antediluvianos al devolver a sus Chiquillos al ciclo.

Historia

Esta Senda surgió entre los Ravnos durante las últimas noches del Imperio Romano. Hay quien cree que el engaño que Ravnos ordenó jugó un papel importante en el colapso del imperio. La Senda, de acuerdo a muchos Ravnos, se corrompió poco después de la caída de Roma y ha permanecido así durante cientos de años hasta que un evento importante (y secreto) consiguió alentar a los Ravnos a repensar sus principios.

Prácticas actuales

Es una idea demasiado sencilla pensar que los Ravnos destruyen vampiros y queman karma. De hecho, la Senda de la Paradoja es ardua y exigente. Los engaños de muchos Ravnos son, en realidad, complicadas pruebas diseñadas para causar que un sujeto revele aspectos ocultos de sí mismo. Por ello, los Ravnos viajan por el mundo, expulsados por Vástagos ignorantes que no son conscientes de la necesidad de los deberes de los Shilmulo.

Descripción de los seguidores

La mayoría de los seguidores de esta Senda son Ravnos, aunque pequeñas cantidades de Malkavian y Gangrel se adhieren a la Senda. Cada vez más Vástagos cosmopolitas surgen entre el Clan Ravnos, como muestra de que, o los Ravnos no hacen mucho caso de su código, o los *jati* están más extendidos de lo que uno podría pensar.

Seguir la Senda

Los Vástagos de la Senda de la Paradoja normalmente desprecian a otros vampiros, creyendo que por ignorancia o arrogancia rechazan reintroducirse en el ciclo. Por ello, los Ravnos han puesto sobre sus hombros la responsabilidad de hacerlo por ellos. Esto puede requerir elaborar complejas redes de engaños para determinar cuál es el *svadharma* de una determinada persona, o simplemente destruir a un vampiro y devolverlo al ciclo, donde un nuevo *svadharma* espera.

Habilidades comunes: Los Vástagos de esta Senda se centran en Habilidades que les permitan sacar ventaja de otros, tales como Alerta, Empatía, Subterfugio e Investigación.

Disciplinas preferidas: Los seguidores de esta Senda practican Quimerismo para engañar a sus objetivos y como un medio de manipular las ilusiones intrínsecas a *maya*. Los Shilmulo también prefieren Fortaleza para protegerse a sí mismos de la ira de sus objetivos. Muchos también dominan Auspex, con el cual pueden adivinar mejor secretos ocultos.

Senda del Poder y la Voz Interior

Apodo: Unificadores.

Virtudes: Convicción e Instinto

Porte: Mandato. Los Unificadores están destinados al poder, y lo saben. Aquéllos a su alrededor pueden sentir su autoritaria presencia. Su modificador de Porte afecta a las tiradas para mandar o liderar a otros.

Creencias básicas: Cuando se concede vida eterna, increíble poder e inhumana sed, la única auténtica existencia es como soberano inmortal. No tiene sentido añorar la Humanidad perdida o recluirse estudiando arcanos saberes; los vampiros carecen de honor o compasión. El lugar de un vampiro es el lugar de un gobernante.

Los seguidores de esta Senda ven el ejercicio del poder y el control como la mejor razón para la existencia vampírica. El control de uno mismo y del mundo exterior es la única meta que vale la pena perseguir. Con este fin, un vampiro que desarrolla sus habilidades extiende su influencia y mueve sus peones. Al doblegar al mundo a su voluntad, el vampiro crea orden y estabilidad. Cada forma de poder, influencia o control puede ser usada para alcanzar algún fin. Por ello, los Unificadores buscan todas las formas de poder, ya sea político, material o espiritual.

Los Unificadores siguen su propia visión cuando ejercitan la autoridad. Aunque esta Senda está muy preocupada por el poder temporal, es también bastante espiritual; los Unificadores son ávidos perseguidores de sabiduría e iluminación. Por supuesto, toda esa clase de conocimiento al final desemboca en la persecución de poder personal. Al entenderse a uno mismo, es posible comenzar a describir las motivaciones de otros. La auténtica comprensión, por tanto, permite al vampiro liberar los secretos de enemigos y aliados por igual, para diseccionar cuidadosamente cualquier situación y discernir el curso de acción más apropiado. A través de tales juicios, el vampiro decide los medios más favorables para tomar o mantener el control.

Los seguidores de esta Senda son temidos y respetados con razón. Ningún adepto de esta Senda tolera la debilidad o el fallo; el castigo es rápido y normalmente fatal. De hecho, el castigo sirve no sólo para reprobar al ofensor, sino como ejemplo para otros. Por eso, los Unificadores no tienen piedad o compasión. Las manadas del Sabbat con Ducti Unificadores son darwinianas hasta el extremo.

Los Unificadores son políticos y estrategas consumados. Aunque los Vínculos de Sangre y los lazos emocionales pueden motivar seguidores, los pragmáticos estudiantes de esta filosofía reconocen que tales medidas pueden ser combatidas y comprometidas. Por ello, los vampiros de esta Senda creen que el control sólo debería ser urdido a través de métodos que no puedan ser subvertidos: el dolor, la ira, el deseo y la privación son clave entre sus herramientas. Un recluta que sirve por lealtad puede ser comprado; un seguidor que sirve por deber puede ser chantajeado; un adepto que sirve por amor puede ser desilusionado. Por lo tanto, miedo y respeto por el poder, ira y odio dirigidos hacia los enemigos, la satisfacción de la lujuria y las lecciones de dolor son las directrices más persuasivas.

Ética de la Senda

- No toleres el fallo, ni siquiera el propio. Castígalo visible y duramente.
- Sé esporádico en tus recompensas. Dirige a tus seguidores para que sobresalgan, pero nunca les dejes asumir que la excelencia conlleva un recompensa.
- Lucha por el control mediante cualquier método. Domina el mundo a tu alrededor y doblégalo a tu voluntad.
- Usa la herramienta más efectiva para cada tarea. El odio, el miedo y la ira son clave entre estas herramientas, pero simula benevolencia.
- Muestra respeto a aquéllos que son la autoridad, pero reemplázalos cuando flaqueen.
- Actúa desde una posición de poder. No muestres debilidad.

Jerarquía de Pecados de la Senda del Poder y la Voz Interior

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Rechazar la responsabilidad de tus acciones	Descuidar la responsabilidad es un fallo que impide liderar apropiadamente.
9	Tratar mal a tus subordinados	Recompensa la competencia como un incentivo, pero hazlo con moderación.
8	No respetar a tus superiores	Ten el debido respeto, ya que podrías aprender algo a cambio.
7	Ayudar a otros cuando no repercute beneficio propio	Gana siempre algo con tus acciones.
6	Aceptar la derrota	Ten éxito, o muere.
5	Fallar al matar cuando es en tu propio interés	No vaciles al eliminar a aquéllos que podrían levantarse contra ti.
4	Someterse a los errores de otros	Sé justo y estarás justificado. Sigue a un loco y sufrirás por ello.
3	No usar las herramientas más efectivas para el control	Hay que hacerse con el poder. Con resolución y puño de hierro.
2	No castigar el fallo	El fallo es instructivo sólo cuando es usado como ejemplo negativo.
1	Dejar pasar la oportunidad del poder	El poder personal es el medio para todo fin.

Historia

La Senda del Poder y la Voz Interior comenzó supuestamente con un Lasombra llamado Lord Marcus, a principios del siglo XVI. La constante presión de la Senda por desarrollar poder e influencia guió a muchos seguidores que apoyaban devotamente al Sabbat en sus primeras noches y, como tales, muchos de los adeptos de la Senda asumieron posiciones de autoridad durante la formación del Sabbat. Incluso ahora, la Senda es muy respetada dentro de la Secta, y algunos de sus preceptos han empezado a ganar aceptación, a regañadientes, entre los Ancianos hastiados y ávidos de poder de la Camarilla.

Las noches modernas han visto una explosión de miembros de esta Senda. Aunque siempre ha sido popular, la Senda ha atraído a muchos nuevos seguidores de las filas en expansión del Sabbat. La pura crueldad y astucia de muchos de estos reclutas es responsable de la lenta evolución de la Senda de una respetable pero dictatorial filosofía a una Senda de maquiavélica tiranía de puño de hierro.

Prácticas actuales

Los seguidores de la Senda del Poder y la Voz Interior no tienen una asociación organizada, pero se involucran en muchas prácticas similares. Todos los Unificadores participan en Partidas de Guerra y en Cazas de Sangre, normalmente asumiendo el papel de líderes. Las manifestaciones de fuerza de voluntad son medios para demostrar poder y autocontrol, así que los Unificadores también participan en muchos de esos rituales u oportunidades.

Descripción de los seguidores

Los Unificadores son resueltos, confiados e incluso megalómanos. La necesidad de control combinada con la introspección transforma a los seguidores de esta Senda en tiranos corruptos y brutales. Algunos seguidores de la Senda apoyan la dictadura, pero los realmente iluminados usan filosofía marcial y psicología para incitar a sus seguidores. El típico Unificador no acepta excusas, se dirige a sí mismo y a sus súbditos sin piedad, y no muestra ni misericordia ni compasión por el fallo.

Seguir la Senda

Un Unificador no acepta la derrota. La apariencia de benevolencia es útil, pero al final todo fallo debe ser castigado. Un seguidor de la Senda siempre debe luchar por el control de las situaciones que lo rodean y guiarse por su propio juicio. Se debe mostrar respeto a aquéllos en posiciones de autoridad, pero quienes flaqueen deben ser disuadidos y reemplazados. Los seguidores de esta Sen-

da buscan riqueza, influencia y apoyo. El gobierno debe ser alcanzado por cualquier medio necesario: cuando las alianzas y el honor son útiles, son utilizados; pero si no, el miedo y el odio son más apropiados. El Unificador busca constantemente formas de desarrollar sus propias capacidades y promover sus propios intereses.

Habilidades comunes: Liderazgo, Intimidación, Política, Subterfugio y Habilidades similares son muy apropiadas para los seguidores de esta Senda. Los Unificadores por lo general estudian algún tipo de Habilidad de combate, ya sea Pelea o Pelea con Armas, para poder respaldar su autoridad. Empatía también puede resaltar el camino al conocimiento interior.

Disciplinas preferidas: Dominación y Presencia son las más valoradas entre los Unificadores por su habilidad para ejercer control directo. Los Unificadores dan un especial énfasis a otras Disciplinas de acuerdo a sus propias formas de reunir poder. Todos los Unificadores buscan invariablemente desarrollar sus Disciplinas naturales a su máximo potencial.

Senda de la Sangre

Apodo: Derviches.

Virtudes: Convicción y Autocontrol.

Porte: Resolución. Los Seguidores de la Senda de la Sangre conocen la seriedad de su tarea y están increíblemente dedicados a ella. Su modificador de Porte afecta a las tiradas de Fuerza de Voluntad.

Creencias básicas: Esta Senda es practicada casi exclusivamente por los asesinos del Clan Assamita, aunque sólo los vampiros que demuestran auténtica lealtad al Clan aprenden su riguroso código. El principio fundador de esta Senda explica que los Hijos de Caín (o Khayyin, como los Assamitas se refieren a él) son retorcidos fallos, aptos principalmente para llevar al linaje de Haqim (el nombre del Fundador del Clan Assamita) más cerca de "el Único", un estado místico de trascendencia. Haqim instruye a sus Chiquillos a atacar salvajemente a los otros Chiquillos de Khayyin para destruir la mancha que infligen al mundo.

Los Assamitas en esta Senda siguen dos preceptos básicos. Primero y principal, el Clan busca convencer a otros Vástagos de su defectuosa y maldita naturaleza, y así convertirlos al servicio de los seguidores de la Senda. La Estirpe en su conjunto es una desgracia sobre la tierra, y sólo ratificando el recto código de Haqim puede redimirse. Si los vampiros se resisten a los intentos de conversión, los Assamitas los matarán. Antes de que los maldijesen, los Assamitas Diabolizaban a sus víctimas, usando la Sangre de los caídos para disminuir su Generación y así volver a la generosidad de Haqim. Ahora, incapaces de beber la Sangre de otros vampiros, en su lugar coleccionan Vitae como pago, usándola para seguir las directrices de Haqim hasta la noche en que la maldición que pesa sobre ellos pueda ser levantada. Aunque no son inherentemente asesinos psicóticos, los Assamitas que siguen la Senda de la Sangre dan poco valor a las no-vidas de otros Vástagos, y deben tener buenas razones para no asesinar a la mayoría de los vampiros con los que entran en contacto. Los vampiros de esta Senda suponen una seria amenaza para los demás Vástagos a su alrededor, y no se asocian frecuentemente con Vástagos no Assamitas. Sin embargo, la Sangre es Sangre y los Assamitas no son tan engreídos como para menospreciar el valor de la vasta red de la sociedad de la Estirpe.

Pocos Assamitas jóvenes siguen la Senda o incluso saben de su existencia: el Clan Assamita conspira para mantener sus creencias en secreto para la mayoría del resto de Vástagos del mundo. Hace cientos de años, la sed de Sangre de los Assamitas unió a todos los demás Hijos de Caín contra ellos, y son reacios a enfrentarse de nuevo a la oposición conjunta del linaje bastardo de Khayyin. Por ello, sólo los más consumados y capaces Assamitas aprenden los dogmas de esta Senda.

Ética de la Senda

- Seguir fielmente las enseñanzas de Haqim.
- Los mortales no saben de los vampiros. Aliméntate de ellos sólo cuando sea necesario.

Senda de la Sangre, Post-Maldición

Si estás interpretando a un Assamita que no está bajo los efectos del ritual Tremere (por tanto, estás usando la Debilidad señalada en el recuadro de la pág. 428), la Senda de la Sangre exige que el Derviche Diabolice Vástagos cuando tenga la oportunidad en lugar de compartir sus pagos de Sangre con el Clan. Por ello, la puntuación 4 de la Jerarquía de Pecados es reemplazada por "Fallar en la búsqueda de Sangre de los indignos", y la puntuación 2 es reemplazada con "Fallar al tener la oportunidad de disminuir la propia Generación".

• No pierdas la oportunidad de obtener Sangre de Vástagos de cualquier Generación. El poder de la Sangre asegurará la victoria del Clan.

• Resiste la furia de la Bestia; fallar al controlarse a uno mismo tiene como consecuencia una destreza disminuida.

• Busca el conocimiento que pueda ayudar al Clan en su guerra contra la simiente maldita de Khayyin.

• Extiende la gloria de la causa de Haqim a otros Vástagos. Si la rechazan, úsalos para avanzar en tu propio viaje de vuelta a la gracia de Khayyin.

Historia

Los Assamitas practicaron una versión temprana de esta Senda durante años antes de la formación de la Camarilla y el Sabbat. Su sed de Sangre les condujo a un conflicto abierto con poderosos Vástagos Antiguos que buscaron desesperadamente aplastar a los merodeadores Diabolistas. Los Assamitas se encontraron en la misma situación que los Anarquistas durante la Revuelta Anarquista, y la Camarilla impuso una maldición sobre el Clan, haciendo imposible a los Assamitas consumir la Vitae de los Vástagos. Durante siglos, el Clan ha seguido una devaluada versión de la Senda, mutilada por la incapacidad de sus miembros de cometer Diablerie directamente.

Prácticas actuales

La naturaleza fatal de esta Senda con respecto a otros Vástagos reside tras gran parte del miedo y la desconfianza para con el Clan Assamita. Practicada predominantemente por aguerridos Ancillae y Antiguos del Clan, la Senda de la Sangre conduce a estos seres al conflicto directo con los vampiros no Assamitas. Los Vástagos de la Senda de la Sangre intentan convencer de forma cortés a los demás Vástagos de su "único camino verdadero", así que algunos individuos de otros Clanes también apoyan esta Senda.

Los practicantes de poco entendimiento simplemente buscan seguir las enseñanzas de Haqim, haciéndolo sin cuestión. Sin embargo, aquéllos de mayor sabiduría buscan explorar lo que supone "convertirse en Uno". Al tomar la Sangre maldita de los Antediluvianos y su simiente, los seguidores de la Senda esperan concentrar la maldición de Khayyin en las manos de aquéllos que la usarán responsablemente (es decir, el Clan Assamita). De este modo, de acuerdo con la doctrina de la Senda, se podrá evitar el gran final de la Gehenna. En consecuencia, los Antiguos Assamitas practican rigurosa pureza y meditación, y los rumores de un estado similar a la Golconda entre estos seres se han filtrado recientemente a la amplia comunidad de la Estirpe.

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Sangre

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Matar a un mortal por sustento	La sangre humana es nutritiva para el cuerpo, pero el asesinato de inferiores es veneno para el alma.
9	Romper la palabra de honor dada a un compañero de Clan	La solidaridad es importante para la sagrada causa de los Assamitas.
8	Rechazar ofrecer a un no Assamita la oportunidad de convertirse	Los Chiquillos de Khayyin están malditos y deben ser salvados.
7	Fallar al destruir un Vástago infiel fuera del Clan	Aquéllos que no aceptan las enseñanzas de Haqim renuncian a sus no-vidas.
6	Sucumbir al Frenesí	Haqim enseña ascensión, no indulgencia.
5	Fallar al buscar la sabiduría de Khayyin	Para oponerse con éxito a los enemigos, uno debe aprender todo sobre ellos.
4	Fallar al exigir Sangre como pago	Otros miembros del Clan pueden beneficiarse de tal Vitae, no importa cuán diluida esté.
3	Rechazar ayudar a un miembro más avanzado de la Senda	Actuar de forma egoísta es caer en las trampas del peón de Khayyin.
2	Fallar en el diezmo de Sangre	Haqim ha decretado esto como primordial para la causa de sus Chiquillos.
1	Actuar contra otro Assamita	Esto es traición a la Senda y al Clan.

Descripción de los seguidores

Estudio, proselitismo y golpes selectivos contra el resto del mundo de la Estirpe ocupan las noches de los Vástagos de esta Senda. Fanáticos en su búsqueda, los Asesinos llevan la Muerte Definitiva a aquéllos que se crucen en su camino al coleccionar pagos de Sangre o mandar una porción de estos pagos de vuelta a sus Sires y líderes en Alamut. Sin embargo, la mayoría de Assamitas busca convertir a aquéllos de alta Generación, ya que están más alejados de sus progenitores y por ello de la mancha del mal.

Seguir la Senda

Esta Senda apoya la libre práctica del asesinato de Vástagos y la adquisición de Sangre. Los Vástagos más instruidos en la Senda de la Sangre también buscan desvelar conocimientos y saberes que pueden llevarlos a la clave para eliminar el ritual Tremere que los mantiene impedidos. Por definición, los vampiros que siguen la Senda de la Sangre no son monstruos descerebrados que asesinan Vástagos por la calle, sino aspirantes a salvadores del mundo entero. Todos los Vástagos de la Senda de la Sangre se esfuerzan por lograr la "Unidad" con el mítico Haqim, aunque pocos de los que han alcanzado esta noble meta se dignan a explicar su naturaleza. La mayoría de los Derviches cree que la Unidad se parece a la Golconda, o algún otro estado en el que los vampiros puedan deshacerse de su maldición y regodearse en sus naturalezas Cainitas.

Habilidades comunes: El combate y las Habilidades ocultas ayudan a los seguidores en su búsqueda de los principios de la Senda. Atletismo, Intimidación, Pelea, Pelea con Armas y Ocultismo están entre las Habilidades apreciadas por los adeptos de la Senda de la Sangre.

Disciplinas preferidas: Esta Senda se presta al refinamiento de Extinción, Ofuscación y Celeridad. Algunos seguidores cultivan el conocimiento de la Taumaturgia para ayudarlos en sus búsquedas.

Senda de Tifón

Apodo: Teofidios (solo entre ellos; el resto del mundo los conoce como Corruptores o por el apodo de los Seguidores de Set, Serpientes).

Virtudes: Convicción y Autocontrol.

Porte: Devoción. Los Teofidios hacen todo pensando cómo podría servir mejor a Set. El modificador de Porte ayuda en los intentos de ganar conversos y en las tiradas para resistir Poderes basados en la fe de otros (tales como Fe Verdadera, ver pág. 372).

Creencias básicas: Los Vampiros que siguen la Senda de Tifón tienen un propósito verdaderamente siniestro en mente. Los Teofidios buscan la resurrección de su padre y patrón, Set. Aunque la mayoría de los vampiros ven a Set simplemente como a un miembro mítico de la Tercera Generación, la doctrina Teofidia enseña que Set fue en realidad una criatura divina antes de su Abrazo. De hecho, los Teofidios ven a Caín como una criatura inferior a Set, y aseguran que éste permitió que Caín lo Abrazase porque así podría usar a los descendientes de Caín para atacar a sus divinos semejantes, como las míticas Gaia y Lilith. De esta forma, Set y los Setitas cumplen su papel en el universo, actuando como agentes de la entropía, acabando con lo viejo para que lo nuevo pueda florecer.

En consecuencia, esta Senda predica la importancia de la influencia y el control. A primera vista, muchos Setitas parecen poco más que proxenetas, camellos e intermediarios; en realidad, son mucho más. Los Setitas ven normalmente a los demás como herramientas o recursos que utilizar. Al ganar control sobre ellos, los Setitas pueden explotarlos para satisfacer sus propios fines. Así, en lugar de estar en deuda con quienes les proveen de información o servicios, los Setitas revierten el papel, y en su lugar sus objetivos acuden a ellos primero.

Los seguidores de esta Senda reverencian a Set como algo más que un vampiro: se le atribuye una condición divina, casi una traslación literal del dios egipcio del Inframundo. Los medios para alcanzar esta reencarnación difieren, y por esta razón, los Seguidores de Set extienden su influencia con la esperanza de encontrar información dondequiera que esté.

Ética de la Senda

- Reúne información, secreta o de otro tipo, y aprende cómo aplicarla para la resurrección de Set.
- Contribuye a la meta última del Clan de revivir a su amo de su sueño.
- Pon a otros bajo tu dominio, incrementando tu influencia y capacidad.
- Subyuga a la Bestia, ya que sus insensatas artimañas le sirven sólo a ella.
- Mantén un velo de secretismo para que otros no puedan discernir los métodos de la Senda.
- Busca los signos ocultos de Set y actúa de acuerdo a ellos.

Historia

Los Teofidios reivindican una historia que data de las noches anteriores a la Primera Ciudad. El que esto sea o no cierto es asunto de mucho debate, especialmente entre sus detractores. Sin embargo, la extensa presencia de mitos humanos que imitan las relaciones entre Set y Osiris da credibilidad a su longevidad. Durante milenios, los Teofidios han practicado su depravado comercio en callejones escondidos, en templos sagrados y en cualquier lugar entre ambos extremos. Muchos líderes, tanto de la Estipe como de la Grey, deben su adquisición de poder a los seguidores de esta Senda, aunque los precios que han de pagar son altos.

Prácticas actuales

Los Teofidios no apoyan a ninguna Secta salvo su propio Clan, aunque algunos Setitas han maldecido la resurrección de Set y de hecho se oponen a esta búsqueda desde las filas del Sabbat. Muchos seguidores de esta Senda mantienen cultos de sangre de devotos seguidores y legiones de desesperados aprendices. Aunque los Teofidios no son reacios a hacer el "trabajo sucio" por sí mismos (más bien todo lo contrario) razonan que con otros sirviendo a sus propósitos pueden lograr mucho más. Por ello, los seguidores de esta Senda interpretan muchos papeles: investigadores, intermediarios, eruditos, cortesanos y segadores de almas.

Descripción de los seguidores

Los Teofidios son frecuentemente camaleones sociales dada su necesidad de moverse por muchos ambientes diferentes. Son afables, zalameros y están completamente inspirados por su causa. Los seguidores de esta Senda rara vez piden favores a otros; prefieren ayudar a satisfacer los deseos de los demás y entonces reclamar dichos favores. Es esta cara la que la mayoría de los Vástagos no Setitas ven y desprecian; ellos denuncian públicamente el tráfico de vicios y la corrupción de los Seguidores de Set como violaciones de la Mascarada o como el juego de títeres de los Ancianos. Sin embargo, los Setitas saben la verdad: otros Vástagos son reacios a admitir los deseos que un astuto Teofidio puede satisfacer. Los Setitas listos han llegado incluso a convencer a los Vástagos no Setitas de seguir esta Senda tras largos períodos de corrupción, dependencia y degradación.

Seguir la Senda

Los seguidores de la Senda de Tifón son primero y ante todo buscadores de saber arcano, aunque sus sagaces habilidades sociales los convierten también en diplomáticos de lengua de plata. Estos Vástagos son también insidiosos, abriéndose camino en existentes sociedades vampíricas con serpentinas fachadas de identidades falsas y escuadrones de leales seguidores. El Teofidio más anciano en un determinado lugar normalmente erige un templo a Set en algún sitio apartado para servir mejor a su durmiente dios.

Habilidades comunes: Cualquier Habilidad que ayude a los Vástagos a lograr su fin es apreciada por los Seguidores de esta Senda. Por tanto, los Teofidios tienen muy diversos y capaces miembros. Las Habilidades particularmente favorecidas entre los Setitas incluyen Callejeo, Empatía, Intimidación, Subterfugio, Interpretación, Investigación, Academicismo y Política.

Disciplinas preferidas: Los Teofidios son maestros de la Disciplina reptiliana de Serpentis, aunque sus tratos con otros les inspiran a cultivar las Disciplinas del Clan Setita de Presencia y Ofuscación.

Jerarquía de Pecados de la Senda de Tifón

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Perseguir la satisfacción personal en lugar de la ajena	El descenso hacia el vicio es una herramienta, no un pasatiempo.
9	Rechazar ayudar a otro seguidor de la Senda	Los equipos son más eficientes que los individuos para alzar a Set.
8	Fallar al destruir un vampiro en Golconda	Aquéllos que han trascendido sus deseos no pueden ser influidos.
7	Fallar al cumplir con un ritual religioso Setita	No puedes negar a Set sus derechos.
6	Fallar al socavar el orden social actual en favor de los Setitas	Otros Vástagos carecen de propósito o están engañados, y esta indolencia retrasa el resurgir de Set.
5	Fallar al hacer lo que sea necesario para corromper a otros	Cuantos más individuos en deuda con los Setitas, mejor.
4	Fallar al perseguir conocimiento arcano	Los misterios de la resurrección de Set pueden estar escondidos en cualquier parte.
3	Obstaculizar los esfuerzos de otro Setita	En las filas de los rectos no hay lugar para mezquinas luchas de poder.
2	Fallar al sacar ventaja de la debilidad de los demás	No hay lugar para la compasión en los planes supremos de Set.
1	Rechazar ayudar a la resurrección de Set	Ésta es la esfera de los no creyentes.

Libro tercero:
Las permutaciones

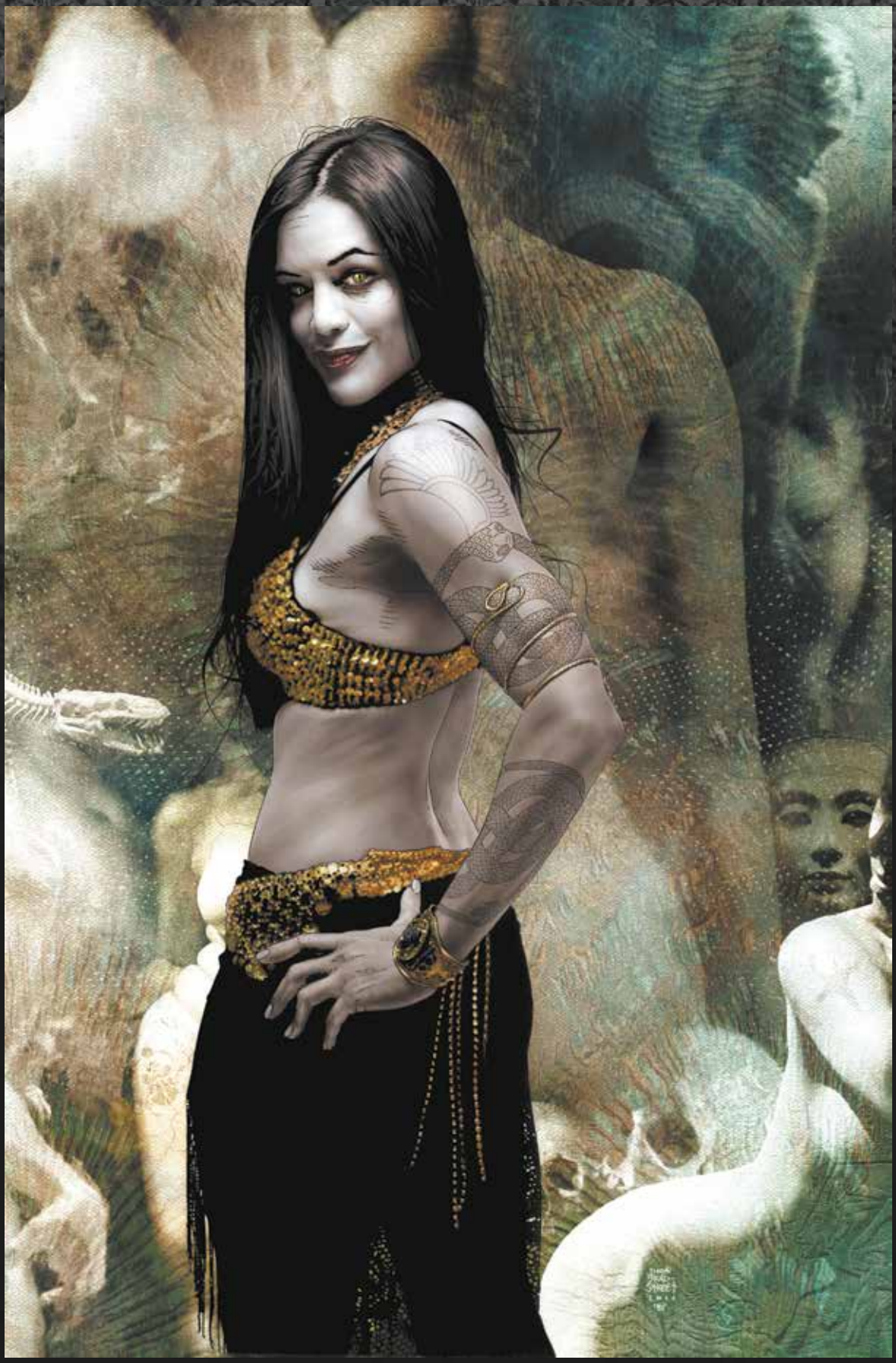
El día en que la Luna sea de sangre
y el Sol se alce negro en el cielo,
ese será el día de los Condenados,
cuando se alcen los Hijos de Caín.

Y el mundo se enfriará
y seres impuros surgirán de la tierra
y grandes tormentas retumbarán,
los relámpagos prenderán fuegos,
los animales se ulcerarán
y sus cuerpos, retorcidos, caerán.

Y así los Sires de nuestros Sires se alzarán.

y romperán su ayuno en la primera parte de nosotros.

Nos consumirán a todos.



Capítulo Ocho: Narración

«Di un alarido de angustia por esta terrible maldición y desgarré mi piel. Lloré sangre. Recogí las lágrimas en un copa y las bebí.»

— El *Libro de Nod*

Cuéntame una historia.

Olvida las páginas de reglas y las manos llenas de dados. Cierra el libro, apaga las luces y cuéntame una historia sobre oscuros deseos y hambre implacable. Yo te hablaré de un vampiro, de sus talentos y sus debilidades, y tú me contarás a qué clase de retos se enfrenta, qué recompensas o peligros se cruzan en su camino. Tú planearás los giros y rodeos que tomará la historia, y yo te contaré cómo los sorteará el vampiro. Ninguno de nosotros sabrá exactamente cómo terminará la historia al final o cómo el vampiro llegará hasta allí.

Ése es el reto de narrar. **Vampiro** trata sobre la lucha interna entre humanidad y monstruosidad ante el poder sin límites y la vida eterna. Ninguna ley mortal liga a los Vástagos, y ningún código moral los contiene. Sólo las efímeras pasiones o los ideales cultivados durante su vida mortal impiden a un vampiro dejarse llevar por su horrible naturaleza, y esos recuerdos se vuelven más y más difíciles de evocar según los años se convierten en siglos. En resumen, **Vampiro** trata sobre los personajes y cómo se desarrollan (o marchitan) ante la tragedia y la tentación. ¿Puede un mortal empapado de fe religiosa reconciliar sus creencias más profundas con su deseo de sangre? ¿Puede un vampiro resistir la tentación de Abrazar a su amante en lugar de enfrentarse a una eternidad de soledad? La Bestia aguarda a cualquier Vástago que se rinda completamente a sus necesidades predatorias. El Narrador echa mano de los trasfondos, esperanzas y ambiciones de los personajes para crear historias que desafíen sus convicciones y creencias... y las de sus jugadores. Como resultado, tomar el papel de Narrador en un juego de Vampiro es algo exigente, requiriendo una cuidadosa reflexión y documentación para construir crónicas e historias centradas en los personajes. Debes crear un mundo que es un reflejo de pesadilla del tuyo, erótico y grotesco, excitante y horrible. Debes evocar la emoción del poder inhumano y el miedo de lo que podría pasar si el personaje pierde alguna vez el control. Y no puedes dejar que los personajes se mantengan aislados y sobrevivan a base de temerarios robos del banco de sangre local. El aire nocturno está lleno de las intrigas de los Antiguos, y los Ancillae manipulan a los Neonatos como creen conveniente, prometiendo grandes recompensas... e incluso riesgos mayores.

Narrar se puede parecer mucho a tratar de controlar demasiadas cosas a la vez, y así es al principio. Afortunadamente, el Narrador no tiene que hacerlo todo él solo. El secreto de narrar de forma competente es en realidad trabajo de los jugadores. Cumplir las esperanzas e intereses de los jugadores de una crónica es el primer truco para

crear la ambientación del juego. Así, si la crónica y su historia general han sido cuidadosamente desarrolladas, las acciones de los personajes, tanto buenas como malas, tendrán consecuencias que a su debido tiempo generarán más historias. Nunca lo olvides: cuanto más involucrados estén los jugadores con lo que pasa en tu crónica, menos trabajo tendrás que hacer como Narrador. No se supone que debas hacerlo todo tú solo. El Narrador debe pasárselo igual de bien con el juego que los jugadores.

Este capítulo ilustra el proceso de crear y llevar una crónica de **Vampiro**, y ofrece consejos para sacar el máximo partido a las tramas individuales que hacen avanzar la crónica. La construcción de un mundo detallado y coherente, un lugar para que los jugadores Cacen en él, comienza con las aportaciones de éstos y tus propias ideas sobre qué clase de historia queréis contar. Una vez has decidido los detalles de la ambientación, el siguiente paso es crear personajes que la llenen, teniendo en mente de nuevo qué clase de crónica global quieres contar. Después de que los personajes estén listos, ya puedes escribir la crónica en serio, elaborando las intrigas y eventos que hacen avanzar la historia global y recurrir a las metas y motivaciones de cada personaje. Como conclusión, ofrecemos algunas técnicas para usar cuando dirijas la crónica, consejos para hacer que cada tarde de juego sea fresca y atractiva.

Un primer vistazo fugaz

Todo empieza con un par de ideas. Estás leyendo el libro y algo llama tu atención. Tal vez es el concepto de un arrogante Príncipe gobernando una ciudad con mano de hierro, la imagen de un Arzobispo en sotana predicando a una legión de inhumanos monstruos, o quizás te gusta la idea de una banda de Anarquistas haciendo sus propias reglas y viviendo como una jauría en la jungla urbana. Algo capta tu atención, provoca un destello en tu mente y tú piensas: "Esto podría ser una crónica genial". La pregunta es: ¿cómo conviertes esas vagas ideas en unos cimientos completos para las historias que quieres contar?

El primer paso comienza con los jugadores. Antes de que realmente puedas desarrollar los cimientos de tu crónica, debes tener una buena comprensión de qué clase de personajes quieren jugar y cómo sus conceptos se relacionan con tus ideas. Supón que estás considerando una crónica que tiene por telón de fondo el meteórico ascenso y la caída de un Príncipe en una gran e importante ciudad. Podrías concebir historias de intriga, traición y la influencia corruptora de un gran poder. Pero, ¿qué pasa si un jugador anhela jugar un Anarquista Nosferatu y otro desea ser un fanático e inhumano Toreador Antitribu, ninguno de los cuales es compatible con el concepto general? Nunca es buena idea forzar el concepto del personaje de un jugador, porque quieres que los jugadores sientan que están contribuyendo al juego e interpretando personajes en los que están realmente interesados. En este punto llega cierta cantidad de negociación y compromiso; tal vez puedas interesarlos en tu escenario de conflictos políticos y doble juego, pero cambiando el enfoque de tu crónica para centrarlo en los esfuerzos de los personajes y así evitar los planes de sus Antiguos mientras persiguen sus propias motivaciones. ¿O tal vez el Toreador podría trabajar mejor como un infiltrado para el Sabbat mientras el Anarquista actúa como "embajador" de su banda en la corte local? Lo importante es asegurarte de que tus ideas y las expectativas de los jugadores están en sincronía antes incluso de que comiences a desarrollar la crónica. De esta forma los jugadores pueden añadir sus propias ideas a las tuyas y hacer tu trabajo mucho más fácil a la larga.

Una vez que todo el mundo está de acuerdo en la idea general de la crónica, los jugadores pueden comenzar a crear sus personajes y tú puedes empezar a crear el mundo en el que Cazarán. Vale la pena hacer esto de forma simultánea, porque permite confrontar tus ideas y las suyas unas con otras, lo cual podría dirigirte en direcciones que quizás habrías pasado por alto de otra forma. Supón, por ejemplo, que un jugador quiere que su personaje haya sido un agente del gobierno antes de su Abrazo. Podrías tomar esta idea y expandirla: el personaje trabajó para una división encubierta dentro del Departamento de Seguridad Nacional, realizando trabajos de contrainteligencia que específicamente investigaba ejecutivos empresariales y políticos de alto nivel como potenciales infiltrados terroristas. De hecho, esta división ha sido subvertida por un poderoso vampiro que la usa como recurso para reunir información influyente y entorpecer las actividades de sus rivales. Para añadir otro nivel de conflicto, podrías decidir que este Primogénito tiene a otro miembro de la división en el punto de mira para Abrazarlo, alguien con quien el personaje tenía una estrecha relación como mortal. Puedes animar al jugador a desarrollar más la agencia para la que trabajó su personaje, dejándole proveer detalles como una historia y personalidades importantes que puedas incluir en tu mundo. Esto le deja dar cuerpo a su personaje, permitiéndole

contribuir al juego como conjunto, y te proporciona un valioso material para tu crónica. Haz que tus jugadores ahonden con mucho detalle al crear a sus personajes. Siéntate con ellos durante el proceso de creación, organiza lluvias de ideas sobre sus trasfondos y sácale partido a la información que resulte. Ellos pueden proveerte de una miríada de personajes, situaciones y conflictos que te serán útiles más tarde. (El preludio es una buena forma de lograrlo: ver pág. 352 para más información).

Es importante tener los Trasfondos de los personajes en cuenta y desarrollarlos en detalle. Alienta la adquisición de Aliados, Contactos y Recursos, y luego intercambia ideas con el jugador para darles vida. ¿De dónde vienen los Recursos de un personaje? ¿Es un heredero? ¿Ganó la lotería? ¿Se tropezó con un intercambio de drogas que salió mal y robó el dinero manchado de sangre? ¿Qué efecto tienen estas circunstancias en quién es el personaje y en su lugar en la crónica? Igualmente, Aliados y Contactos son más que sólo unos puntos en la hoja de personaje, son gente con sus propios sentimientos y emociones. Por ejemplo, supón que un jugador quiere que su personaje tenga un contacto de grado medio en el departamento de policía. ¿Quién es el contacto y cómo estableció el personaje esta relación? El contacto podría ser el tío del personaje, un detective de homicidios veterano que tiene el hábito de hacer incisivas preguntas sobre el estilo de vida del personaje y sus actividades (¡particularmente si lo sorprende en la escena de un asesinato reciente!).

Cada Trasfondo es una dimensión añadida al concepto del personaje, que contiene una miríada de ideas para inspirar al Narrador. ¿Cómo manejan los personajes la súbita e irrevocable separación de todo lo que siempre han amado? ¿Simularon sus muertes, o simplemente huyeron de sus vidas mortales? ¿Dejaron seres queridos que harán lo imposible por encontrarlos? ¿Pueden mantenerse alejados de sus esposas o hijos, rotos de dolor a pesar de ser conscientes de lo que podría llegar a ocurrir la noche que el Ansia los superase? Estas situaciones son algunos de los primeros dilemas que los personajes deben encarar, y pueden influir en sus acciones de muchas formas sutiles. Aunque siempre es tentador tratar superficialmente las particularidades del Abrazo de cada personaje y ponerse con "lo de ser un vampiro", esto obvia una dimensión vital de la lucha del personaje por mantener su humanidad, que te provee un fértil campo del que extraer ideas y personajes secundarios.

Una vez que has determinado la dirección general de tu crónica e incorporado elementos de los personajes de los jugadores, puedes tomar algunas decisiones sobre el mundo en el que sus historias tendrán lugar.

Un mundo oscuro y mortal

Antes de poder escribir tu crónica, debe haber un escenario donde sus acciones puedan ser representadas. Necesitas crear una ambientación para tus historias, un mundo que admita los temas y las ideas que quieres explorar en tu crónica, que ilustre con dureza las glorias y terrores de la existencia no-muerta. El mundo del vampiro es oscuro, peligroso, enigmático, sensual y rico en simbolismo. Considera estas directrices cuando crees los detalles de tu mundo:

• **La extinción de la virtud**: Quedan pocas ilusiones en el Mundo de Tinieblas. Siglos de codicia y engaños (por parte tanto de humanos como de Vástagos) han erosionado la inocencia de la humanidad. El cinismo y la desesperación lo empapan todo. Nadie se atreve a creer mucho en nada, porque virtudes como la compasión y la caridad son sólo invitaciones a convertirse en una víctima. Un alma gentil y un corazón bondadoso son tan raros como diamantes, e igual de preciosos.

• **Sangre y dinero:** La vida es barata, y la gente desesperada recurre a la violencia por frustración, miedo, odio y codicia. El crimen está siempre presente, y muchas familias y barrios adoptan una mentalidad de asedio contra el resto del mundo: o nosotros o ellos.

• **No más chicos buenos**: El mundo ha perdido a sus héroes. Se vieron involucrados en escándalos sexuales o aceptaron sobornos, o quizás cayeron víctimas de la endémica violencia urbana. No hay un liderazgo fuerte, ni fe en los políticos, y ninguna confianza en construir un mañana mejor. La gente ya aprendió a no tener esperanza.

• **Casas encantadas**: La humanidad se está pudriendo desde dentro, continuando un triste y lento declive, y los símbolos de su decadencia están en todas partes, en las curtidas fachadas de las iglesias góticas y los edificios de oficinas de granito. Entre torres de metal sin alma hay una catedral abandonada cuyas vidrieras son ricas en color y belleza de un tiempo ahora perdido. Tal lugar sirve como un persistente recuerdo de lo que pudo haber sido, o podría ser de nuevo.

Estos puntos ilustran la esencia del Mundo de Tinieblas, y son importantes porque realzan los dilemas a los que tus personajes se enfrentarán según lidien con su consumida humanidad. La desesperación y la resignación los rodean; la violencia y la muerte son comunes. ¿Qué es un asesinato más, una mentira más? ¿Cuánta diferencia puede suponer una persona, o incluso un vampiro?

Esta lucha es la fuente del triunfo y la tragedia del juego, y las decisiones que tomes al desarrollar tu ambientación deberían tener esto en cuenta. Es importante destacar que no tienes que adherirte religiosamente a estos conceptos, y el grado en el que los enfatices es estrictamente un asunto de gusto personal; por ejemplo, un juego en el que las Sendas de Iluminación son dominantes podría enfocarse más en la exaltación de la decadencia que en la lucha contra ella. La única cosa realmente importante que has de recordar es que tu escenario debería ser uno en el que hacer lo correcto y honorable es difícil y desalentador.

No hay límite a las posibles localizaciones físicas que puedes escoger para tu crónica: con suficiente imaginación y planificación, una crónica de **Vampiro** puede ambientarse en cualquier lugar desde Nueva York a la cuenca del Amazonas. Las mejores localizaciones son las grandes ciudades, porque permiten una gran población de vampiros y son focos del dinero y poder que la mayoría de los Vástagos buscan. Algunos Narradores prefieren ambientar sus crónicas en oscuros reflejos de sus pueblos de origen, lo cual les permite a ellos y a sus jugadores hacer uso de su conocimiento cotidiano para ayudar a concebir los lugares que visitan sus personajes. Sin embargo, si deseas localizar tu crónica en una gran ciudad con la que no estás familiarizado, adelante: Internet tiene una gran cantidad de información útil, la cual puedes reinterpretar para que se ajuste a tus propósitos. No estás obligado a ser fiel a cada detalle; esto es el Mundo de Tinieblas, y puedes moldearlo de cualquier forma que tú elijas. Puedes incluso crear una ciudad completamente ficticia, una que pueda construirse para ser exactamente lo que tu crónica necesita.

Según planifiques la totalidad de tu escenario, toma ideas de los rasgos importantes de la ciudad, combinando función con simbolismo para crear imágenes interesantes. Por ejemplo, una estación de tren abandonada y decadente en el centro de la ciudad podría ser un lugar ideal para el Elíseo, con sus altas y abovedadas salas y su marchita grandeza. Una catedral poco usada podría convertirse en un refugio para los Caitiff de la ciudad, que se sienten atraídos por su simbolismo de santuario y redención. Un zoológico a medio construir podría servir como el patio de juegos del Sabbat, o una zona de esqueléticos edificios inacabados podría dar a los Nosferatu un refugio en las alturas desde donde vigilar las calles. Los vampiros son criaturas territoriales, y los lugares que reclaman reflejan invariablemente sus naturalezas y actitudes individuales. De nuevo, no dejes que la dura realidad te disuada de optar por una buena idea; si quieres que tu Príncipe gobierne desde una mansión victoriana pero tu ciudad no tiene una, haz una y ponla donde tú quieras. En **Vampiro** los detalles siempre quedan en un segundo plano tras el ambiente y el simbolismo.

En este punto tienes tres fuentes a las que recurrir para construir la ambientación de tu crónica: tus propias ideas generales, todos los detalles provistos por tus jugadores durante la creación de personajes, y al menos algo de conocimiento del escenario que has escogido. Ahora llega el momento de desarrollar tu crónica en detalle.

Escrito en sangre

La crónica es la historia general que el Narrador desea contar junto con sus jugadores. Está hecha de una serie de historias menores en las que los personajes de los jugadores son las figuras centrales. Lo que pasa en cada historia individual depende mucho del curso de la crónica en su conjunto. Es este estado de desarrollo (decidir la idea central de esa historia a mayor escala) lo que demanda y consume más tiempo del Narrador.

A diferencia de muchas otras "campañas" de juegos de rol con final abierto, las crónicas de **Vampiro** normalmente tienen un comienzo definido, un nudo y un desenlace. En consecuencia, necesitas detallar esta estructura por adelantado para poder organizar tus pensamientos, saber cuándo acelerar el ritmo, y proporcionar tensión en el curso de las historias individuales. Una crónica pierde su enfoque y energía si no hay un final real a la vista; quieres cerrar la obra con una explosión, no con un quejido. Un pequeño diario, una wiki *online* o un documento de texto pueden ayudarte a tomar nota y registrar ideas según delineas el curso de los eventos de tu crónica. No trates de guardarlo todo en tu cabeza.

A estas alturas tienes una gran cantidad de información para ayudarte a guiar el desarrollo de la crónica. Ahora tienes que dar cuerpo al curso que tomarán las historias y unir todos los detalles en un conjunto que funcione. El primer paso es escoger un tema principal, la idea central que describa el argumento básico de la historia general. Los temas son importantes porque te permiten centrarte en los eventos y acciones de tu crónica, proporcionando consistencia y resonancia emocional, las cuales puedes desarrollar hasta un final culminante. Algunos temas adecuados para las crónicas de **Vampiro** fueron mencionados en el Capítulo Uno (pág. 14-15), pero tú puedes tener otras ideas adecuadas para tu propio juego.

Una vez que has escogido un tema (¡o temas!), puedes comenzar a desarrollar el curso de los acontecimientos que tomará tu narración, desde el comienzo al clímax.

Como cualquier buena historia, una crónica ha de tener un clímax para ser realmente eficaz, y si sabes hacia dónde va ésta, tendrás mucha más confianza en tus historias. Considera tus ideas iniciales, los personajes y los temas que has escogido, y entonces da forma a los detalles de la misma como si fuera un básico resumen de eventos.

Por ejemplo, volvamos a la idea inicial de un grupo de personajes cuyo Abrazo y no-vida comienza en medio del ascenso y caída como Príncipe de la ciudad de un carismático vampiro. Podrías optar por dos temas para tu crónica: 'La Guerra de las Edades' y 'Conspiración'. Si te gusta la idea de dar a los personajes una visión de la libertad y poder que los Vástagos Antiguos poseen, entonces arrástralos a una siempre tensa red de intrigas y engaños según se encuentren en posición de hacerse con poder y estatus al lado del aspirante a Príncipe. Una vez en el poder, la fachada de idealismo e iluminación desaparece, y el nuevo Príncipe prueba ser igual de déspota que su predecesor. Los personajes, debido a toda su reciente influencia, están atrapados en una red de obligaciones y alianzas con el Príncipe y sus otros aliados, sin más libertad de hacer lo que deseen que la que tenían cuando eran Neonatos. Según los eventos empeoran, murmullos de disensión se extienden a lo largo de la ciudad, y los personajes se han de cuestionar no solamente su lealtad con el régimen actual, sino también la validez de las filosofías de la Camarilla en su totalidad. Quieres que la crónica termine en un deslumbrante clímax, durante el cual los personajes deban decidir si mantenerse fieles a sus lealtades en nombre de su honor y sus principios, o echar abajo al Príncipe al que ayudaron a erigirse con el poder y elegir un nuevo rumbo para la ciudad.

Ahora necesitas determinar un esquema básico de la secuencia de eventos para llevar a los personajes hasta ese punto. Todo debería empezar de forma sencilla, porque los personajes necesitarán algún tiempo para familiarizarse con la ciudad y sus habitantes. Tú decides que las primeras historias se centrarán en el Abrazo de cada personaje y la relación con su Sire, retando a los personajes a reconciliar sus nuevas existencias con los lazos de sus vidas mortales. Cómo reacciona el personaje a su nueva situación puede generar conflictos y metas que puedes expandir como subtramas a lo largo del curso de la crónica. Sobre la marcha, los personajes entran en contacto con algunos otros Vástagos de la ciudad antes de que sean presentados ante el Príncipe actual. Quieres enfatizar la atmósfera de inquietud en la ciudad mientras los Vástagos sufren bajo la mano de hierro de un tirano; así que, según los personajes exploran la ciudad, planeas diversos encuentros que les proporcionarán experiencia de primera mano con la tiranía del Príncipe. Podrían

presenciar los brutales excesos de los Primogénitos que apoyan al Príncipe, o sus Sires podrían recurrir a ellos para que lleven mensajes de descontento a otros poderosos Antiguos. Quizás podrían incluso verse implicados en una Caza de Sangre, declarada contra un desafortunado Vástago por una ofensa harto dudosa.

Durante el transcurso de estos incidentes, los personajes conocen a otro Vástago: un Ancilla que se opone a las autoridades actuales de forma cauta, pero elocuente. Los personajes podrían escucharlo y simpatizar con él, podrían denunciarlo o la coterie podría romperse por un conflicto entre lealtad y filosofía. Según pasa el tiempo, se hace evidente que este Vástago busca reclamar el título de Príncipe para sí mismo. Los personajes pueden ganar posición y poder por apoyar al usurpador, o recompensas menores del régimen actual al exponer la rebelión. Tú eliges dejar estos eventos con final abierto. Los jugadores son las figuras centrales en la crónica y deberían tomar sus propias decisiones de acuerdo con sus conceptos e intenciones individuales.

Finalmente la rebelión llega a su momento decisivo, y tú eliges, por el interés de la historia, que la rebelión tiene éxito, gracias a (o a pesar de) las acciones de los personajes. Dependiendo de las elecciones que hicieran, éstos deberán enfrentarse a los desafíos tras la batalla: ya sean poderosos e influyentes miembros del nuevo orden, o perseguidos e injuriados partidarios del viejo régimen. Cómo lidian los personajes con estos cambios ocupa la segunda mitad de la crónica, según el tiempo avanza y el nuevo Príncipe se deshace de sus nobles pretensiones y se revela como no menos tirano que su predecesor. Ahora los personajes han asumido los papeles de los Antiguos que los enviaron como Neonatos, pero encuentran que tan altas esferas no están menos cargadas de peligros y restricciones. Al final, la crónica cierra el círculo de los personajes; dependiendo de qué elecciones tomasen al principio, se pueden encontrar a sí mismos como parte de un opresivo régimen o como carismáticos agitadores buscando apoyo entre los Neonatos para una rebelión propia.

Ya tienes un esquema básico del conjunto de eventos en tu crónica. Además, de estos puntos clave nacerán subtramas menores a causa de los trasfondos y metas personales de los personajes. Estos argumentos menores pueden estar enlazados con la trama general o pueden estar completamente desconectados, contribuyendo al total a través del desarrollo de los personajes y del conflicto añadido. Por ejemplo, mientras el aspirante a usurpador reúne sus apoyos para derrocar al Príncipe, puede tener la intención de Abrazar a un mortal en una posición clave en una compañía que aquél controla. Este mortal en cuestión resulta ser amigo de uno de los personajes, o tal vez los personajes podrían oponerse al Abrazo en base a sus principios o a su ética personal. Algunas ideas para subtramas se sugieren ellas solas al comienzo de tu crónica, proporcionadas por los trasfondos y personalidades de los personajes. Otras surgen a lo largo del juego, según las relaciones y las decisiones importantes influyen en el curso de los eventos. Incorpora tantas de estas subtramas en tu crónica como te hagan sentir cómodo, porque proporcionan argumentos alternativos que añaden profundidad a los personajes y a la crónica como conjunto.

Otras posibilidades para crónicas y los temas que pueden explorar incluyen:

• **Búsqueda de secretos ocultos**: Los personajes podrían ser la prole de un único Sire o una coterie de individuos que han de buscar los secretos milenarios de un Antediluviano y descubrir sus planes. Los temas propicios para esta clase de crónica giran en torno a la búsqueda de poder y a las manipulaciones de fuerzas invisibles, o las tentaciones con las que vastos poderes seducen al alma. El Narrador puede añadir elementos de terror y suspense, según los personajes se aproximan más a los horribles secretos que tal vez nadie (mortal o Vástago) debiera conocer jamás.

• **Vive libre o muere**: Los personajes son una banda de Anarquistas rebelándose contra los dictados de un controlador y autoritario Príncipe (o quizás de una manada de Lealistas irritados bajo un opresivo Arzobispo). Tal vez son francos en su resistencia para con el Vástago gobernante, fomentando activamente la desobediencia y el fin del orden establecido. El Príncipe o Arzobispo contrarresta esto declarando que sólo su autoridad mantiene a los enemigos a raya, trayendo orden y estabilidad, fines para los cuales los personajes son una grave amenaza. Los temas relevantes para esta clase de crónica pueden incluir la propia voluntad contra el orden impuesto, o la libertad de pensamiento y expresión frente a la opresión.

• **La fría compañía de tiburones**: Los personajes son vampiros de la alta sociedad intrigando para ganar poder y estatus entre los Ancillae y los Antiguos de la ciudad. La política del poder, la intriga y la traición están a la orden del día; como rivales, se saludan unos a otros con cordiales sonrisas mientras sus subordinados luchan una silenciosa y brutal guerra en las calles de la ciudad. Esta crónica explora los potentes temas de la confianza, la amistad, la lealtad y el corrupto sabor del poder.

• **Ningún lugar al que llamar hogar**: Los personajes son refugiados de una ciudad destrozada por la Jyhad. Deben encontrar una nueva existencia en una ciudad distinta, escogiendo volver a las alturas del poder que anteriormente disfrutaron, o tal vez viviendo excluidos y

alejados de las intrigas de los Cainitas locales. Entonces llegan señales de que esta ciudad también está a punto de sufrir la misma suerte que su anterior hogar. ¿Tratan los personajes de oponerse y advertir a otros del desastre o huirán de nuevo? Esta crónica explora temas como el coraje y el honor, la amistad o la traición.

• **Conquistadores:** Esta crónica cuenta el triunfo o tragedia de fundar un nuevo feudo en una ciudad distante. Ya sea bajo las órdenes del Sabbat o de la Camarilla (o actuando sin la bendición de ninguna Secta), los personajes deben tratar de arrebatar la ciudad a las fuerzas, tanto humanas como sobrenaturales, que podrían reclamarla actualmente. Temas apropiados para tal crónica pueden ser cualquier cosa desde la Jyhad hasta complejas ideas que giren en torno al valor del "progreso" contra el valor de una cultura indígena.

• **La ciudad libre:** Un ambicioso concejo de Anarquistas declara una ciudad libre y abierta para la Estirpe y la Grey por igual, un lugar de paz donde todos pueden coexistir. ¿Pero puede este sueño funcionar? Los personajes pueden ser agentes trabajando por construir este arriesgada utopía, haciendo amigos y aliados de antiguos enemigos. Entonces golpea la tragedia: un malentendido (o un claro sabotaje) rompe la tregua, y el amigo se vuelve contra el amigo. Los temas de esta crónica pueden abarcar desde el veneno del prejuicio a temas como el honor, el coraje y la compasión.

• **Golconda**: Surgen los rumores de un misterioso forastero, recién llegado a la ciudad, que asegura ser un Matusalén que ha encontrado el camino a la Golconda. ¿Dice la verdad o es un agente de la Jyhad enviado a dividir la ciudad siguiendo las órdenes de sus amos? Los personajes deben descubrirlo, y al tiempo enfrentarse a las tentaciones que la misteriosa figura ofrece. Los temas apropiados para esta crónica pueden centrarse en la redención, la humanidad, la codicia, la lealtad y la compasión.

• **Ángeles de misericordia, ángeles de muerte**: Los personajes se rebelan contra las enseñanzas de sus Sires, horrorizados con aquello en lo que se han convertido y los términos en los que fueron Abrazados. Desafiantes y testarudos, declaran su propia guerra personal contra las criaturas que los engendraron, luchando en nombre de gente que vería poca diferencia entre los 'Ángeles oscuros' y las fuerzas con las que se enfrentan. Los temas apropiados para esta crónica pueden incluir el honor, la humanidad, el coraje, el prejuicio y la traición.

• **Historia de dos ciudades**: Los personajes son una coterie o manada de vampiros que decide desertar a la Secta opuesta. Los personajes deben de alguna forma abrirse paso hasta sus antiguos enemigos, demostrar que su interés es genuino y superar cualquier desafío que sea necesario para ser aceptados en la nueva Secta. Entonces son reclutados en una campaña para conquistar su antiguo hogar. Los temas para esta crónica pueden incluir la codicia, el amor, la amistad, la traición, la confianza y el engaño.

Cortes de carmesí y alabastro

Una vez que has desarrollado tus temas centrales y has detallado el devenir de la crónica, estás preparado para apuntar los pormenores de tu ambientación y los personajes del Narrador que existen en ella. El esquema que has desarrollado debería proporcionarte unas directrices de qué personajes necesitas. Por ejemplo, en el caso del Príncipe usurpador, el Narrador desarrollaría los principales vampiros de la ciudad y sus propiedades, así como los detalles del Elíseo de la ciudad y el actual Príncipe. Según progrese el juego, el Narrador puede rellenar los detalles del resto de Vástagos de la ciudad, desde los aspirantes a Príncipe a los marginados Caitiff, así como a los mortales que pudieran jugar un papel en la crónica. La idea es que tú, como Narrador, no deberías sentir que debes generar todo un mundo en un solo día. Calcula lo que vas a necesitar de forma inmediata en la crónica, desarrolla esos elementos de forma detallada, y entonces trabaja para cubrir tus futuras necesidades.

Vampiro funciona mejor con personajes del Narrador bien construidos que hacen la crónica potente y desafiante con sus acciones. Los personajes del Narrador son el corazón y el alma de la crónica, dando a tu paisaje vida, acción y energía. Píntalos con vívidos detalles, y actúa a través de ellos para evocar emociones e ideas en tus jugadores. Los primeros personajes del Narrador que probablemente crearás serán aquéllos generados por los Trasfondos de los personajes de tus jugadores. Ése es un buen lugar por donde comenzar, porque los jugadores te ayudarán aportando ideas sobre las historias y características de sus afiliados. A partir de ahí, los otros personajes del Narrador serán o necesidades lógicas para tu crónica, o aparecerán con el ir y venir del juego colaborativo.

Cuando crees los PNJ del Narrador, trabaja siguiendo las siguientes directrices:

Concibe el papel: Cada personaje desempeña una función en tu crónica, incluso el contable que cruza un oscuro garaje y cae presa del hambre de un personaje. Establece qué papel va a tener el personaje, y luego de-

termina qué cualidades son necesarias para cumplir con él de forma efectiva. Una víctima personifica las cualidades de simpatía, terror y patetismo. Un antagonista, por el contrario, evoca cualidades de crueldad, ingenio o incluso de brutal beligerancia.

Dibuja una imagen: Visualiza qué apariencia tiene el personaje, ten en cuenta las cualidades que has escogido. Elige una o dos características que hagan al personaje interesante para ti. Si estás imaginando uno de los miembros del rebaño del personaje, por ejemplo, la figura de un hombre alto, de hombros anchos y nariz rota ofrece una imagen fácil de recordar y sugiere otras imágenes interesantes que pueden resultar atractivas. La imagen de un indefenso matón en los brazos de un Vástago más pequeño que él evoca el poder y el horror del vampiro.

Escoge un nombre: Los nombres cuidadosamente escogidos realzan a los personajes, mientras que los mal escogidos distraen de la imagen del personaje y pueden disminuir el ambiente general de las escenas en las que aparezca. Si tomamos al matón del ejemplo anterior y le llamamos Poindexter o Dick Johnson, a los jugadores podría costarles superar el nombre, mucho menos apreciar al personaje y su situación.

Edad: La edad es importante cuando creas personajes vampiros para tu crónica. La inmortalidad borra por completo los lazos que conectan a los vampiros con la vida mortal que una vez conocieron. Para los Vástagos, cada año les separa más de la sociedad mortal, según sus experiencias y ambiciones se amplían y sus perspectivas se vuelven cada vez más ajenas. Un vampiro que ha existido e intrigado por milenios no tiene más consideración por las sociedades mortales que fríamente manipula que la que un apicultor tiene por sus colmenas.

Personalidad: Escoge una o dos palabras que expresen la personalidad del personaje. Las Naturalezas y Conductas incluidas en la creación de personaje son un buen punto de partida, pero no te sientas limitado por ellas: puedes expandir el repertorio de arquetipos según necesites. Para crear personajes interesantes, considera elegir tipos de personalidad que parezcan ir en contra del "papel" que pretendes que jueguen en la crónica. Por ejemplo, si creas al jefe enemigo que perseguirá a los personajes jugadores en todo momento, puedes desafiar las expectativas de los jugadores y hacerle un personaje amigable, extrovertido, incluso compasivo: alguien que cree que destruir al personaje es una lamentable necesidad, pero una que beneficiará a todo el mundo a la larga.

Antecedentes: Cada personaje significativo en tu crónica se beneficia de cierta cantidad de antecedentes. ¿A qué conflictos se ha enfrentado el personaje? ¿A quién ha amado u odiado? ¿Hay enemigos o viejos amantes que podrían cruzar su camino con el del personaje en algún momento? ¿Tuvo el personaje un mentor, y cómo afectó la relación al personaje? Establece sus antecedentes con tanto detalle como consideres relevante para la crónica. Un personaje que realiza un papel muy limitado, como un contacto callejero o un pariente mortal, podría no merecer mucho detalle, mientras que la trayectoria de la existencia de un Arzobispo centenario podría beneficiarse de un registro de las pasadas experiencias del Vástago.

Peculiaridades: Todo el mundo, mortal o Vástago, tiene hábitos peculiares acumulados con el tiempo. Ya sea beber leche directamente del cartón o solamente alimentarse de un mortal al ritmo de *Die Fledermaus*, las rarezas individuales definen aún más a los personajes y los hacen memorables.

Debilidades: Nadie es perfecto. Todo el mundo tiene debilidades o defectos de carácter contra los que luchan. Esto es especialmente relevante si se considera a los adversarios importantes. Los villanos que no hacen nada mal, que no cometen errores y no tienen miedo a nada no sólo desalientan, también son aburridos. Los puntos ciegos o los defectos provocan grietas en la armadura de un villano que los personajes pueden explotar, o dar un nivel extra de simpatía hacia un personaje heroico que debe batallar no sólo contra demonios externos, sino también internos.

Estadísticas: Muchos Narradores hacen esto al final. Los personajes del Narrador no necesitan ser construidos siguiendo las rígidas normas de un personaje jugador. Puedes asignar a un personaje del Narrador los puntos y Habilidades que desees. Al final del día, sin embargo, si los personajes no son únicos e interesantes, las mejores puntuaciones del mundo no harán ningún bien a tu crónica.

El preludio

El pasado de una persona es la base sobre la que se construye su personalidad. Por esa razón, a los jugadores normalmente les gusta tener cierta idea de la vida de su personaje antes del Abrazo, para comprender mejor quién es. El preludio es como una mini historia privada: sólo tú y el jugador, interpretando eventos de la vida del personaje antes del comienzo real de la crónica. Esto sirve como un recurso narrativo que puede ayudar a detallar su existencia mortal y su personalidad hasta el momento en que la primera historia comienza.

"Te encuentras con tu antiguo novio para comer en el viejo café al que solías ir. El lugar lleva de capa caída desde entonces, o quizás lo idealizaste en tu memoria. Él lleva un bonito traje: al parecer le compensa mucho ser abogado, pero parece algo agotado, como si no estuviese durmiendo mucho. A media comida admite estar teniendo problemas con su esposa. ¿Cómo respondes?"

Cada jugador interpreta el preludio a solas con el Narrador; el formato privado ayuda a concentrar el sentimiento de que el preludio es muy personal: el pasado del personaje es solamente suyo. Es posible que dos personajes compartan preludio, pero esto debería hacerse sólo si eran amigos y pasaban mucho tiempo juntos antes del Abrazo. No te preocupes por desatender a los otros jugadores en ese momento; aunque ciertamente deberías hacer todo el esfuerzo posible para involucrar a todo el mundo cuando el juego propiamente dicho comience, un poco de anticipación puede abrirles el apetito de lo que está por llegar.

Está bien usar mucha más mano dura a la hora de controlar la acción. Da al jugador gran cantidad de decisiones que tomar, y no las prolongues mucho en el tiempo; hazle pensar rápido, para que tenga reacciones instintivas. A menos que quieras pasar una tarde entera con el preludio de cada personaje (lo que da lugar a personajes mucho más detallados), deberías comprimirlo todo para que obtenga una sensación más concentrada de cómo era su vida. Es realmente potente de esa forma.

Deja al jugador explorar tanto la ambientación como las reglas durante su preludio. Probablemente no debería involucrarse en ningún combate; si es necesario, simplemente describe los resultados de cualquier pelea. ¡Matar al personaje antes de que empiece el juego no es buena idea!

"Es una tarde de Noviembre, pero ya está empezando a anochecer. Se suponía que ibas a encontrarte con tu hermano en el parque, pero ha pasado media hora y aún no ha aparecido. Oyes a un perro ladrar a lo lejos, y el sonido de repente te hace darte cuenta de que estás completamente solo; no hay ningún otro ser humano a la vista. Excepto uno, quizás: un vagabundo, que camina trastabillando hacia ti. ¿Qué haces?"

Quieres dejar que el jugador explore tanto la ambientación como las reglas. Déjale hacer unas cuantas tiradas. Déjale cambiar algunos Rasgos si queda claro durante el preludio que sus Rasgos no reflejan apropiadamente al personaje. Descubre por qué tiene los Trasfondos que tiene: introduce a sus aliados como personajes o visita su trabajo (si tiene) para reforzar cómo gana el dinero con el que paga el alquiler.

Puede parecer extraño jugar escenas perfectamente mundanas en el preludio, pero, de hecho, esto crea una sensación de normalidad que puede ser rota cuando lo sobrenatural entra en escena. Una vez que enfrentes el tedio de la vida mortal con el repentino y terrorífico ataque del Abrazo, y el subsiguiente renacimiento como vampiro, la tensión dramática de convertirse en uno de los no-muertos será excitante.

Incluso si describes cosas, deja al jugador interrumpirte con sus propias ideas y detalles concernientes a los eventos según ocurran. Recuerda, al contar esta historia juntos, el jugador es tu compañero. También puedes añadir detalles que provoquen emociones en el jugador: «Tu novia tiene lágrimas en los ojos cuando te dice que está embarazada». Una vez que el personaje se convierte en un vampiro no puede estar realmente ahí para ella o su bebé nunca más. En el fondo, **Vampiro** es un juego de horror, y el jugador debe sentir un profundo sentimiento de pérdida para entender verdaderamente lo que es ser uno de los Condenados.

"El desharrapado te empuja contra las puertas del metro. Tratas de gritar, pero no hay nadie que pueda oírte. Las luces parpadean sobre tu cabeza. El ruido del tren retumba en tus oídos, y el terrible hedor de tu atacante te hace querer desmayarte. Entonces sientes sus dientes en tu cuello, y el mundo comienza a desvanecerse".

Por último, no olvides que el Abrazo de un personaje debería ser interpretado; este momento, más que ningún otro, puede definir cómo le cambiará su existencia como vampiro. Juega con la sensación de estar siendo observado. Desarrolla la tensión de un depredador oculto que acecha al inconsciente personaje. Aunque el jugador sabe lo que viene, no debería saber exactamente cómo; describe el ataque con mucho detalle para que así parezca más real y espeluznante. Jugad cuidadosamente la transformación. Deja al jugador sentir el trauma del cambio. Aunque aún puedes querer jugar algunos detalles de la existencia del personaje como vampiro antes de que la crónica comience, quieres que tu jugador recuerde su Abrazo por mucho tiempo.

Preguntas y respuestas

El propósito de las siguientes preguntas es que el jugador las use como trampolín para rellenar el trasfondo del personaje tanto como sea posible. Incluso si no hay tiempo para un preludio detallado, los jugadores pueden intentar responder tantas de estas preguntas como sea posible, ya sea por escrito o como parte de una conversación contigo y los otros jugadores en la mesa. También puedes usarlas como una buena guía para la clase de detalles que el preludio debería mencionar.

¿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 pasaste tus primeros años? ¿Cómo se forjaron tus motivaciones y actitudes básicas? ¿Dónde fuiste a la escuela? ¿Quiénes formaban tu familia directa? ¿Cuál es tu recuerdo de infancia más claro? ¿Fuiste al instituto? ¿Tuviste un lugar de residencia fijo o tu familia se mudaba constantemente? ¿Fuiste a la universidad? ¿Huiste de casa? ¿Practicabas deporte? ¿Duró alguna de tus amistades de infancia hasta la edad adulta?

¿Qué clase de persona eras?

¿Eras una persona decente o un gilipollas? ¿Eras popular? ¿Tenías familia? ¿Qué hacías para vivir? ¿Tenías amigos de verdad? ¿Qué te motivaba a seguir día a día? ¿Alguien te echará de menos?

¿Cuál fue tu primer encontronazo con lo sobrenatural?

¿Cuándo te diste cuenta de que estabas siendo acechado? ¿Creías en lo oculto antes de tu Abrazo? ¿Cuándo te encontraste con un vampiro por primera vez? ¿Sentiste miedo? ¿Incredulidad? ¿Enfado? ¿Qué fue lo que más te asustó?

¿Cómo te cambió el Abrazo?

¿Cómo te cazó tu Sire? ¿El Abrazo fue doloroso? ¿Sentiste un depravado placer por ello? ¿Te destrozó el Hambre? ¿Te aterrorizó? ¿Te gustó? ¿Estás agradecido a tu Sire? ¿Quieres matarlo por lo que te hizo?

¿Quién fue tu Sire y cómo te trataba?

¿Qué sabes de tu Sire? ¿Era abusivo, arrogante, críptico o abierto? ¿Por qué crees que te escogió? ¿Conociste siquiera a tu Sire? ¿Cuánto tiempo pasaste con él? ¿Te enseñó algo? ¿Cuánto duró tu "aprendizaje"? ¿Dónde te quedabas? ¿Adónde fuiste? ¿Conociste a otros vampiros durante ese tiempo (tales como el Príncipe o el Arzobispo)? ¿Juzgas a otros vampiros en general por la opinión que tienes de tu Sire? ¿Cuándo te enseñó las leyes de tu Secta?

¿Cómo conociste al resto de tu coterie o manada?

¿Te juntaste con ellos por casualidad o a propósito? ¿Pertenecen todos a la misma Secta que tú? ¿Comparten propósitos y actitudes contigo? ¿Cuánto tiempo ha estado tu coterie o manada en la ciudad? ¿Conocías a alguno de los demás antes de tu Abrazo? ¿Tu Sire y los de tu coterie o manada cooperan entre sí, o son rivales? ¿Qué mantiene al grupo unido cuando todo está en su peor momento?

¿Dónde está tu refugio?

¿Dónde te escondes durante el día? ¿Tienes siquiera una casa permanente? ¿Te quedas en el lugar donde vivías en tu vida mortal? ¿Te escondes en un edificio abandonado? ¿En las alcantarillas? ¿Tienes a alguien que te proteja durante el día?

¿Mantienes alguna conexión con tu vida mortal?

¿Se te supone muerto? ¿Aún vigilas a tus seres queridos desde lejos? ¿Finges que aún sigues vivo? ¿Has abandonado tu existencia mortal por completo?

¿Cuáles son tus terrenos de alimentación?

¿De quién te alimentas, y dónde? ¿Tienes un territorio que consideres exclusivamente tuyo? ¿Es tu terreno de Caza favorito usado por otros? ¿Compites con otros? ¿Cuál es tu presa favorita? ¿Alguna vez matas cuando te alimentas? ¿Tienes un rebaño específico? ¿Seduces a tus presas? ¿Las secuestras? ¿Las asaltas en la calle? ¿Vienen ellas a ti?

¿Qué te motiva?

¿Buscas vengarte de alguno de tus enemigos? ¿Anhelas volver a tu vida mortal? ¿Tienes ambiciones en la sociedad de los Vástagos? ¿Si pudieras conseguir algo en el mundo, qué sería?

En el fuego

Has perfilado la crónica que quieres contar, también has construido el mundo y detallado a los personajes que lo habitan. Has visto a tus jugadores crear sus personajes, los has ayudado con sus preludios y has mezclado sus ideas con las tuyas para que tus jugadores contribuyan en tu creación. Ahora es el momento de contar la historia. Aquí es donde toda la documentación tendrá su compensación y te dejará concentrarte en contar tus historias lo mejor posible.

Con el esquema de tu crónica en mente, establece las circunstancias que integran a cada personaje en la coterie, manada o prole. Muchos Narradores prefieren simplemente pasar por alto estos detalles, hacer algunas suposiciones con los jugadores y entonces entrar de lleno en acción. Otros prefieren entrar en detalles, permitiendo tanto a jugadores como a Narrador explorar los eventos significativos en el desarrollo de sus personajes. Presentarlos unos a otros y ver sus relaciones forjarse a lo largo de la primera historia da a los jugadores mayor percepción de la química del grupo y prepara el camino para posibles conflictos.

La forma en que un grupo de personajes puede unirse depende en parte del tipo de coterie que vayan a formar. Algunos ejemplos son:

• **La mano ágil del Sire:** Un poderoso vampiro ha escogido cuidadosamente a los personajes para formar un grupo de talentosos y eficientes agentes. Cada individuo es elegido por sus talentos y conexiones mortales e incorporado en la prole, aunque a veces los Vástagos de otros Clanes pueden ser "adoptados" en la coterie si sus habilidades son particularmente útiles. Sus miembros son a veces incorporados al grupo contra sus deseos, normalmente a través de coacción o manipulación, lo cual puede ser el núcleo de una historia.

• **Espíritus de mente afín:** Los vampiros son por naturaleza criaturas territoriales y solitarias, pero esto no significa que no puedan tener relaciones basadas en intereses comunes y experiencias compartidas. Una coterie así podría componerse de personajes y Clanes muy diversos, unidos por una creencia o crisis común. Imagina un grupo de Neonatos que se juntan por casualidad cuando sus territorios son asaltados por el Sabbat. Los personajes podría ser vampiros relativamente débiles que deciden aliarse para limpiar sus territorios de Caza oponiéndose a Vástagos más poderosos, pero solitarios. Posibilidades más ambiciosas incluyen aliarse para suplantar a las manadas predominantes de la ciudad, resistir la evidente influencia de la Jyhad, o proteger a la sociedad mortal de las depredaciones de la manipulación vampírica. Las ventajas para la narración de tales coteries incluyen posibles conflictos y tensiones provenientes del sentido de lealtad y amistad de los personajes frente a los lazos de Clan/prole/manada.

• **Los salvajes:** Esta es una coterie clásica de vampiros Neonatos que se unen bajo un líder carismático y defienden sus territorios de Caza de todo el que llega. La mayoría de tales coteries son Anarquistas que están haciendo un corte de mangas al Príncipe, pero no tiene por qué ser necesariamente el caso. Estas coteries también se prestan a crónicas en la que los personajes son una manada de Diabolistas, que ganan poder acechando y matando a los Antiguos de la ciudad. La Diablerie puede ser el pasaporte a un vasto poder, pero exige la seguridad y el alma del personaje como precio.

• **A sus órdenes:** Los personajes se juntan por orden del Príncipe o el Arzobispo de la ciudad, presumiblemente para realizar una tarea específica. Los lazos que los unen pueden ser tan informales como una promesa o un apretón de manos, o tan poderosos como compartir Sangre. Con la excepción de este elemento unificador, sin embargo, los personajes pueden estar completamente enfrentados unos a otros, incluso ser mortales enemigos. Éste es con mucho el tipo de coterie más difícil de jugar, requiriendo trabajo duro de los jugadores y el Narrador para encontrar formas de que los personajes dejen de lado sus diferencias y trabajen juntos, pero también puede dar lugar a una excelente narración.

• **Los descastados:** Los personajes son parias (por sus acciones o por su estatus social) y se juntan simplemente porque hay seguridad en el número: tienen pocas razones para ser arrogantes. Ésta es la típica coterie de Caitiff, pero se puede aplicar a personajes de cualquier Clan. Quizás a los personajes les tendió una trampa un misterioso rival, y deben unirse para limpiar sus nombres.

Cuando estés uniendo a los personajes en una prole, coterie o manada, se debe pensar de antemano si el conflicto entre personajes estará permitido o no, o si la lealtad de mutuo acuerdo y las buenas relaciones podrán prevalecer. Los vampiros son criaturas de ambición y manipulación, e incluso dentro de una coterie es probable que cada Vástago tenga sus propias motivaciones basadas en sus trasfondos y metas individuales. Cuando las motivaciones personales están en desacuerdo, la traición y el engaño son temas poderosos a los que el Narrador puede recurrir para ilustrar de forma descarnada la naturaleza íntimamente solitaria de cada vampiro.

La traición dentro de una coterie no debería forzarse simplemente en beneficio de la crónica; en su lugar, al formar un grupo de vampiros con metas potencialmente opuestas, el Narrador puede disponer las condiciones para engendrar traición y engaño dentro de la coterie, y en-

tonces dejar que los eventos sigan su curso. Por ejemplo, considera una coterie que contenga un personaje Diabolista, que se alimenta de la Vitae de Vástagos más poderosos por una sensación de venganza, mientras que otro es un Toreador que cree estar enamorado de un poderoso Primogénito; y un tercero podría tener aspiraciones políticas y estar ansioso de hacer aliados entre los Antiguos de la ciudad. ¿Manipulará el Diabolista al Toreador para emboscar y destruir al Primogénito? Por el contrario, ¿podría el Toreador verse forzado a traicionarlo por su amor a éste? ¿O manipulará a ambos el aspirante a político, ayudando a la destrucción del Primogénito para traicionar luego al Diabolista con la esperanza de ocupar el vacío dejado en el Concejo de la Primogenitura?

Creando historias

Hay diversos elementos clave en el proceso narrativo que deberías considerar cuando desarrolles tus historias. Éstos son trama, conflicto, ambientación y atmósfera.

Trama

La trama es la secuencia de eventos y acciones que los personajes siguen desde el comienzo hasta el final. Una de las primeras preguntas que te deberías hacer cuando te sientes a diseñar una historia es cuál será la trama. Como con tu crónica, necesitas tener una idea clara de adónde irá la historia y cómo construirás la acción hasta un final satisfactorio. Hay dos tipos de tramas: las tramas principales son historias que forman parte integral de tu crónica y mueven la historia principal, mientras que las subtramas son historias no conectadas que pueden o no tener algo que ver con la crónica, pero proporcionan entretenimiento y diversión. La mejor forma de dirigir una crónica es entremezclar subtramas en medio de tus tramas principales para darte algo de espacio para respirar entre eventos importantes, y para permitirte intentar ideas interesantes sin que impacten significativamente en la historia principal.

Para tus tramas principales, remítete al esquema de tu crónica y úsalo como sugerencia para el siguiente paso que tu historia necesita tomar. ¿Aún se están haciendo los personajes a la ciudad y conociendo a sus habitantes? Tal vez deberían ser mandados como enviados de su Sire a otro poderoso vampiro, donde ellos podrían detectar las primeras pistas de agitación bajo la opresiva mano del Príncipe de la ciudad, preparando el escenario para los temas que deseas explorar. El esquema que creaste para la crónica está ahí para servirte de guía en la creación y dirección del flujo de tus tramas principales.

Con las subtramas, todo vale. Quizás encuentren una banda de cazadores de vampiros que compensen la falta de habilidad y conocimiento con un poco de entusiasmo temerario y un montón de armas caseras. Si los personajes se están volviendo un poco despreocupados con relación a su existencia como no-muertos, puedes crear una historia que incluya un pariente o un amante mortal que se ha puesto en contra de los Vástagos. Las subtramas son buenas para la experimentación y como piezas de transición entre una trama principal y otra, o para desarrollarse de forma paralela a la historia principal que estás contando. Si se ha entrado en suficiente detalle durante la creación de los personajes de los jugadores, muchas de las historias que crees pueden tener complicaciones adicionales para los miembros concretos de la coterie. Al incluir el trasfondo de un personaje (o sus relaciones actuales) en tus historias, entremezclas aún más las ideas del jugador en la crónica e incluyes de forma activa a ese jugador en la narración de la historia.

Deberías poder resumir cualquier trama en unas pocas frases cortas. Por ejemplo:

- *La coterie es enviada a negociar con un Príncipe cercano, pero el Primogénito Nosferatu tratará de capturarlos en el camino.*
- *Los personajes son abordados por un misterioso Caitiff que busca su ayuda para investigar algunas desapariciones entre los rebaños de vagabundos.*
- *El Ductus de los personajes hace su movimiento para deponer al actual Arzobispo.*

Si no puedes explicar la idea principal de tu historia en un par de frases, probablemente estás tratando de hacer demasiado de una sola vez. Enfoca tus ideas en una o dos acciones centrales, y luego desarrolla el curso de los eventos.

Conflicto

Tras determinar la trama de tu historia debes concentrarte en el conflicto central. El conflicto son los obstáculos o fuerzas opuestas que los personajes deben superar para resolver la trama. El conflicto puede provenir de muchas fuentes, tanto dentro como fuera de la compañía. Supón que el Sire de los personajes ha ordenado a la coterie eliminar a varios sirvientes mortales clave de un Vástago rival. Los personajes deben superar a los guardaespaldas de los mortales y otras medidas de seguridad mientras trabajan dentro de las limitaciones de la Mascarada, y también están las consideraciones éticas. Los personajes con alta Humanidad podrían poner objeciones a lo que es esencialmente una serie de asesinatos a sangre fría, mientras que aquéllos con baja Humanidad o los seguidores de una Senda pueden considerarlo meramente

eficiente, lo cual crea una confrontación tanto dentro del grupo de personajes como fuera. Más que cualquier otra clase de enfrentamiento, el conflicto moral expone a los personajes a un obstáculo que no pueden superar simplemente con fuerza bruta. Les hace pensar, y ése es el mejor tipo de desafío que hay.

El conflicto puede ser creado en cualquier número de combinaciones. Algunas fuentes obvias incluyen:

• **El choque de Vástagos**: Los vampiros están siempre en desacuerdo unos con otros, compitiendo por territorios de Caza, influencia política, etc.

• **Los feudos de Clanes o manadas**: A una escala mayor, los Clanes o manadas de una ciudad normalmente entran en conflicto por el territorio, los recursos o por simple prejuicio. Las luchas internas dentro de una Secta pueden ser tan violentas como cualquier guerra entre ellas.

• **La responsabilidad de la autoridad**: Las generaciones más jóvenes temen y recelan del poder de sus Antiguos, y los Anarquistas con mala actitud y poco sentido común rabian bajo la autoridad de un Príncipe.

• **Justicia de los tiranos**: El poder corrompe. Demasiado a menudo los poderosos Príncipes y Arzobispos de una ciudad abusan de su autoridad para sus propios fines, causando toda clase de tragedias.

• **La guerra de los no-muertos**: La Camarilla y el Sabbat representan diferentes visiones del mundo, y las dos están enzarzadas en una agria batalla por la supremacía. Las ciudades a lo largo de Europa y América son campos de batalla para estos viejos enemigos.

• **El terror de lo salvaje**: Los Vástagos no son las únicas criaturas que Cazan en la noche. La naturaleza es hogar de los hombres lobo, una raza de cambiaformas cuya rabia es terrible de contemplar. De cuando en cuando su campaña contra los Vástagos se abre camino hasta las propias calles de sus enemigos.

• **El peso de la máscara**: Mantener la Mascarada es la ley de hierro de la Camarilla, una que incluso el Príncipe más despótico no se atrevería a romper. A veces deben tomarse ciertas medidas para mantener los secretos de los Vástagos, y mientras que los riesgos son grandes, las recompensas pueden ser aún mayores.

• **Las jaurías y el cazador**: Ciertas agencias mortales sospechan de la existencia de vampiros, y están determinadas a cazarlos.

• **El alma de la Bestia**: La Bestia es real, rabiosa y erosiona el autocontrol de cada vampiro. La batalla contra el monstruo interior es fundamental para la existencia de cada vampiro, y es un conflicto universal que debería permear cada crónica en cierto grado.

Ambiente y atmósfera

Con la trama y sus conflictos firmemente en mente, puedes considerar los elementos de la ambientación y la atmósfera de tu historia. La ambientación es una consideración tan importante para cada historia como lo es para la crónica en su conjunto; los detalles bien escogidos pueden evocar imágenes e impresiones que refuercen el impacto del relato que quieres contar. Trata de hacer que la ambientación resuene con las sensaciones que encuentras apropiadas para la historia. Por ejemplo, supón que deseas hacer que los personajes entren en la guarida de un poderoso Nosferatu. Por la forma en que tú te imagines la guarida y a la criatura que vive allí, quieres que los jugadores sientan una sensación de impotencia y desesperación.

Los escalones de refugio están abarrotados, incluso a medianoche. Los decrépitos vagabundos se sientan solos o en pequeños grupos, refunfuñándose unos a otros y vigilando la calle con furtivos ojos vidriosos. Pasadas las envejecidas puertas de madera hay un amplio salón lleno de silenciosas formas inmóviles. Algunos duermen, abrazando bolsas de basura llenas con sus mundanas posesiones y envueltos con capas de ropa mugrienta. Otros se sientan en catres o contra las paredes, mirando a la nada con expresión perdida, como si estuvieran luchando por recordar quiénes eran y cómo llegaron a esa sombría existencia. Al otro lado de la habitación, pasadas las ollas frías y vacías de la fila para la sopa, aguarda un oscuro umbral y las escaleras que descienden a las estancias del vampiro.

Crear un ambiente para tu historia (como los que incluimos en la pág. 15) va de la mano con escoger tu ambientación, porque se relaciona de nuevo con el tipo de atmósfera que quieres transmitir a los jugadores. Si la ambientación consiste en entornos evocadores para la historia, la atmósfera es la forma en la que tú escoges describir esos entornos, y las acciones de los personajes en ellos. El secreto para evocar una atmósfera apropiada es enfatizar los detalles que pintan la imagen que quieres transmitir mientras que minimizas otros. Por ejemplo:

(Miedo) *Los niños te miran con ojos vidriosos y desorbitados por el sobresalto. Huyen rápidamente conforme te acercas, lloriqueando según retroceden a las sombras. Todos ellos evitan la puerta de hierro que se alza amenazante al otro lado del sótano.*

(Rabia) *Alguien en la multitud grita, un sonido de pura rabia, y entonces una botella estalla contra un coche. Un escaparate se rompe, y el sonido de puños y bates golpeando carne resuenan calle abajo.*

(Soledad) *El teatro había visto una vez días de gloria, ahora su enorme marquesina está apagada, y los cristales de las taquillas hace mucho que están rotos. A lo largo de un muro, los pósters amarillentos permanecen bajo mugrientas hojas de cristal, celebrando el estreno de taquillazos y jóvenes y seductoras estrellas ahora perdidas en el tiempo.*

(Desesperación) *Construyeron el paseo marítimo con el cambio de siglo para los amantes y los niños, con atracciones de feria pintadas de colores vivos y con tenderetes de playa que vendían dulces y golosinas, u ofrecían premios para tentar a un pretendiente entusiasta. Ahora las atracciones y los tenderetes de playa están oxidados y apagados, sus esqueletos chirrían en el frío aire marino, y las únicas almas que moran en las chabolas llenas de graffitis son desarrapados, preocupados tan solo por un pequeño refugio y un lugar donde beber.*

Una ambientación cuidadosamente escogida y unos detalles claros golpean las tripas de los jugadores, metiéndose bajo su piel y dándoles imágenes memorables que hacen la experiencia de juego más tangible e inmediata.

Escenas

Una vez que tengas bien atados estos elementos, has de ponerlos juntos en escenas individuales que atrapen a los jugadores, preparen el escenario para la acción, lleven la acción a un clímax y luego resuelvan la historia de una forma que ate cualquier cabo suelto y prepare el escenario para la próxima historia.

El gancho: El primer paso en cualquier historia es incluir a los personajes y despertar su interés. El gancho puede ser un extraño que aparece pidiendo ayuda a los personajes, una llamada a la corte del Príncipe o ser testigos de un súbito y alarmante evento. Los Narradores deberían crear sus ganchos para historias que apelen directamente a las personalidades y trasfondos de los personajes. Por ejemplo, un personaje que fue un detective en su vida mortal, puede ser introducido en una historia por un asesinato o un robo desconcertantes que ponen en marcha los eventos de la historia. Si un personaje tiene ambiciones políticas, podría ser introducido en una historia insinuando oportunidades de avanzar o de ganar ventaja a su competidores.

Preparando el escenario: Una vez que los personajes se han interesado, has de introducirlos en la historia y disponer los desafíos que les aguardan. No pongas todas tus cartas sobre la mesa a la vez; la mejor forma de mantener a los jugadores interesados es darles una pieza del puzzle cada vez. Déjales tener una idea de lo que deben lograr, un objetivo inmediato para lograr su meta, y dales algunas pistas de lo que podría aguardar más allá. Si los jugadores son listos, tratarán de mirar adelante e imaginarse hacia dónde los llevarán las acciones de sus personajes. Si no, estarán abiertos a toda clase de giros y complicaciones de la trama que harán sus no-vidas interesantes.

Por ejemplo, supón que los personajes descubren que un niño ha sido secuestrado por un Vástago desconocido. Podría persuadirse a los personajes para que salven al niño por diversas razones (un personaje podría sentir la necesidad de proteger al niño, otro podría estar obsesionado con alimentarse del niño, e incluso otro podría querer rescatar al niño simplemente por frustrar los planes del secuestrador); pero al principio, toda la información que tienen es la identidad del niño y relatos describiendo el secuestro. A partir de ahí deben descubrir la identidad del secuestrador y sus motivos, lo cual puede añadir nuevas implicaciones a la historia. ¿Y si el secuestrador es un poderoso Primogénito cuyo favor los personajes han estado tratando de ganarse desde hace algún tiempo? ¿Frustrarán sus planes y renunciarán a sus esfuerzos previos?

Construyendo la acción: Según los jugadores progresen, los desafíos a los que se enfrenten deberían volverse cada vez más difíciles, incluyendo algunas sorpresas para complicar las cosas. Cuando diseñes una historia, agrega algunas complicaciones ocultas de las que los jugadores no sepan nada y puedan ser sólo descubiertas con un poco de iniciativa y previsión. Por ejemplo, el hombre al que los personajes quieren secuestrar podría haber invertido recientemente en varios guardaespaldas muy bien pagados, o el Vástago que supuestamente está proveyendo de información y asistencia a los personajes podría estar Vinculado con Sangre a otra persona. Trata de poner la zancadilla a tus jugadores al menos una vez durante la historia, pero permíteles la oportunidad de atajar el problema si usan la cabeza y tienen recursos. Según las dificultades se incrementen y las tensiones crezcan, puedes aumentar la acción hasta un final dramático.

El clímax: Tu final definitivo debe valer los esfuerzos que los personajes han hecho para llegar hasta ahí. Ésa es una regla de oro de la narración. Los finales anticlimáticos funcionan bien en los libros, pero no cuando un grupo de gente ha puesto horas de esfuerzo para lograr una meta. Cuanto más tengan que soportar los jugadores y sus personajes, más dramático ha de ser el clímax o se marcharán decepcionados.

Resolución: También conocida como causa y efecto, éste es el punto de la historia donde los personajes ven los efectos de sus acciones y resuelven cualquier cabo suelto o cuestión que surgiese durante el camino. Si es posible, trata de representar las repercusiones de la historia, deja que los jugadores vean las consecuencias de sus decisiones y los efectos de su trabajo. Este desenlace ayuda a construir una sensación de panorama general mientras que sostiene el interés y la curiosidad de los jugadores.

Bailando con los muertos

No es suficiente diseñar una buena historia; además debe contarse y presentarse con detalle y energía. Cuando cuentes tu historia, esfuérzate por sacar lo mejor de las siguientes cualidades:

Descripción: Haz cada escena vívida en detalles. La calidad de tus descripciones afecta a todo, desde la atmósfera que quieres transmitir a la acción de un tiroteo. Describe a la gente, los lugares y las actividades de una forma que incorpore todos los sentidos de tus jugadores. No es suficiente decir: «Tras unas horas acechando las calles te alimentas de un mortal saliendo de trabajar». En su lugar, di: «Las calles están heladas con parches de hielo sucio y gris, y el viento de un diciembre afilado como un cuchillo aúlla entre los altos edificios. Te mantienes en las sombras, acechando en los callejones y los silenciosos aparcamientos (cualquier sitio donde un humano solitario podría extraviarse). Fuerzas a tus pulmones a tragar grandes bocanadas de aire, haciendo una mueca de dolor por el hedor de un tubo de escape y la basura pudriéndose mientras buscas algún signo indicador de carne y sangre calientes. El Ansia afila tus sentidos, estrechando tu atención a un único grupo de impresiones: la visión, sonido y olor de tu presa. Repentinamente oyes el eco hueco de pasos, un solo par de pies cruzando el suelo de cemento de un garaje. El hambre se abre camino en ti según comienzas a correr». A veces es mejor tratar por encima un evento sin importancia y seguir adelante, pero en general cuanto más detalle proporciones, más fácil es visualizar la escena, y más vida cobra.

Caracterización: Haz tus PNJ del Narrador únicos. Esto es mucho más difícil para ti que para tus jugadores, porque ellos sólo tienen un personaje en el que concentrarse mientras tú tienes una ciudad entera. La cantidad de atención que puedes dar a cada personaje depende de cómo de importante es para tu crónica. Los personajes principales deberían ser tratados con toda la profundidad y detalle del personaje de un jugador. Entra en sus cabezas y usa sus historias para determinar qué clase de personalidad deberían tener. Dales odios, miedos y aficiones. Para los personajes menores, selecciona unas pocas características distintivas. Hazlos distraídos, desagradables o neuróticos. No tengas miedo de usar pequeñas peculiaridades que puedas observar en gente de la vida diaria. Además haz de tus personajes Vástagos, vampiros. Están no-muertos, sus cuerpos son pálidos y fríos, y sus personalidades están aderezadas por sus orígenes en civilizaciones que tienen cientos, incluso miles de años. Incorpora formas

de hablar, modos de vestir o costumbres que al personaje podrían haberle inculcado en su vida mortal.

Diálogo: Esto va de la mano con la caracterización, y es posiblemente la habilidad más importante que un Narrador debe dominar. Cuando tus personajes hablan unos con otros en el juego, representa la conversación. Puedes dar más profundidad a tus personajes y hacer la experiencia más inmediata con diálogos, expresiones y lenguaje corporal. Dale a cada personaje una voz distintiva y gestos apropiados a su personalidad. Representar diálogos no es fácil: se necesita una mente ágil, ciertas habilidades de improvisación y un poco de coraje si eres tímido. No te estreses, estás jugando un juego con tus amigos. Anima a los jugadores a participar, incluso da un punto de Experiencia adicional al final de cada sesión por buena interacción si quieres. La conversación es un arte y una habilidad, y se mejora con la práctica.

Acción: El Mundo de Tinieblas es frío y brutal, y los vampiros son el epítome del depredador humano. Haz tus escenas de acción dinámicas y explosivas: los huesos crujen, la sangre salpica, las pistolas truenan y los objetos estallan bajo una lluvia de balas. Mantén las tiradas de dados en las escenas de acción bajo mínimos, interpreta los resultados rápido y entonces lánzate a una trepidante descripción. "El Brujah salta sobre la barra con un aullido e intenta golpear a Clive con el bate que lleva en una mano. El bate de aluminio lo golpea en la boca con un crujido de huesos y un chorro de Sangre y esmalte, dejando a Clive inconsciente". El elemento clave es la intensidad de la experiencia. No tengas miedo de maquillar los resultados a veces para mantener las acciones y la marcha a un ritmo enloquecido.

Misterio: Mantén a los jugadores conjeturando. Nunca les enseñes la imagen completa de lo que está pasando. Uno de los hechos fundamentales de la existencia de los Vástagos es que el conocimiento es poder y la clave de la supervivencia. Nada en el Mundo de Tinieblas es realmente lo que parece ser, y es bueno enfatizar esto con giros de la trama, traiciones y complicaciones ocultas en tus historias.

Eventos influyentes: **Vampiro** trata de contar una buena historia, lo cual requiere cuidadosa planificación y una idea de los eventos a los que tu crónica está conduciendo. El problema es que a veces los jugadores te tirarán una bola con efecto. Quizás no repararán en la pista obvia que expondrá el misterio central de la crónica, o tal vez irán en una dirección totalmente inesperada y tropezarán con una parte de la historia con la que se suponía que no debían lidiar aún. Peor aún, uno de ellos tendrá un golpe de suerte en batalla y matará al villano principal que tenías planeado que fuera su mayor adversario durante las siguientes 12 historias.

No hay soluciones fáciles para estas situaciones, pero básicamente tienes dos cursos de acción entre los que elegir: arreglártelas y adaptarte a los cambios, o usar tus poderes divinos para evitar el problema por completo. La mejor regla de oro es amañar directamente los eventos sólo si mejora el juego como conjunto. Si los personajes se pierden un dato vital, guíalos de vuelta a él. Si prefieres ver a tu principal villano asesinado de una forma más dramática, amaña sus tiradas de absorción y déjale huir renqueando. Aun así, hazlo con moderación. Es tu privilegio como Narrador, pero si abusas de él convencerás a tus jugadores que sus personajes realmente no pueden tener éxito en nada, lo cual arruina el juego. Las mejores historias son las que se cuentan de forma colaborativa, y los jugadores deberían sentir que tienen un impacto real en cómo se desenvuelve cada historia.

Recomendaciones y técnicas narrativas

Las películas, los libros y la televisión usan una variedad de trucos que pueden adaptarse fácilmente al reino de la narración dramática. Directores, escritores y editores usan técnicas como éstas para potenciar la claridad de su historia, para manipular nuestras emociones, y realzar nuestros miedos. Estos singulares acercamientos proporcionan perspectiva y se enfocan en las partes de las historias que los creadores de los relatos quieren enfatizar y subrayar.

Como Narradores, también tenemos nuestras propias técnicas. Estas técnicas te proveen de beneficios similares a los que tienen los creadores de medios no interactivos. Los Narradores siempre están buscando formas de hacer sus juegos menos estáticos, más satisfactorios dramáticamente, y más característicos. Aquí hay algunas que han funcionado a los Narradores de **Vampiro** durante los últimos veinte años, así como algunas nuevas basadas en lo que hemos aprendido.

Estas recomendaciones y técnicas pueden enriquecer tu crónica a nivel dramático. Usa tu imaginación y nunca tengas miedo de intentar algo nuevo o diferente. Pueden no ser fáciles porque te hacen pensar en comparaciones y contrastes emocionales, pero añadirán profundidad a tu crónica de forma conmovedora, visual y satisfactoria.

Interludio

El interludio (a veces llamado "tiempo del cuaderno de notas") es una técnica narrativa que permite explorar con mucha mayor profundidad la acción fuera de escena (también llamada "interludio"). Es una técnica de parti-

cipación en solitario en la que un jugador le cuenta al Narrador, de forma relatada, lo que pasa con los asuntos fuera de escena. Normalmente, hay acciones interesantes que tienen lugar fuera de la trama principal y que puedes querer explorar con un único jugador o un pequeño grupo de ellos. El interludio les da la oportunidad para expresar por escrito, en primera persona, qué les pasa a sus personajes fuera de escena en un determinado momento.

Esta técnica no tiene por qué usarse sólo para mantener acciones directas e indirectas en secreto. También puede ser utilizada para representar detalles de tipo más personal, e incluso de tipo adulto y que podrían resultar sonrojantes para el resto del grupo. El material sexual puede ser interpretado de esta forma si la mayoría del grupo no se encuentra cómodo con él, pero el material adulto no se limita al sexo. Los interludios pueden usarse también para recalcar el origen del personaje y evitar sin problemas que el juego se ralentice porque no todo el mundo esté incluido directamente en la acción.

Algunos jugadores escriben o mandan por email sus tiempos muertos directamente al Narrador. Otros mantienen blogs, wikis u otros métodos de representar los tiempos muertos de sus personajes de una forma que otros jugadores (e incluso aquéllos que no están jugando

Diez consejos de narración

El arte de la narración es un proceso, y como cualquier esfuerzo artístico, al principio parece una tarea abrumadora. Los principales elementos a recordar, sin embargo, pueden dividirse en cinco "síes" y cinco "noes": diez consejos fáciles que tener en mente en la mesa de juego.

Sí:

• **Incluye a los jugadores siempre que sea posible:** Incorpora sus ideas y trasfondos a tu ciudad y tu crónica. Esto quitará parte del peso de construir el mundo de tus hombros y despertará en los jugadores algo más de interés en la historia que estás contando. Básicamente, tus jugadores deberían ser los habitantes más importantes (aunque no necesariamente los más poderosos) de tu crónica.

• **Acomoda las expectativas de tus jugadores:** Es su juego también. Necesitas tener alguna idea de qué clase de juego quieren jugar los jugadores antes de desarrollar tu crónica.

• **Estate preparado:** No tienes por qué tener todo previsto, pero incluso algunas notas con anticipación obran maravillas y te dan mucho más tiempo para gastar en la mesa presentando la historia a tus jugadores.

• **Prioriza historia sobre reglas**: Las reglas no deberían entorpecer tu relato. Puedes hacer o romper reglas según creas conveniente, si hacerlo potencia la historia y la hace más divertida para tus jugadores.

• **Usa descripciones, diálogos y acción:** Haz que tu mundo cobre vida con descripciones vibrantes, incluyendo imágenes, olores, sabores y tactos. Anima la interpretación representando las conversaciones, usando diferentes voces para individualizar a tus personajes. Mantén un alto ritmo e intensidad con acción dinámica.

No:

• **Sobreexplotes estereotipos:** De vez en cuando un estereotipo ayuda a avanzar la acción, pero nada seca la vida de tu crónica más rápido que un interminable desfile de idénticos personajes de cartón.

• **Olvides las recompensas:** Si los jugadores trabajan duro y toman decisiones inteligentes, el éxito de sus personajes debe ser proporcional al desafío al que se han enfrentado o se sentirán engañados.

• **Les cuentes todo:** Gran parte del desafío en un juego es el misterio, las partes de la historia que ocultas para que los jugadores y sus personajes las descubran por sí mismos.

• **Abuses de tu poder:** Tú eres el árbitro último de los eventos. Tu palabra es la ley, pero no puedes usar esta autoridad para forzar a los personajes a hacer lo que tú quieres que hagan. Es un juego, es para divertirse, y todo el mundo debería pasárselo bien, se siga o no el guión.

• **Te dejes llevar por el pánico:** Si los jugadores te ponen en un aprieto, no tengas miedo de pedir un descanso y tomarte algo de tiempo para ordenar tus ideas. Incluso los Narradores veteranos a veces necesitan tomarse un momento y pensar algún nuevo truco que no tenían previsto.

en la crónica) puedan leerlos y disfrutarlos. Si esto es aceptable para el resto de jugadores o para el Narrador depende de cada grupo: algunos prefieren mantener la información en secreto, así no hay opción de estropear la sorpresa, mientras que otros lo consideran más como una escena en la que el resto son espectadores en lugar de participantes, permitiéndoles disfrutar de la historia en marcha como miembros de la audiencia.

Narración paralela

[N.d.T.: *Cut Scene* en el original, que es la cinemática de las escenas no interactivas de los videojuegos. La técnica aquí explicada se asemeja más al *Cross-cutting*, el montaje paralelo o la contraposición de escenas de muchas películas.]

Una narración paralela es una técnica narrativa que resalta una historia saltando entre dos acciones simultáneas que pueden estar relacionadas directamente la una con la otra, en oposición directa en emoción y tono o ambas. Cuando se usa en historias de horror o suspense, es extremadamente efectiva si se yuxtapone la monstruosa naturaleza de una trama específica con algo inocuo o incluso alegre. Esta técnica subraya el horror y lo hace parecer aún más terrible porque se contrasta con algo que es enfáticamente no terrorífico. Cuando se usa en una crónica, un Narrador puede usar una contraposición de escenas para resaltar la acción directa de una trama y rápidamente llevarla a alguna otra parte; a otra acción directa simultánea que contraste con la acción previa. Esto resalta el tono emocional de la escena original haciendo de contrapunto.

¿Cómo usas esta técnica en tu crónica? Tal vez quieras subrayar el terror y la desesperación cuando un personaje en particular es Abrazado. Podrías alternar la acción directa, el Abrazo y todo el juego depredador contra presa que lleva a él, con escenas del trasfondo del personaje, tales como las de su hogar, amistades y amores. Al "saltar rápidamente" entre imágenes de muerte (el momento de la captura, el arrancar la ropa, los colmillos hundiéndose en la piel, el lento, tortuoso drenar de la preciosa Vitae), y escenas de vida (hacer el idiota con sus amigos pasándose el balón unos a otros en el césped, reírse con sus amigos un viernes por la noche estando de bares), puedes hacer el terror del Abrazo mucho más vívido y enfatizar el hecho de que esta pérdida es inmediata y pone fin a tu vida.

Busca diferentes acercamientos empleando los servicios de otros jugadores para representar los papeles menores en una escena; trata de usar la contraposición de escenas para devolver el tono metafórico de la escena de vuelta al tema de tu crónica haciendo que las imágenes "recortadas" sean representativas de ese tema. Úsa-

las para mostrar las similitudes y las diferencias entre los personajes jugadores y tus PNJ del Narrador al contraponer una y otra vez las acciones de tu grupo y las acciones del reparto de apoyo. Usa la imaginación, piensa sobre tu tema, concepto y atmósfera, y escoge imágenes que sirvan de transiciones de ida y de vuelta para representar tu tema y concepto visual y emocionalmente. Usando esta técnica puedes mezclar la acción de tu trama y el tono emocional de tu crónica en un todo cohesionado.

Es muy difícil usar la contraposición de escenas sin empantanar la historia. Requiere gran esfuerzo por parte del Narrador manejar el rápido cambio de perspectiva, y también dedicación por parte de los jugadores para prestarle a la situación toda su atención. De otra forma, la escena tiene el potencial de no surtir el efecto deseado o de resultar muy desmadejada.

Flash-backs

Los *flash-backs* son recursos narrativos que toman escenas que tuvieron lugar en el pasado y las incorporan para formar un todo cohesionado. Mientras que contraponer escenas puede tomar algo del origen de un personaje para subrayar una parte determinada de lo que está pasando ahora en la crónica, con esta técnica se narra ese momento por completo. Los *flash-backs* pueden ser también historias completas en sí mismas (historias que pueden incluso no salir del pasado de los personajes de la escena principal) que cuentan algo sobre lo que les está pasando a los personajes ahora. Son una técnica de anticipación o alegoría visual y emocional que funciona porque explica a los personajes de la escena principal algo acerca de lo que les está pasando. Puedes hacer que los interpreten de forma que añadan carne al esqueleto de los trasfondos de los personajes de tu grupo, así como para presagiar problemas que los personajes de tu grupo están encarando.

Los *flash-backs* pueden transmitir percepciones a los jugadores enseñando lo que pasó a los participantes de la escena del *flash-back*. Puedes usarlos para proporcionar al grupo de personajes epifanías e iluminación, y puedes conectar esas percepciones de los personajes al tema, concepto y atmósfera de tu crónica. Los *flash-backs* son una técnica muy valiosa para usar en el horror porque puedes utilizarlos para transmitir una sensación de peligro, desesperación o miedo inmediatos. Puedes usarlos para mostrar al grupo el rostro del enemigo, y aumentar su miedo porque han visto lo que su enemigo ha hecho antes. Además, pueden usarse para subrayar la acción directa de la crónica de forma muy parecida a las escenas contrapuestas, pero contando una versión extendida de la acción de contraste. Intenta diferentes mezclas: narra historias completas o escenas puntuales enteras con diálogo. Intenta usarlos para contar historias relacionadas que contrasten con tu historia principal. Tú decides.

Por ejemplo, quizás la manada está aliada con un prometedor individuo dentro de la jerarquía local del Sabbat. La acción directa de una determinada escena incluye al grupo reuniéndose con el Arzobispo para participar en un ritual en el refugio del mismo donde la joven promesa planea "exponer" a un rival como traidor. Quizás uno de los personajes es un Malkavian Antitribu con Auspex y, tras un interludio con el político, toca su hombro para llamar su atención. Este toque transmite una visión al Malkavian que le cuenta toda la historia de lo que ha hecho exactamente para incriminar a su rival por su propia traición al Arzobispo. Como Narrador, usas la técnica del *flash-back* para introducir a todos los otros personajes en una narración en primera persona sobre la traición y el montaje. Tú interpretas al traidor real, trabajas por mostrar una imagen completa de su actividad e introduces a tus jugadores en la acción simplemente asignándoles papeles improvisados y temporales. Después de que uses esta técnica para mostrar lo que sucedió en el pasado, rompes la visión y devuelves la acción al presente trayendo la habitación de vuelta al foco principal. Lo que has hecho ha sido mostrar, en lugar de contar, que el político es un bastardo mentiroso y fullero y un peligro para el Arzobispo de una forma que es infinitamente mejor que sólo decir al Malkavian: «Tu tirada de Auspex muestra que el político es el auténtico traidor».

Es complicado, pero funciona.

Secuencias oníricas

La secuencia onírica es un recurso narrativo que usa el estado del sueño para transmitir información de la historia. Piensa en ello: los vampiros sueñan igual que todo el mundo (tal vez incluso más, porque cuanto más viejos se hacen, más tiempo "duermen" en Letargo), y los sueños buscan purificar la mente subconsciente vaciándola de pensamientos problemáticos y molestos. Mientras que los sueños pueden ser placenteros, también pueden ser terribles y espantosos. El sueño de un personaje te permite a ti, el Narrador, jugar toda clase de sucios, paranoicos, crueles e incluso inspiradores sueños que cambian la no-vida, y que introducen los miedos, esperanzas y ambiciones del personaje al panorama de tu crónica. Puedes usar imágenes oníricas que sean proféticas, presagiando algo que pasará a la coterie, o puedes usarlos como simples preocupaciones y miedos que toman forma de una manera que realmente nunca ocurrirá. Recuerda que los sueños son en gran medida simbólicos, a veces transmiten información de forma totalmente incomprensible.

Un Narrador puede usar sueños con efectos espectaculares. En un sueño, puedes mostrar a los personajes sus

defectos y magnificarlos. Puedes mostrarles sus éxitos, y hacerlos parecer microscópicos en comparación con sus errores. Los sueños son también un gran vehículo para introducir referencias visuales de los Méritos y Defectos que tus participantes escojan. ¿Tiene uno de los personajes el Defecto Pesadillas? Dale el sabor del peor resultado posible de ese Defecto en el escenario de un sueño. Puedes usar secuencias oníricas para transmitir una sensación de propósito a tus personajes o puedes incluso usar sueños para proporcionar a los personajes un desafío o búsqueda determinada. Puedes reconfortar a un personaje con escenas de conocidos ya olvidados viviendo sus vidas felizmente que regresan a él para arrastrarlo a un agridulce y nostálgico interludio, o puedes tomarle el pelo con extrañas y dalinianas imágenes de todo a lo que aspira como vampiro, situando sus pies en ese camino por primera vez. Luego, cuando caiga la noche, déjalos despertar empapados de sangriento sudor para salir de sus refugios estremeciéndose y mirar la mágica imagen del mundo que has dibujado para ellos con nuevos ojos… cargados de paranoia.

Historias paralelas

Esta técnica toma a los jugadores, los pone en una trama auxiliar de la crónica y les permite mirarla desde un punto de vista distinto. Las historias paralelas pueden también utilizarse para contar una historia separada pero conectada que marcha paralela a tu trama principal.

Las historias paralelas son interesantes porque proporcionan al Narrador y al grupo un respiro de la trama principal de la crónica. Da a la historia nueva vida porque permite a los jugadores ver su impacto en el mundo a través de los ojos de otros. También permite a los jugadores cambiar la cara de la crónica según cambian las suyas propias bajo el aspecto de nuevos personajes. Las historias paralelas pueden también ayudar a apoyar el subtexto emocional de la crónica al conectar esas historias al reparto de secundarios sacado de los trasfondos de los personajes principales. Sin embargo, funciona igual de bien en una amplia variedad de casos.

Los Narradores pueden proporcionar información de la historia principal a los personajes paralelos y luego conectarlos con los personajes principales. Los personajes de las historias paralelas pueden crear una sensación de tensión y oposición al situarlos directamente en el camino de los personajes principales y dar a los personajes paralelos una sensación de en qué monstruos se han convertido aquéllos. Por ejemplo, los personajes secundarios podrían ser cazadores de brujas que siguen de cerca el rastro de la coterie, siempre que una habilidosa narración permita a los jugadores dudar del bienestar de sus personajes originales. Esta técnica también permite a los jugadores encarnar Ghouls, criados y Chiquillos, y les proporciona mayor comprensión de estos personajes secundarios. De esta forma, un Narrador puede mostrar las horas de luz, cuando los personajes principales están durmiendo, en lugar de simplemente saltarse las horas del día.

Las historias paralelas también proporcionan otra perspectiva de los resultados de ciertas Disciplinas, como Dementación, al situar al jugador cuyo personaje ha causado la Dementación literalmente dentro de la mente de su víctima, pintando la imagen de lo que la locura puede ser mucho más vívidamente. Además, una crónica de cazadores puede ilustrar la clase de vidas que la coterie nunca vive (e, irónicamente, la obsesión que dirige a los cazadores, quienes se despiden para siempre de sus vidas "normales"). Reconoce el potencial de este recurso en tu crónica, conéctalo con tu tema y concepto y déjalo ilustrar la atmósfera de la misma por comparación o contraste con la acción principal.

Campo de entrenamiento

El campo de entrenamiento es una técnica donde los jugadores juegan personajes mortales durante un largo período de tiempo. Incorpora los trasfondos de los personajes al principio de tu crónica con mucho más peso de lo que los preludios normalmente pueden darles. Puede ser visto como un preludio extendido porque todos los personajes comienzan a jugar como mortales, y ellos muy posiblemente juegan todo un arco argumental como tales. Esta técnica tiene valor porque añade sustancia a los personajes al forzar a los jugadores a comenzar como personas y explorar todos los cambios que el vampirismo les impone. Es una forma más meticulosa de que tu grupo se familiarice con sus personajes que simplemente estrenarlos tras un corto preludio, porque deben evolucionar como personas y luego evolucionar como vampiros. Ayuda a los jugadores a explicar por qué sus vampiros son de la forma que son, sin simplemente asumirlo. No es para todo el mundo (muchos grupos quieren saltar directamente al juego como vampiros) pero con el grupo correcto, añade una capa de motivación a sus personajes al contrastar todas las cosas humanas con la Maldición de Caín.

Ésta es también una técnica viable para introducir personajes especiales del Narrador extraídos del trasfondo de cada PJ y dejar que esas relaciones evolucionen orgánicamente. Puede mostrarles el rostro de sus Sires antes de su Abrazo y hace la Caza entre el depredador y el próximo Chiquillo mucho más personal. El campo de entrenamiento también engendra ideas de ganchos para tramas individuales para cada personaje en la coterie: puede sembrar las semillas de sus ambiciones y traspasar rivalidades de la vida a la no-vida. El proceso es más o menos el mis-

mo para sus aliados; éste permite a los personajes tocar a sus familias humanas y hace su pérdida mucho más conmovedora, dándoles una sensación mucho más inmediata de cómo de inalcanzables y perdidas están sus antiguas vidas. Las historias del campo de entrenamiento remarcan la diferencia entre la Humanidad y la Bestia al dejar que los personajes experimenten el trato con sus amigos, familia, intereses románticos, etc; más tarde podrían sentirse tentados a Abrazarlos en vez de abandonarlos.

Escenas de Caza

Una de las escenas más icónicas en una historia de vampiros se da cuando uno de ellos bebe la sangre de su víctima. Igual que cualquier novela, película o serie de televisión sobre vampiros, tiene una escena (o escenas) en la que presenciamos cómo el vampiro Caza y se alimenta. Aun así, no es siempre una escena fácil de dirigir en una partida de **Vampiro**; si se hace mal puede ser tediosa, incómoda o aburrir a los jugadores. Así que, en lugar de una técnica que puedas usar como en las secciones anteriores, te proporcionamos un puñado de opciones que puedes utilizar dependiendo del efecto en que estés interesado. Puedes aferrarte al método que le guste a tu grupo, o cambiar y adaptarte en base a las necesidades actuales de tu crónica.

Escenas rápidas y sucias: El método de una tirada

El método estándar de Caza está detallado en el Capítulo Seis en la pág. 259. Básicamente se reduce a una única tirada de dados; el éxito significa que el vampiro consigue sangre, mientras que el fallo significa que no, y un fracaso introduce una complicación. Y como escena de alta intensidad, eso funciona bien. Si tu historia está en medio de muchas tramas y giros distintos y los jugadores realmente sólo quieren comer y volver a sus cosas, una o dos tiradas de dados rápidas combinadas con un poco de narración es suficiente. Desafortunadamente, este método puede quitar mucho del horror y la monstruosidad del acto de beber sangre, convirtiéndolo en un número de puntos que pueden ser coleccionados y gastados según se necesite.

Escenas detalladas: La Caza de tres fases

En algunas situaciones podrías querer que el jugador pase por cada paso de la Caza, jugando el conflicto entre Cazador y presa. Este método lleva más tiempo que la estructura de una única tirada, pero puede ser útil para ayudar a los jugadores a entrar en la mentalidad de interpretar a un vampiro, para añadir una pizca de complejidad a una parte lenta de la historia o sólo por pasar más tiempo hincándole el diente a la naturaleza de la Caza. En este caso, puedes romper la escena en tres fases: el contacto, la Caza, y la derrota.

El *contacto* es la fase en la que el vampiro busca y encuentra un objetivo deseable: echando un vistazo a alguien solo en la pista de baile, buscando a un vagabundo en un callejón, peinando las cloacas tras un animal extraviado, y así. La tirada depende de qué método de Caza esté usando el vampiro, pero es probable que use Percepción, ya que de momento está simplemente tratando de encontrar un objetivo apropiado que parezca vulnerable. La dificultad varía, pero la tabla de la pág. 259 que coloca el rango de dificultad entre 4 y 8 es una buena base. El fallo significa que no hay disponible un objetivo apropiado en la escena: o no hay ninguno cerca, o todas las víctimas potenciales están demasiado protegidas, o son demasiado visibles como para alimentarse fácilmente de ellas. Un fracaso en esta fase no es demasiado doloroso, probablemente indica que la seguridad es inusualmente alta, se está celebrando una fiesta inesperada, o hay algún otro factor que impide al vampiro alimentarse con éxito en el área por el resto de la escena.

La *Caza* es cuando el vampiro se aproxima y contacta con la víctima, poniéndolos en una posición en la que el vampiro puede alimentarse. En un club nocturno, el vampiro podría usar Subterfugio para halagar y engatusar a la víctima y llevarla hasta un rincón privado. En una callejuela podría usar Sigilo para seguir al vagabundo hasta un callejón sin salida. Y en las alcantarillas, el vampiro podría usar Trato con Animales para ser capaz de acercarse a una rata sin hacer ruido ni espantarla. La apuesta es mayor que en la fase de contacto, pero aún no es muy alta: el fallo significa que algo impide que se alimenten fácilmente de la víctima (la chica del club no dejará a sus amigos, el vagabundo es importunado por un policía, la rata se escabulle justo fuera de alcance), mientras que un fracaso significa que la víctima evita el acercamiento, mandando al vampiro de vuelta a la búsqueda de una nueva víctima.

Finalmente, la *derrota* es cuando el vampiro se alimenta: acaricia el cuello de la chica del club, empuja al vagabundo contra el muro o logra agarrar a la rata. A estas alturas, el riesgo es alto; el éxito significa sangre (tanta como el vampiro quiera tomar, aunque puedes decidir que el vampiro no puede tener más puntos de Sangre que éxitos logre el jugador), pero el fallo significa que la víctima escapa. Un fracaso introduce una complicación mayor a estas alturas: la muchacha del club grita y llama la atención de toda la pista de baile, un policía ve el asalto y pide refuerzos o la rata resulta ser alguna clase de cambiaformas.

Una forma de ayudar a otros jugadores a involucrarse en esta clase de escenas largas es hacerles representar el papel de la víctima y los personajes asociados a ella, de forma similar al *flash-back*. La víctima es interpretada ba-

sándose en las tiradas del jugador del vampiro. Esto puede no sólo conseguir involucrar a más jugadores, sino también añadir un nivel de intimidad emocional a la escena según los demás ayuden a añadir vida a este encuentro.

Escenas conmovedoras: Flashes de vida

Si quieres introducir elementos de humanidad en la Caza, puedes usar esta regla rápida: por cada éxito logrado en la tirada de Caza (ya sea en la escena de una tirada o en la fase tres de la Caza), el jugador obtiene una imagen de la vida de la víctima, alguna imagen emocional que destella a través de la mente de la presa a medida que su sangre deja su cuerpo. Estas imágenes pueden ser como fotografías solapadas a la "película" que es tu juego. Algunos ejemplos:

- *Una muñeca rota, colgando de la mano de un niño.*
- *La víctima y su mujer, riendo en la playa.*
- *Sujetar la mano de un ser querido mientras yace en una cama de hospital.*
- *Una mascota muy querida enroscada en el regazo de la víctima.*

No es necesariamente información que el vampiro sabría (aunque algunos Poderes, como Auspex y Taumaturgia, podrían hacerlo posible), la idea es dejarle claro al jugador que su personaje está haciéndole algo terrible a un ser humano. Probablemente querrás tener una lista de elementos aleatorios a mano para usar en estas escenas y no tener así que improvisar en la mesa.

Para un nivel adicional de impacto emocional, puedes organizar las imágenes basadas en el estilo de alimentación que el vampiro está teniendo. Un vampiro agresivo tratando de intimidar a su víctima podría verse asaltado por escenas de violencia del pasado de la víctima, mientras que una escena más seductora podría traer incómodos momentos de intimidad.

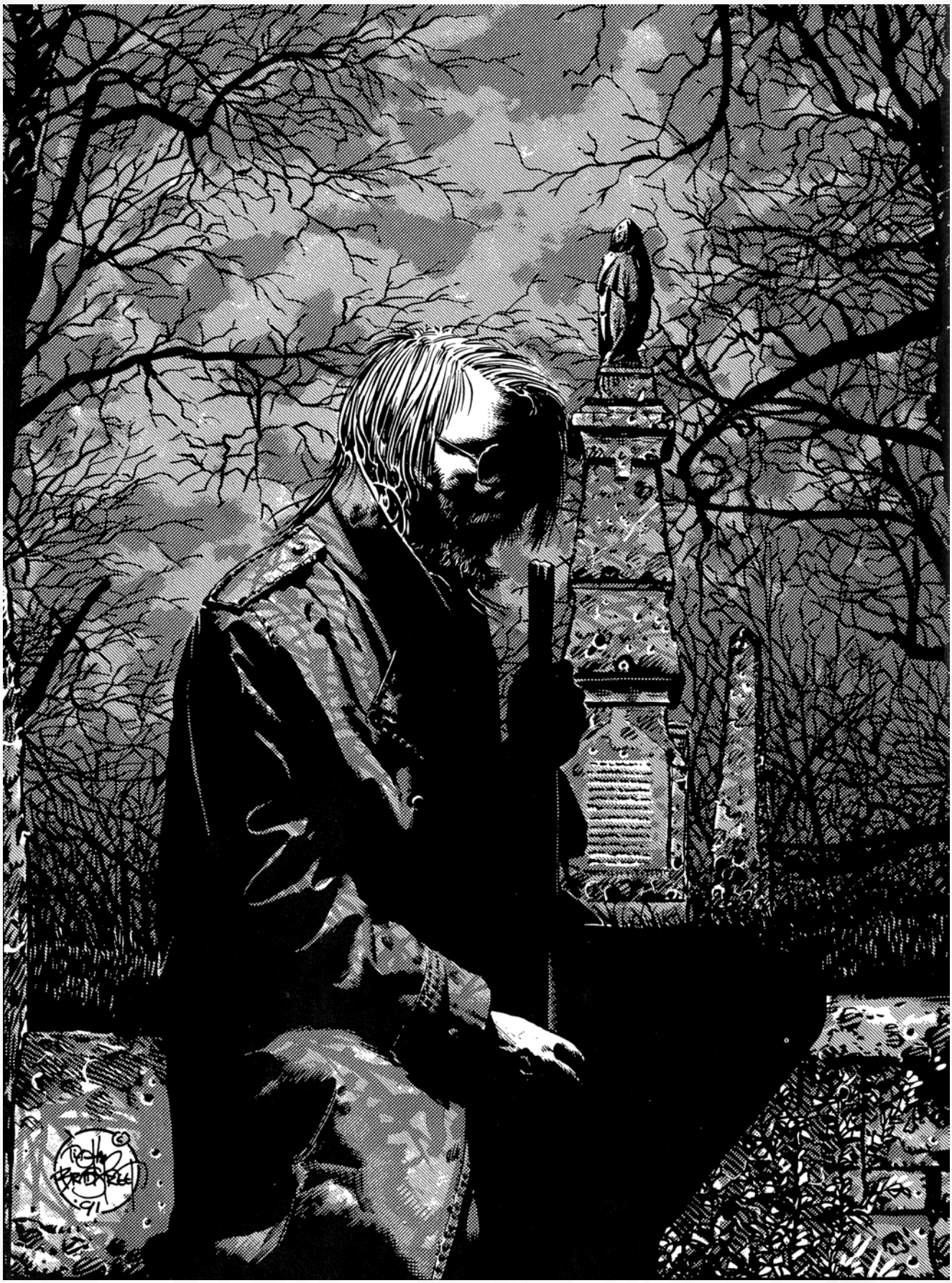
Escenas narrativas: Algo siempre sale mal

Si un jugador realmente quiere que su personaje consiga sangre, puede ofrecer al vampiro como voluntario para una escena narrada de alimentación. Efectivamente, el jugador está escogiendo renunciar a la tirada de dados para la Caza, ganando tantos puntos de Sangre como el Narrador permita. A cambio, algo en la escena *irá* mal, como si el jugador del vampiro hubiese obtenido un fracaso en la tirada: el destino del vampiro seguirá ahora un camino en particular. Estas escenas añaden un nivel de tensión porque normalmente son requeridas por el jugador: la situación es tan desesperada que la sangre es necesaria, y el jugador está dispuesto a aceptar las consecuencias. Es algo que también enlaza con el trasfondo nihilista de **Vampiro**: no hay situación que no pueda empeorar.

El impacto del Ansia

Si quieres que las escenas de Caza surjan más a menudo, puedes insistir en el problema del Ansia (o si el juego se ha adormecido, simplemente pregunta a tus jugadores «¿Alguien tiene hambre?»). Un vampiro hambriento está más inclinado a Cazar, incluso si aún tiene más de un punto de Sangre; un Vástago puede generalmente considerarse hambriento cuando tiene menos de (7 menos Autocontrol o Instinto) puntos de Sangre. Hay unas pocas formas en las que puedes alentar a los jugadores a tener el Ansia de sus personajes en cuenta.

Primero, puedes tener simplemente un recordatorio persistente. Dale a cada personaje una tarjeta o un marcador con un lado etiquetado como "Hambriento" y el otro como "Saciado". El jugador anota en su ficha en qué punto su personaje se siente hambriento, y cuando se alcanza ese número da la vuelta a la tarjeta para mostrar el lado "Hambriento". Esto ayuda a recordar a los jugadores (y al Narrador) el estado actual del personaje, y también puede alentar a los jugadores a interpretar a sus personajes de forma acorde. Si necesitas un poco de estímulo adicional, puedes tratar de ofrecer una recompensa, como premiar con un punto de Fuerza de Voluntad porque los vampiros que satisfacen su hambre alimentándose refuerzan su inherente naturaleza vampírica. O puedes imponer pequeñas penalizaciones por fallar al tratar de alimentarse cuando se está hambriento, tales como hacer todas las tiradas de Fuerza de Voluntad con un +1 de dificultad porque el vampiro está demasiado distraído por el Ansia para concentrarse. Para algunos grupos, sin embargo, sólo con el recordatorio es suficiente; es fácil olvidar tus necesidades vampíricas cuando están pasando muchas cosas, y ésta es una buena forma para ayudar a seguir la pista a la sed del vampiro y permitir a todo el mundo seguir con el resto del juego.



Capítulo Nueve: Los Otros

«Llegará un tiempo, en los últimos días, en el que las Bestias Lunares empezarán a inquietarse… así pues nos encontrarán, y nos matarán.»

— El *Libro de Nod*

Los Vástagos no son los únicos que llaman a la noche su hogar. Otras criaturas merodean en las sombras, acechando en los lugares oscuros del Mundo de Tinieblas y raramente son amigos de hombres o vampiros. Este capítulo describe muchos de esos otros seres sobrenaturales. Aunque la mayoría tiene muchas razones para despreciar a los Vástagos (ya sea por disputas territoriales, una antigua *vendetta* o una incapacidad fundamental de entenderse entre ellos), no hay garantías de que incluso los peores enemigos no sean capaces de encontrar un antagonista común o sentir un interés mutuo. Narrador, emplea estos apuntes como aliados dudosos o enemigos implacables a tu discreción. La única constante a la que se enfrentan los Vástagos respecto a los otros moradores de la noche es que nada puede tomarse por lo que parece.

Cazadores de brujas

Los Vástagos recuerdan las cazas de brujas. Antes de que existieran la Camarilla o el Sabbat, los Cainitas moraban en un mundo supersticioso de campesinos ignorantes, sacerdotes corruptos y aristócratas decadentes. En esa era de estiércol y miseria, pocos Vástagos tenían razón alguna para respetar la Tradición de la Mascarada, argumentando que los hombres ya tenían bastantes problemas sociales para mantenerlos ocupados y que serían incapaces de resistir a los señores feudales locales de origen mucho más oscuro.

La venganza de los mortales fue rápida y sangrienta. Los agentes de la Iglesia no tenían ninguna gana de ver a sus rebaños atormentados por los bebedores de sangre al servicio del Adversario, y los nobles de la época protegían celosamente su propia autoridad. La Inquisición, una agencia de la Santa Iglesia encargada de acabar con la herejía, asumió la responsabilidad de erradicar la lacra de los Condenados. Por toda Europa, los vampiros se encontraron atrapados en sus refugios, encadenados y arrastrados ante un Inquisidor (eso si no los quemaban allí mismo). El caos consiguiente provocó la Guerra de las Edades, en la que cautelosos Antiguos sacrificaban a Neonatos para ganar tiempo, mientras que astutos Ancillae dirigían los fuegos de la Inquisición a las puertas de sus Sires por la misma razón.

Algunos Vástagos dicen que de las cenizas de esos fuegos se alzaron las torres de marfil de la Camarilla y las alas de fénix del salvaje Sabbat. Actualmente, ¿quién puede decir cuánta de la historia secreta es cierta o es un mito? Lo que sigue siendo cierto es que hay mortales, ya sea con el celo de la Iglesia, la justicia de los gobiernos de los hombres o la insaciable sed de conocimiento por lo oculto, que persiguen a los Vástagos por sus propias razones.

La Sociedad de Leopoldo

Los historiadores piensan en la Inquisición como ese terrible rostro que la Iglesia Católica mostró ante el mundo entre 1231 y 1834. Pero los Vástagos saben que la Inquisición no desapareció en el siglo XIX, sino que ha pervivido hasta la actualidad, más terrible que nunca. De hecho, pocos mortales actuales pueden evocar tanto terror entre los vampiros mejor informados como lo hacen los Inquisidores modernos.

El público en general, incluyendo algunos miembros de la alta jerarquía de la Iglesia (entre ellos el Papa), no sabe nada de las actividades actuales de la Inquisición debido al gran secretismo de la organización. La Sociedad de Leopoldo, como se llama estas noches, está principalmente (aunque ya no de forma exclusiva) formada por católicos romanos. La membresía "interreligiosa" se dedica a la erradicación de los vampiros y de otras entidades sobrenaturales, un objetivo vigorosamente perseguido por la Sociedad bajo la guía de Monseñor Amelio Vittore. Pero cuando el Monseñor sufrió un infarto, la Sociedad tuvo que enfrentarse a una crisis interna que se había gestado gradualmente bajo su mandato.

Durante ese tiempo, la impiedad de la existencia moderna condujo a todos, menos a los Inquisidores más apasionados, a la conclusión de que el Apocalipsis no era (todavía) inminente. De todos modos, cada miembro de la Sociedad estaba seguro de que las fuerzas terrenales del Adversario concederían una gran importancia a este punto de inflexión del calendario y que posiblemente llevarían a cabo algún sacrilegio devastador a nivel mundial. Una creencia milenarista similar golpeó a la población mortal, ya fuera la "Crisis del Año 2000" o el temor al apocalipsis maya del 2012.

Aunque algunos Leopoldinos temían que el Salvador no regresara nunca (aunque ninguno lo dijo jamás), todos ellos reconocían la amenaza real y presente que suponían las criaturas de las tinieblas para la humanidad. Peor aún: la población por la que los Inquisidores arriesgaban sus vidas parecía estar dispuesta a emular, incluso abrazar, a estos seres malvados. La moral de la Sociedad también sufrió como consecuencia de la creciente controversia sobre la tortura, que el mismísimo Monseñor había prohibido oficialmente como una herramienta inquisitorial inaceptable. Por supuesto, la tortura no oficial y clandestina se convirtió en la norma para algunos miembros de la Sociedad, que se veían incapaces de ganar la guerra de otra manera. Todo este miedo e incertidumbre se combinaron para allanar el camino a una líder convencida de sí misma y de sus técnicas: la otrora austríaca Ingrid Bauer, conocida a sus espaldas como "La Doncella de Hierro Original".

Los vampiros nunca se habían dado cuenta de lo relativamente fácil que eran sus no-vidas durante el anterior mandato. Cierto, a lo largo de los años, el venerable y anciano Monseñor presidió (directa o indirectamente) la destrucción de muchos Cainitas y Ghouls, de modo que la actitud predominante entre muchos Vástagos hacia la Inquisición era, por aquel entonces, de cautela. Si no irritas a la Inquisición, probablemente pasarán de largo en favor de otros lo suficientemente osados (o estúpidos) para provocar a la Sociedad a propósito. Unos pocos Vástagos incluso fueron lo bastante valientes y osados como para convertir a la Inquisición en sus títeres en la Jyhad.

Ahora los Antiguos intercambian rumores acerca de Inquisidores traidores que vendieron a sus amos Cainitas: un Ventrue de elevada posición, su rival Lasombra y una pequeña secta de Nosferatu renegados de un linaje francés. Estos Vástagos y algunos otros supuestamente languidecen en una mazmorra desconocida en la que sufren torturas a manos de los cazadores de brujas. Los Neonatos susurran relatos de coteries aniquiladas espada en mano por Leopoldinos que muestran una ferocidad y habilidad anteriormente desconocidas. Para los Vástagos son extremadamente preocupantes los recientes informes de asaltos organizados contra refugios largamente usados, algunos de los cuales se habían mantenido intactos desde los tiempos de la Reina Victoria.

Bauer, por supuesto, es la fuerza que impulsa estas actividades. De todos modos, tan sólo un puñado de Antiguos tiene la suficiente información como para hacer tal conexión, pues se ha producido una purga en las filas de la Inquisición de los elementos desleales, coincidiendo con el ascenso al poder de la nueva Inquisidora General. Los Censores de la Inquisición se deshicieron con de prácticamente todos los miembros que estaban espiando activamente para los Vástagos, un porcentaje destacable de individuos "simpatizantes" con el sufrimiento de los Condenados, y unos pocos Leopoldinos inocentes que aprendieron el verdadero significado de sufrir por una causa. Sólo un puñado de topos sobrevivieron a esta "Inquisición de los Inquisidores", y actualmente viven con temor a sus compañeros y a ser descubiertos. La mayoría de estos espías han abandonado a sus patrones no-muertos, temiendo sufrir una trampa que los conduzca a los calabozos de la Sociedad.

Entre la mayoría de los Inquisidores impera una nueva energía, aunque sigue perdurando un malestar familiar, pero de una forma ligeramente distinta. Pese a que Bauer se asegura de que los braseros se enciendan, que los potros se engrasen y que esté disponible el plomo fundido en las mazmorras de la Inquisición en cinco continentes (Asia sigue desafiando a la organización), el regreso a la tortura se ha convertido en un asunto peliagudo. Si antes había

una mayoría ruidosa que reclamaba que se reinstauraran tales métodos, ahora hay una minoría silenciosa a la que le preocupan esas prácticas. El verdadero problema es que estos escrúpulos morales están erosionando una de las armas más poderosas de la Inquisición contra los vampiros: la Fe Verdadera. Esta cualidad, inherente a ciertos individuos, puede repeler a un Vástago sin necesidad de cruces, agua bendita ni ningún otro símbolo sagrado (de hecho, en manos de incrédulos tales objetos son inútiles en contra de los Vástagos). Monseñor entendió los efectos atrofiantes sobre la fe y el alma del uso de la tortura sobre cualquier criatura, incluyendo las no-muertas. Él veía la rápida destrucción de los vampiros no como asesinato, sino como piedad; la tortura, en cambio, la entendía como un descenso a la crueldad repulsiva del enemigo.

Desafortunadamente, la Inquisidora General Bauer es inmune a tales escrúpulos, convencida de la justicia de su cruzada y de sus métodos. Curiosamente, es una de los pocos Inquisidores con una larga experiencia como torturadora y a la vez una impresionante Fe Verdadera. Más preocupante, especialmente para la numerosa membresía católica de la Orden, son sus afirmaciones de que este "dualismo" (en sus propias palabras) le otorga una ventaja sobre las criaturas de la noche. Para la mentalidad de éstos, tal idea no es sólo moralmente peligrosa, sino que les recuerda sospechosamente a las herejías de los siglos previos a las cazas de brujas.

A los ojos de algunos de sus miembros más ortodoxos y devotos, la Sociedad de Leopoldo ha pagado un alto precio por elegir a Bauer como su líder. Cierto, está librando la guerra santa contra los Vástagos y su calaña (para ella, los hombres lobo, entre otros, son títeres de los vampiros) en la que tantos Inquisidores deseaban (y necesitaban) pelear. También está mejorando la preparación de la organización para la contienda con las escuelas de combate que ha establecido en el desierto de Roca Negra en Nevada y en los Pirineos españoles. Ahora, muchos Inquisidores durante las operaciones llevan una bastón-estoque o un "gladius dei" y son muy buenos usándolos. Bauer incluso instruye personalmente a sus subordinados en las técnicas adecuadas para convertir a feligreses en turbas de cazadores de brujas, incluso hasta el punto de emplear los medios modernos y las redes sociales.

Desafortunadamente, es incapaz de atender las aflicciones espirituales de sus tropas, que son considerables. El alcoholismo, la depresión y la adicción a la pornografía son endémicos entre los Leopoldinos. Además, es innegable que un porcentaje significativo de la élite moral de la Sociedad se ha escindido de los suyos a causa del asunto de la tortura, aunque estos individuos de alta moralidad todavía no han tomado ninguna acción formal contra sus antiguos compañeros. En cuanto a Bauer, ha dado muestras significativas de estrés como consecuencia de las responsabilidades de su posición. Desde el momento de su ascenso, su pelo se ha vuelto completamente blanco, ha excomulgado a algunos de sus oponentes más ruidosos y ha anulado sin su consentimiento los matrimonios de los miembros laicos cuyas vidas personales "entorpecían" su vigilancia.

Inquisidor

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Academicismo (Teología) 3, Alerta 2, Atletismo 2, Conducir 1, Expresión 2, Liderazgo 3, Ocultismo 3, Pelea 2, Pelea con Armas (Bastón-Estoque) 3, Sigilo 2.

Humanidad: 5 a 10 (los Inquisidores pueden ser santos o tan depravados como los monstruos a los que se enfrentan) **Fuerza de Voluntad:** 9.

Equipo: Bastón-estoque, rosarios, crucifijo, estacas, Biblia, antorcha de propano.

Nota: Unos pocos Inquisidores tienen valores de 1 o más en Fe Verdadera. Tales individuos suelen tener (aunque no siempre) valores de Humanidad de 9 o más.

Fe Verdadera

La Fe Verdadera es un rasgo especial tan sólo poseído por unas pocas personas en el Mundo de Tinieblas. Aunque muchos mortales son más o menos devotos con respecto a una creencia en alguna clase de ser o propósito superior, tan sólo un pequeño número tiene el celo ardiente y la profunda convicción que puede protegerlos contra criaturas como los vampiros. Aunque la mayoría de las leyendas vampíricas muestran a los Condenados siendo repelidos por cruces y similares, la Fe puede manifestarse en cualquier forma religiosa. Un judío devoto puede repeler a los vampiros con su estrella de David o un taoísta puede entonar oraciones especiales, pero un cristiano sin Fe Verdadera encontrará que su crucifijo es inútil contra los no-muertos.

Esta Fe no se aumenta necesariamente con Experiencia. En efecto, puede crecer como resultado de la experiencia de una persona, pero es algo más vital, más una medida de convicción y de fuerza mental. No es algo que provenga de fuera del individuo, de algún dios o ángel. Tanto si sus creencias son correctas como si no, esta gente cree de forma tan inquebrantable que su propia convicción los protege. A discreción del Narrador, la Fe debería crecer o decaer para reflejar el celo y la convicción religiosa de la persona.

El Rasgo de Fe tiene un valor de 1 a 5. La protección exacta que ofrece al individuo depende de su valor, tal y como se describe abajo. No obstante, esto es tan sólo una guía. Los Narradores deben adaptarlas para que encajen con el tono de sus crónicas o para añadir dramatismo a sus historias.

• Cualquier personaje con Fe puede intentar repeler a los vampiros enarbolando un símbolo sagrado o pronunciando oraciones. La persona tira Fe contra una dificultad igual a los puntos actuales de Fuerza de Voluntad del Vampiro. El número de éxitos indica el número de pasos que el vampiro se ve obligado a retroceder. Si no obtiene ningún éxito, el vampiro no necesita retroceder, pero tampoco puede avanzar. Un fracaso indica que el vampiro puede avanzar sin trabas. Es más, si la cruz, Biblia u otro símbolo sagrado contacta con el cuerpo del vampiro, cada éxito le causa un nivel de daño agravado, al arder la carne.

•• Un mortal con un valor de Fe 2 o más puede resistir Dominación y otros Poderes vampíricos similares de control mental gastando Fuerza de Voluntad (un punto protege durante unos pocos turnos).

••• Una persona con Fe 3 o más puede percibir la presencia de un vampiro y puede adquirir la Habilidad Consciencia. No necesita intentar conscientemente sentir la presencia de un vampiro, pero debe estar en un entorno pacífico y tranquilo (tal vez pensando en soledad, rezando, leyendo la Torah, meditando sobre la Biblia…). La persona no sentirá la presencia del vampiro si está preocupada (por ejemplo, discutiendo) o en un lugar atestado y ruidoso (zarandeado por una turba, en medio de un ruidoso banquete…). Esta habilidad no es infalible; el Narrador debería permitir que la persona sintiera al vampiro cuando sea dramáticamente conveniente o sólo tras una tirada con éxito de Consciencia. La persona no puede saber exactamente qué siente a través de su Fe; todo lo que sabrá es que algo impío o malvado está cerca.

•••• El mortal no puede ser convertido en un Ghoul y es inmune a cualquier Disciplina que altere la mente, como Dominación, Presencia y Ofuscación.

••••• La persona es tan pura, tan santa, que puede llenar al vampiro de autodesprecio, asco, terror e incluso causarle dolor. Cualquier vampiro que escuche a la persona rezar o recitar salmos, o que sea tocado por el fiel, puede ser obligado a huir inmediatamente. Un vampiro que sea incapaz de huir es reducido a una ruina balbuceante, revolcándose en el suelo, sollozando o suplicando perdón. Para evitar huir, el vampiro debe o bien gastar un punto de Fuerza de Voluntad por turno, o bien hacer una tirada de Resistencia cada turno a una dificultad de 5 + su propia Inteligencia (cuanto *mayor* es la Inteligencia del vampiro, mayor es la dificultad, pues se siente más torturado y culpable).

En teoría, un mortal puede tener un valor de Fe mayor que 5, pero estas personas son una entre un millón, el tipo de personas veneradas como santos. Es improbable que estén en una crónica, pero sus Poderes serían monstruosos.

En realidad, hay un modo fácil para que un vampiro detecte a una persona con Fe (además de la amarga experiencia): el uso de Percepción del Aura. Un mortal con Fe tiene su aura permanentemente alterada, de modo que tiene un "halo" plateado o dorado alrededor de su cuerpo. La fuerza de la Fe determina la luminosidad de esta aureola.

Recuerda que la Fe representa la dedicación de una persona a sus creencias. Esa persona actuará de un modo adecuado. Aquéllos con altos valores de Fe pueden parecer fanáticos, incluso dementes para aquéllos de otra religión.

Los Cainitas normalmente no tienen Fe, aunque es posible (ver el Mérito en la pág. 494).

[N.d.T.: Existe una versión corregida de Fe Verdadera en el manual *Hunters Hunted II*, de próxima aparición en español.]

El gobierno estadounidense

En el Mundo de Tinieblas, el Gobierno de los EE.UU. tiende a ser un monolito nihilista que apenas se mueve en su conjunto, pero que confiere poderes a numerosas oficinas y organizaciones con motivaciones individuales. Dadas las influencias ejercidas por conspiradores, sociedades secretas y cábalas diversas (además de las facciones vampíricas que imaginan ser los maestros de los titiriteros), los esfuerzos de todos estos manipuladores en general se anulan entre ellos o chocan con asuntos tan mundanos como la incompetencia burocrática o la insaciable avaricia.

Pero a veces suceden milagros en medio de este caos, o suceden literalmente gracias a un mecanismo caótico, como en el caso del descubrimiento de la "amenaza de los Vástagos" por parte de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA). Por sendas tortuosas, la NSA, una rama de monitorización de la información de los servicios de inteligencia norteamericanos, obtuvo aparatos que podían distinguir a los vampiros y los Ghouls de los mortales. Con una sorprendente presteza y un secreto absoluto, la organización desplegó estos "escáneres caoscópicos" en lugares como el Aeropuerto Internacional Dulles, el Pentágono, las oficinas ejecutivas del Edificio Eisenhower, el Capitolio y la Casa Blanca, todos ellos bajo la fachada de detectores de metales. Es significativo que nadie fuera de la NSA conozca la verdadera naturaleza de estos nuevos puestos de control, incluyendo los operadores de los detectores de metales. Ni siquiera el Presidente es consciente de que él y su personal están siendo monitorizados a diario por operativos de la NSA en busca de "cuerpos negativos", una referencia a la apariencia de los Cainitas cuando son observados a través de un caoscopio. Del personal de la NSA, tan sólo tres personas en cargos decisorios conocen la verdad: el General Rex Shivers, el Coronel Alec Riley y el Coronel George Johnstone. Si añadimos el verdadero equipo de monitorización, el total llega a dos docenas… y uno de ellos es un Ghoul renegado, que no reconoce a ningún amo y emplea esta información para sus propósitos personales.

La discreción de la NSA en este asunto proviene, en parte, de los procedimientos establecidos. Expertos espías, astutos en su paranoia, no confían en nadie, especialmente en sus agencias compañeras. La gente de Shivers ni siquiera comparte con sus equivalentes civiles de la NSA ninguna información acerca de infiltraciones en el gobierno por parte de estas misteriosas entidades de "cuerpo negativo". Además, está la pregunta lógica acerca de cuán influyentes pueden ser estos infiltrados inhumanos: ¿acaso controlan ya el FBI, la CIA, el Congreso, el Departamento de Seguridad Nacional o al Presidente? Aún más importante es la gran incertidumbre implícita en esa pregunta: la NSA sabe que aquéllos que han descubierto no son del todo humanos, pero los miembros de la organización todavía no entienden exactamente qué son los cuerpos negativos.

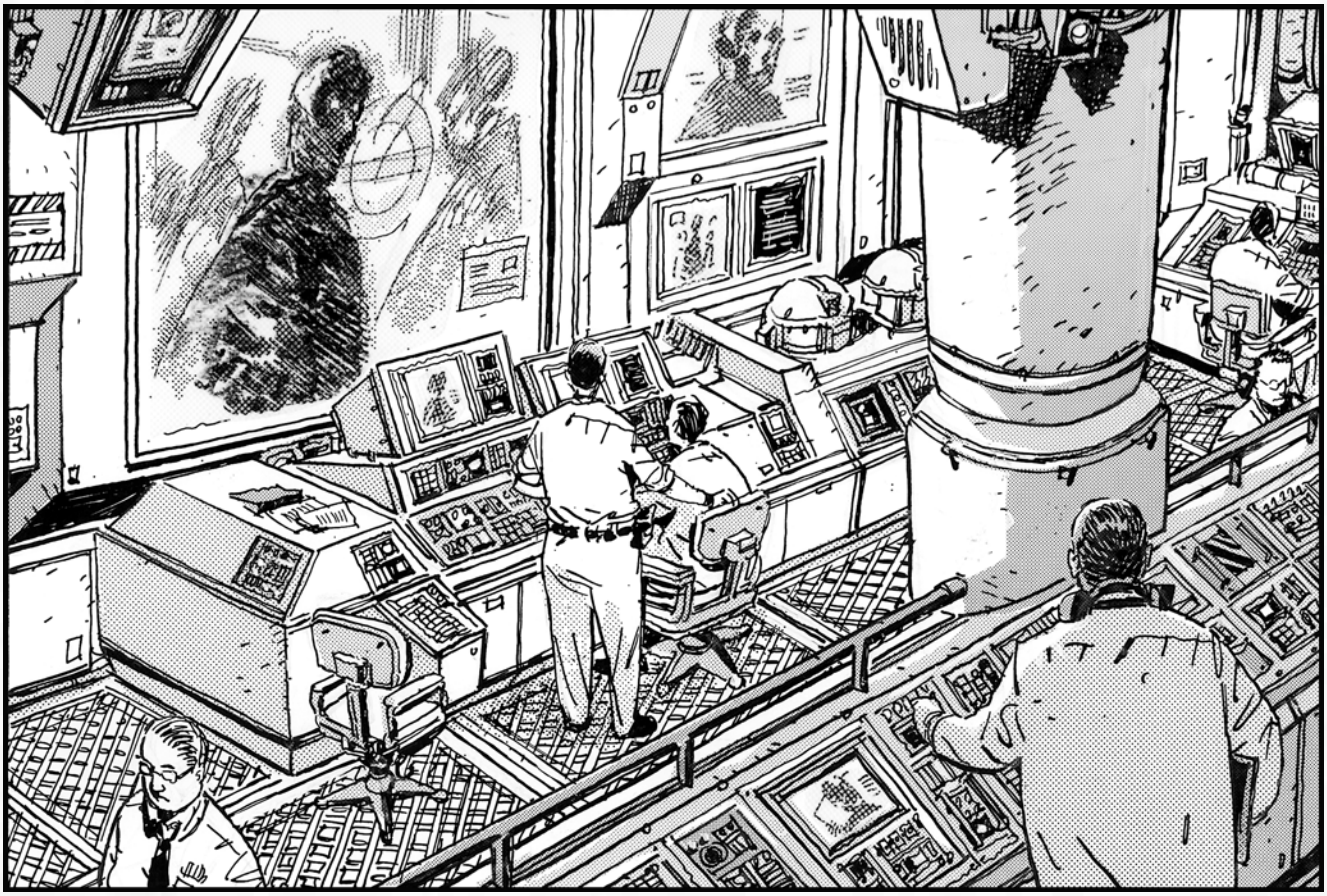
Frenar a estos espías encubiertos es la razón que los impulsó a usar el caoscopio, y que los ha inquietado desde la primera vez que un mandamás de la NSA contempló una demostración de una de estas máquinas en los cuarteles generales del Área de Investigación Paranormal (PRW) [N.d.T.: Siglas en inglés de *Paranormal Research Wing*], un centro de estudios en Vermont. Después de que el General Shivers contemplara un fantasma moviéndose por el Inframundo, creyó que los científicos de Vermont en realidad habían descubierto una dimensión paralela en vez de la existencia del más allá. Tras ello, ordenó aumentar los niveles de seguridad del PRW y, por si acaso, la instalación en la Casa Blanca de una versión más avanzada del caoscopio. Después de cuatro meses y un gasto de mil millones de dólares, Shivers estaba buscando cosas como las que había visto en el PRW. Lo que finalmente encontró fueron Ghouls y un vampiro atendiendo a una cena de Estado, pero a través del caoscopio estas criaturas se confundían fácilmente con los muertos desencarnados que Shivers había contemplado. Su conclusión fue completamente razonable: que sus entidades transdimensionales estaban poseyendo a funcionarios de Washington para manipular el gobierno. Desde entonces, la inversión inicial de mil millones de dólares

se ha inflado hasta un presupuesto de dos mil millones de dólares anuales, gastado en personal, investigación en curso, más equipos caoscópicos e I+D.

En cierto modo, el triunvirato militar de la NSA está "reinventando la rueda" con sus nuevos y caros juguetes. Se podría haber ahorrado mucho dinero si alguien se hubiera molestado en enfocar cámaras infrarrojas en unos pocos de estos Cainitas, cuya temperatura corporal es igual a la ambiente. Incluso sin estas herramientas, el predecesor de Shivers, el General Arthur Clifford, tenía una comprensión más precisa de lo que son los Vástagos. Desafortunadamente, el conocimiento era mutuo, y Cainitas desconocidos lograron desacreditar a Clifford hasta lograr su cese. Así, Shivers, Riley y Johnstone ascendieron a la cima de la NSA porque eran escépticos en cuanto a lo sobrenatural, a diferencia de la figura ilusa y completamente crédula que parecía Clifford en su caída.

No obstante, los reemplazos de Clifford ahora saben mucho de lo mismo que él sabía (y algo más) pero están interpretando la información de modo muy distinto. Son conscientes, por ejemplo, de los traidores de su organización, los operativos Bruce Higgins y Felicity Price. Aún más importante, la NSA también ha identificado a los vampiros que controlan a estos dos peones. La agencia ya está catalogando lo que llama "extradimensionales conocidos" y sus contactos "normales". A medida que la influencia vampírica en el mundo del comercio, los medios de comunicación y el gobierno se vuelve más clara para el General Shivers y su personal, la "guerra de reconocimiento" que la NSA está financiando parece cada vez más un lujo. Cuando llegue el momento, los operativos de la NSA que han estado entrenándose con trajes lunares reforzados (con inhibidores de aura y placas especulares) se enfrentarán personalmente a aquello para lo que se han preparado. Y los Vástagos descubrirán lo estúpido que es dejar a un lado la tecnología, al igual que los dueños de esa tecnología descubrirán que el mundo está lleno de cosas más extrañas de lo que la ciencia y la razón podrán explicar jamás.

Por supuesto, las otras agencias federales de inteligencia y seguridad (incluyendo el personal civil de la NSA al margen de todo esto) siguen comportándose igual que antes de la llegada del caoscopio, dada la naturaleza encubierta del aparato. En la CIA y el DHS [N.d.T.: Siglas en inglés del *Department of Homeland Security,* Departamento de Seguridad Nacional] tan sólo un puñado de agentes (algunos de ellos topos desde hace años del General Clifford de la NSA) tienen una remota idea acerca de la actividad sobrenatural. El Departamento de Asuntos Especiales (también conocido como SAD) [N.d.T.:



Siglas en inglés de *Special Affairs Department*], por ejemplo, sobrevive tan sólo por el apoyo incondicional del Senador Jesse Grubbholb. Después de todo, la caída de Clifford no ha hecho más fácil obtener financiación federal para perseguir a sobrenaturales. De forma similar, esto es lo que evita que el DHS destine una atención significativa a lo que sus agentes sospechan que son "terroristas nacionales de radicalización paranormal". Incluir en un informe cualquier cosa de ese tipo es un modo excelente de que se rían de uno fuera del departamento y de ser reasignado a vigilar el muro ideológico que separa a los Estados Unidos de México, "por si a algún chupacabras se le ocurre saltar la valla", de modo que los agentes del Departamento de Seguridad Nacional con interés en los Vástagos tienen que investigar furtivamente donde puedan.

Es una pena, porque la cacería en el sistema burocrático sería increíble. En el Centro de Control de Enfermedades de Atlanta, varios individuos estratégicamente colocados, la mayoría de ellos bajo influencia vampírica, se encargan de tapar los incidentes que involucran cadáveres o Sangre "sospechosa" (es decir, Cainita). La falta de sirvientes Vinculados aquí fue un esfuerzo consciente de varios amos vampíricos para evitar la atención de epidemiólogos molestos, pues la Vitae es químicamente distinta a la sangre mortal incluso en los Ghouls. Sin embargo, esta precaución también protege a estos conspiradores de ser detectados por los caoscopios. Los aparatos no sirven para detectar a víctimas de Dominación o Presencia. Aún así, no costaría mucho que una prueba clave lograra burlar a estos vigilantes y permitiera a los verdaderos detectives de enfermedades de la agencia vislumbrar el cuadro completo.

En cuanto a las fuerzas de la ley a nivel estatal (que no federal), regional y municipal, las cosas no son muy distintas de como son en los niveles superiores: una gran cantidad de policías, sheriffs y tropas estatales normales intentando hacer su trabajo, la mayoría de ellos absolutamente desconocedores de las diversas facciones que luchan cada noche para cooperar, distraer o influir de algún modo a la policía. Existen los policías Ghouls, pero están prácticamente fuera del alcance del radar de la NSA. Y, como en las altas esferas, los numerosos esfuerzos para preservar o revelar la Mascarada, de detener a éste o arrestar a aquél suelen terminar en nada, y los polis siguen trabajando como siempre.

Agente del gobierno

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Armas de Fuego 3, Atletismo 3, Conducir 3, Informática 1, Investigación 4, Ocultismo 1, Pelea 3, Pelea con Armas 2, Política 2, Sigilo 2.

Humanidad: 6 a 8 **Fuerza de Voluntad:** 7.

Equipo: Pistola de gran calibre, traje negro, gafas de sol, placa y tarjeta de identificación, aparatos de vigilancia electrónica.

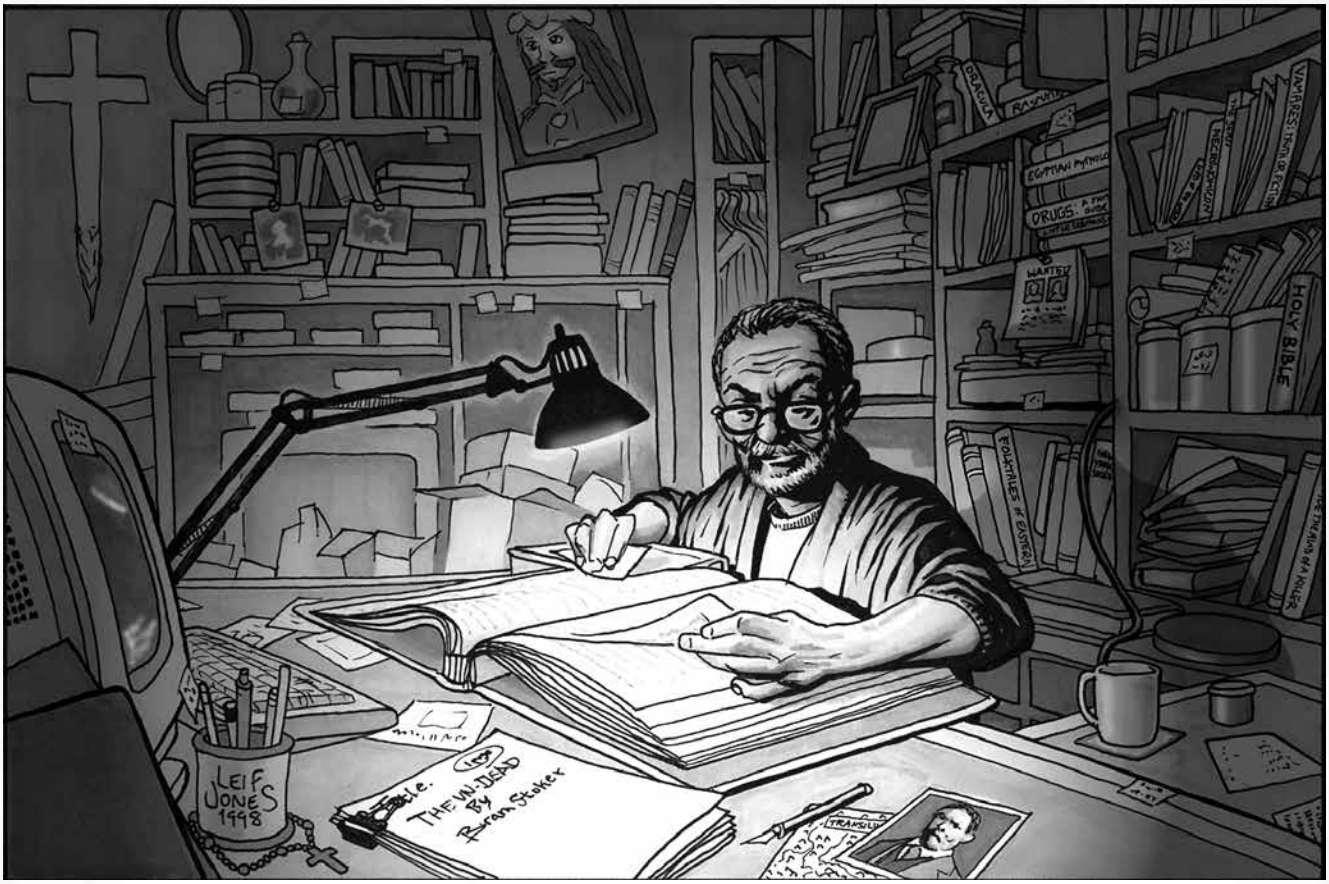
El Arcanum

Los miembros de esta sociedad secreta se encuentran entre los mortales más dedicados a la búsqueda del conocimiento secreto en el Mundo de Tinieblas. Son eruditos, bibliotecarios y arqueólogos; epoptas, hermetistas y herboristas; cabalistas, criptógrafos y estudiantes de lo oculto. Desde la Edad Victoriana, los académicos y exploradores del Arcanum se han aventurado en los rincones más extraños y remotos del mundo para aprender todo lo que puedan acerca de lo invisible y lo desconocido.

Hace mucho, los mortales aprendieron que lo invisible y lo desconocido a veces tienen colmillos afilados y apetitos muy desagradables. Los Arcanistas aprendieron que a los vampiros no les gusta ser investigados, algo enfatizado con dureza por los Cainitas cuando incendiaron en 1910 la Casa Capitular del grupo en Boston. La pérdida de vidas resultante y la destrucción de libros irremplazables (tal vez más lo segundo que lo primero) provocó que el Arcanum se volviera cauteloso al investigar los asuntos de los Vástagos. Sin embargo, los vampiros continuaron siendo uno de los focos de interés del grupo... y de su sentimiento colectivo de culpa. Varios miembros argumentaron a lo largo de los años que no prestar atención a las actividades de los vampiros era ser cómplices de genocidio.

Últimamente, sin que lo sepa la mayoría de sus compañeros, varios Arcanistas han emprendido acciones en este campo. No obstante, ninguno de los miembros de la organización es estúpido, y pocos se ven a sí mismos como guerreros, de modo que, en este contexto, "acción" significa la síntesis y redirección juiciosa de la información. Por eso, varios ataques de la Inquisición (conocida por los Arcanistas desde hace mucho) contra guaridas de Vástagos tuvieron su secreto origen en los archivos del Arcanum. De la misma forma, el reverendo Jebediah Brown, un cazador de brujas independiente y antiguo Arcanista, sigue creyendo que sus actuales robos de información de las casas capitulares del Arcanum no han sido descubiertos, pero en realidad, no es sino otro títere en una intrincada guerra de despachos.

Ni siquiera todos los Arcanistas que participan en estos esfuerzos redirigidos conocen la labor de todos los demás. A causa del gran peligro que la investigación vampírica puede suponer para toda la organización, tales activida-



des pueden ser motivo de expulsión. Así, los Arcanistas se dedican a "azuzar a los cazadores de brujas" en solitario o en grupos de hasta dos o tres, y siempre con extremo cuidado de preservar su anonimato. Ningún miembro se arriesga más con estas actuaciones clandestinas que Sandeep D'Souza, Canciller de la Casa Capitular de Nueva Delhi, de quien se dice que será el próximo Gran Canciller del Arcanum. Aun así, desde que se encontró en medio de unos disturbios provocados por vampiros del Sabbat en Fráncfort y fue testigo de sus depredaciones de cerca, D'Souza es un hombre distinto. No entiende por qué se libró, pero hacerlo avivó su culpa y finalmente empujó a los Arcanistas hacia su dirección actual. D'Souza se siente incómodo empleando a otra gente como peones contra los Vástagos, pero ahora considera impensable la inactividad.

La mayoría de los buscadores de misterios de la organización siguen encontrando vampiros inesperadamente, como siempre les pasa a los mortales. Analizando los informes de los Arcanistas que investigaban otras cosas completamente distintas (como el Grial), D'Souza y los suyos han podido localizar varios refugios de Vástagos. Por supuesto, algunas de sus suposiciones se basan en dónde creen que desaparecieron algunos de sus colegas perdidos. Con gran parte del mundo en un estado de agitación religiosa, el Arcanum se ha encontrado con una mayor cantidad de Vástagos de ideologías mucho más variadas de lo que en un principio creían posible. Ello hace que la pasividad del Canciller sea más difícil de mantener, aunque ha llegado a "sugerir" a otros Arcanistas discretos de su entorno inmediato que pongan a prueba sus propios límites. D'Souza desea calibrar sus éxitos en estas tareas clandestinas y no es consciente de lo cerca que están sus oscuras maquinaciones de las de aquellos temidos y odiados vampiros a los que observa.

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 más), Atletismo 1, Ciencias 3, Conducir 1, Etiqueta 2, Expresión 2, Informática 3, Investigación 3, Ocultismo 4, Pelea con Armas 1.

Humanidad: 8 **Fuerza de Voluntad:** 7.

Equipo: Portátil o *tablet*, gran biblioteca, sedán, colección de parafernalia ocultista, cuenta bancaria considerable.

Criminales

Hace mucho que los Vástagos cimentaron su influencia sobre partes de *La Cosa Nostra*, la *mafiya* rusa y los cárteles de droga de Cali y Medellín, al igual que sobre diversas bandas callejeras, étnicas y de moteros. Los vampiros emplean a tales criminales como carne de cañón, obstáculos para las autoridades, chivos expiatorios cuando las escaramuzas de la Jyhad atraen la atención de cualquier medio de comunicación que no esté bajo la influencia vampírica, e incluso como sustento que normalmente no se echará de menos cuando un vampiro no se contenga al alimentarse. Dado que los criminales suelen ser ignorantes y supersticiosos, rumores como que el "Jefazo" puede ver a través de las paredes o reírse ante un disparo pueden ser beneficiosos. De todos modos, la mayoría de los vampiros eligen imponer su voluntad con un secretismo total, por lo que la mayoría de criminales desconoce la existencia o los objetivos de los Vástagos.

Recientemente, alguien ha estado alterando esta ecuación. Algunos matones de rango medio cuidadosamente elegidos, incluyendo varios tenientes de la Mafia, jefes de la *Organizatsiya*, un jefe callejero del Cártel de Cali y otros con diversas afiliaciones, han estado recibiendo lecciones de la historia, morfología y estructuras de poder de los Cainitas. Estos informantes saben de qué va la cosa y son calculadores. Comparten conocimientos esenciales con los que esperan incitar a un jefe o banda concretos en contra de un vampiro específico o contra los Vástagos en general. Al jugar con las ambiciones y miedos de los mortales, estos misteriosos visitantes ya han encendido lo que apunta a ser una guerra de bandas de dimensiones épicas (o apocalípticas).

En varias zonas de Detroit, por ejemplo, la violencia callejera está en un máximo histórico. Después de que un hombre se presentara a los miembros de la pandilla local de narcos colombianos demostrando Poderes sobrenaturales y afirmando ser un mensajero de Dios, engañó al líder Cainita de la organización para que revelara su verdadera naturaleza y las cosas se pusieron feas rápidamente. Tras ello, hubo conflictos entre pandillas cuando los *mafioski*, armados con estacas y AK-47, se unieron a la fiesta. Los vampiros Giovanni locales reaccionaron con dureza después de que algunos de sus (normalmente tranquilos) colegas colombianos asaltaran un refugio del Clan y destriparan con motosierras a unos pocos Ghouls. Similares contiendas infestan Miami, Los Ángeles y Chicago.

La mayoría de los Vástagos afectados reaccionaron con la suficiente rapidez como para evitar daños en la primera ola de violencia. Esta guerra de pandillas hasta ahora ha desafiado todos los esfuerzos para sofocarla, tanto individuales como concertados. La violencia en curso y la presencia generalizada del Sabbat ha obstaculizado las investigaciones de los Justicar de la Camarilla en las ciudades afectadas, pero nada de eso ha evitado la conciencia generalizada entre los Vástagos de que estos eventos eran un asalto manifiestamente orquestado. Una constante acerca de los informantes ha salido a la luz: aunque sus razas, sexos y descripciones varían en los informes reunidos hasta ahora, se identificaron en todos los casos a sí mismos como "Caitiff".

Por supuesto, este dato fue recibido tanto con consternación como con escepticismo entre los Cainitas. Parecía un intento demasiado evidente para dividir aún más sus filas, e incluso un plan demasiado estúpido y sin sentido como para que estos vampiros desposeídos lo intentaran. Fuera como fuere, quien cometiera este acto de guerra (en todos los sentidos) claramente conocía la cultura vampírica. Los culpables (o tal vez culpable, pues algunos vampiros sospechan de algún tipo de metamorfo solitario) seguramente eran sobrenaturales, pues muchos de los informantes afirmaban ser ángeles que ayudaban a los gánsteres a redimir sus "almas inmortales" y mostraron habilidades sobrenaturales. Desafortunadamente para los Cainitas, muchos de los criminales contactados eran susceptibles a tales argumentos.

Las consecuencias inmediatas de esta acción enemiga incluyen la reducción de la utilidad del crimen organizado para los Vástagos y la desagradable posibilidad de que sus peones principales en diversas bandas tengan que ser purgados. La alternativa a largo plazo es peor, pues muchos Vástagos temen que se extiendan rápidamente entre los criminales las recompensas por cazar vampiros. El ambiente en las calles de los principales centros metropolitanos es decididamente de inquietud y, en estos momentos, tan sólo los Cainitas más poderosos (o estúpidos) supervisan directamente las organizaciones criminales. Si la situación todavía puede empeorar, dado el anonimato del perpetrador, aún está por ver.

Jefe/Sicario criminal

Esta plantilla representa un miembro razonablemente duro y experimentado de los bajos fondos. Los matones y pandilleros son mucho menos amenazantes, mientras que un Don de la Mafia o alguien por el estilo, tendrán mayores Atributos Mentales y Conocimientos adicionales.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Armas de Fuego 3 (o más), Atletismo 3, Callejeo 3 (o más), Conducir 2, Finanzas 2, Latrocinio 3, Ocultismo 1, Pelea 3, Pelea con Armas 2, Sigilo 2, Subterfugio 2.

Humanidad: 6 (normalmente menos) **Fuerza de Voluntad:** 6.

Equipo: Subfusil, chaleco antibalas, coche mediano, navaja, copia digital de operaciones detalladas.

Hombres lobo

Las ciudades pertenecen a los Vástagos, y la raza de Caín acepta su jaula dorada con orgullo. La realidad de la situación, no obstante, es un poco más compleja. Los intersticios entre la ciudades y la naturaleza indómita que rodea a las comunidades pertenece a las criaturas que se llaman a sí mismas Lupinos. Son los hombres lobo y, en los territorios fuera de las ciudades, su iracunda voluntad es la ley.

Los vampiros hablan con temor de la capacidad para la violencia de los Lupinos. Incluso los Brujah más duros y los Assamitas procuran mantenerse a distancia de los hombres lobo, pues los cambiaformas se consideran a sí mismos una raza de guerreros y su rabia está a flor de piel. De hecho, los Vástagos y los Lupinos han estado en guerra desde tiempos inmemoriales y para los cambiaformas es una guerra santa en todos los sentidos. Incluso los pocos aspectos en común que algunos Vástagos pueden compartir con los hombres lobo (afinidad con los animales, una Bestia que guía sus movimientos, la habilidad de asumir otras formas) no es de ayuda. Cuando los vampiros y los Lupinos se topan, es casi seguro que acabará en un baño de sangre.

Incluso los Antiguos temen sabiamente el salvajismo de los hombres lobo, tanto por su casi indestructibilidad como por su talento para las masacres. Los Vástagos inteligentes dicen que un hombre lobo supone una gran amenaza no sólo por su potencial para la violencia, sino también por su capacidad para resistirla. Un hombre lobo es un reto para una coterie entera de Vástagos jóvenes, y ciertos Lupinos venerables pueden también enfrentarse a una coterie de vampiros Antiguos. La formidable reputación de los hombres lobo es tan grande que las arrogantes manadas del Sabbat a veces se ponen el reto de cazar a estas criaturas para probar su superioridad. Es un alarde al alcance de pocos Cainitas.

Los vampiros viajeros susurran que los hombres lobo no son las únicas criaturas que pueden vestir las pieles de bestias salvajes. Durante el dominio de la noche también se mueven aquéllos que pueden asumir la forma de cuervos, tiburones, grandes felinos o incluso arañas. Aún no se ha confirmado si hay algo de verdad en esas historias, pero en las noches actuales es sólo cuestión de tiempo.

Poderes y debilidades

• Los Lupinos pueden tomar las formas de humanos y de lobos, al igual que algunas formas que combinan los rasgos de ambos. La más terrible de todas es su forma de batalla de "hombre lobo", una máquina de matar humanoide con cabeza de lobo y más de dos metros y medio (nueve pies) de altura que inspira un terror sobrenatural en los humanos. En esta forma, todos sus Atributos Físicos se doblan, pero no pueden emplear sus Atributos Sociales en criaturas que no sean hombres lobo y bestias salvajes (salvo para intimidar, por supuesto).

• Los hombres lobo crean un efecto conocido como el Delirio, que es similar a una "Mascarada impuesta". Cuando una criatura no sobrenatural contempla un Lupino en forma de batalla o empleando un Poder místico, es muy probable que huya y que luego racionalice el evento en su mente, no importa lo lejos que tenga que llegar para justificarlo. Ocasionalmente, esto puede ayudar a los Vástagos a proteger sus propias rupturas de la Mascarada, aunque un Vástago que esté tan cerca de un hombre lobo probablemente tenga otras preocupaciones más inmediatas que atender.

• Los hombres lobo pueden atacar varias veces cada turno, normalmente de dos a seis acciones por turno (de modo similar a Celeridad). También entran en Frenesí tan fácilmente como cualquier Brujah, y en este estado asesino no sufren penalizaciones por heridas.

• Los Lupinos se curan increíblemente rápido, regenerando un nivel de Salud por turno. Tan sólo el fuego, la plata o los dientes y las garras de otras criaturas sobrenaturales (como los colmillos de los vampiros) pueden provocarle heridas duraderas a un hombre lobo (quien incluso puede curarlas como lo haría un ser humano normal). Peor aún, los hombres lobo pueden absorber tal daño con facilidad. Considera que todo daño (contundente, letal y agravado) se puede absorber con la Resistencia normal del hombre lobo. Sin embargo, como son seres vivos, los hombres lobo no reducen a la mitad el daño contundente que sufren, como hacen los no-muertos.

• Los hombres lobo activan sus Poderes sobrenaturales mediante Gnosis, que mide su energía espiritual innata. Los hombres lobo pueden almacenar su Gnosis en una reserva, de modo parecido a los puntos de Sangre de los vampiros. Cuando emplean los equivalentes de las Disciplinas que necesitan puntos de Sangre, usan Gnosis en su lugar. La recuperan mediante una larga meditación o tratos con los espíritus.

• Aparentemente, los Lupinos son capaces de viajar de forma invisible a través del "mundo espiritual", a veces apareciendo de ninguna parte para atacar a sus enemigos.

• El acónito no sirve de nada contra los Lupinos, aunque la plata sí es su debilidad. Los hombres lobo no pueden absorber el daño de armas de plata y no pueden regenerar tales heridas tan rápidamente como las de las armas normales.

• Los Lupinos pueden invocar extraños Poderes místicos, no del todo distintos a las Disciplinas vampíricas. Si disponen de tiempo, también pueden realizar ciertos

rituales al estilo de la Taumaturgia. Estos Poderes dependen del área de especialización del hombre lobo, y pueden ser representados por Disciplinas: por ejemplo, un explorador tiene algo similar a Ofuscación, un chamán puede imitar la Taumaturgia o la Necromancia, y así.

• Los hombres lobo no tienen la misma moralidad que los vampiros, pero se proporciona un valor de Humanidad como aproximación y para los efectos mecánicos que requieran ese valor.

Hombre lobo adolescente

Atributos *(forma humana)*: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Academicismo 1, Alerta 3, Armas de fuego 2, Artesanía 2, Atletismo 2, Consciencia 2, Intimidación 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Ocultismo 1, Pelea 3, Pelea con Armas 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 *(forma humana)*: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Academicismo 1, Alerta 3, Armas de fuego 2, Artesanía 2, Atletismo 2, Consciencia 3, Expresión 1, Intimidación 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Medicina 1, Ocultismo 3, Pelea 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 3, Supervivencia 4, Trato con Animales 3.

Disciplinas equivalentes: Celeridad 4, Potencia 2, Protean 4.

Humanidad: 6 **Fuerza de Voluntad:** 7 **Gnosis:** 6.

Cambiaformas anciano

Atributos *(forma humana)*: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Academicismo 1, Alerta 4, Armas de fuego 2, Artesanía 2, Atletismo 4, Consciencia 3, Expresión 3, Intimidación 4, Investigación 2, Liderazgo 4, Medicina 1, Ocultismo 4, Pelea 5, Pelea con Armas 5, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con Animales 4.

Disciplinas equivalentes: Celeridad 6, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 3, Protean 4 y otra Disciplina a 4.

Humanidad: 5 **Fuerza de Voluntad:** 9 **Gnosis:** 8.

Tragos peligrosos

La sangre de Lupino es Vitae potente, y una poderosa atracción para los Vástagos. La sangre de un hombre lobo es tan rica que, aunque su cuerpo contiene el volumen físico equivalente a 10 puntos de Sangre, un vampiro puede extraer 20 puntos de Sangre o más del Lupino antes de dejarlo seco. Incluso si un Cainita tiene tiempo de engullir sólo un punto de Sangre, su reserva gana dos puntos. De todos modos, el poder sobrenatural de la sangre de un hombre lobo puede ser peligroso.

Un vampiro que se alimenta con sangre de hombre lobo es más susceptible al Frenesí y al Rötschreck durante el tiempo que la sangre de Lupino permanezca en su organismo. Cada punto de Sangre de hombre lobo incrementa la dificultad para resistir el Frenesí en uno, es decir, si un personaje bebe tan sólo dos puntos de Sangre de la Vitae de un Lupino, su dificultad para resistir el Frenesí aumenta en dos (aunque los puntos se manifiestan en cuatro puntos de Sangre en el sistema del vampiro). Incluso si el vampiro logra imponerse con éxito a su Bestia, se vuelve paranoico e irascible mientras la sangre permanezca en su organismo. En algunos casos, los vampiros incluso han adquirido Trastornos temporales al alimentarse de hombres bestia particularmente inestables.

Hay rumores de que la sangre de Lupino puede incluso garantizar temporalmente niveles de Potencia o Celeridad. Sin embargo, es algo que no siempre sucede. Parece que tiene algo que ver con la propia línea de sangre del hombre lobo y la pureza de su linaje. Desafortunadamente para los aspirantes a cazadores, los Lupinos con una crianza más pura suelen estar en posiciones de liderazgo en sus manadas, y es una idea suicida tratar de atravesar sus filas para atrapar al alfa.

Magi

No hay nada más terrorífico que las cosas que no entendemos, y los vampiros, sea cual sea su edad, sencillamente no pueden entender a los *Magi*. Incluso Vástagos ancianos que antaño estuvieron hermanados con los magos se sienten perplejos ante ellos. Iluminados por una sabiduría demente, los *Magi* pueden tocar los cimientos de la Creación y moverlos a su gusto, y este tipo de poder aterroriza a los Vástagos.

De dónde proviene la hechicería (o la "Magia" en mayúsculas, como insisten en denominarla los magos) es un secreto perdido en el tiempo. Algunos afirman que la mismísima Lilith aprendió las Artes Mágicas, transmitiéndolas a aquellos mortales a quienes favoreció. Si eso es cierto, entonces los *Magi* están relacionados con los Vástagos a través del mismo linaje, y es posible que la antigua contienda entre los seguidores de Caín y los de Lilith pueda haberse extendido a los vampiros y los magos.

Sin embargo, al margen de sus orígenes, la Magia es una fuerza real y se presenta con muchas variantes. Un mago poderoso puede realizar sorprendentes hazañas dignas de una película fantástica, pero la mayoría prefiere efectos más sutiles. Las herramientas del mago moderno son las extrañas coincidencias, no una bola de fuego o un demonio enfurecido. Dado que los magos son mortales, normalmente se esconden a plena vista, llevando sus asuntos diarios hasta que están listos para encargarse de los vampiros. Dicho esto, un mago no es rival para un vampiro en una pelea directa, por lo que los *Magi* suelen preparar sus trampas y planes del mismo modo que lo hacen los Vástagos. Los conflictos entre los vampiros y los magos suelen parecerse más a partidas de ajedrez que a combates en un ring, pero cuando es necesario el mago es capaz de convertir a un Cainita en piedra o hacerlo arder con el poder del Sol.

Los Vástagos han intentado en vano aprender los secretos de los *Magi* durante siglos. Vínculos de Sangre, Abrazos, pactos místico, e incluso arrancarles la mente tan sólo han producido fragmentos de Magia Verdadera. Parece que la misma vida está ligada a estas Artes, y eso es lo único que los vampiros nunca podrán tener.

Los conflictos, habilidades y políticas de los *Magi* los han dividido en varias facciones distintas, normalmente enfrentadas entre sí.

Magos, brujas y hacedores de milagros

Cuando el vampiro típico piensa en magos, normalmente piensa en esos mortales que practican las artes de la he-

chicería y brujería, gente adornada con ropajes de la Nueva Era y rodeada de cachivaches rituales. Muchos Neonatos asumen que tales magos son fraudes hasta que una maldición que marchita los miembros o la caída coincidente de un relámpago les muestra lo equivocados que están.

Los Brujos del Clan Tremere suelen hablar de su larga asociación histórica con los magos hermetistas. Uno de esos grupos, la Orden de Hermes, tiene una compleja relación de amor/odio con los Tremere que se remonta a casi mil años, hasta la fundación del propio Clan. Tras siglos de guerras, treguas y posteriores alianzas, ambos grupos han decidido evitarse el uno al otro siempre que sea posible. Naturalmente, esto significa que se espían en secreto, a la espera de que el otro bando cometa un error.

Otros cultos mágicos se ocultan más y son menos predecibles. Por ejemplo, hay una facción que mantiene las tradiciones paganas de sus ancestros, practicando una forma de Magia de Sangre que les permite actuar como guerreros cambiaformas o como sanadores pacíficos por igual. Aunque muchos Antiguos han escuchado algo acerca de estos sangrientos rituales, pocos han participado en ellos personalmente, y menos aún han logrado convertir a uno de estos magos en un peón.

Chamanes y yoguis

Estos magos son un enigma, dado que han perfeccionado sus mentes y cuerpos de extraños aunque poderosos modos. Algunos entran en comunión silenciosa con los espíritus, mientras que otros practican artes marciales místicas, y los demás tratan con fantasmas y dioses muertos mediante rituales primitivos.

En general, tales magos suelen ser reservados. Emplean vestimentas y lenguajes de tribus perdidas, o se mezclan y tratan de integrarse constantemente en la subcultura de los "primitivos modernos". A diferencia de los miembros de otras facciones, estos chamanes del siglo XXI evitan la Magia espectacular, centrándose más en manipular las emociones, pensamientos o elementos. En general, prefieren existir fuera de la Jyhad, tan sólo haciendo uso de su gran poder cuando no tienen más remedio que tratar con los Vástagos. Aparte de algún Gangrel y el Setita ocasional, los vampiros prefieren dejarlos en paz todo lo posible.

Tecno-freaks

Interesantes para algunos Neonatos, pero incomprensiblemente terroríficos para la mayoría de Antiguos, estos *Magi* fusionan tecnología, Magia y humanidad de formas incomprensibles. Algunos construyen virus informáticos, infectando enormes bases de datos y desconectando servicios fundamentales, mientras que otros rondan por Internet, buscando información secreta para emplearla en sus conflictos. Los más extraños de todos son los que se injertan partes mecánicas en sus propios cuerpos, adquiriendo Poderes similares a las Disciplinas (fuerza inhumana, increíble percepción sensorial e incluso armamento oculto). Algunos de ellos están tan entrelazados con su maquinaria que su sangre se ha vuelto tóxica para los vampiros, apenas pareciéndose a la Vitae mortal.

Estas facciones místicas son tan proclives a atacarse entre ellas como los Vástagos, atrapados en un sombrío enfrentamiento que los vampiros apenas pueden comprender. Los Antiguos hablan de guerras de hechiceros que destruyeron villas enteras durante la Edad Oscura, y no hay nada que sugiera que se han detenido en las noches actuales. Sea cual sea la verdad, los *Magi* son un grupo misterioso y cualquier vampiro que valore la inmortalidad hará bien en evitar a estos poderosos mortales todo lo que pueda.

Poderes y debilidades

Los Poderes Mágicos son diversos. Para simular el repertorio de un mago, el Narrador puede asignar un grupo de Disciplinas como su "arsenal". Las Disciplinas comunes incluyen Taumaturgia, Auspex, Dominación, Presencia, Protean, Ofuscación y Obtenebración. Poderes menos comunes incluyen Animalismo, Celeridad, Fortaleza, Potencia, Necromancia y Quimerismo. Un mago joven dominaría unos 5 puntos, uno experimentado unos 10 o más, mientras que un hechicero poderoso puede tener más de 20.

Es importante recordar unas pocas cosas adicionales:

• Los *Magi* son mortales. Aunque pueden intentar absorber los ataques contundentes, no pueden absorber el daño letal o agravado sin conjurar algún tipo de armadura o sin emplear protección cibernética. Los *Magi* sanan el daño letal con el paso del tiempo, a no ser que se emplee algún hechizo medicinal (curando un nivel de Salud por éxito).

• Aunque unos pocos poseen un Poder parecido a Celeridad, la mayoría de los magos tan sólo actúan una vez por turno.

• Los hechiceros no son inmunes al Vínculo de Sangre, y el Abrazo destruye para siempre sus Poderes.

• La Magia requiere voluntad, por lo que los magos suelen tener Fuerza de Voluntad entre 6 y 10.

• Los magos tienen acceso a una energía llamada Quintaesencia, que pueden recuperar mediante la exposición a zonas místicas o el acceso a objetos mágicos que la almacenan. Cuando emplean los equivalentes a las Disciplinas, gastan puntos de Quintaesencia en vez de puntos de Sangre, de forma similar a los hombres lobo y la Gnosis (ver pág. 378).

• Aunque los *Magi* no dependen de la edad para sus Artes, los poderosos pueden tener el Trasfondo Generación para reflejar su progreso arcano. Cuanto más poderoso es el *Magus*, menor es su "Generación".

• Un extraño síndrome llamado Paradoja ataca a los *Magi* cuyos hechizos son demasiado descarados. Un 1 obtenido de forma natural en una tirada de un hechizo excesivamente obvio (vuelo, una bola de fuego, cambiar de forma, un cañón que surja de la espalda del mago, etc.) provoca que las cosas vayan horriblemente mal. Los *Magi* afectados por la Paradoja pueden sufrir que sus hechizos salgan mal o que sus cuerpos colapsen. Algunos son enviados al Infierno por fuerzas demoníacas. Así, los *Magi* son precavidos a la hora de emplear la Magia abiertamente, incluso con Vástagos presentes.

• Un vampiro con Taumaturgia o Contramagia Taumatúrgica pueden intentar contrarrestar un hechizo Mágico dirigido en su contra; una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 6) "absorbe" tales hechizos, reduciendo la potencia del ataque en un nivel (o dado) por éxito. Un vampiro que elimina los éxitos del mago neutraliza su hechizo. Un *Magus* puede también emplear esta habilidad contra los vampiros, empleando su Contramagia frente a las Disciplinas vampíricas.

• Los magos no tienen la misma moralidad que los vampiros, pero se proporciona un valor de Humanidad como aproximación y para los efectos mecánicos que requieran ese valor.

Joven cultista

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 3, Armas de Fuego 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Conducir 2, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Ocultismo 4, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Subterfugio 3.

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dominación 2, Presencia 1, Protean 1, Taumaturgia 3 (una o dos Sendas).

Humanidad: 7 **Fuerza de Voluntad:** 5 **Quintaesencia:** 10.

Equipo: Cuchillo, varias armas de fuego, instrumentos rituales (velas, cuerda, tiza, túnicas, cáliz), ropas intimidantes.

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, Atletismo 2, Conducir 1, Consciencia 4, Empatía 4, Etiqueta 3, Finanzas 2, Intimidación 4, Investigación 3, Liderazgo 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Pelea con Armas 1, Subterfugio 3.

Disciplinas equivalentes: Auspex 4, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Presencia 3, Quimerismo 3, Taumaturgia 5 (varias Sendas y Rituales).

Humanidad: 5 **Fuerza de Voluntad:** 9 **Quintaesencia:** 12.

Equipo: Santuario, biblioteca extensa, instrumentos rituales (libros, dagas, tiza, velas, pociones, incienso), bastón-estoque, ropa a medida.

Abominación tecnológica

Nota: Beber de la sangre venenosa de la Abominación es doloroso: causa un nivel de daño agravado por punto de Sangre consumido por el vampiro.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Armas de Fuego 4, Atletismo 3, Callejeo 2, Ciencias 3, Conducir 3, Consciencia 4, Latrocinio 5, Informática 4, Intimidación 4, Investigación 4, Leyes 2, Ocultismo 4, Pelea 3, Pelea con Armas 3, Sigilo 2, Tecnología 4.

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 3.

Humanidad: 3 **Fuerza de Voluntad:** 8 **Quintaesencia:** 10.

Equipo: Armas automáticas, chaleco antibalas, supercomputadora disfrazado como *smartphone*, sedán negro blindado, gabardina negra, gafas de sol de espejo.

Hadas

Las hadas son seres extraños y enigmáticos que viven entre los mortales y los sobrenaturales sin dejar prueba alguna de su existencia. Las hadas modernas son muy distintas de los duendes y señores de los árboles de las leyendas. Más bien, ocultan su magia bajo forma humana, aunque se desconoce por qué hollan el Mundo de Tinieblas

Los Antiguos recuerdan a las hadas de antaño, y tales Vástagos afirman que la naturaleza de las hadas apenas ha cambiado. Siguen siendo salvajes, extrañas y caprichosas, y es mejor evitarlas completamente. Pocos de los vampiros que tratan con las hadas salen airosos, e incluso aquéllos que lo hacen acaban cambiados o enloquecidos por la experiencia. La mera presencia de las hadas puede provocar que los Vástagos sufran sentimientos agobiantes de pérdida y agonía, pues su belleza física despierta sentimientos muertos desde hace mucho. Un ansia desesperada por la inocencia perdida o un anhelo por creer en milagros pueden conducir a los Cainitas a la desesperación.

La mayor parte parte del tiempo, las hadas se hacen pasar por mortales, con sus yoes verdaderos ocultos. Tan sólo aquéllos que saben qué deben buscar pueden penetrar la ilusión que las camufla, e incluso hacer esto no es fácil ni seguro. A las hadas les gusta la privacidad y no reaccionan bien ante aquéllos que buscan desenmascararlas. Prefieren mostrar sus verdaderas naturalezas tan sólo cuando quieren y no antes. Las hadas pueden tomar muchas formas. Algunas son regias y exquisitamente hermosas, mientras que otras son horripilantes y espantosas. Tras dar a conocer su presencia, el encuentro suele olvidarse, como si fuera un sueño que se desvanece.

Algunos Vástagos (como los Malkavian, los Ravnos y los Tremere) Cazan hadas por su sangre, pues creen que es mucho más poderosa que la de los mortales. Entre los que afirman haber saboreado esta dulce Vitae, la experiencia es muy variada. Algunos afirman que la sangre de hada sabe prácticamente igual a la de los mortales; otros hablan de un gozo extático, alucinaciones o experiencias trascendentales. Algunos la comparan al sentimiento del Sol naciente brillando sobre tu rostro de nuevo, tanto en su regocijo como en su dolor insoportable.

Poco se sabe de las costumbres o la sociedad de las hadas. Parece que la actividad feérica crece enormemente durante ciertas épocas del año, como los solsticios y los equinoccios, al igual que durante los festivales como el *Mardi Gras*. No obstante, los vampiros pueden encontrarse con las hadas en cualquier momento, aunque no sean conscientes de ello.

Incluso aún menos se sabe de su magia. Aquellas hadas que aceptan hablar (y hablan sinceramente) sobre ella, afirman que sus Poderes se alimentan con una fuente que llaman Glamour, aunque cómo se emplea y restaura este Glamour sigue siendo un misterio. Algunos miembros del Clan Toreador creen que las hadas obtienen su poder a través de una conexión con el arte y los artistas mortales, y más de un Toreador ha tenido conflictos con las hadas por un artista o músico particularmente talentoso.

Las hadas de una historia de **Vampiro** deberían ser distantes y misteriosas. Incluso si un vampiro de alguna forma traba amistad con una de estas criaturas, la alienación debería reforzarse constantemente. Además, el hecho de que las hadas sean tan brillantes y llenas de vida servirá como un recordatorio continuo de lo que el vampiro ha perdido por unirse a las legiones de los no-muertos, una situación que puede volverse intolerable rápidamente.

Poderes y debilidades

• Las hadas se curan como los mortales, aunque muchas conocen magia curativa. Pueden absorber el daño letal, aunque no dividen a la mitad el contundente. Tan sólo sufren daño agravado del fuego. Si son atacadas por un arma hecha de hierro "frío" (sin forjar), las hadas no pueden absorber el daño.

• Las hadas consideran desagradable la presencia de los vampiros y tienden a evitar a los no-muertos. Pueden ocultar sus formas feéricas de la vista de un vampiro, aunque Auspex puede permitir a un vampiro atravesar el disfraz.

• Las hadas gastan Glamour para activar sus Poderes equivalentes a las Disciplinas del mismo modo que los hombres lobo hacen con la Gnosis (ver pág. 378).

• Las hadas no tienen la misma moralidad que los vampiros, pero se proporciona un valor de Humanidad como aproximación y para los efectos mecánicos que requieran ese valor.

Embaucador Pooka

Este embaucador suele parecer un animal, al menos cuando revela parte de su yo feérico. Los Vástagos estudiosos de las hadas creen que los Pooka puede cambiar a la forma del animal que representan de modo parecido a los Lupinos, aunque esto nunca ha sido contemplado. Los Pooka disfrutan burlándose y atormentando a otros.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 5, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 5, Consciencia 3, Latrocinio 5, Interpretación 3, Ocultismo 2, Pelea 3, Sigilo 5, Subterfugio 4, Trato con Animales 2.

Disciplinas equivalentes: Animalismo 2, Auspex 2, Celeridad 2, Ofuscación 4, Protean 4, Quimerismo 3.

Humanidad: 6 **Fuerza de Voluntad:** 6 **Glamour:** 6.

Guerrero Redcap

Esta brutal hada medra con las matanzas. Su sed de sangre puede ser tan fiera como la de un vampiro en Frenesí de Sangre. En los tiempos antiguos, los Redcaps disfrutaban empapando sus gorras en la sangre de víctimas recientes.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 3, Latrocinio 2, Intimidación 4, Pelea 4, Pelea con Armas 4, Sigilo 2.

Disciplinas equivalentes: Celeridad 3, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 2.

Humanidad: 4 **Fuerza de Voluntad:** 5 **Glamour:** 5.

Encantadora Sidhe

Contemplar a uno de estos magníficos seres es como mirar al mismísimo Cielo. La belleza de un Sidhe basta para abrumar incluso al vampiro más curtido. Puede tejer ilusiones y encantos que maravillan los sentidos y dejan paralizadas a las víctimas por temor o 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, Consciencia 5, Empatía 3, 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

Humanidad: 2 **Fuerza de Voluntad:** 6 **Glamour:** 10

Fantasmas

Los muertos sin reposo, espíritus persistentes de los mortales fallecidos, han existido tanto tiempo como los Cainitas, tal vez más. Muchos se llaman a sí mismos *wraiths* [N.d.T.: Término inglés para aparición o fantasma] y están atados al mundo de los vivos por alguna Pasión, algún asunto inacabado en el reino de los vivos. No todos los mortales fallecidos se manifiestan como un fantasma, pero todos los que lo hacen mantienen vínculos con gente, lugares o cosas de sus vidas mortales. Tales anclas físicas pueden influir en las pasionales existencias de los wraiths, que se alimentan de las emociones intensas tal y como los Vástagos lo hacen con la sangre.

Los wraiths, aunque normalmente incorpóreos, pueden aparecerse entre los vivos en una variedad de aspectos y mediante una gama de Poderes parecidos a las Disciplinas vampíricas. El plato arrojado por algo invisi-

ble, el susurro de origen desconocido, un rostro plagado de gusanos que sólo se ve de reojo… todo esto es posible para los fantasmas, y los vampiros no son inmunes a esos trucos. Los vampiros acosados por los fantasmas están doblemente condenados, y tales desgraciados suelen encontrarse marginados por la sociedad vampírica. Pero los fantasmas no pueden aullar y hacer resonar sus cadenas por las Tierras de la Piel (el mundo de los vivos, nuestro mundo) impunemente. Se lo impide el Manto, un muro espiritual que separa a los vivos de los muertos.

La mayoría de Cainitas, salvo los necromantes como los del Clan Giovanni, procuran rehuir cualquier relación con los fantasmas. Una persona muerta con rencor hacia un vampiro puede ser una molestia o una amenaza, y la mayoría de vampiros no tolera ninguna de las dos opciones. Tan sólo aquéllos que entienden de Necromancia tienen algún recurso contra los muertos sin reposo.

Poderes y debilidades

• Los wraiths "se alimentan" de emociones. Éstas rellenan su reserva de Pasión, que se usa para activar sus habilidades mágicas (como puntos de Sangre). De hecho, los Vástagos en Frenesí pueden estar reforzando a su enemigo fantasmal.

• Los wraiths se manifiestan con más facilidad en lugares "embrujados", en los que un gran sufrimiento o trauma ha dejado un residuo psíquico (campos de batalla, cámaras de tortura, "puentes de suicidas"). En tales lugares, el Manto entre el mundos de los vivos y el de los muertos es débil.

• Dado que los wraiths son incorpóreos, los combates convencionales contra los Cainitas son imposibles. Los Vampiros pueden influir a uno de los Sin Reposo manipulando sus Grilletes (objetos o personas importantes para el fantasma en vida) o pueden afectar a un wraith directamente con Necromancia u otras Disciplinas. Por su parte, los wraiths pueden poseer a los mortales para atacar a un Cainita, o pueden lanzarle objetos inanimados aprovechando su invisibilidad.

• Los wraiths son normalmente invisibles, a no ser que elijan ser vistos. Sin embargo, los vampiros pueden percibirlos mediante Necromancia y a veces con Auspex.

• Algunos necromantes se han encontrado con fantasmas llenos de auténtica malicia y odio, los cuales se dedican a hacer absolutamente miserables las vidas de quienes pretenden dominarlos. Estos espíritus oscuros parecen "vivir" sólo para causar dolor, y de hecho parecen fortalecerse con él. Otros fantasmas parecen temerlos, refiriéndose a ellos como "Espectros".

• Los wraiths pueden afectar las tierras de los vivos, aunque con gran esfuerzo. Sin embargo, en las Tierras de las Sombras pueden causar daño fácilmente a los estúpidos que invadan su Morada (los rasgos a la derecha de la "/" en las siguientes fichas reflejan el poder del wraith en las Tierras de las Sombras).

Difunto reciente

Este wraith recién creado es probablemente muy arrogante y aún tiene lazos significativos con el mundo mortal. Sin embargo, no tiene experiencia en las costumbres del Inframundo y lo sobrenatural, lo que le suele llevar a algunas sorpresas desagradables.

Atributos: Fuerza 0/2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 1, Consciencia 2, Empatía 3, Informática 2, Intimidación 2, Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 2, Pelea 1, Pelea con Armas 1, Política 1, Sigilo 1, Subterfugio 2.

Disciplinas equivalentes: Auspex 1, Dementación 2, Dominación 1, Quimerismo 1, Vicisitud 1.

Humanidad: 6 **Fuerza de Voluntad:** 5 **Pasión:** 5.

Espectro

La muerte y el paso del tiempo no han mejorado a este wraith. Tal vez murió con tal ira y odio en su corazón que su lado oscuro lo consumió por completo después de su muerte, o tal vez su amargura lo condujo lentamente hacia la oscuridad. Sea cual sea la causa, ahora el miedo y el dolor son sus compañeros. Los Espectros parecen comunicarse mediante una mente compartida, y si uno requiere ayuda, al menos tres más responderán su llamada.

Atributos: Fuerza 0/3, Destreza 3, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Callejeo 3, Consciencia 3, Intimidación 3, Ocultismo 2, Pelea 4, Pelea con Armas 3, Subterfugio 3.

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dementación 4, Dominación 1, Obtenebración 3, Ofuscación 2, Presencia 2, Protean 2, Quimerismo 4, Vicisitud 4.

Humanidad: 3 **Fuerza de Voluntad:** 7 **Pasión:** 9.

Vieja Alma

Puede estar muerta desde hace una década o siglos. Aquéllos de tal poder no suelen ser vistos en las Tierras de las Sombras, pues el tiempo ha desgastado algunas de sus conexiones con el mundo mortal. Aquéllos que se aparecen se consideran entre los wraiths más fuertes y temidos.

Atributos: Fuerza 0/4, Destreza 5, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Academicismo 2, Alerta 3, Atletismo 3, Burocracia 4, Callejeo 1, Consciencia 5, Empatía 3, Informática 3, Intimidación 3, Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 2, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Política 1, Sigilo 3, Subterfugio 3.

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dementación 4, Dominación 3, Presencia 2, Quimerismo 1, Taumaturgia 3 (Encanto de las Llamas 3, Movimiento de la Mente 3), Vicisitud 3.

Humanidad: 1 **Fuerza de Voluntad:** 9 **Pasión:** 10.

Demonios

Los Vástagos creen ser los amos de la Historia. Han gobernado a la humanidad desde las sombras y moldeado sus creencias desde tiempos inmemoriales. Pero hay criaturas más antiguas que los Vástagos que afirman preceder a toda la humanidad. Estas criaturas tienen su propio lugar en las creencias mortales, y sus propios objetivos en las ciudades gobernadas por los vampiros. Estas criaturas poseen los cuerpos de los débiles y depravados, o moran en antiguas reliquias y lugares.

Pocos vampiros consideran la existencia de los demonios; después de todo, ¿acaso no todos los vampiros son criaturas caídas y Condenadas? ¿Para qué buscar a criaturas aún más miserables? Para la mayoría de los vampiros, los demonios son criaturas míticas, ficciones de la imaginación de los mortales y tal vez los sueños de sectarios vampíricos engañados. Incluso aquéllos que sí creen tienden a adherirse a la leyenda de los mortales. No obstante, los vampiros que se han topado con demonios saben que son tan reales como las garras de los Lupinos. Han contemplado cosas que no deberían existir, que ni hombre ni vampiro deberían conocer.

Por supuesto, algunos vampiros adoran a demonios… y algunos incluso los cazan. Los Baali creen que los demonios son los hijos de la propia noche, expulsados del cielo por un Dios narcisista que creó la humanidad para satisfacer su vanidad. Dicen que estos espíritus duermen en la tierra, bajo las ruinas de las primeras ciudades. Creen que los nombres de los demonios les proporcionan poder, pero que conocerlos les da a los demonios poder sobre ellos. Aseguran que los demonios fueron el verdadero poder tras los falsos dioses más antiguos de los mortales. Los más poderosos entre ellos pueden traer a los demonios al mundo material.

Algunos de los propios demonios afirman no haber sido siempre criaturas de oscuridad. De hecho, muchos deben obediencia a una criatura llamada el Portador de la Luz. Los demonios afirman que eran los sirvientes de Dios antes de la creación de los mortales, y que cayeron tan sólo por su excesivo amor a la humanidad. Afirman haber contemplado a Caín asesinando a Abel, al igual que la marea de sangre desencadenada por el primer asesino. Eso dicen los demonios… pero también son unos mentirosos infames.

Los Caídos, aquellos demonios instalados en carne mortal, operan del mismo modo que los vampiros. Traman el uno contra el otro por su dominio sobre los mortales, de cuyas plegarias se alimentan. Incluso se organizan en jerarquías feudales que se extienden por ciudades y regiones enteras. Garantizan poder a sus sectarios, que extienden su blasfemas palabras. Tal vez no tengan la influencia de los vampiros sobre las instituciones humanas, pero sin duda la codician.

Los Encadenados, demonios que moran en objetos o lugares, son de un tipo distinto. También traman, pero sus antiquísimas mentes han enloquecido y sus planes nacen de sueños febriles. Afirman que antaño fueron los dioses de la humanidad, tal y como dicen los Baali. Así, sus cultos son mucho más antiguos, extendiéndose por innumerables generaciones. Exigen sacrificio y depravación a sus seguidores. Los Encadenados son los demonios más poderosos, pero están atrapados en sus guaridas o relicarios.

Poderes y debilidades

• Todos los demonios practican alguna forma de posesión. Sin un anfitrión, son arrancados del mundo y enviados entre gritos al infierno del que provienen. Los Caídos son demonios menores, cuya esencia puede ser contenida por un cascarón mortal. Poseen a los humanos cuyas almas están débilmente ligadas a sus cuerpos, como los jóvenes, los enfermizos o los que se han dejado arrastrar completamente por el pecado. Los Encadenados son normalmente más poderosos, y poseen antiguos artefactos o lugares impíos. Si esos demonios mayores intentaran poseer a un anfitrión mortal, éste sería rápidamente destruido desde adentro hacia afuera. Unos pocos demonios han sido capaces de poseer vampiros, pero raramente durante mucho tiempo: sus estancias en tales cuerpos suelen ser desastrosas para los propietarios originales.

• Los demonios pueden tomar formas apocalípticas que muestran su verdadera naturaleza y que manifiestan rasgos monstruosos como alas, cuernos y garras. Algunos lo hacen transformando a sus anfitriones, mientras que otros son capaces de proyectarse temporalmente fuera de sus cuerpos o relicarios. Los Poderes como Percepción del Aura pueden revelar esta forma a los Vástagos curiosos.

• Los demonios son inmunes a todas las formas de control mental. Sin embargo, cuando son convocados, pueden quedar atados por los términos de los tratos con humanos o vampiros.

• Muchos Poderes demoníacos son similares a los de los vampiros, como la capacidad de vincular a los mortales a su voluntad, rehacer la carne humana o conjurar fuego infernal. Los Caídos suelen exhibir Poderes equivalentes a las Disciplinas que oscilan entre 1 y 5, mientras que los Encadenados dominan Poderes de nivel 6 o más.

• Como los vampiros, los demonios obtienen su poder a través de los mortales. Mientras que los Vástagos se alimentan de sangre, estas criaturas se alimentan de la fe de sus seguidores. Un esclavo o sectario mortal debe ofrecerle libremente su devoción, aunque el demonio puede mentir para obtenerla. Estos mortales que pactan con los demonios les proporcionan un flujo constante de esta energía, que los Caídos pueden emplear para activar sus Poderes (emplea "Fe" en vez de Sangre para las Disciplinas equivalentes).

• Algunos sectarios son imbuidos con el poder de los demonios y pueden manifestar los milagros oscuros de los espíritus sin ser poseídos directamente.

• Los demonios están constantemente atormentados por oscuras memorias y por un atracción espiritual hacia su prisión infernal. Además, los Caídos suelen estar confusos por las memorias de sus anfitriones. Este tormento puede llevar a una conducta errática, echando a perder los que de otra forma serían peligrosos planes.

Tentador Caído

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Conducir 2, Consciencia 4, Empatía 2, Etiqueta 4, Expresión 3, Finanzas 4, Informática 1, Interpretación 2, Intimidación 4, Leyes 3, Liderazgo 4, Ocultismo 2, Política 5, Sigilo 1, Subterfugio 5.

Disciplinas equivalentes: Dominación 2, Fortaleza 2, Daimoinon 4.

Humanidad: 3 **Fuerza de Voluntad:** 7 **Fe:** 7.

Corruptor Encadenado en la Oscuridad

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5 (posee atributos físicos tan sólo mientras proyecta su forma demoníaca).

Habilidades: Alerta 3, Consciencia 4, Expresión 3, Finanzas 4, Interpretación 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Medicina 3, Ocultismo 3, Pelea con Armas 3, Política 3, Sigilo 1, Subterfugio 5.

Disciplinas equivalentes: Dominación 6, Potencia 6 (sólo en forma demoníaca), Vicisitud 6.

Humanidad: 1 **Fuerza de Voluntad:** 10 **Fe:** 10.

Bestiario

Los vampiros son criaturas urbanas y raramente interactúan con las bestias salvajes. De hecho, la mayoría de los animales temen a los vampiros, a quienes sisean o gruñen mientras se aproximan. Dicho esto, algunos vampiros (en particular, aquéllos con la Disciplina Animalismo) emplean animales como compañeros, espías o soldados. Es más, los animales ocasionalmente son convertidos en Ghouls, especialmente por parte de vampiros Gangrel y Nosferatu.

Los animales normales se describen sólo con Rasgos Físicos y Mentales. También tienen Habilidades, reflejando sus habilidades innatas o entrenadas. Los Rasgos entre corchetes se adquieren mediante el contacto humano y el entrenamiento; un animal salvaje no posee tales Habilidades. Los animales entrenados también pueden ganar Fuerza de Voluntad. Aquéllos cuyos niveles de Salud incluyan Incapacitado pueden sobrevivir más que los que no lo tienen (que fallecen cuando se les acaban los niveles de Salud). El Rasgo de reserva de Sangre refleja cuántos puntos puede obtener un Cainita que se alimente de una bestia (date cuenta de que la sangre animal es mucho menos nutritiva que la Vitae humana; algunos animales que tienen más sangre que un humano en realidad tienen una menor reserva de Sangre). El daño causado por los animales es letal, aunque las criaturas pequeñas pueden causar daño contundente a discreción del Narrador.

Se puede convertir a cualquiera de las siguientes bestias en un criado Ghoul con una dosis mensual de al menos un punto de Sangre del vampiro; tales compañeros ganan Fuerza de Voluntad, un nivel de Potencia, una reserva de Sangre útil de 2 y Habilidades adquiridas con entrenamiento (para más información sobre Ghouls, ver pág. 496). Los perros suelen convertirse en Ghouls a causa de su lealtad e inteligencia. Rara vez atraen la atención y pueden amaestraerse con facilidad. Se relaciona a los gatos con las criaturas nocturnas, y más de un vampiro ha mantenido a un compañero felino a través de su transición de mortal a inmortal. Pero las mascotas Ghoul no se limitan a estos ejemplos. La mayoría de los animales domésticos (y muchos salvajes) han sido convertidos en Ghouls en un momento u otro.

Araña

Atributos: Fuerza 0, Destreza 3, Resistencia 1, Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Ninguna.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, Aplastado.

Ataque: Ningún daño, pero el mordisco puede ser venenoso (ver pág. 299).

Reserva de Sangre: Ninguna.

Nota: Los personajes deben hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7) para percibir una araña sobre ellos.

Aves

Pájaro pequeño (Pinzón, Loro, etc.)

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, [Interpretación (Imitación) 3].

Fuerza de Voluntad: 1, **Niveles de Salud:** OK, –1, –2, –5.

Ataque: Hostigamiento (–1 dado en todas las reservas de dados del objetivo hostigado).

Reserva de Sangre: 1/4 (un punto de Sangre por cada cuatro pájaros pequeños).

Pájaro grande (Halcón, Cuervo, etc.)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 1, Intimidación 2 [Pelea 3, Empatía 4, Intimidación 4]

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Garra, dos dados; picotazo, un dado (sólo en caso de desesperación).

Reserva de Sangre: 1/2 (un punto de Sangre por cada dos pájaros grandes).

Nota: Un pájaro puede volar normalmente entre 40 y 80 km/h (entre 25 y 50 millas por hora).

Caballos

Caballo pequeño (Poni, Potro, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 1 [Empatía 2, Pelea 2].

Fuerza de Voluntad: 2, **Niveles de Salud:** OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Pisotón o patada, seis dados; mordisco, tres dados.

Reserva de Sangre: 3.

Caballo grande (Semental, Percherón, etc.)

Atributos: Fuerza 6, Destreza 2, Resistencia 5, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 1 [Pelea 3, Empatía 2, Intimidación 2].

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Pisotón o patada, siete dados; mordisco, tres dados.

Reserva de Sangre: 4.

Nota: Los caballos normalmente temen a los no-muertos, pero pueden ser entrenados como monturas.

Caimán

Atributos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2, Sigilo 3.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, OK, OK, –1, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, siete dados; golpe de cola, seis dados.

Reserva de Sangre: 5.

Nota: Los caimanes y los cocodrilos tienen un dado de absorción por armadura contra daño contundente o letal.

Camello

Atributos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 4.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Patada, seis dados; mordisco, cuatro dados.

Reserva de Sangre: 6.

Cerdos

Cerdo pequeño (Cerdo doméstico)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, OK, –1, –1, –2, –4, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, dos dados.

Reserva de Sangre: 3.

Cerdo grande (Jabalí)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 5, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2 [Intimidación 2].

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, OK, –1, –1, –2, –4, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cuatro dados; embestida, cinco dados.

Reserva de Sangre: 4.

Chimpancé

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo (Trepar) 3, Pelea 2 [Empatía 2, Mérito Idioma (Lengua de Signos)].

Fuerza de Voluntad: 5, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cinco dados; garras, cuatro dados.

Reserva de Sangre: 4.

Felinos

Gato doméstico

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo (Trepar) 3, Intimidación 2, Pelea 2, Sigilo 4 [Empatía 2, Subterfugio 2].

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, un dado; garras, un dado.

Reserva de Sangre: 1.

Gato montés

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo (Trepar) 3, Pelea 3.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cuatro dados; garras, tres dados.

Reserva de Sangre: 4.

Leopardo (Jaguar, Pantera, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3 [Intimidación 4, Sigilo 3].

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cinco dados; garras, cuatro dados.

Reserva de Sangre: 5.

Tigre (León, etc.)

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3 [Intimidación 4, Sigilo 3].

Fuerza de Voluntad: 5, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, seis dados; garras, cinco dados.

Reserva de Sangre: 5.

Lobo

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Pelea 3, Sigilo 2.

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –3, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cuatro dados; garra, cuatro dados.

Reserva de Sangre: 2.

Murciélago

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Sigilo 2.

Fuerza de Voluntad: 2, **Niveles de Salud:** OK, –1,–3.

Ataque: Mordisco, un dado.

Reserva de Sangre: 1/4 (un punto de Sangre por cada cuatro murciélagos).

Nota: Los murciélagos pueden volar entre 40 y 65 km/h (entre 25 y 40 millas por hora). Los vampiros usan la Disciplina Protean para convertirse en murciélagos mayores que los aquí presentados.

Oso

Atributos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 5, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 1.

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, OK, OK, –1, –1,–1, –3, –3, –5, Incapacitado.

Ataque: Garra, siete dados; mordisco, cinco dados.

Reserva de Sangre: 5.

Perros

Perro pequeño (Chihuahua, Pug, etc.)

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3 [Empatía 2, Interpretación 1, Sigilo 3].

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –5.

Ataque: Mordisco, dos dados.

Reserva de Sangre: 1.

Perro mediano (Beagle, Border Collie, etc.)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Supervivencia (Rastrear) 3 [Empatía 2, Intimidación 1, Sigilo 2].

Fuerza de Voluntad: 3, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, tres dados; garras, dos dados.

Reserva de Sangre: 2.

Perro grande (Pastor Alemán, Gran Danés, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3, Supervivencia (Rastrear) 3 [Empatía 2, Intimidación 3, Sigilo 2].

Fuerza de Voluntad: 5, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, cinco dados; garras, cuatro dados.

Reserva de Sangre: 2.

Rata

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 1, Sigilo 3.

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, –1, –5.

Ataque: Mordisco, un dado.

Reserva de Sangre: 1/4 (un punto de Sangre por cada cuatro ratas).

Nota: Las ratas suelen ser convertidas en Ghouls y usadas como espías y vigilantes por los Nosferatu. Suelen atacar en manada (ver las reglas más adelante).

Serpientes

Serpiente constrictora

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3.

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Constricción, cuatro dados por turno.

Reserva de Sangre: 2.

Serpiente venenosa

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3.

Fuerza de Voluntad: 4, **Niveles de Salud:** OK, –1, –2, –5, Incapacitado.

Ataque: Mordisco, dos dados (ver venenos y drogas, pág. 299).

Reserva de Sangre: 1.

Manadas y enjambres

Aunque los rasgos enumerados anteriormente detallan criaturas individuales, algunos animales atacan en masa. Si un enjambre de avispones o una horda de ratas atacan a los personajes, en vez de tratar de determinar qué hace cada uno de los miembros de la manada o enjambre, sencillamente tira para ver si el enjambre daña al personaje. A partir de allí, narra los resultados.

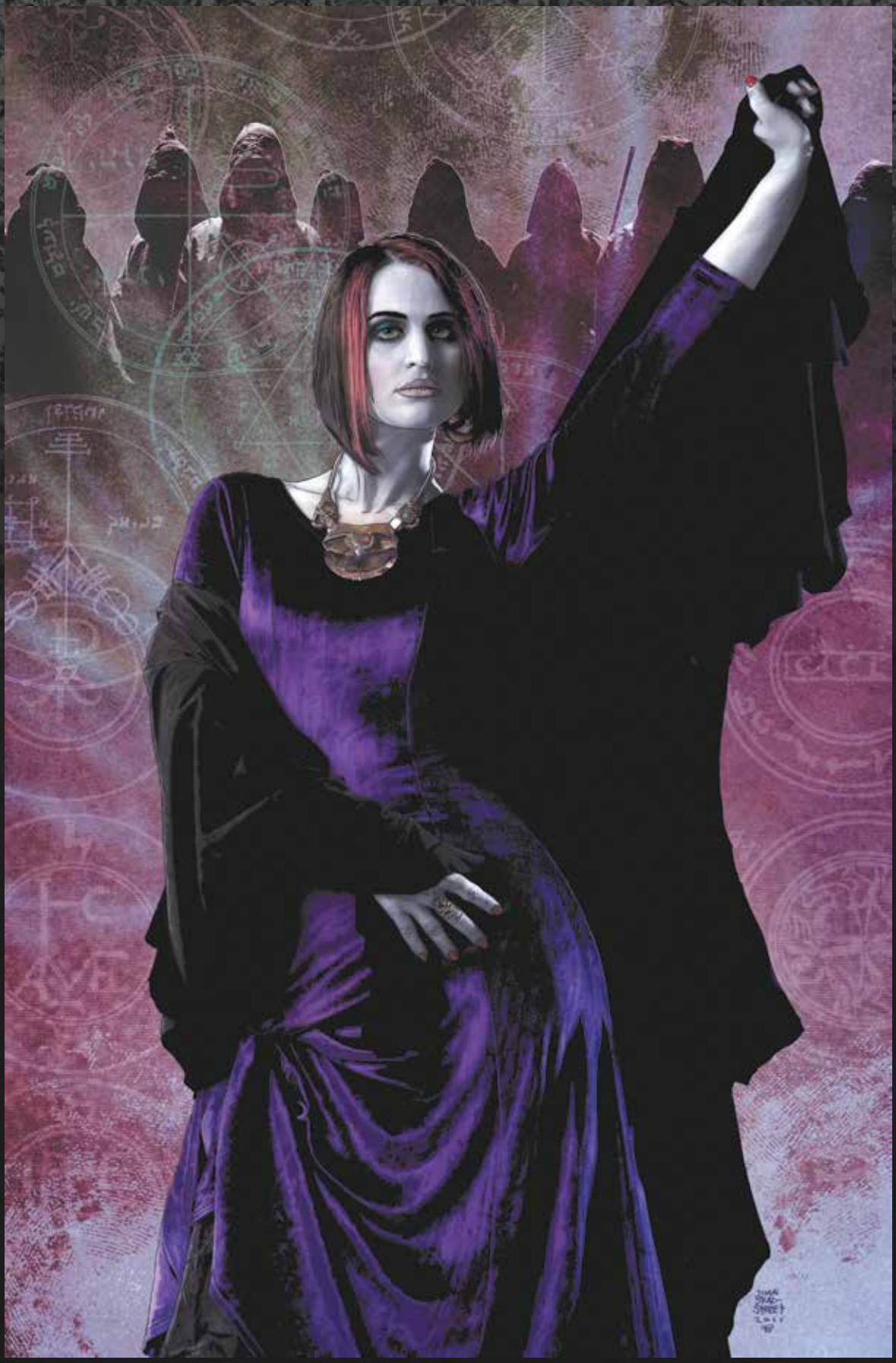
Abajo se ofrece una tabla para cada tipo de bestia. Tira la reserva de dados para el daño una vez por turno (dificultad 6), y permite a los personajes intentar esquivar o absorber el resultado. Este daño es letal, o posiblemente contundente en el caso de criaturas pequeñas o débiles. Las manadas atacan una vez por turno a su objetivo, y actúan según la Iniciativa que les da la tabla.

Si un personaje esquiva, puede moverse de forma normal durante el resto del turno. De otro modo, sus atacantes lo ralentizan a la mitad de su movimiento normal. Si obtienen más de tres niveles de daño en un turno (después de que el personaje absorba), o si el jugador fracasa en una tirada apropiada, el personaje es derribado y arrollado. Tan sólo puede moverse 1-2 metros por turno y la dificultad del daño del enjambre se reduce a 5. Los esfuerzos para alzarse y continuar moviéndose (ver "derribo", pág. 280) tienen normalmente una dificultad de +1 o +2.

Los niveles de Salud enumerados reflejan la cantidad de daño necesaria para dispersar una manada o enjambre. Dos niveles de Salud adicionales destruyen completamente a los atacantes. Las pistolas, rifles y pequeñas armas cuerpo a cuerpo (cuchillos, puños americanos, botellas, garras, manos desnudas) causan un único nivel de daño, sin importar cuantos éxitos de ataque o de daño se consigan (es decir, el golpe sólo impacta en una criatura). Las armas de fuego, subfusiles y armas cuerpo a cuerpo grandes (espadas, bastones, tablones y motosierras) hacen daño normal (cada nivel de daño elimina un nivel de Salud del enjambre en su conjunto), al igual que los ataques con gran área de efecto (cócteles Molotov, tormentas de hielo, rachas de viento, explosiones). Los enjambres y manadas no absorben el daño.

Según el tamaño de la manada, dos personajes o más pueden verse afectados por él y también pueden atacarlo. Cualquiera que ayude a un personaje completamente cubierto por un enjambre también puede ser atacado. Un humano puede correr más que algunas manadas o enjambres (ratas o escarabajos), pero no puede esperar correr más que otros (hienas o pájaros).

Animal	Daño	Niveles de Salud	Iniciativa
Bichos pequeños	1	5	2
Bichos grandes	2	7	3
Bichos voladores	2	5	4
Pájaros, murciélagos	4	9	5
Ratas	3	7	3
Ratas grandes	4	9	3
Gatos salvajes	4	6	6
Perros salvajes, lobos	6	15	4



Capítulo Diez: Líneas de Sangre

«De ellos aprendí a separar, de la sangre la oscuridad,
de la carne las heridas, del mundo la maldad.
Y aunque puedo morir, vosotros, mis Chiquillos, seguiréis estando vivos.»

— El *Libro de Nod*

En los años transcurridos desde la aparición de **Vampiro**, los siete Clanes crecieron a trece, con un número impresionante de antiguos Clanes, sub-Clanes y Líneas de Sangre añadidos. Este capítulo incluye descripciones de muchas de estas Líneas de Sangre, para que los antiguos fans puedan disfrutar jugar de nuevo con ellas, y los nuevos jugadores se den cuenta de lo diverso que es realmente **Vampiro**.

Jugando con Líneas de Sangre

Las Líneas de Sangre descritas en este capítulo son raras o, en algunos casos, están completamente extintas en las noches actuales. ¿Significa esto que no es viable que los jugadores interpreten tales personajes? Para nada. Jugar al último superviviente de, por ejemplo, los Tremere Telyavos es una oportunidad para un gran dramatismo. Sencillamente requiere que el jugador y el Narrador estén listos para los tipos de situaciones que ello puede crear.

Se puede argumentar que un jugador que crea un personaje así tan sólo está tratando de ser "más único" que otros vampiros. Es posible pero, ¿y qué? Si el objetivo es contar una historia interesante, centrarse en personajes que son, por definición, más interesantes que cualquier otro (es decir, tus personajes); entonces, ¿por qué no crear algo que no existe en ninguna otra parte? Si te atrae interpretar a un Hermano de Sangre que de algún modo ha roto los lazos de su círculo y ha logrado ser autónomo, entonces adelante (si tienes la aprobación del Narrador). Sólo sé consciente de que con eso envías un mensaje acerca del Mundo de Tinieblas que no haces al jugar con un pintor Toreador, aunque tal vez no sea algo malo.

La historia y los vampiros

Aunque los Neonatos actuales saben bien poco acerca de cómo sus Antiguos sobrevivieron durante los siglos pasados, algunos vampiros todavía activos se acuerdan de los Capadocios, las Lamias y otras Líneas de Sangre similares. Así, es apropiado señalar que tanto la Camarilla como el Sabbat fueron creados *después* de la caída de algunos Clanes.

Hasta mediados del siglo XV, más o menos, la sociedad vampírica dividía a los Clanes en dos grupos: los Altos Clanes y los Bajos Clanes. Los Altos Clanes eran los Brujah, Capadocios, Lasombra, Toreador, Tzimisce y Ventrue. Los Bajos Clanes eran los Assamitas, Seguidores de Set, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ravnos y Tremere (considerados usurpadores por lo que les hicieron a los Salubri). Los estereotipos y citas pertenecientes a las Líneas de Sangre que no sobrevivieron a la Edad Oscura, o lo hicieron por poco tiempo (los Anda, Capadocios, Lamia, Lhiannan y Noiad), se corresponden con esta clasificación, en lugar de con la división entre la Camarilla y el Sabbat.

Baali

Hasta los monstruos tienen su hombre del saco, y los Vástagos no son una excepción. Los Sires procuran evitar que los Neonatos se emborrachen de su poder como vampiros, y una de las maneras es explicarles qué tipos de poderes malvados y tortuosos los aguardan en la oscuridad. Los Baali son uno de tales poderes.

La historia (o la leyenda tal vez) cuenta que el Chiquillo de un Antediluviano pactó con fuerzas más allá de la comprensión humana para guerrear contra los trece Clanes. Tomó el nombre de Baal-el-Destructor, y dirigió sus ejércitos contra la Segunda Ciudad. La batalla fue terrible, y nadie que se encontrase en su camino pudo librarse: Diablos y Vástagos fallecieron por igual. Pero los Baali y sus impíos aliados fueron derrotados y huyeron, y con el paso de los milenios pasaron de la memoria a la leyenda, como una fábula con moraleja.

Sin embargo, los Baali siguen existiendo. La Inquisición extirpó a los estúpidos y descuidados, dejando a los astutos y pacientes. Algunos cayeron en Letargo, mientras que otros afirmaron ser de otro Clan y solicitaron refugio. En las noches actuales, el volumen de actividad de la Línea de Sangre es el mayor en siglos. Los Baali son exploradores y buscadores de secretos; harán casi cualquier cosa y sacrificarán casi a cualquiera para obtener acceso a los misterios ocultos. Malgastan la riqueza que han acumulado, realizan tratos que es imposible que esperen cumplir, y lo hacen sin disculparse ni buscar ninguna excusa. Parecen saber que están en decadencia y que su Línea de Sangre está desapareciendo en las nieblas del tiempo.

La Línea de Sangre tiene enemigos, después de todo. Los Infernalistas (quienes invocan y adoran a demonios) son de los pocos seres que pueden ser llamados "enemigos comunes" por la mayoría de los habitantes del Mundo de Tinieblas, Vástagos o no.

Pese a su escaso número y su hueste de enemigos, los Baali son peligrosos. No son negociadores faustianos, que buscan la comodidad o incluso el conocimiento. No buscan reinar en el Infierno. Ellos creen (o más bien *saben*) que el mundo está condenado. El Fin de los Tiempos están aquí, y cada sacrificio que hagan, cada asesinato que inciten, es una grieta más en la presa que contiene el diluvio de sangre llamado Gehenna. Si tienen que morir rompiendo la presa, así sea. Morirán sabiendo que lo que hacen es lo que debe hacerse.

Apodo: Diablos.

Secta: Aunque algunos Baali pueden fingir ser miembros de la Camarilla o (menos frecuentemente) del Sabbat, la Línea de Sangre en su conjunto no pertenece a ninguna Secta.

Apariencia: Los Neonatos suelen adornarse con parafernalia satánica; algunos Baali visten con ropas caras, mientras que a otros no les importa; los hay que se obsesionan tanto que descuidan la apariencia externa; y los más viejos suelen rodearse de insectos, ratas u otras alimañas.

Refugio: Los Baali tienden a anidar en lugares antiguos: bibliotecas, universidades y casas señoriales atraen a los Diablos. No importa dónde construyan sus refugios, pues la propia presencia del vampiro cambia el lugar. Las alimañas entran desde un primer momento, y nada de lo que se haga podrá evitarlo.

Trasfondo: Los Baali valoran más el temperamento que la profesión. Maestros, sacerdotes apartados de su ministerio, obreros, artistas… todos ellos se han unido a las filas de los Baali. La Línea de Sangre incluso Abraza a sus propios reclutas a partir de familias Ghoul criadas durante años para producir una Progenie iniciada en las verdades impías que los Baali recitan como evangelio.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales, especialmente Percepción, suelen ser primarios. La habilidad de un Baali para tentar y seducir depende de su percepción de lo que alguien realmente desea. Los Atributos Sociales son también útiles, pues los Baali necesitan ambos para mantener en secreto sus identidades y para convencer a otros de abrirse a ellos.

Disciplinas de Clan: Daimoinon, Ofuscación, Presencia.

Debilidad: Los Baali no pueden soportar mirar o sostener objetos de ninguna fe. Los Diablos deben apartar su mirada de tales objetos, y tocarlos quema su carne. Además, si un Baali se enfrenta a la Fe Verdadera, los efectos de cualquier daño o impedimento los afectan el doble.

Organización: Los Baali se reúnen en cábalas que oscilan entre tres y trece miembros. Se supone que estas cábalas responden ante el Fundador de la Línea de Sangre. Cualquier Diablo está dispuesto a morir para proteger a sus hermanos de cábala; no por ninguna lealtad o afecto hacia ellos, sino porque ya están todos condenados de todos modos.

Estereotipos

Camarilla: *Más pronto o más tarde, las máscaras tendrán que caer. Tomaos todo el tiempo que necesitéis. Esperaremos.*

Sabbat: *Una colmena en la que ocultarse. Tan sólo aprende primero cómo bailan las abejitas.*

Seguidores de Set: *Van por el buen camino. Simplemente juegan para el equipo equivocado.*

Visión desde fuera

Camarilla: *¿Satanistas? No son… espera. ¿Es que crees que les importa* Satán*?*

Sabbat: *Hay una razón por la que pasamos tanto tiempo asegurando la lealtad, y no es porque creamos que los chupópteros de la Camarilla vayan a infiltrarse entre nosotros.*

Ravnos: *No creerías lo que he visto.*

Cita: *«Miré, y vi un caballo pálido, y el que lo montaba tenía por nombre Muerte, y el Hades lo seguía». ¿Te has fijado que está en pasado? No es un error de traducción.*

Gárgolas

Los Tremere dieron a conocer la Línea de Sangre de las Gárgolas en el 1167 d.C. y los Esclavos han sido una parte constante, aunque infrecuente, de la sociedad vampírica desde entonces. De hecho, las Gárgolas pueden ser una de las razones por las que los Tremere no fueron completamente exterminados en sus primeros siglos de existencia. Estos extraños cuasi Vástagos suelen parecerse a sus homónimos de piedra: feas y aladas criaturas de piel pétrea, que existen sólo para servir a sus maestros.

O así fue durante cientos de años. Pero recientemente, muchas de las Esclavas se han liberado de sus cadenas y se han unido a la Camarilla. Por qué las Gárgolas eligieron aliarse con la Secta que también protege a sus antiguos amos es motivo de especulación. Una de las teorías habituales es que es una bofetada en la cara colectiva de los Brujos, pero la mayoría de Vástagos no creen que las Gárgolas puedan ser tan sofisticadas. Es más probable que los Cabezarrocas simplemente se den cuenta de que en la Camarilla sus talentos serán reconocidos y nadie tratará de darles órdenes (al menos no directamente).

Las Gárgolas son creadas a partir de otros Vástagos, y este desagradable hecho hace que su creación raramente sea un tema de discusión en la sociedad vampírica educada. Los Tremere comienzan con un vampiro Gangrel, Nosferatu o Tzimisce y realizan rituales obscenos y sangrientos usando su Sangre, corazón y piel. Se emplea Vitae de otro vampiro (de los otros dos Clanes) para provocar una mutación violenta, lo que da como resultado que algunas Gárgolas sean realmente horribles (las de base Nosferatu), otras parecen salvajes (las de base Gangrel) y algunas parecen carnosas y con protuberancias óseas (las de base de Tzimisce). Ninguna Gárgola puede pasar por humana.

Los Tremere toleran la presencia de las Gárgolas en la Camarilla lo mejor que pueden (después de todo, tampoco podrían volver a esclavizarlas fácilmente), pero las relaciones son obviamente tensas. La revuelta de las Gárgolas y su ingreso en la Camarilla ha condenado del todo a las Gárgolas esclavas restantes, pues sus amos ahora las vigilan

sin piedad en busca de cualquier signo de traición. Los Tremere tampoco tienen problemas en implantar sugestiones hipnóticas en las mentes de sus Esclavos, de modo que si alguna vez se *rebelan*, aún sean útiles para el Clan.

Apodo: Tradicionalmente Esclavos, aunque las Gárgolas libres han roto algunas cabezas por ello. Otros apodos comunes son Cabezarrocas, Fugitivos, Hombres Libres y Grotescos.

Secta: Las Gárgolas normalmente se unen a la Camarilla. No es imposible que un Esclavo se una al Sabbat, pero la Línea de Sangre en su conjunto lo desaprueba.

Apariencia: No todas las Gárgolas se parecen a las grotescas estatuas de piedra que escupen agua de lluvia sobre los edificios antiguos, pero todas parecen de pesadilla. Algunas tienen mechones de pelo que surgen aleatoriamente por todo su cuerpo, o andares extraños y galopantes. La mayoría de las Gárgolas tienen una piel rocosa gris, y todas ellas tienen alas, que crecen a medida que aumenta el Vuelo (ver pág. 476) del personaje.

Refugio: Las Gárgolas esclavas duermen allí donde sus amos se lo permiten (armarios, sótanos, criptas, celdas). Las Gárgolas libres prefieren dormir en refugios elevados por encima del suelo: campanarios y torres abandonadas son sus favoritos. Las Gárgolas suelen ejercer de matones para otros Vástagos, a veces a cambio de un refugio escueto.

Trasfondo: La creación de las Gárgolas raramente muestra una pauta discernible. La Transformación tortura el nuevo cuerpo de la Gárgola, pues los huesos se alargan y dividen para crear las alas. El rostro se deforma, sin dejar nada reconocible del antiguo humano o vampiro. Las Gárgolas rara vez recuerdan su no-vida o existencia mortal anterior.

Creación del personaje: Creadas para ser esclavas, las Gárgolas se especializan en los Atributos Físicos, Talentos y unas pocas Técnicas (por ejemplo, Pelea con Armas). Todas las Gárgolas comienzan con un nivel gratuito de la Disciplina Vuelo, y su Apariencia siempre es cero. Las Gárgolas creadas por los Tremere son de la misma Generación que los Vástagos que sirvieron como su "base".

Disciplinas de Clan: Fortaleza, Potencia, Viscerática, Vuelo.

Debilidad: Los Esclavos son horribles. Su aspecto grotesco toma distintas formas, pero siempre se traduce en una Apariencia de cero. También son altamente susceptibles al control mental de cualquier tipo. La Fuerza de Voluntad de una Gárgola (temporal o permanente) es considerada dos puntos menor cuando se emplea para resistir tales Poderes.

Organización: Las Gárgolas tienen un fuerte sentimiento de comunidad y, con frecuencia, tienen refugios comunales. A veces piden al Príncipe que libere a las Gárgolas esclavas, pero lo más normal es que destripen a los propietarios. Si no tienen una comunidad, las Gárgolas probablemente Abrazarán y crearán una propia.

Estereotipos

Camarilla: *Nuestro nuevo hogar. Aquí nadie nos grita, ni golpea, ni nos quema con espejos y luz. Aquí te preguntan educadamente y podemos pedir un pago en sangre. El Paraíso.*

Sabbat: *Son tan brutales. Y se aman tanto entre ellos. Pero aún así, cuando pienso en ellos, mis ojos comienzan a arder. ¿Porqué pasará?*

Tremere: *Jamás volveré a ser un esclavo. Jamás.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Jódete, Merlín. Nos pertenecen a todos nosotros ahora.*

Sabbat: *¿De dónde te crees que obtienen la materia prima para hacer esos monstruos? Oh, la civilizada Camarilla.*

Ravnos: *¿Te diriges a la ciudad? ¡Buena suerte! No te olvides de mirar hacia arriba.*

Cita: *Amo. ¿Por qué la quemó? Ella solo quería volar libre durante una noche… Sí, amo, obedezco.*

Heraldos de las Calaveras

Los Heraldos de las Calaveras son una pequeña Línea de Sangre que emergió de las nieblas del pasado y unió su suerte a la del Sabbat. Se cree que todos los Heraldos son Antiguos terriblemente poderosos. Aunque su repentina aparición sugiere un largo Letargo, no se comportan como vampiros recién despertados. De hecho, afirman haber estado muertos estos últimos cinco siglos.

Los Heraldos de las Calaveras parecen cadáveres putrefactos, parecidos a los Samedi. De hecho, los vampiros que conocen ambas Líneas de Sangre sugieren un origen común, pero dado que ni los Samedi ni los Heraldos discuten sus orígenes en público, no pasa de ser mera especulación.

Los Heraldos son miembros del Sabbat desde hace muy poco tiempo, pero les ha bastado ese período para volverse inestimables. A falta de miembros Giovanni, la Espada de Caín tiene dificultades al tratar con fantasmas. Esto puede generar apariciones fantasmales problemáticas, ya que el Sabbat mata a las suficientes personas como para que las visitas de los fantasmas sean algo a considerar. Los Heraldos pueden exorcizar estas almas vengativas o, mejor aún, convertirlas en espías y esclavos incorpóreos. Y por todo esto, los Lazarenos no piden nada salvo que el favor se les pague en el futuro.

Por su parte, el Sabbat no está acostumbrado al comercio de favores que suele encontrarse en la Camarilla, pero lo que los Heraldos ponen sobre la mesa es demasiado valioso como para perderlo. Y además, tanto si se cree como si no en su cuento de hadas acerca de su noble origen y de la "venganza sobre los prestamistas traicioneros" de la que a veces hablan, su pasión es palpable. Este tipo de celo asesino es siempre bienvenido en la Espada de Caín.

Apodo: Lazarenos.

Secta: Los Heraldos de las Calaveras pertenecen exclusivamente al Sabbat. Dicho esto, dado que es obvio que la Línea de Sangre tienen muchos secretos enterrados, es imposible saber si hay algún Lazareno que sea miembro de la Camarilla o que permanezca independiente.

Apariencia: Los Heraldos prefieren mantenerse ocultos en sus refugios, o al menos permanecer entre Vástagos, por una buena razón. Parecen cadáveres demacrados y resecos. Su piel se vuelve tensa y blanca, y las encías se retraen, recordando a una calavera blanca y sonriente. La mayoría de Heraldos visten prendas sueltas o sudarios, lo más adecuado para resaltar su afinidad con la muerte.

Refugio: A diferencia de la mayoría de Vástagos del Sabbat, los Heraldos de las Calaveras no se unen a manadas, por lo que no emplean Refugios Comunales. Suelen elegir guaridas lejos de la interferencia mortal, pero lo bastante cerca de los vivos para que no les falte sangre (o cadáveres frescos para sus horribles artes). Criptas, laboratorios en desuso y mataderos son elecciones normales.

Trasfondo: Es imposible conocer el trasfondo de un Heraldo "típico". Todos son Antiguos, y con el paso del tiempo se ha olvidado quiénes fueron en vida. Parece que tuvieron una educación clásica, y un superviviente de una batalla entre un Heraldo y una banda de Brujah de la Camarilla mencionó que el Lazareno empleó un estilo de lucha nacido en Florencia. Sin embargo, más allá de estas pistas vagas, las verdaderas identidades de los Heraldos son desconocidas.

Creación del personaje: Los Heraldos de las Calaveras tienden hacia Conceptos macabros y de algún modo violentos. Están obsesionados con la venganza, la muerte y los horrores más allá de la tumba. Los Atributos Sociales y las Habilidades no son una prioridad. Los Atributos Mentales y los Conocimientos suelen tener altas puntuaciones, pero su posición de Antiguos significa que son formidables en todos los ámbitos (e implica que comienzan con una significativa inversión en el Trasfondo Generación).

Disciplinas de Clan: Auspex, Fortaleza, Necromancia.

Debilidad: No importa cuánta sangre consuma un Heraldo, su piel se mantiene mortalmente pálida. Es más, todos los Heraldos parecen cadáveres marchitos. Su apariencia siempre es 0 y fallan automáticamente todas las tiradas de Apariencia.

Organización: Los Heraldos tienen algún tipo de organización interna, manteniéndose comunicados y hasta reuniéndose entre ellos ocasionalmente. Están en contacto mediante mensajeros fantasmales, y viajan para reunirse mediante métodos que otros Vástagos no pueden igualar. La mayoría del Sabbat desconoce cuántos Heraldos existen o qué podrían estar haciendo.

Estereotipos

Camarilla: *Cuanto más cambian las cosas….*

Sabbat: *No pueden ganar. Pero nosotros no queremos ganar.*

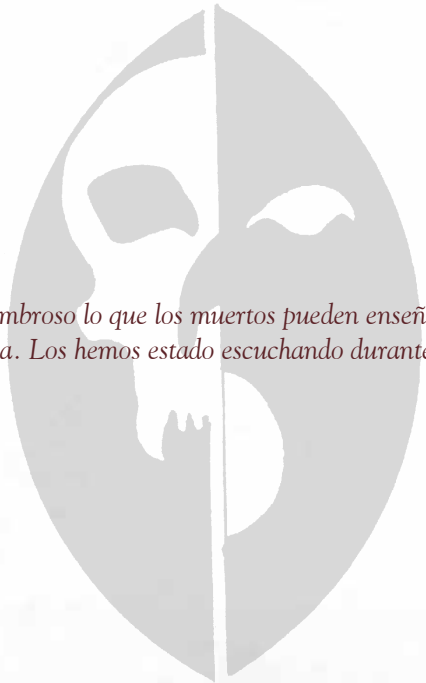
Giovanni: *La retribución llegará muy pronto, y ese día todo su dinero no servirá para nada.*

Visión desde fuera

Camarilla: *¿Qué tengo que hacer, deletreártelo?*

Sabbat: *Tendrías que haber visto la expresión en las caras de los espaguetis cuando todos sus esclavos fantasmales se giraron y saltaron sobre ellos ¡Adoro a estos tíos!*

Giovanni: *¿Cuántas veces tengo que decirlo? Los Capadocios están* muertos. *Nosotros los matamos.* Punto.



Cita: *Es asombroso lo que los muertos pueden enseñarte sobre la venganza. Los hemos estado escuchando durante siglos.*

Hermanos de Sangre

Los Hermanos de Sangre son Vástagos sólo en un sentido muy vago. Son las tropas de choque del Sabbat, creadas por hechiceros Tremere y Tzimisce para que la Espada de Caín tuviera soldados leales que pudieran pasar por humanos. El proceso de Creación (los Hermanos de Sangre no experimentan el Abrazo) borra cualquier individualidad y personalidad, dejando tan sólo cuasi vampiros fuertes, salvajes y bastante estúpidos.

Los Hermanos de Sangre suelen crearse en pequeños grupos de 3 a 10. Estos grupos (llamados "círculos") se vuelven unidades familiares conectadas por una especie de mente colmena. El Sabbat normalmente encarga a un Tzimisce moldear los rostros del círculo para que sean idénticos.

Los Frankensteins son un arma secreta del Sabbat por varias razones. La Secta se ha dado cuenta de que, aunque la lealtad de los Hermanos de Sangre es irreprochable, no poseen mucha creatividad. No son capaces de usar trucos, ni tácticas inteligentes, ni de improvisar, y a no ser que otro vampiro los pueda dirigir sobre el terreno en tiempo real (lo que no es imposible, dada la actual tecnología de comunicaciones), no son buenos para mucho más que misiones simples y directas. Segundo, su creación es difícil y arriesgada. Crear un círculo de Hermanos de Sangre significa matar media docena de personas. Aunque el Sabbat no tiene problema alguno con ello, una serie de desapariciones puede advertir a las autoridades mortales y a los vigilantes de la Camarilla que la Espada de Caín está planeando algo.

Finalmente, los Hermanos de Sangre son más útiles como arma secreta, y existe el riesgo de que los supervivientes de esos ataques divulguen conocimientos sobre las debilidades de los Hermanos. Crear demasiados, incluso aunque fuera posible o práctico, implicaría que antes o después algún Tremere de la Camarilla descubriría cómo herirlos o incluso cómo revertir la magia que los mantiene descerebrados, leales y útiles. Algunos rumores dicen que ya ha ocurrido, pero que los Tremere no desean compartir todavía este conocimiento con la Camarilla.

Apodo: Frankensteins.

Secta: Los Hermanos de Sangre pertenecen exclusivamente al Sabbat. Los que superan el proceso de Creación con su individualidad intacta son destruidos.

Apariencia: Un Hermano de Sangre suele parecer idéntico al resto de miembros de su círculo, salvo por las quemaduras u otras marcas que haya recibido en combate. Normalmente visten igual. Los miembros del círculo pueden ponerse nerviosos si se ven entre ellos como "diferentes".

Refugio: Los Hermanos de Sangre se quedan en cualquier refugio que el Sabbat les proporcione. Siempre y cuando se les permita estar juntos, no se preocupan por las comodidades.

Trasfondo: La vida mortal de un Hermano de Sangre es irrelevante. Todo lo que la persona necesita para ser un Hermano de Sangre es cruzarse en el camino del vampiro equivocado la noche equivocada. El Sabbat mata al objetivo, afeita todo su vello corporal, suaviza sus facciones y lo coloca con cuatro o cinco como él, tras lo cual no queda nada del hombre que fue.

Creación del personaje: Los Hermanos de Sangre priorizan los Atributos Físicos y los Talentos. La Naturaleza y la Conducta suelen ser la misma; Conformista, Bravucón y Monstruo suelen ser elecciones habituales. Los Hermanos de Sangre no acostumbran a tener muchos Trasfondos aparte de Generación y Mentor (su controlador o creador).

Disciplinas de Clan: Fortaleza, Potencia, Sanguinus.

Debilidad: Los Hermanos de Sangre no pueden Abrazar. Si lo intentan, el mortal simplemente muere.

Además, los Frankensteins sienten literalmente el dolor de los otros. Cuando un Hermano de Sangre sufre una penalización por heridas, todos los miembros del círculo sufren la misma penalización en el turno siguiente. Si dos de ellos resultan heridos, tan sólo se aplica la mayor penalización por heridas. Los Hermanos de Sangre no sufren continuamente estas penalizaciones a no ser que uno de ellos sufra una nueva herida.

Organización: La Línea de Sangre en su conjunto carece de organización. Es leal al Sabbat y los miembros son por lo demás leales a sus círculos. Los Hermanos de Sangre tratan a sus adiestradores con completa lealtad, rozando el servilismo. Frente a otros Vástagos del Sabbat se muestran sumisos y tranquilos.

Estereotipos

Cualquier No Sabbat: *Matar. No obedecer.*

Sabbat: *Obedecer. No matar.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Solía tener una musa. Él era precioso, escultural, con un pelo dorado como la miel. Desapareció una noche. Y luego, cuando pasé por Detroit, lo vi en la calle. A seis como él.*

Sabbat: *Sé que son escalofriantes. No pienses en ellos como Cainitas.*

Seguidores de Set: *¿Por qué no se nos ocurrió a nosotros?*

Cita: *Un extraño. ¿Matar? Vigilar. Vigilando. ¿Matar? Vigilando. ¿Matar?*

Hijas de la Cacofonía

Las Hijas de la Cacofonía emergieron como una Línea de Sangre distinta en algún momento del siglo XIX. Antes de ello, por supuesto, ya había Vástagos que contemplaron la música y el canto como un modo de mantenerse cuerdos. Los académicos entre los Vástagos creen que las Hijas surgieron de la Sangre de o bien el Clan Toreador (por su apasionada obsesión artística) o el Malkavian (dada su proclividad a causar la locura), pero sus Poderes sobrenaturales apuntan más al Clan Ventrue. Esto sigue siendo objeto de debate, pues se desconoce quién fue la "primera" Hija de la Cacofonía. Independientemente de sus orígenes, las Sirenas (tal y como son llamadas en los círculos vampíricos) son todas cantantes, y la Línea de Sangre siempre ha sido mayoritariamente femenina.

De hecho, las Hijas de la Cacofonía basan sus no-vidas en el canto. Vagan por la eternidad siempre con música en sus oídos, y ello hace que a los demás Vástagos les parezcan distraídas o frívolas. Ésta es una de las razones, junto con su rareza, de que ninguna de las grandes Sectas vampíricas las considere una amenaza o algo más que una diversión. Sin embargo, los Vástagos que se hayan encontrado con una Sirena pueden preguntarse por qué quienes pasan demasiado tiempo escuchando sus canciones siempre parecen cambiados por la experiencia.

Apodo: Sirenas.

Secta: Las Sirenas pueden pertenecer a cualquier Secta que ostente el poder a nivel local. Si se les pregunta, la mayoría de Hijas se declararán Independientes o miembros de la Camarilla.

Apariencia: Una Sirena puede ser una intérprete callejera que se viste con prendas de tiendas de segunda mano, una rockera punk con tatuajes y *piercings*, o una artista de renombre con dinero y prestigio. Aparte del hecho de que las Hijas son mayoritariamente mujeres, su apariencia varía considerablemente.

Refugio: La mayoría de Sirenas tienen una habitación silenciosa con buena acústica en la que pueden cantar sin que nadie las oiga. Aunque a muchas de las Hijas les encanta actuar, también preferirían que las dejasen en paz al terminar su actuación, por lo que la apariencia externa de sus refugios no es tan importante como mantener su secretismo.

Trasfondo: La mayor parte de las Sirenas también eran cantantes antes de su Abrazo. Muy ocasionalmente, una Hija Abraza a alguien que nunca desarrolló su habilidad de canto, pero éstas descubren su talento rápidamente.

Las Hijas no discriminan según el estilo musical. Cantantes de jazz, esqueléticas vocalistas de nu-metal, divas de ópera, sensuales intérpretes de clubes nocturnos… cualquier cantante puede ser una Sirena.

Creación del personaje: Los Atributos Sociales suelen ser primarios. Expresión e Interpretación son casi siempre altas, y muchas tienen Fama. Las Sirenas que mueren con seguidores cosechan los beneficios de sus fans (Rebaño). Aquéllas menos afortunadas suelen tener Contactos en el mundo del espectáculo.

Disciplinas de Clan: Fortaleza, Melpómene, Presencia.

Debilidad: Las Hijas de la Cacofonía escuchan música constantemente. Esto puede ser una forma de sinestesia o una alucinación. Esta canción constante distrae a las Hijas tanto como las guía. Las dificultades de todas sus tiradas de Percepción aumentan en dos, y ninguna Hija de la Cacofonía puede tener Alerta por encima de tres.

Organización: Sus cifras son demasiado bajas para estar realmente organizadas, aunque a veces las Sirenas actúan al unísono. De vez en cuando, las Sirenas de todos los lugares realizan una actuación la misma noche. No cantan necesariamente las mismas canciones, pero todas las Sirenas despiertas cantan exactamente al mismo tiempo.

Estereotipos

Camarilla: *¿Desearíais escuchar otra, mi señor?*

Sabbat: *Muy bien. ¿No te importa si tarareo un poco, supongo?*

Toreador: *Si sólo tu arte tuviera un poder real, como el mío.*

Visión desde fuera

Camarilla: *La política del Príncipe es no permitir que el fratricidio quede sin respuesta, incluso entre los Clanes menos importantes. ¿Podrías dejar de cantar un rato?*

Sabbat: *¡Ya que no podemos hacer que sigan nuestro camino, esperemos que sigan el suyo, Hermanas!*

Giovanni: *No sé de qué canciones están hablando. Tengo la desagradable sospecha, no obstante, de que podría escucharlas si quisiera.*

Cita: *Escuché la canción cuando fallecí. Me guió fuera de la oscuridad y del frío, y vino a mis labios con la Sangre de mi madre-hermana. Y ahora canto, porque si la canción acabara sería el fin de todo.*

Kiasyd

Los Kiasyd son una Línea de Sangre del Clan Lasombra; esto es obvio, dado que estos extraños Vástagos emplean la Disciplina Obtenebración, pero su aversión al hierro, su extraño Poder de Mythercería, y hasta su apariencia sugieren un origen aún más raro.

Los Kiasyd son Independientes, centrados más en sus estudios que en la causa de la Espada de Caín. Aquéllos que sí declaran pertenecer al Sabbat no están apasionadamente involucrados en las actividades de la Secta. Algunos especulan que los Lasombra poseen algún poder sobre ellos. ¿Acaso los Guardianes crearon a los Kiasyd del mismo modo que los Tzimisce crearon a los Hermanos de Sangre? ¿Tienen los Kiasyd, sea cual sea su origen, alguna deuda con los Lasombra? Independientemente de cuál sea la naturaleza de su relación, parece beneficiar al Sabbat.

Los Kiasyd son, como norma, tranquilos y estudiosos. Prefieren permanecer en sus refugios, escudriñando minuciosamente viejos textos, mapas, artefactos y otras antigüedades. Otros Vástagos son incapaces de entender cómo un linaje de vampiros tan *extraño* puede no ser nada más que un grupo de eruditos. Según los rumores, los Kiasyd sólo pueden alimentarse de la sangre de niños, o de hadas, o de vírgenes no mancilladas; su herencia extraterrenal no proviene de la Buena Gente sino de demonios y de las fuerzas del Infierno; su extraña apariencia no se debe a una mutación en su Vitae, sino a una advertencia de Dios: No son Vástagos. Son o*tra cosa*.

Apodo: Extraños.

Secta: La mayoría de los Kiasyd pertenecen al Sabbat, al menos nominalmente. Unos pocos se identifican como vampiros de la Camarilla, y otros son Independientes. Dado que los Kiasyd no pasan mucho tiempo juntos si pueden evitarlo (ver más adelante), es difícil hablar de sus preferencias colectivas.

Apariencia: No se llama "Extraños" a los Kiasyd sólo por su actitud. La mayoría de ellos mide más de dos metros de altura y son esbeltos y delgados. Su piel no es sólo pálida, como la de la mayoría de vampiros, sino que brilla tenuemente a la luz de la Luna. Sus ojos son almendrados y carecen de pupilas visibles, además de ser frecuentemente de color violeta o negro azabache. Sus orejas son ligeramente puntiagudas, y los Kiasyd las cubren con un sombrero o una cinta para el pelo cuando se mueven entre los mortales, pero incluso así, su estatura y tono de piel hacen que destaquen.

Refugio: La mayoría de Kiasyd pasa años construyendo sus refugios, mejorando su seguridad, el equipamiento de sus bibliotecas y otras comodidades. Protegen fieramente sus hogares, y no permiten visitas sin invitaciones explícitas. Sin embargo, cuando invitan a otras personas las tratan bien, ofreciéndoles Vitae de crianza, habitaciones confortables y, por supuesto, mucho material de lectura.

Trasfondo: Conservadores de museos, estudiantes prometedores, bibliotecarios, expertos en libros raros y académicos de todo tipo son elecciones probables para el Abrazo de un Kiasyd. Los Extraños quieren que su Progenie sea estudiosa, amable y educada, y no desean perder el tiempo instruyéndolos en lo básico del conocimiento erudito.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales y los Conocimientos suelen ser primarios, aunque todos los Kiasyd tienen algún nivel de Etiqueta. Ocultismo es, por supuesto, una Habilidad común. Recursos, Generación y Contactos (con otros Vástagos) son los únicos Trasfondos comunes. Los Kiasyd tienen demasiados problemas mezclándose con los mortales como para adquirir otros.

Disciplinas de Clan: Dominación, Mythercería, Obtenebración.

Debilidad: Además de su apariencia extravagante, los Kiasyd también tienen alergia al hierro. Tocar hierro requiere una tirada inmediata para evitar el Frenesí, y cualquier arma hecha de hierro frío causa daño agravado a los Kiasyd.

Organización: A los Kiasyd no les gusta la compañía de otros como ellos, lo que es extraño, teniendo en cuenta lo poco que tienen en común con cualquier otro. Tras un período corto de instrucción (50 años como mucho, y este período se ha reducido mucho más en las noches actuales), el Chiquillo de un Kiasyd es liberado del refugio de su Sire y ya deja de ser responsabilidad del Antiguo Kiasyd.

Estereotipos

Camarilla: *Un gran experimento. No creo que haya llegado al final de su trayecto todavía, tiene bastante camino por recorrer.*

Sabbat: *¿Cuál es el color del remordimiento? ¿Cuál es el sabor de una mala deuda? Como herrumbre en mi boca.*

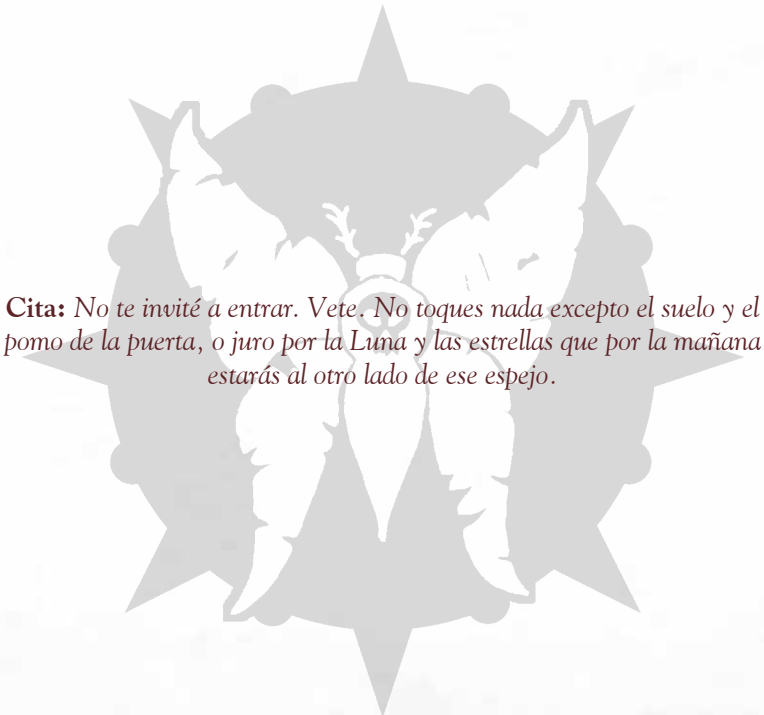
Ravnos: *Tienen cierta comprensión de cómo funciona la realidad. Es vergonzoso que la malgasten en trucos de salón.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Es la prueba de que el Sabbat debe ser exterminado* ahora. *Aceptan a cualquiera, incluso a adoradores de demonios.*

Sabbat: *Entran tres vampiros en un bar, y el cuarto es un Extraño, así que el bar lo decapitó. ¿Lo pillas?*

Ravnos: *No des la espalda a estos tipos, escupe en el suelo que han pisado y, por todo lo que es sagrado, no robes sus libros.*



Cita: *No te invité a entrar. Vete. No toques nada excepto el suelo y el pomo de la puerta, o juro por la Luna y las estrellas que por la mañana estarás al otro lado de ese espejo.*

Nagaraja

Una extraña Línea de Sangre de brujas caníbales, los Nagaraja son leyendas temidas por los Vástagos de ambos lados de la Jyhad. Como resultado de sus horribles apetitos, los Nagaraja han sido Cazados hasta casi la extinción en las noches actuales por enemigos políticos y por los fantasmas a los que cazan. De todos modos, unos pocos de estos vampiros aún deambulan por la noche, prosiguiendo con sus sutiles planes.

Aunque no son demasiado comunicativos acerca de sus orígenes, se cree que los Nagaraja provienen de Oriente Medio. Se los asocia con un culto de la muerte propio de la región que consumía carne humana de forma ritual y abría portales a las tierras de los muertos. Cómo estos sectarios se convirtieron en vampiros se ha perdido para la historia, pero los pocos Vástagos que han conocido a los Nagaraja tienen sus teorías: tal vez un comerciante Giovanni errante los Abrazó, tal vez trataron de seguir los pasos de Tremere, o quizá podrían ser los últimos Capadocios supervivientes. Los Nagaraja se niegan a confirmar o desmentir tales especulaciones, por lo que la verdad y el rumor continúan entrelazándose alrededor de estos misteriosos Vástagos.

Algunos de los Caníbales pertenecen a una Secta de vampiros llamada la Tal'Mahe'Ra o la "Verdadera Mano Negra", aparentemente distinta de la Mano Negra del Sabbat. No está claro qué hace la Tal'Mahe'Ra en las Tierras de los Muertos, ni por qué combaten contra los Muertos Sin Reposo, pero su ciudad en el Inframundo alberga a varios Nagaraja. Los que están en la tierra de los vivos son Independientes que intentan buscarse la no-vida como sea.

Apodo: Caníbales.

Secta: Los Nagaraja en conjunto se niegan a pertenecer a la Camarilla o el Sabbat, pero en las ciudades de la Camarilla siguen las reglas lo mejor que pueden (considerando su Debilidad).

Apariencia: Los Nagaraja tienen dientes afilados e irregulares, en vez de los usuales colmillos retráctiles. Esto significa que raramente sonríen y que suelen hablar discretamente entre los mortales (a no ser que planeen comérselos).

Refugio: Los Nagaraja establecen sus refugios donde pueden. Algo que los Caníbales intentan incorporar en sus refugios, siempre que pueden, son medios para deshacerse de cadáveres. No se pueden permitir simplemente sorber un poco de sangre como los otros Vástagos.

Trasfondo: La mayoría de los Nagaraja ha recibido una buena educación y algunos tienen conocimientos médicos (ya sea de sus vidas mortales o adquiridos tras el Abrazo). Los miembros de la Línea de Sangre son tan escasos que es difícil sostener cualquier otra afirmación. Algunos Nagaraja eran sacerdotes o sectarios antes del Abrazo, otros anticuarios, y algunos exorcistas o cazafantasmas.

Creación del personaje: Los Nagaraja tienen normalmente Conceptos y Naturalezas solitarias o egocéntricas, aunque sus Conductas pueden ser cualquier cosa. Los Atributos Mentales suelen ser primarios, al igual que los Conocimientos. Los Trasfondos más comunes para los Nagaraja son Contactos, Recursos y Criados, aunque unos pocos Mentores retorcidos a veces Abrazan Chiquillos.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dominación, Necromancia.

Debilidad: Los Nagaraja necesitan, además de sangre, carne cruda para sobrevivir. Por cada noche que un Nagaraja pase sin consumir carne, pierde de forma acumulativa un dado de todas sus reservas Físicas. Comer un "punto de carne" restaura uno de estos dados hasta que el vampiro se ha "recuperado". Un cuerpo humano tiene 10 "puntos de carne", que funcionan igual que los puntos de Sangre: un Nagaraja que consuma un punto de carne incrementa su reserva de Sangre en uno. No obstante, a diferencia de los puntos de Sangre, consumir un "punto de carne" de una víctima causa un nivel de daño letal no absorbible a ésta. La carne que consuma el Nagaraja debe ser relativamente fresca, aunque no necesariamente "viva". De hecho, algunos Nagaraja almacenan cadáveres ritualmente preservados en sus refugios. Esta Debilidad no les permite comer comida ni consumir otros líquidos.

Organización: Aunque algunos afirman que esta Línea de Sangre pertenece por completo a la Tal'Mahe'Ra, hay numerosas excepciones. Un Nagaraja concreto puede estar en contacto con otro, pero la Línea de Sangre en su conjunto no posee ninguna organización.

Estereotipos

Camarilla: *Un paraguas, hasta que las gotas sean lo bastante fuertes como para romperlo.*

Sabbat: *¿Tal vez podríamos matar a suficientes de ellos? No. El contagio ya ha enraizado.*

Giovanni: *¿Se creen tan poderosos y decadentes? Qué pintoresco.*

Visión desde fuera

Camarilla: *¿Tienes un problema de fantasmas? Vete a esa casa ruinosa en la calle 65 y sigue el olor. Encontrarás a un tipo que puede ayudarte. Lleva contigo a un mortal que no te guste.*

Sabbat: *Estos tipos tienen un apoyo que no se puede ver ni tocar. Aparte de eso, ni idea.*

Giovanni: *Hey, ¿cuándo hemos reclutado a un puñado de moritos?*

Cita: *Tu destino es inevitable, pero sírveme y te protegeré de él todo el tiempo que pueda.*

Salubri

Los Salubri fueron una vez un auténtico Clan. Se decía que su Fundador, Saulot, era tanto un guerrero excelente como un juez justo. También se decía que cada vez se sentía más a disgusto con los asuntos de los Vástagos, y más cansado de los constantes y sangrientos ciclos de violencia y traición. Abandonó su hogar por las tierras del Lejano Oriente. Cuando regresó, había cambiado. Era un ser tranquilo y contemplativo, aunque también fatalista a su manera. Pero lo más sorprendente era que había desarrollado un tercer ojo en su frente. Saulot Abrazó a nuevos Chiquillos, y su Clan lentamente se dividió en dos líneas distintas: los Salubri "Guerreros" y los "Sanadores". Durante siglos, ejercieron como consejeros, guardaespaldas y sabios al servicio de otros Vástagos y, en menor medida, mortales.

Y entonces sucedió la Diablerie de Saulot.

Los magos del recién creado linaje Tremere descubrieron el cuerpo en Letargo de Saulot, y consumieron su Sangre y alma. Usurparon el poder de uno de los Clanes de Caín y lanzaron a los Salubri a una espiral de decadencia de la que nunca se recuperaron. Actualmente corre el rumor de que tan sólo existen simultáneamente siete miembros del antaño respetado linaje.

Pero los rumores tardan en morir. Los Vástagos modernos ven a los Salubri como Diabolistas que consumen a sus propios Sires (y lo hacen abiertamente, el parricidio no es del todo desconocido entre los otros Clanes, aunque sus Vástagos no lo *admiten*) y arrancan las almas a otros Vástagos. Los Chupaalmas son, supuestamente, un Clan de profanadores y mentirosos desde hace siglos, posiblemente involucrados en la adoración de demonios, y está comprobado que forman parte del Sabbat (ver Salubri Antitribu, pág. 431). Se preguntan, con bastante razón, cómo pueden los Salubri alcanzar la Golconda regularmente. Se maravillan de que cualquier linaje pueda sostenerse a sí mismo con tan pocos miembros. Y finalmente, se plantean esta pregunta: incluso aceptando las dos primeras premisas, ¿por qué necesitarían los Salubri someterse a la Diablerie? ¿Por qué sus Chiquillos *necesitan* consumir las almas de sus Sires, si no es por algún defecto en la propia Línea de Sangre?

Apodo: Cíclopes o, menos amablemente, Chupaalmas.

Secta: Los Salubri son Independientes, aunque a veces se hacen pasar por miembros de otros Clanes y se infiltran en la Camarilla. No obstante, los Salubri sólo buscan sobrevivir lo suficiente como para alcanzar la Golconda y transmitir su Sangre. La política de las Sectas no significa nada para ellos.

Apariencia: Todos los Salubri tienen un tercer ojo en el centro de su frente. Aparte de esto, los Salubri son demasiado escasos como para poder hacer ninguna generalización acerca de sus apariencias. Sus filas en las noches actuales han incluido niños, ancianos y adultos de todas las razas.

Refugio: Los Salubri no son bienvenidos en la mayoría de las ciudades, lo que significa que sus refugios se sitúan en entornos aislados. Normalmente tienen varias rutas de escape, y en ellos únicamente guardan las posesiones que el personaje puede llevar en una mochila. Las huidas precipitadas no son raras entre los miembros de esta Línea de Sangre, por lo que los Salubri no se apegan a sus refugios.

Trasfondo: Los Salubri Abrazan a quienes sienten que pueden encontrar la Golconda. Sanadores, maestros, émpatas y otras personas con altos valores de Humanidad son buenos candidatos, aunque ocasionalmente los Salubri Abrazan a gente malvada con la esperanza de verlos redimirse (o al menos guiarlos por ese camino).

Creación del personaje: Los Atributos Sociales o Mentales suelen ser primarios, al igual que los Conocimientos. La mayoría de los Salubri tienen niveles decentes de Empatía. Todos ellos deben adquirir cinco puntos de Generación (para representar la Diablerie sobre sus Sires), y la mayoría tiene al menos también un punto de Rebaño.

Disciplinas de Clan: Auspex, Fortaleza, Obeah.

Debilidad: A los Salubri les cuesta alimentarse de recipientes involuntarios. Si un Cíclope lo intenta, pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Organización: Los Salubri no están organizados como Línea de Sangre. De hecho, cuando los Salubri se encuentran, suele ser siguiendo instrucciones de sus Sires: el último deseo de un Cíclope moribundo puede ser que su Chiquillo busque a otro miembro de la Línea de Sangre y le entregue un mensaje o le presente sus respetos.

Estereotipos

Camarilla: *Juzga a un hombre por la compañía que tiene.*

Sabbat: *Los peces nadan, los pájaros vuelan, los guerreros guerrean.*

Tremere: *El enemigo. Para ellos no puede haber perdón.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Sí, sí. He escuchado las mismas cosas que tú. Ten en cuenta la fuente.*

Sabbat: *Tenemos algunas plazas libres para cuando sea que los tuyos quieran unirse.*

Giovanni: *Hey, Tremere. Entiendo tu dolor.*

Cita: *Digo esto absolutamente en serio: ninguna carga que jamás haya llevado pesa más que lo que este nuevo ojo ha visto.*

Samedi

Si los Nosferatu son repulsivos y los Heraldos de las Calaveras son horripilantes, aún no se ha inventado una palabra para describir a los Samedi. El origen de estos extraños vampiros, parecidos a cadáveres putrefactos, así como su propio nombre, se encuentra en el Caribe y la religión del vudú. El Barón Samedi, en la leyenda, es el *loa* de la muerte y el culto a los ancestros. Los vampiros que llevan su nombre y rostro (pues Samedi suele ser representado como un cadáver, aunque no uno tan desagradable como los Fiambres) también comparten su conducta ruda y contundente. De hecho, un vampiro conocido como "Barón Samedi" parece ser el Fundador, o al menos el miembro existente más antiguo de la Línea de Sangre.

Los Samedi pueden parecer una escisión de los Nosferatu, pero sus Poderes de Tanatosis (una Disciplina para manipular la carne muerta) sugieren una conexión con los Giovanni o con sus malogrados predecesores, los Capadocios. Pero si ése es el caso, los Samedi y los Giovanni separaron sus caminos hace mucho, pues ninguno tiene nada bueno que decir acerca del otro. La razón para esta enemistad no es algo que ningún miembro de ambos linajes discuta en público, pero aparentemente los Giovanni tienen cierta historia en común con el mismísimo Barón. Éste, aún activo en los asuntos de la Línea de Sangre, se niega a discutir el "trato" que tuvo con Augustus Giovanni, pero debe haber sido algo muy grave para que persista el desagrado mutuo.

Los Samedi ejercen de sicarios y asesinos en la sociedad vampírica. No lo hacen por razones ideológicas, como los Assamitas, y por eso mismo los contratan los Vástagos que quieren obtener aquello por lo que han pagado. Los Samedi no aceptan contratos contra los Nosferatu ni, extrañamente, los Giovanni, sin una tarifa elevada de por medio, lo que sugiere alguna consideración o temor hacia estos Clanes. Al igual que tantos otros asuntos de su linaje, los Samedi no se pronuncian sobre el asunto.

Apodo: Fiambres.

Secta: Los Samedi ocasionalmente se unen a la Camarilla o al Sabbat, pero la mayoría se considera Independiente.

Apariencia: Decir que un Samedi se parece a un cadáver putrefacto no es, lamentablemente, un eufemismo de ningún tipo. Su carne es flácida y tiende a derramar fluidos si se presiona demasiado fuerte. Sus oídos y narices se han podrido por completo (aunque siguen funcionando nor-

malmente) a menudo se les caen pequeños trozos de piel que luego vuelven a crecer. La piel se retrae de los ojos, al igual que las encías de la dentadura, dándoles la apariencia de cráneos sonrientes, pero les cuelga demasiada carne del cráneo como para llegar al horror descarnado de los Heraldos de las Calaveras. Algunos Samedi son secos y correosos, como momias sin vendas. Estos Fiambres aún apestan, pero su hedor tiene más reminiscencias de flores podridas y vieja descomposición que de putrefacción fresca.

Refugio: Los refugios de los Samedi están en lugares donde un cadáver putrefracto y su hedor no estén fuera de lugar. Morgues, tanatorios, cementerios y plantas de envasado de carne pueden alojar a los Samedi. Algunos miembros de la Línea de Sangre eligen morar bajo tierra, como los Nosferatu, pero esto ocasiona conflictos entre los Fiambres y las Ratas de Alcantarilla.

Trasfondo: Los Samedi son un linaje relativamente joven. No se conoce a ningún Samedi con más de 250 años. La mayoría de los más viejos proceden de las islas del Caribe o del sureste de los Estados Unidos. Los Samedi Neonatos no siempre comparten esta conexión con el vudú, pero frecuentemente estaban cerca de la muerte (de un modo u otro) antes del Abrazo.

Creación del personaje: Aunque los Atributos Físicos son una prioridad para aquellos Samedi que trabajan como asesinos y sicarios, muchos priorizan los Rasgos Mentales. Rara vez tienen los Trasfondos de Rebaño o Recursos, y su naturaleza poco amigable y solitaria implica que Mentor y Aliados son igual de raros.

Disciplinas de Clan: Fortaleza, Ofuscación, Tanatosis.

Debilidad: Los Samedi, como se ha dicho, están podridos más allá de cualquier descripción. Los personajes Samedi tienen una Apariencia de cero y fallan automáticamente todas las tiradas de Apariencia.

Organización: Los Samedi son demasiado poco comunes como para estar organizados. Pueden cruzar ocasionalmente sus caminos e intercambiar historias, pero no hay ningún plan ni calendario para estos encuentros, al menos por lo que se sabe fuera de la Línea de Sangre.

Estereotipos

Camarilla: *Cuidado. Estos bufones tienen una razón intrínseca para echarnos al fuego, y no temen usarla.*

Sabbat: *Sea como sea, son más honestos que la Camarilla. Pero yo ya huelo como un cabrón muerto; no necesito ser realmente un cabrón muerto.*

Giovanni: *Sólo porque seas más viejo que yo no significa que me importe una mierda lo que pienses,* forastero.

Visión desde fuera

Camarilla: *Estamos todos de acuerdo en que nuestra supervivencia continuada se basa en que los mortales no sepan acerca de nosotros, ¿no? ¿Qué tal si nos deshacemos de esta ruptura andante de la Mascarada?*

Sabbat: *Ellos siguen al Barón, yo prefiero bailar con Erzulie. Pero da gusto saber que la familia aún nos habla.*

Giovanni: *Así que pueden almacenar mierda en sus estómagos muertos. Esto no es Necromancia. Eso es como… biología.*

Cita: *Ríete de mí otra vez y te doy un abrazo, puta cursi.*

Verdaderos Brujah

El Clan Brujah que la mayoría de los Vástagos actuales conocen no es, según la leyenda, el verdadero linaje del Antediluviano conocido como "Brujah". La extraña Línea de Sangre conocida como los Verdaderos Brujah afirma que el Chiquillo de Brujah, Troile, cometió Diablerie sobre él y usurpó el control del Clan. Se dice que Brujah no era el temperamental guerrero erudito que muchos vampiros asocian con la Chusma, sino más bien un ser introvertido, sereno y desapasionado. La razón de que eligiera Abrazar a un maníaco como Troile es un misterio que probablemente nunca sea explicado.

Los Verdaderos Brujah nunca sufrieron una purga masiva como los Salubri o los Capadocios, pero no suelen Abrazar con frecuencia y nunca se recuperaron del robo de su estatus de Clan. Su ciudad (la Cartago del mito vampírico, en la que los Vástagos gobernaban abiertamente sobre los mortales) supuestamente fue destruida por la traición de los Chiquillos de Troile (aunque otros relatos sugieren una influencia demoníaca). Tras ello, la Línea de Sangre desapareció de la historia. Unos pocos miembros destacados de la misma han aparecido en contadas ocasiones, pero en las noches actuales tan sólo los historiadores de la Estipe o aquéllos que se encuentran con ellos conocen su existencia.

Cualquiera que sea la verdad sobre sus orígenes, los Verdaderos Brujah han mantenido una presencia pequeña pero constante en la sociedad vampírica. A veces muestran su verdadera naturaleza abiertamente, mientras que otras ocasiones afirman pertenecer a otros Clanes (nombrando su Clan como "Brujah", por ejemplo, y no molestándose en corregir la confusión que genera). Su motivación principal es la obtención de conocimientos, y para tal fin a veces han realizado extrañas alianzas. Los Verdaderos Brujah se alían ocasionalmente con los Seguidores de Set, y a veces incluso proporcionan sus servicios como consejeros al Sabbat a cambio del acceso a secretos y lugares normalmente vetados para ellos.

Apodos: Sabios.

Secta: Los Sabios se han vuelto más o menos Independientes. Siguen las reglas de la Camarilla en sus ciudades, y evitan al Sabbat a no ser que se les obligue a elegir entre estar a su servicio o ser destruidos. Aunque no es imposible que un Verdadero Brujah se una a la Espada de Caín, la mayoría de ellos carece del fervor necesario.

Apariencia: En las noches antiguas, los Verdaderos Brujah eran predominantemente de ascendencia griega o norafricana. A medida que pasaron los siglos, sin embargo, los Sabios Abrazaron Progenie de toda Europa y, con el tiempo, del Nuevo Mundo. En las noches actuales, los Verdaderos Brujah tienden a vestir profesionalmente para encajar mejor en los ambientes académicos que prefieren.

Refugio: Algunos Verdaderos Brujah mantienen varios refugios por todo el mundo, que emplean al viajar en busca de cualquier tipo de conocimiento que encuentren fascinante. Otros se mantienen más cercanos a una ciudad concreta, normalmente con universidades de siglos de antigüedad u otros centros de conocimiento cercanos. En ambos casos, sus refugios tienden a la austeridad y a estar limpios y cuidados.

Trasfondo: No es del todo exacto decir que los Verdaderos Brujah sólo Abrazan a académicos y eruditos, pero es bastante raro no hacerlo. Los Sabios a veces Abrazan por curiosidad o incluso despecho, pero mayoritariamente eligen a gente cuya capacidad de aprendizaje y conocimientos acumulados beneficien a sus Sires.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales y los Conocimientos suelen ser los primarios. Los Sires de los Verdaderos Brujah imparten a sus Chiquillos nociones básicas de Ocultismo y de algún tipo de combate (no es práctico ser incapaz de luchar). La Naturaleza y la Conducta suelen ser parecidas o incluso idénticas, y nunca nada enérgicas o apasionadas. Entre los Trasfondos se incluyen Recursos, Contactos y Rebaño.

Disciplinas de Clan: Potencia, Presencia, Temporis.

Debilidad: Los Verdaderos Brujah pierden mucha capacidad emocional al ser Abrazados, y su compasión sigue deteriorándose a medida que envejecen. Todas las tiradas de Conciencia y Convicción se realizan con una dificultad de +2 (máximo de 10), y sus puntos en Conciencia, Convicción, Humanidad y Sendas de Iluminación cuestan el doble de Experiencia de lo normal.

Organización: Aunque su rareza impide los encuentros frecuentes, la Línea de Sangre se reúne dos veces al siglo para discutir asuntos que les afecten a todos. Los miembros más Antiguos de la Línea de Sangre determinan la localización y el momento exactos de cada reunión. Aparte de estas grandes reuniones, muchos Verdaderos Brujah se mantienen en contacto mediante mensajes, ya sea manuscritos u *online*.

Estereotipos

Camarilla: *A partir de un cierto punto, un sistema se vuelve autosostenible, e incluso si ya no tiene nada que ver con su propósito original, es ya demasiado grande para desmantelarlo.*

Sabbat: *Tengo grandes sospechas de que el futuro de todos los Vástagos puede encontrarse en esta Secta. También espero estar equivocado.*

Brujah: *Un ladrón furioso y mal aconsejado sigue siendo un ladrón.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Sí, parecen muy listos y eso. Mi Sire me contó historias. No confíes en ellos, limítate a estacarlos.*

Sabbat: *Tuve una conversación muy interesante con uno de ellos hace algunos años. Lamento que su temperamento no les induzca a unírsenos. Al menos son diplomáticos.*

Seguidores de Set: *Nuestros nuevos amigos. Reconozco que aún no hemos encontrado la mejor manera de tentarlos. No parecen* querer *nada.*

Cita: *Te perdoné anoche porque no habíamos concluido nuestra conversación. Podría perdonarte esta noche, si considero que mañana podrías seguir interesándome.*

Ahrimanes

La extraña historia de las Ahrimanes comienza con una Gangrel Antitribu llamada Muricia. Atrapada entre dos facciones enfrentadas de Gangrel del Sabbat, contempló cómo sus compañeros de manada fueron empujados al conflicto y finalmente muertos. Renegó por completo del Sabbat y del Clan Gangrel, llamándose a sí misma "una Ahrimán", e invocó magia chamánica para alterarse. Cómo lo logró exactamente sigue siendo un misterio. Una teoría afirma que Muricia era una anomalía incluso antes de intentar su cambio mágico y que tenía acceso a Poderes de los que otros vampiros carecen. Otra teoría (probablemente más plausible) es que Muricia contó con la ayuda de hechiceros mortales que esperaban que el efecto se extendiera por todos los Vástagos del mundo, esterilizándolos y previniendo la creación de nuevos vampiros.

Independientemente de su origen, Muricia descubrió que ya no era capaz de crear Chiquillos ni de establecer Vínculos de Sangre. Sin embargo, mantuvo la capacidad de transformar a otros Vástagos (al menos a otros Gangrel) en lo que fuera que ella se había convertido. No obstante, conservó los rasgos animales que había adquirido durante su antigua no-vida; sus ojos felinos pueden ser la razón del apodo de su Línea de Sangre.

Muricia extendió la oferta de "volverse Ahrimán" a cualquier Gangrel mujer que lo deseara. Dejó bien claro que no estaba interesada en realizar el proceso en ningún Vástago varón, aunque las razones no están claras. Unas pocas Gangrel se unieron a ella, estableciendo sus refugios en el sur de los Estados Unidos y evitando contactar con otros Sabbat.

Las Ahrimanes nunca fueron numerosas y aunque nominalmente continuaron aliadas con el Sabbat, Muricia dejó claro que quería que las dejaran solas. Pero tal vez este aislamiento puede haberlas condenado. A finales de los noventa, todo contacto con las Gatas cesó. Los investigadores descubrieron, poco después, que sus refugios estaban vacíos, y nadie ha sabido nada de ellas desde entonces. La mayoría de Sabbat cree que las Ahrimanes fueron destruidas, pero aceptan la posibilidad de que Muricia pueda haber dirigido a su linaje en un peregrinaje espiritual a alguna parte fuera del alcance de los Vástagos.

Apodo: Gatas.

Secta: Las Ahrimanes eran una Secta independiente o, para ser más precisos, un grupo de individuos independientes. Se identificaban más con el Sabbat que con la Camarilla, aunque tan sólo porque no deseaban responder ante ningún Antiguo (salvo, tal vez, Muricia).

Apariencia: Todas las Ahrimanes eran mujeres, y la mayoría eran de ascendencia afroamericana o nativa americana (aparentemente, Muricia no simpatizaba con los vampiros caucásicos). En su mayoría, las Ahrimanes nunca estaban desarmadas y siempre llevaban ropa adecuada para el combate. Muchas, además, tenían rasgos animales de sus días como Gangrel.

Refugio: Muricia era una vampira con ciertos recursos, por lo que adquirió casas en las afueras de varias ciudades del sur de los Estados Unidos (especialmente en Luisiana, Misisipi y Georgia). Las nuevas Ahrimanes podían apañárselas por su cuenta o permanecer en una de estas casas.

Trasfondo: Todas las Ahrimanes eran Gangrel antes de su transformación mágica, por lo tanto, sus Trasfondos son tan variados como los de las Bestias. El tipo de Gangrel que se convertía en una Ahrimán es el de una mujer, normalmente no blanca, frustrada por la situación en su Secta o ciudad.

Creación del personaje: Todas las Ahrimanes tenían al menos tres puntos en Mentor, para representar la guía de Muricia. Las Habilidades de combate y los Atributos Físicos eran comunes, pero esto variaba tanto en función de los antecedentes Gangrel de las Ahrimanes como el resto de sus Rasgos. De la misma forma, eran comunes uno o dos puntos en Protean o Fortaleza, ya que las Ahrimanes comenzaron sus no vidas como Gangrel.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Presencia, Spiritus.

Debilidad: La Sangre de una Ahrimán era inerte. Eran incapaces de crear Chiquillos o Vínculos de Sangre, y una persona que consumiera Sangre Ahrimán no se convertía en un Ghoul.

Organización: Dado que todas las Ahrimanes tenían efectivamente la misma "Sire", todas estaban subordinadas a Muricia. Ella no intentó controlar o gobernar sus creaciones, pero las mantuvo a raya y las ayudó a desarrollar sus Poderes de Spiritus. La Línea de Sangre estaba muy unida, como una "familia" vampírica, y amenazar a una Ahrimán normalmente significaba enfrentarse a varias.

Estereotipos

Camarilla: *Me ahogaría bajo su gobierno.*

Sabbat: *Que piensen que nos gobiernan. Nos temen, y no hacen mal.*

Gangrel: *Los únicos vampiros que entienden la verdadera libertad.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Me pregunto, a veces, si me equivoqué al rechazar su oferta. ¿Vería las cosas que ella afirma haber visto? ¿Pensarían otros que yo estaría tan loca como yo pensé que lo estaba ella?*

Sabbat: *Sabes que no se puede entrenar a un puto gato.*

Assamitas: *Cambiar la Sangre es posible. No me gusta el cambio que han hecho, pero aun así, su ambición es admirable.*

Cita: *Somos la evolución de tu enfermedad, un despertar de la pesadilla de Caín. Vamos, hermana. Despierta.*

Anda

Los Anda eran una escisión de los Gangrel, creados por un Matusalén llamado Dobrul el Bravo. Dobrul, un nómada con un gran respeto hacia las hordas mongolas, Abrazó a varios de sus guerreros. Estos vampiros se convirtieron en los guerreros espíritus de las estepas, siguiendo a las tribus nómadas de mongoles y protegiéndolas de las amenazas externas.

Los Anda tenían intrincados ritos respecto al Abrazo de nuevos Vástagos. Una vez seleccionado un candidato, todos los Anda en la región se reunían para discutir las cualidades del mismo. El Tártaro en potencia tenía que ser un guerrero impresionante, pero con una naturaleza lo bastante templada como para entender que sólo protegiendo a su tribu de amenazas externas la podría mantener lo suficientemente sana como para poder alimentarse de ella. Una vez se tomaba la decisión, el Sire en potencia debía purificar al candidato en un río, un rito funerario de la tradición mongola. Tras esto, lo drenaría y Abrazaría al nuevo vampiro.

Este tipo de rituales y prácticas gobernaban gran parte de la existencia de los Anda. Durante sus largas y solitarias noches errando por la estepa, con los mongoles o solos (y vagaron en solitario, a veces incluso hasta Europa Occidental), la Bestia del Anda era su única compañía. Unos pocos se maravillan de que estos Vástagos se vieran a sí mismos como guerreros espirituales, con su brutal ética como su único bastión contra la locura y la depredación.

Los Anda se enfrentaron a una gran variedad de enemigos. Los Tártaros se unirían a sus tribus nómadas contra cualesquiera enemigos que escogieran (siempre y cuando pudieran, pues no todas las batallas transcurrían de noche). También se enfrentaron tanto a cambiaformas como a vampiros, ambos originarios de China, siendo estos últimos los responsables de la caída de los Anda en el siglo XIV. La Línea de Sangre tuvo su apogeo durante el reinado de Kublai Kan, y en esa época se los podía encontrar celebrando abiertamente su naturaleza no-muerta en China. Cuando Kublai falleció, los Anda entraron en decadencia, y en las noches actuales no se sabe de la existencia de ninguno de ellos.

Apodo: Tártaros.

Secta: Los Anda nómadas podían unirse a una determinada corte vampírica, al menos por un tiempo, pero su irrefrenable instinto por seguir moviéndose evitó que se volvieran figuras estables en ninguna parte de Europa. En sus propias tierras, vigilaban a las tribus de los mongoles llamadas *yasun*, protegiendo y alimentándose de forma parasitaria de los mortales.

Apariencia: Los Anda Abrazaban exclusivamente entre las tribus de los mongoles, por lo que eran bajos, robustos y patizambos debido a toda una vida cabalgando.

La piel de un Anda se volvía de un extraño color marrón amarillento tras el Abrazo.

Refugio: Los Anda moraban en la estepa, lo suficientemente lejos de sus *yasun* para evitar ser descubiertos, pero lo bastante cerca para alcanzarlos por la noche. Los más monstruosos o depravados de entre ellos no protegían una tribu, sino que llevaban una no-vida solitaria, alimentándose cuando había oportunidad. Estas pobres almas normalmente caían en Letargo por el hambre, y si existe todavía algún Anda, probablemente sea uno de estos horrores, durmiendo enterrado en alguna parte de China.

Trasfondo: Los Anda no Abrazaban caprichosamente. Elegían a sus candidatos cuidadosamente, pues esta elección implicaba una declaración acerca de quién protegería a su gente. Todos los Anda eran expertos jinetes, rastreadores, guerreros y, hasta cierto punto, chamanes.

Creación del personaje: La no-vida en la estepa era dura. Los Atributos Físicos eran generalmente los primarios, con los Talentos y Técnicas compartiendo prioridad (especialmente los marciales: los Anda destacaban en Pelea, Pelea con Armas y Supervivencia). Todas las Disciplinas de los Anda eran importantes, pero los Neonatos Anda normalmente descubrían que aprender Fusión con la Tierra era un asunto de supervivencia).

Disciplinas de Clan: Animalismo, Fortaleza, Protean.

Debilidad: Como los Gangrel de los que descendían, los Anda adquirían rasgos animales por el Frenesí. Pero a diferencia de los Gangrel, los Anda ganaban tal rasgo una vez por cada *dos* Frenesíes. De todos modos, los Anda sufrían una Debilidad adicional: por cada día tras el tercero en que un Anda durmiera en la misma área de 1,6 km (una milla), todas sus reservas de dados se reducían a la mitad (hasta un mínimo de uno).

Organización: Durante las noches de Luna nueva, todos los Anda en un radio determinado se reunían para discutir los movimientos de su *yasun* y qué clase de amenazas podían requerir su atención colectiva. El Anda más Antiguo en esa reunión era llamado el Kan [N.d.T.: Entre los tártaros, príncipe o jefe], y se esperaba que todos los demás aceptaran su autoridad.

Estereotipos

Altos Clanes: *Extrañas tribus. Extraños Kanes.*

Bajos Clanes: *Algunos realmente parecen bajos: enfermos, locos, débiles. Y a otros estaría contento de llamarlos hermanos.*

Visión desde fuera

Altos Clanes: *Salvajes que cabalgan con los Tártaros. Los de baja estofa se reconocen entre sí.*

Bajos Clanes: *Yerran por el mundo, bebiendo sólo sangre, durmiendo en el polvo. Entonces están más cerca de Caín que yo, y se lo agradezco.*

Cita: *No soy un monstruo. Soy un pastor. Protejo a las ovejas de los lobos como tú, precisamente porque deseo ser yo quien las devore.*

Capadocios

La historia del Clan Capadocio es trágica, pero ilustrativa de los ciclos parasitarios de la existencia de los Vástagos. Nada dura para siempre en los círculos vampíricos, pero tampoco nada muere realmente.

Los Capadocios eran un Clan centrado en la muerte y en la no-muerte. Su Fundador, un Anciano conocido simplemente como "Cappadocius" ("de Capadocia") no intentó gobernar su Clan. Tan sólo les pidió que prosiguieran la búsqueda de la verdad y de los secretos de la vida y la muerte. Se rumoreaba que los orígenes ancestrales del Clan estaban en alguna parte de Asia Menor, pero a finales de la Edad Oscura ya se habían extendido por toda Europa. Considerados eruditos, místicos y necromantes, los Capadocios estaban firmemente arraigados en la sociedad Cainita de su época de la misma forma que actualmente lo está cualquiera de los Clanes de la Camarilla.

Los Ladrones de Tumbas expandieron sus conocimientos Abrazando a miembros de familias importantes o a eruditos prometedores. Hacia el siglo XIII ya se habían infiltrado por toda Europa, en monasterios, universidades y en las cortes de la realeza, pero también tenían miembros y Ghouls entre las clases trabajadoras. Los Capadocios se dieron cuenta de que, al final, todo el mundo tiene que morir y que cada muerte era una lección en potencia.

Su actitud integradora puede haber provocado la caída del Clan. Aceptaron a una familia veneciana, los Giovanni, cuya propensión hacia la invocación y control de fantasmas tuvo tanto que ver con su Abrazo como su talento para las finanzas. Durante los siglos siguientes, los Giovanni fueron ascendiendo en la jerarquía del Clan, hasta que Augustus Giovanni cometió Diablerie sobre Cappadocius. Durante algunos siglos, los Giovanni se dedicaron a destruir sistemáticamente a los Capadocios supervivientes. En las noches actuales, tan sólo unos pocos sobreviven, como los Heraldos de las Calaveras. La ascendencia de estos supervivientes es desconocida.

Apodo: Ladrones de Tumbas.

Secta: Los Capadocios no sobrevivieron lo suficiente como para elegir un bando en la división entre la Camarilla y el Sabbat.

Apariencia: Los Ladrones de Tumbas eran pálidos y cadavéricos, incluso para ser vampiros. Su pelo se solía oscurecer ligeramente tras el Abrazo, dándoles una apariencia aún más etérea. Los Capadocios vestían adecuadamente para su posición y papel.

Refugio: Los Capadocios preferían una cierta soledad cuando elegían sus refugios. Aunque tenían que estar lo suficientemente cerca de los mortales para alimentarse,

normalmente elegían localizaciones tranquilas para convertirlas en sus hogares (monasterios, criptas o, incluso, alcantarillas o aljibes). Los Capadocios que ejercían de académicos o consejeros gozaban de un mejor nivel de no-vida, pero incluso ellos solían elegir lugares en los que los mortales no estaban interesados.

Trasfondo: En general, a los Capadocios no les importaba la etnia ni la nacionalidad al Abrazar, por lo que no era raro encontrar moros, judíos o incluso paganos en el Clan. Los Ladrones de Tumbas tendían a Abrazar a personas interesadas en la muerte. Eso no significa necesariamente que se dedicasen a *causar* la muerte (aunque los Capadocios Abrazaron a una cierta cantidad de soldados y cazadores), pero los estudiosos de la otra vida y la religión, saqueadores de tumbas, sacerdotes y ermitaños encontraban su camino hacia el Clan.

Creación del personaje: Los Atributos Mentales y los Conocimientos solían ser primarios, y era raro el Capadocio sin al menos dos puntos en Ocultismo. El Clan incluía guerreros al igual que eruditos y sacerdotes, y un Capadocio que deseara ser un tirano podía ser, de hecho, una criatura aterradora. Pero mayoritariamente, el Clan tendía más hacia investigaciones intelectuales y espirituales, y sus elecciones de Habilidades y Trasfondos lo reflejaban.

Disciplinas de Clan: Auspex, Fortaleza, Necromancia.

Debilidad: Como ya se ha dicho, los Capadocios exhibían una palidez cadavérica, que empeoraba a medida que el vampiro envejecía. Los Capadocios jóvenes podían hacerse pasar por humanos (aunque los mortales que sabían qué buscar los podían detectar fácilmente), pero los Antiguos Capadocios presentaban una piel reseca y un semblante marchito.

Organización: El Clan Capadocio fue, en su apogeo, un importante Clan en la historia. Poseía dominios en varias importantes ciudades europeas, y no era raro que los Ladrones de Tumbas ejercieran como consejeros espirituales o místicos de otros Príncipes medievales. Internamente, el Clan tenía una jerarquía poco estricta aunque, a medida que pasaron los años, el núcleo del Clan se centró en torno al Fundador (lo que, a su vez, permitió que los Giovanni acabaran con él).

Estereotipos

Altos Clanes: *Hemos visto la muerte de los reyes, y es muy similar a la muerte de los campesinos. Pero sus lugares finales de descanso son grandiosos, y tal vez esto marque la diferencia.*

Bajos Clanes: *Cuando las torres hayan caído y los reyes hayan sido derrocados, ¿quién nos recordará? Serán los de baja estofa, y espero que sean amables en sus elegías.*

Visión desde fuera

Altos Clanes: *Nobles y sabios Cainitas, aunque tal vez un poco demasiado curiosos. No todas las puertas necesitan ser abiertas.*

Bajos Clanes: *Pretenciosos. ¿Quieres saber lo que realmente puede hacer la muerte? Ven a mi dominio y escucha los estertores.*

Cita: *Todo el mundo ha de embarcarse con Caronte, tarde o temprano. Nosotros simplemente queremos saber qué preguntarle antes de subir a su bote.*

Hijos de Osiris

La mitología egipcia abunda en historias de la rivalidad entre Set y su hermano Osiris. Los vampiros más versados saben que los Seguidores de Set afirman descender de un Antediluviano que tomó el nombre de ese dios-serpiente egipcio (aunque los Setitas parecen estar convencidos de que Set realmente *era* el dios). Si fue así, tales Vástagos se preguntan: ¿quién fue Osiris? ¿Un hechicero mortal que fue Abrazado? ¿El Chiquillo de Set? ¿O tal vez otro Antediluviano, perdido en el tiempo y destruido hace milenios?

Sea cual sea la verdad sobre Set, hubo antaño un poderoso vampiro llamado Osiris. Era un filósofo y erudito en una corte egipcia (cuya dinastía es desconocida), Abrazado por un vampiro desconocido que creía que su conocimiento de la ley lo haría un aliado útil para conducir a Egipto bajo la influencia vampírica. Pero Osiris quedó horrorizado por su nueva condición. En vez de exponerse al Sol, tuvo la determinación de enfrentarse a sus demonios personales y expulsarlos, especialmente a su propia Bestia. Sus estudios sobre la sublimación de los impulsos vampíricos pueden haber ayudado a formar la base para la búsqueda de la Golconda. Como mínimo, la ampliaron.

Los Hijos de Osiris podrían haberse convertido en un Clan y haberse perpetuado hasta las noches actuales, pero Set asesinó a Osiris. Según la leyenda mortal, Set desmembró su "hermano" y esparció su cuerpo por la tierra de Egipto. Su hermana Isis (tal vez otra vampira, pero nadie en la actualidad parece saberlo con certeza) encontró los pedazos, los volvió a unir y, aunque se creía imposible, Osiris resucitó. Sin embargo, la muerte se había cobrado su precio. Su Sangre era inerte y Osiris ya no podía crear más Chiquillos, pero esto no le impidió propagar sus ideas.

Apodo: Dado que incluso los Vástagos que saben de los Hijos de Osiris creen que todos están muertos, éstos no tienen un apodo común.

Secta: En un sentido estricto, los Hijos de Osiris son una Secta, en vez de una Línea de Sangre. No se unen (ni pueden hacerlo, según sus leyes) ni al Sabbat ni a la Camarilla.

Apariencia: Dado que los Hijos pueden provenir de cualquier Clan o Línea de Sangre, su apariencia puede cambiar enormemente. Todos ellos afeitan sus cabezas tras despertar cada noche, y cuando están en sus templos visten ropajes blancos adornados con símbolos místicos y jeroglíficos. Cuando por negocios abandonan sus templos, visten de modo sencillo y pasan desapercibidos.

Refugio: Los pocos Hijos de Osiris que quedan en el mundo moran en alguno de sus varios templos. Estos están bien escondidos y se mantienen en secreto frente a los otros Vástagos, lo que significa que suelen estar en zonas que no albergan mucha población vampírica.

Trasfondo: Los Hijos de Osiris renuncian a sus Clanes porque odian su condición pero no quieren cometer suicidio. La búsqueda de la Golconda conduce a algunos Vástagos a los Hijos, mientras que otros encuentran la Secta tras enfrentarse a los Seguidores de Set.

Creación del personaje: Los Hijos de Osiris pueden ser de cualquier Clan (excepto de los Seguidores de Set, pues aunque los Hijos podrían aceptar a un Setita realmente arrepentido, tal situación nunca se ha dado). El personaje puede tener cualquier combinación de Atributos y Habilidades y mantiene cualquier conocimiento de las Disciplinas que tenía antes de unirse. La Naturaleza y la Conducta suelen ser las mismas (los Hijos de Osiris son francos y honrados).

Disciplinas de Clan: Las apropiadas para el Clan original del personaje. Los Hijos de Osiris también pueden aprender Bardo como una Disciplina de Clan.

Debilidad: La apropiada para el Clan original del personaje.

Organización: Cada templo está bajo la supervisión de un Antiguo Hijo de Osiris (llamado el Rey Inmortal), y toda la Secta responde ante un misterioso vampiro llamado el Gran Rey Inmortal, de quien se rumorea que es un Chiquillo directo de Osiris anterior a que éste perdiera la capacidad de Abrazar. La Secta se centra en mantener su Humanidad, lo que por supuesto es un asunto difícil, pero también en desbaratar las maquinaciones de los Seguidores de Set sin que las Serpientes sepan que siguen existiendo.

Estereotipos

Camarilla: *La mejor opción para la mayoría de Vástagos, pero no lo suficientemente buena.*

Sabbat: *Si son menos malos que las Serpientes es sólo porque a veces la Espada de Caín las mata.*

Seguidores de Set: *Osiris regresó de la muerte para vengarse de Set. Y así lo haremos.*

Visión desde fuera

Camarilla: *Mi investigación indica que Osiris y Set pueden haber existido realmente como Vástagos en el pasado. Es extraño, pues, que los "descendientes" de Set estén sanos y robustos, y vendan droga en la esquina, mientras que los de Osiris parecen haber desaparecido del todo.*

Sabbat: *No, colega, Luis se ablandó. Machacamos a esa pandilla de Setitas el mes pasado, nos separamos y de repente no paraba de hablar acerca de "no volveré a matar" o alguna mierda del estilo. Probablemente el Obispo lo haya quemado. Olvídalo.*

Seguidores de Set: *Sienta bien ganar, incluso aunque el perdedor no haya sido una molestia durante mil años.*

Cita: *Podría reunirme con el Sol, pero temo que mi corazón no equilibraría la pluma de Ma'at. Hasta que esté seguro, me quedaré.*

Lamias

Las Lamias eran una Línea de Sangre de Cainitas dedicadas a defender al Clan Capadocio. La Fundadora del linaje, Lamia, afirmaba ser hija de Lilith, la primera esposa de Adán. Según la leyenda, un Antiguo Capadocio llamado Lazarus la encontró realizando ritos sagrados a Lilith, la Madre Oscura. Impresionado por su talento y tal vez seducido por su salvaje belleza, la Abrazó. Mientras ella moría y experimentaba la Transformación, Lilith le ofreció una visión, una gran comprensión de su futuro y el de los Capadocios. Cuando se recuperó, susurró algo a Lazarus, y el Antiguo Capadocio huyó aterrorizado.

No obstante, Lamia logró unirse al Clan y su Línea de Sangre se convirtió en guardiana de los Capadocios. Nunca fueron muy numerosas, pero los Ladrones de Tumbas importantes solían tener al menos una Gorgona a su lado. Las Lamias aprendieron a alimentarse con moderación, dado que su mordisco transmitía enfermedades, y desarrollaron su propia Senda necromántica basada en los cuatro humores. Con el paso de los siglos se convirtieron en un importante recurso para los Capadocios. Y, pese a todo, tras su lealtad tal vez se escondía una dedicación aún mayor a la Madre Oscura y a la visión de su Fundadora.

Pero la Revelación de la Madre Oscura parece haber llevado al linaje a la tragedia. Las Lamias fallecieron defendiendo a los Capadocios cuando los Giovanni asimilaron al Clan. Augustus Giovanni asesinó a la propia Lamia tras haber Diabolizado a Cappadocius, y la última miembro conocida de la Línea de Sangre fue destruida en 1718, durante una Caza de Sangre de la Camarilla.

Apodo: Gorgonas.

Secta: Las Lamias estaban en algún punto intermedio entre los Altos y los Bajos Clanes. No eran un Clan, pero eran consideradas como parte del Clan Capadocio por la mayoría de los Cainitas. Sin embargo, otros las trataban respetuosamente como sirvientes o soldados, tanto por deferencia hacia sus habilidades como hacia sus patrones.

Apariencia: Las Lamias no compartían la palidez de los Capadocios. Muchas de ellas eran de ascendencia mediterránea o semita, aunque a medida que los Capadocios se movieron por toda Europa con sus guardaespaldas Gorgonas, otras nacionalidades se unieron a la Línea de Sangre. El linaje era predominantemente femenino, pero no era raro para las Lamias vestir como hombres (normalmente armados y con armadura).

Refugio: Las Lamias compartían refugio con sus patrones Capadocios. Cuando tenían uno propio, normalmente elegían criptas y sarcófagos, prefiriendo estar solas entre los muertos (alimentarse de los muertos recientes también minimizaba el riesgo de provocar el brote de una enfermedad).

Trasfondo: Dado que las Lamias Abrazaban mujeres casi exclusivamente, raramente tenían la oportunidad de Abrazar guerreros entrenados. En vez de ello, las Gorgonas solían elegir a mujeres que habían tenido alguna experiencia con la muerte. Las mujeres que habían intentado o se habían planteado el suicidio, o que recientemente habían cometido un asesinato, eran elecciones comunes. Igualmente, las mujeres con un interés pronunciado en la magia negra o en investigaciones académicas en general eran candidatas para el Abrazo de las Lamias. El entrenamiento en combate podía venir tras el don de la inmortalidad.

Creación del personaje: Todas las Lamias tenían algún entrenamiento de combate, normalmente por parte de sus Sires. Tanto los Atributos Físicos como los Mentales podían ser primarios, al igual que las Técnicas. Las Lamias también solían tener alguna familiaridad con Ocultismo, tanto por los ritos que aprendían de su propia Línea de Sangre como simplemente por su proximidad a los Capadocios.

Disciplinas de Clan: Fortaleza, Necromancia, Potencia.

Debilidad: Las Lamias portaban la "Semilla de Lilith", una terrible enfermedad transmitida por su mordisco. Cualquiera de quien la Lamia se alimentara tenía que hacer una tirada de Resistencia (dificultad 6 para las mujeres, 8 para los hombres). Si la tirada fallaba, la víctima contraía una enfermedad similar a la Peste Negra que era mortal en unos cuantos días. Cualquier vampiro que consumiera la Sangre de una Lamia se convertía en transmisor de la enfermedad hasta que toda la Vitae de la Lamia hubiera sido purgada de su cuerpo.

Organización: La relación Sire-Chiquilla entre las Lamias era muy fuerte, pues la mayoría de ellas tenían que permanecer junto a sus Sires al menos un año para lograr la habilidad en combate necesaria. Lamia fue la líder de la Línea de Sangre hasta su destrucción, pero su primera orden y la más importante hacia sus hijas fue servir a los Capadocios.

Estereotipos

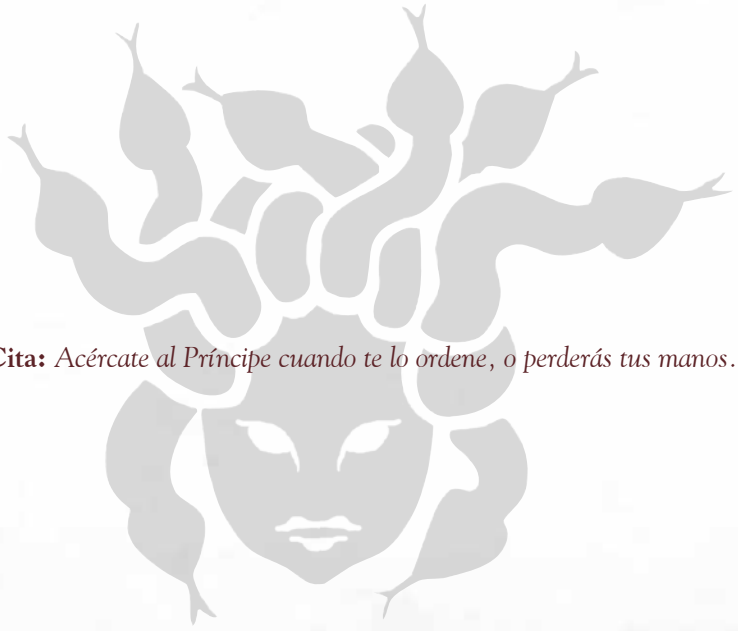
Altos Clanes: *Los compañeros de nuestros amos no son de fiar. Arrodíllate, pero con una mano en la espada.*

Bajos Clanes: *Sus humores son más puros. A veces* demasiado *puros.*

Visión desde fuera

Altos Clanes: *Los Ladrones de Tumbas tienen su propio cuerpo de guardaespaldas. Hmm. Es una pena que las necesiten.*

Bajos Clanes: *Algo está terriblemente mal en estas transmisoras de la peste.*



Cita: *Acércate al Príncipe cuando te lo ordene, o perderás tus manos.*

Lhiannan

Los Lhiannan alardeaban de que la historia de su creación es especial. Afirmaban que su Fundadora, una vampira simplemente conocida como la Bruja, quedó ligada a un espíritu de los bosques. El espíritu era una criatura desesperada y celosa que aparentemente podía ver que la gente destruiría los bosques y quemaría los árboles que los formaban. Así que aliarse a un depredador no-muerto era al parecer la estrategia del espíritu para intentar evitar ese destino. Tanto si algo de esto es cierto como si no lo es, los Lhiannan tenían una relación con el mundo natural que ningún otro vampiro, ni siquiera los Gangrel, ha podido igualar.

Siempre que un Lhiannan Abrazaba, un fragmento del espíritu original se rompía y otorgaba poder al nuevo Cainita. Este fragmento espiritual permitía a los Lhiannan emplear su Disciplina Ogham, que a su vez les permitía disfrutar de su estilo de no-vida. Esto también hizo a los Lhiannan territoriales por encima de todo, por lo que los Druidas eran muy limitados en su movilidad. Al igual que los Tremere Telyavos (ver pág. 438), los Lhiannan se aliaban con los pueblos paganos de Europa. Desafortunadamente, esto los puso en conflicto con Cainitas y mortales que seguían la fe cristiana.

La Línea de Sangre nunca fue numerosa, especialmente porque crear un nuevo Lhiannan implicaba que el Sire se volvía más débil, pero los fuegos de la Inquisición y la expansión de la religión cristiana resultaron un duro golpe para los Druidas. A finales del siglo XIV todos ellos habían sido destruidos. No obstante, en las noches actuales, los Gangrel intercambian rumores acerca de poderosos Vástagos en los bosques europeos decorados con extraños y sangrientos símbolos, por lo que tal vez algunos de ellos sobrevivieron (o tal vez el espíritu de los bosques que creó inicialmente la Línea de Sangre ha resurgido).

Apodo: Druidas.

Secta: Los Lhiannan no sobrevivieron para llegar a ver el nacimiento del Sabbat o de la Camarilla. En términos históricos, se encontraban entre los Bajos Clanes, y la mayoría de Cainitas probablemente no los habría distinguido de los Gangrel. Los Lhiannan rara vez se unían a coteries a causa de su limitada movilidad.

Apariencia: Los Druidas se parecían a la población nativa de las regiones de Europa a las que llamaban hogar, principalmente las Islas Británicas.

Refugio: Los Lhiannan tenían sus refugios en los bosques de Europa, construyendo moradas simples o buscando refugio natural. A veces encontraban un refugio construido por el hombre y asesinaban o esclavizaban a sus habitantes, o muy raramente se buscaban la vida en la periferia de la civilización humana, ejerciendo el papel de chamán o de mujer sabia.

Trasfondo: Dado que realizar el Abrazo implicaba volverse más débil, los Druidas tan sólo creaban Chiquillos por pura soledad o cuando encontraban a alguien que realmente los impresionaba. Un pagano que hablaba con los espíritus con verdadera devoción hacia su arte, o un leñador con un impecable respeto hacia el bosque, podía bastar para ganarse la atención de los Lhiannan. Los Druidas se negaban a Abrazar a cristianos, judíos o musulmanes.

Creación del personaje: Todos los Lhiannan eran capaces de sobrevivir en la naturaleza, por lo que los Atributos Físicos, Técnicas y Talentos eran importantes. Un Lhiannan que actuara como consejero de un enclave mortal probablemente tendría mayores Atributos Sociales y las Habilidades adecuadas. Rebaño y Criados (animales) eran Trasfondos comunes.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Ogham, Presencia.

Debilidad: Los Lhiannan eran en parte espíritus de la naturaleza, y la marca de su inhumanidad era fuerte en ellos. Todas las dificultades para detectar su naturaleza por medio de Auspex se reducían en dos, e incluso los humanos normales se sentían incómodos en su presencia. Además, cualquier Lhiannan que abandonara su territorio se ponía nervioso, por lo que todas sus reservas de dados se reducían en uno por cada semana fuera de él (hasta un mínimo igual a la Resistencia del personaje). Una vez que regresaba a su territorio, sus reservas de dados se recuperaban en unas pocas horas.

Organización: Tras Abrazar a un Chiquillo, un Lhiannan normalmente se encargaba de él durante unas semanas hasta que el nuevo vampiro era capaz de arreglárselas por sí mismo (y se disipaba la novedad de tener a alguien más a su alrededor). Tras esto, el Sire enviaba al Chiquillo en busca de su propio refugio y territorio. Los Lhiannan generalmente eran conscientes de los miembros de su Línea de Sangre cuyos territorios eran adyacentes, pero no había ningún sistema establecido de comunicación. Esto puede haber contribuido a su definitiva destrucción.

Estereotipos

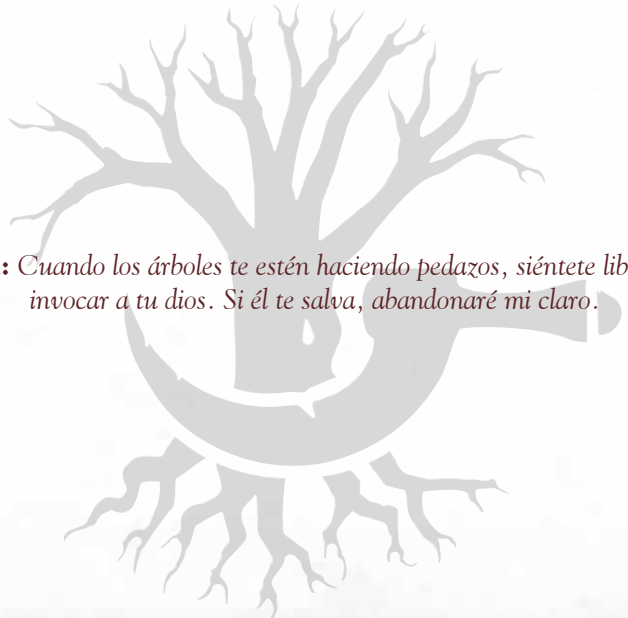
Altos Clanes: *Nadie que vista tales falsos y pesados ropajes o que rehúya la sangre es un líder para mí.*

Bajos Clanes: *Al aceptar el título de "bajo", demuestran que es adecuado.*

Visión desde fuera

Altos Clanes: *Contempla, mi Chiquillo. Esto es historia transcurriendo ante nuestros ojos.*

Bajos Clanes: *Caza todo lo que desees, pero evita a los locos, a las mujeres embarazadas y a cualquiera que viva cerca de los bosques orientales. Y aléjate de esos bosques, especialmente dado que vistes la cruz.*



Cita: *Cuando los árboles te estén haciendo pedazos, siéntete libre de invocar a tu dios. Si él te salva, abandonaré mi claro.*

Noiad

Pocos Vástagos han contemplado jamás las auroras boreales. El viaje a los lejanos confines del mundo, a un lugar inhóspito para hombre, bestia o vampiro, sin un modo seguro de alimentarse, es suficiente para desanimar incluso al Cainita más curioso. Y aún así, una Línea de Sangre logró morar lo suficientemente cerca como para ver esas luces regularmente. Este linaje, los Noiad, sentían que era su deber sagrado contemplar las auroras boreales e interpretar la voluntad de los dioses. Los mortales a su cargo, una tribu nómada llamada los *sami* [N.d.T: conocidos comúnmente en español como lapones, aunque es un término que ellos rechazan al considerarlo peyorativo], vivían atemorizados y maravillados de sus protectores divinos. Los Noiad defendían a los *sami* de amenazas externas, tanto naturales como sobrenaturales, y ejercían de chamanes y maestros para estos nómadas. A cambio, los *sami* ofrecían su sangre y mantenían a los Noiad seguros durante los largos meses sin oscuridad.

Por supuesto, el toque de los Vástagos lo corrompe todo. Los Noiad protegían a los *sami* de los monstruos salvajes, y su Sangre permitía a los mortales sobrevivir en tiempos de hambruna, pero los Nómadas también se negaron a permitir que sus rebaños mortales cambiaran o progresaran. Los intrusos eran rechazados o asesinados, sin importar sus intenciones. Cuando fue evidente que el avance de la Cristiandad (y de los Lasombra que trabajaban dentro de la Iglesia) no podía ser detenido, los Noiad empujaron a los *sami* todavía más al Norte, lejos de los rebaños que los sostenían y lejos del amanecer de una nueva era. Si los Noiad vieron algo en las auroras boreales que los incitó a tomar esta decisión, o si simplemente temían el cambio, no es importante. Los Noiad condujeron a los *sami* casi a la destrucción.

Apodo: Nómadas.

Secta: Los Noiad nunca pertenecieron a ninguna Secta y estaban mayoritariamente al margen de la política vampírica de su tiempo (al menos hasta que la guerra los empujo tan al Norte para su desgracia). Como una escisión de los Gangrel, otros Cainitas los habrían considerado un Bajo Clan, en el raro caso de que supieran lo suficiente de ellos como para poder opinar.

Apariencia: Los Noiad moraban abiertamente entre los *sami* y Abrazaban exclusivamente entre este pueblo. La mayoría eran de pelo oscuro y de constitución fuerte, producto de su exigente estilo de vida antes del Abrazo. Su tono de piel, por supuesto, solía ser más claro que el de sus camaradas aún vivos.

Refugio: Los *sami* construían "refugios" móviles que podían ser arrastrados tras ellos mientras viajaban de día. Si el terreno o su cantidad lo hacían imposible, los *sami* contemplaban maravillados cómo sus protectores celestiales se hundían bajo la tierra, sólo para reunirse con ellos la noche siguiente.

Trasfondo: Los *sami* seleccionados para el Abrazo tendían a ser aquéllos con talento para la adivinación y la interpretación de sueños y estrellas. Los Noiad también vigilaban a los niños descendientes de familias que incluían al menos un vampiro, en busca de los rasgos que

preferían. El estado físico no era la principal preocupación, pero sólo porque los *sami* físicamente incapaces de crecer sanos en tan duro clima no vivían lo suficiente como para ser considerados para el Abrazo.

Creación del personaje: Los Atributos Físicos no eran necesariamente los primarios, pero no tendían a estar por debajo de la media. Todos los Noiad tenían buenos valores en Supervivencia y Trato con Animales, y al menos uno o dos puntos en Atletismo y Pelea con Armas. Finalmente, todos los Noiad tenían al menos un punto en el Trasfondo Rebaño.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Auspex, Protean.

Debilidad: Los Noiad estaban tan intrínsecamente ligados a los *sami* y a su papel de protectores divinos de la tribu que una de las leyendas sobre ellos se hizo realidad. Se decía que los protectores de los *sami* no podían sustentarse de los animales, y que sólo podían alimentarse de la sangre de los elegidos (es decir, los *sami*). Efectivamente, los Noiad no podían beber de los animales, aunque eran capaces de beber de cualquier mortal o Cainita, al margen de su nacionalidad o etnia.

Organización: Los Noiad normalmente se veían entre ellos cuando acudían a contemplar la aurora boreal (lo que también les permitía asegurarse de que los dioses les decían a todos lo mismo). Los Noiad también empleaban animales, ya fueran Ghouls o controlados mediante la Disciplina Animalismo, para mantener algún tipo de contacto.

Estereotipos

Altos Clanes: *Pueden fingir conocer la voluntad de su dios todo lo que quieran. Ellos escribieron el libro y quieren asegurar que su dios lo hizo. Ya me sé el truco.*

Bajos Clanes: *Demasiados ya han sido engañados. Los que no, saben que deben dejarnos solos.*

Visión desde fuera

Altos Clanes: *Saben más de la verdad de lo que ellos mismos creen. No tengo ninguna duda de que Dios les habla mediante las luces del fin del mundo. Sólo dudo que realmente le escuchen a Él.*

Bajos Clanes: *El lobo que se oculta entre los corderos debe recordar que él no es una oveja.*

Cita: *Somos los hijos del Sol de Medianoche. Tenemos una familia. Tenemos lo que tú nunca podrías tener. Y quieres destruirlo todo, ¿no es así?*

Variaciones de la Sangre

El resto de este capítulo está dedicado a Líneas de Sangre menores y otras variaciones de los Clanes. En la mayor parte de los casos se trata de ramas de los grandes Clanes que sólo se diferencian de los mismos en su aspecto y cultura. En otros casos varía alguna mecánica de juego (normalmente la Debilidad o las Disciplinas de Clan). Puede que para un observador externo estas sutiles diferencias no sean fáciles de apreciar, pero ésa es una de las cosas que hacen que la sociedad de los Vástagos sea tan diversa y confusa.

El primer grupo es el de los Antitribu del Sabbat, seguido por otras Líneas de Sangre de las noches actuales, así como algunas ya desaparecidas.

Cambios Canónicos

Hay dos Clanes que se vieron profundamente afectados por los cambios entre ediciones a lo largo de la historia de **Vampiro**.

Evolución de los Assamitas

Llegado un punto en la historia de **Vampiro**, los Assamitas consiguieron liberarse del ritual Tremere que los forzaba a abstenerse de beber la Vitae de los Vástagos. Si el Narrador quiere servirse de esta opción, los Assamitas vuelven a su antigua Debilidad, que es la adicción a la Sangre de vampiro. En ese caso, basta que un Assamita pruebe la Vitae de otro Cainita para que el jugador tenga que hacer una tirada de Autocontrol o Instinto (la dificultad es igual al número de puntos de Sangre ingeridos + 3). Si la tirada falla, la adicción se manifiesta y tiene que hacer una tirada de Autocontrol o Instinto la siguiente vez que entre en contacto con la Sangre de un Vástago. Si no la pasa, el Assamita entra en Frenesí haciendo cualquier cosa por ingerir más Sangre vampírica.

En la misma línea temporal, una facción de Assamitas llevó a cabo un esfuerzo diplomático para poner al Clan bajo el paraguas de la Camarilla, tanto por la protección que ésta puede ofrecer como por la oportunidad (para reemplazar al Clan Gangrel, que acaba de abandonar la Secta).

Evolución de los Ravnos

El Narrador tiene la opción de situar la Crónica en un momento posterior al suceso conocido como la Semana de las Pesadillas. Si es el caso, los Ravnos han sido diezmados, habiendo perdido a su Antediluviano en un arranque en falso del Fin de los Tiempos, al colaborar algunas de las entidades sobrenaturales más poderosas del mundo, unidas en una frágil alianza, para eliminar la amenaza que representaba el antiguo dios de la sangre.

Aunque esta opción no tiene efectos mecánicos sobre los Ravnos, sí los tiene, sin embargo, en la ambientación, ya que éstos enloquecieron como resultado de la destrucción de su progenitor y pasaron por un período de canibalismo y Frenesí en el que, al hacerse pedazos los unos a los otros, su número quedó drásticamente reducido a una fracción insignificante de la cantidad anterior.

Otras evoluciones

Hay algunas otras evoluciones notables más, como la de los Gangrel abandonando la Camarilla o la de los Malkavian de la Camarilla que tenían Dominación en vez de Dementación como Disciplina de Clan. Es decisión del Narrador aplicar cualquiera de estos cambios.

Antitribu del Sabbat

Assamita Antitribu

Cuando los Tremere de la Camarilla impusieron la maldición sobre el Clan Assamita, convirtiendo la Sangre de Vástago en un veneno mortal para el Clan de los Asesinos, no todos los miembros sucumbieron a ella. Algunos se separaron del cuerpo principal del Clan, dispuestos a aceptar cualquier clase de destino funesto que les esperase antes que someterse a la magia de los infieles. El resultado fueron los Assamita Antitribu.

Estos vampiros son Cainitas en un sentido más estricto que muchos Sabbat. Consideran que Haqim es una abominación, uno más de los aborrecidos Antediluvianos. En cambio, reverencian a Caín, y trabajan para acercarse al Tercer Mortal. Su método es, por supuesto, bajar de Generación mediante la Diablerie.

Aparte de eso, no hay muchas diferencias entre los Ángeles de Caín y los Assamitas "ortodoxos". Todos son

maestros de la Caza y el asesinato, y ambos grupos siguen estrictos códigos de honor y muestran un fiero celo con respecto a cualquiera que sea su cruzada actual. A todos se les oscurece la piel al envejecer y volverse más poderosos. Y creen que en las Noches Finales los verdaderamente píos y devotos obtendrán su recompensa, mientras que los débiles perecerán entre sus colmillos.

Apodo: Ángeles de Caín.

Disciplinas: Celeridad, Extinción, Ofuscación.

Debilidad: Los Assamitas Antitribu sufren la Debilidad post-maldición mencionada en el recuadro de la página anterior. De hecho, su Debilidad nunca llegó a cambiar, mientras que el resto del Clan se vio limitado por la maldición de los Tremere. Cada vez que un Assamita Antitribu beba Sangre de vampiro, el jugador tira Autocontrol o Instinto (dificultad 3 + el número de puntos de Sangre consumidos). Si la tirada falla, el personaje se vuelve adicto.

Una vez en ese estado, el personaje intentará beber Sangre de Vástago cada vez que sea posible. Si se le da la oportunidad de hacerlo, el Jugador debe tirar Autocontrol o Instinto (dificultad 6). Si no supera la tirada, el personaje cae en Frenesí, ataca al objetivo e intenta tomar tanta Sangre como pueda.

Cita: *¿Qué me da el derecho de tomar tu Sangre? Oh, no es un "derecho". Es una obligación.*

Brujah Antitribu

Los Brujah Antitribu son quizá los fundadores históricos del Sabbat. Después de todo, fueron los miembros jóvenes del Clan quienes rompieron con sus Antiguos durante la Revuelta Anarquista, y fueron esos mismos volubles Vástagos quienes lucharon contra los agentes de esos mismos Antiguos mientras otros vampiros habrían considerado llegar a un compromiso.

Los Brujah Antitribu son tan inestables y propensos a la ira como sus contrapartidas de la Camarilla pero, al contrario que la Chusma, no tienen que aparentar que mantienen el control. Cuando un Brujah Antitribu quiere algo (sangre, dinero, propiedades o un nuevo Chiquillo), lo toma. Esta actitud ha llevado a la Línea a ser una de las más numerosas del Sabbat, y una de las que apoya a la Secta con fervor. Dirigen su infame y violenta pasión a cualquier causa que proponga el Sabbat. Aunque tradicionalmente no asumen papeles de liderazgo, cuando emprenden sus propias misiones las ejecutan con brutal y ostentoso desenfreno.

Los Brutos se esfuerzan en lograr que los demás se sientan incómodos. Tanto si se trata de su forma de vestir, su apetito apenas disimulado por la sangre, o sencillamente que raramente esconden sus colmillos ni siquiera rodeados de mortales, la Línea de Sangre hace todo lo posible por destacar. Esto puede considerarse una ruptura de la Mascarada, por supuesto, pero los Brujah Antitribu piensan que, si están Condenados, ¿por qué no iban a armar un pequeño escándalo?

Apodo: Brutos.

Disciplinas: Celeridad, Potencia, Presencia.

Debilidad: La Línea de Sangre tiene la misma Debilidad que el cuerpo principal del Clan (ver pág. 51): todas las dificultades de los Frenesíes se incrementan en dos hasta un máximo de 10. Sin embargo, al contrario que los Brujah de la Camarilla, los Brutos no se preocupan mucho por su temperamento. De hecho, se regodean en su salvajismo.

Cita: *Cara, matamos a todo el mundo. Cruz, matamos sólo a los que se queden después de que le arranque las orejas a ese maricón.*

Gangrel Rurales

El Sabbat se enorgullece de albergar dos linajes Gangrel, los Urbanos y los Rurales. Los Gangrel Rurales se parecen a los Independientes y a los de la Camarilla: son cazadores violentos y salvajes que se encuentran más cómodos en las zonas salvajes interurbanas que en la jungla de asfalto. El Sabbat ha experimentado una afluencia de Gangrel apóstatas procedentes de la Camarilla, y esos Cazadores se abstraen fácilmente en acechos y asesinatos.

Los Gangrel Rurales sirven al Sabbat como asesinos y exploradores, usando su dominio sobre los animales para reunir información sobre las idas y venidas de otros Vástagos. Los viajes entre ciudades nunca han sido precisamente seguros, ya que parece que los Lupinos rondan por cualquier terreno lo suficientemente grande como para que crezcan unos pocos árboles (o al menos eso es lo que los Antiguos de la Camarilla les han contado a sus Chiquillos), pero los Cazadores que merodean en busca de Neonatos viajeros representan una amenaza incluso más directa para los Vástagos itinerantes.

Esto puede parecer propaganda de la Camarilla, pero los Gangrel Rurales hacen todo lo posible por hacerla realidad. Libres de la necesidad de parecer humanos, estas criaturas pueden disfrutar de la Caza tal y como la prefieren los lobos: salvaje y en manadas. Si hay algo que lamentan es que sus presas casi nunca pueden correr lo suficientemente rápido como para hacer que la Caza dure.

Apodo: Cazadores.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Protean.

Debilidad: Los Cazadores tienen la misma Debilidad que sus contrapartidas fuera del Sabbat (ver pág. 53). Cada vez que un Gangrel Rural cae en Frenesí, adquiere

una característica animal temporal que puede sustituir a otra también temporal ya existente. El efecto mecánico de esa característica se deja a la discreción del Narrador.

Cita: *¿Perdido? Mal sitio para perderse. ¿Quieres echar a correr?*

Gangrel Urbanos

A algunos Vástagos los Gangrel Urbanos les recuerdan a los coyotes: criaturas preparadas para la vida en la naturaleza, pero que se adaptan a una existencia urbana sin problemas. La gran abundancia de presas en las ciudades, sumada a la mutabilidad inherente a la Sangre Gangrel, ha permitido que este linaje florezca. Su asociación con el Sabbat significa que Abrazan prolíficamente, pero también que su esperanza de vida es corta.

Al contrario que los Gangrel Rurales, que pueden permitirse dejarse llevar por comportamientos animales y dejar que su aspecto se vuelva verdaderamente bestial, los Urbanos o bien tienen que adoptar un estilo de vida más parecido al de los Nosferatu, o camuflarse entre sus presas. Por su apariencia, estos últimos Vástagos parecen humanos, vistiéndose de la forma apropiada según la zona y la clase social a la que imitan. Pero los Gangrel Urbanos son vampiros del Sabbat, y eso quiere decir que son depredadores. Cualquier disfraz que usen no es más que eso, camuflaje para poder acercarse lo suficiente como para morder.

Apodo: Coyotes.

Disciplinas: Celeridad, Ofuscación, Protean.

Debilidad: Los Gangrel Urbanos sufren la misma Debilidad que el cuerpo principal del Clan (ver pág. 53). Cada vez que un Gangrel Urbano cae en Frenesí adquiere una característica animal temporal de algún tipo (que puede reemplazar a otra temporal ya existente). El efecto mecánico de tales características se deja a discreción del Narrador. Los Gangrel Urbanos tienden a desarrollar rasgos que recuerdan a los animales que se encuentran habitualmente en entornos urbanos: ratas, perros, gatos, palomas e incluso insectos.

Cita: *Por fin han abierto el nuevo centro comunitario. Convoca a la manada.*

Malkavian Antitribu

Los Malkavian están locos. Es su rasgo definitorio, y aunque no todos los Lunáticos son peligrosos, son inestables e impredecibles. Así, los vampiros de la Camarilla sospechan que los Malkavian del Sabbat tienen que estar aún más locos. No les falta razón.

Los Malkavian Antitribu son tan variados en su demencia como sus parientes de la Camarilla, pero su locura comporta un grado más de desesperación y exceso. No se conforman con llevar a otros al límite o forzar a los vampiros "sanos" a desafiar sus propias filosofías. Lo que quieren (en la medida en la que se puede decir que colectivamente quieren algo) es que el mundo comparta su locura. Quizá tengan la sensación de que su demencia se está desbordando, abriéndose camino desde sus mentes a las mentes de otros mediante la Disciplina Dementación. En cualquier caso, todo el Clan (incluso fuera del Sabbat) parece haber escuchado el mensaje.

Dentro del Sabbat, los Pirados se sitúan en posiciones adecuadas a su locura. A los verdaderamente violentos e incontrolables se los encierra en criptas y se los libera cuando el Sabbat necesita causar conmoción y pavor. Los Pirados más funcionales dirigen Partidas de Guerra, llevan a cabo Ritae o adivinan el futuro de la Secta leyéndolo en las entrañas de sus víctimas (a menudo mientras éstas observan horrorizadas). Sin embargo, no importa cuál sea su papel, el objetivo subyacente de los Malkavian Antitribu parece ser conceder el don de la locura a todos los que los rodean.

Apodo: Pirados.

Disciplinas: Auspex, Dementación, Ofuscación.

Debilidad: Como todos los Malkavian (ver pág. 59), los Pirados están completamente locos. Durante la creación del personaje el jugador tiene que escoger un Trastorno que nunca podrá ser superado.

Cita: *Consulta al arúspice una vez más. Siempre la misma lección. Seguir el tracto y acabar en el mismo sitio. Hemos llegado, chicos. Estamos de mierda hasta el cuello.*

Nosferatu Antitribu

Los Nosferatu del Sabbat no difieren mucho de sus parientes de la Camarilla. Ambas ramas del Clan tienden hacia los refugios subterráneos, y ambas usan su considerable habilidad a la hora de ocultarse y controlar a las alimañas para traficar con información. Igual que los más bellos Vástagos de la Camarilla a veces tienen que mancharse los pies yendo a ver a un comerciante de información Nosferatu, los Cainitas recurren a sus deformes camaradas cuando buscan secretos o tácticas.

Curiosamente, los Nosferatu Antitribu son menos brutales que muchos Vástagos del Sabbat. Puede que sea porque ellos saben lo que significa ser un monstruo: está ahí, en sus caras, desde la primera noche de su no-muerte. No tienen que compensar nada, y por tanto los excesos sangrientos son innecesarios. Esto no convierte a los Inmundos en humanos, ni siquiera en especialmente humanos. Sólo significa que cuando un Nosferatu Antitribu comete indiscriminadas matanzas o participa en actos de horrible violencia, lo hace por una razón precisa y no sólo por diversión.

Pero los Inmundos podrían tener una razón diferente para evitar la depravación más patente: quieren perma-

necer tan ocultos como sea posible. Los Nosferatu Antitribu prestan mucha atención a no dejar que los asuntos del Clan se comenten en los mentideros, pero a veces surge el rumor de que están aterrorizados por su Fundador Antediluviano, más que otros Clanes del Sabbat.

Apodo: Inmundos.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscación, Potencia.

Debilidad: Los Nosferatu del Sabbat son tan horribles como sus contrapartidas de la Camarilla y sufren la misma Debilidad (ver pág. 61): todos tienen una puntuación de Apariencia de cero y nunca pueden aumentarla.

Cita: *Siempre hay alguien que da más miedo. Mira: tú das más miedo que Charles Manson o Albert Fish. Yo doy más miedo que tú. Y… bueno. Hay cosas que dan más miedo que yo. Mejor dejémoslo ahí.*

Pander

Los Caitiff del Sabbat, los Pander están en primera línea cuando la Espada de Caín va a la guerra. Por supuesto, esto significa que la inmensa mayoría de las bajas en acciones violentas las sufren en sus filas. Pero por muy precaria que sea su posición dentro del Sabbat, *es* la suya, y el resto de la Secta así lo reconoce. Ese reconocimiento, como dirá cualquier Caitiff que intente sobrevivir desesperadamente en el territorio de un Príncipe de la Camarilla, significa mucho.

Cualquier vampiro del Sabbat que no sepa de qué Clan es o cualquier vampiro Abrazado por un Pander establecido, es considerado un Chucho. Eso significa que cuando el Sabbat busca tropas de choque, los Pander suelen aumentar su número (ya que el Abrazo en masa sin duda cuenta como trabajo peligroso). Los Pander se convirtieron en miembros de pleno derecho del Sabbat en la década de 1950, cuando un vampiro de bajo rango llamado Joseph Pander unió a los Sabbat Sin Clan bajo su estandarte (y su nombre). Desde entonces a estos Vástagos se les ha aplicado ese término. Adoptan la vestimenta y las actitudes de moteros, sin techo, punks y los desposeídos de la humanidad, que es lo mejor para alimentarse del populacho. Pero es raro el Pander que lamenta su suerte en la no-muerte: son Sabbat leales y fieles.

Apodo: Chuchos.

Disciplinas: Los Pander no tienen Disciplinas de Clan, lo que significa que el jugador puede escoger cualquier Disciplina durante la creación del personaje (con la aprobación del Narrador). Además, los Pander quedan sujetos a las mismas reglas a la hora de aumentar las puntuaciones en Disciplinas con puntos de Experiencia que los Caitiff (ver pág. 124).

Debilidad: Los Pander no tienen ninguna Debilidad concreta. Los personajes Pander no pueden ser creados como pertenecientes a una Generación más baja que la novena, aunque posteriormente pueden reducirla mediante la Diablerie.

Cita: *Llámame Chucho, ¿eh? Está bien. Los purasangre se vuelven locos cuando se hacen viejos. Y los Cainitas… bueno, nosotros* vivimos *el "perro come perro".*

Ravnos Antitribu

Poco después de la formación del Sabbat, un pequeño grupo de Ravnos decidió que seguir las órdenes de sus Antiguos y buscar las mismas verdades que su Clan siempre había buscado no era lo que ellos querían hacer con su no-vida. Querían la libertad que prometía el Sabbat, y así renunciaron a su herencia y se convirtieron en parte de la Espada de Caín. Desde ese momento comenzaron a Abrazar como lo hacían todos los demás Sabbat, y así los Ravnos Antitribu siguen siendo una parte importante de la Secta. Los Pícaros acechan desde las manadas nómadas del Sabbat, sirviendo como exploradores y timadores.

Puede que los Ravnos Antitribu sean mentirosos y ladrones, pero si uno de ellos da su palabra solemnemente (acompañándolo con un escupitajo de Sangre en la mano), mantendrá esa promesa incluso hasta la Muerte Definitiva. Comparten la propensión de su Clan por el vicio y la no-vida nómada. La libertad de levantar el campo y marcharse cuando los problemas llaman a la puerta (combinada con la independencia de alimentarse como les plazca) hace que el Sabbat sea la única forma de no-vida concebible para esos Cainitas.

Apodo: Pícaros.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo.

Debilidad: Todos los Ravnos Antitribu, igual que los de su Clan progenitor (ver pág. 63), tienen una inclinación hacia algún tipo de vicio: la ruptura de tabúes es algo tan innato en los Pícaros como en los Ravnos propiamente dichos. Cuando se le presenta la oportunidad de caer en ese vicio, el Pícaro debe superar una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 6) para no dejarse llevar.

Cita: *Libertad es que no importe un cojón el* marimé [N.d.T: Concepto que marca todo lo impuro en la sociedad romaní].

Salubri Antitribu

Los Salubri del Sabbat no son los Vástagos tranquilos y contemplativos que buscan la Golconda exiliados debido a la persecución. No, estos Vástagos se llaman a sí mismos "Furias" y buscan la Sangre de los vampiros de la Camarilla (especialmente la de los Tremere) con venenosa pasión. En las noches pasadas, como se comenta en las páginas dedicadas a los Salubri (ver pág. 408), el Clan estaba compuesto por Sanadores y Guerreros. Y ahora,

en las noches actuales, los Guerreros han reaparecido y se hacen escuchar dentro del Sabbat.

Los Salubri Antitribu son devotos a la causa de matar vampiros de la Camarilla, pero no necesariamente a otros objetivos del Sabbat. Toman parte en los Ritae de la Secta y comparten su Sangre, pero lo que verdaderamente les emociona es la oportunidad de invadir algún territorio de la Camarilla y quemar a algún Tremere. Si son ciertos los antiguos rumores de honorables caballeros Salubri, entonces los tiempos han cambiado mucho. Estos Vástagos no diferencian entre "combate honorable" y "explosivo casero". Lo único que les interesa es que sus enemigos caigan convertidos en un montón de polvo.

Apodo: Furias.

Disciplinas: Auspex, Fortaleza, Valeren.

Debilidad: Al contrario que sus hermanos no violentos, los Salubri del Sabbat tienen que consumir sangre obtenida a la fuerza, preferiblemente en el calor del combate. A menos que el vampiro se alimente de un enemigo caído o luche con su objetivo antes de hacerlo, la Vitae no ofrecerá sustento alguno. Además, un Salubri Antitribu no puede comenzar siendo de una Generación menor que la Décima ni mayor que la Duodécima, ya que su Sangre aún no se ha extendido por un espectro mayor que ése.

Cita: *Me pondría tu piel, pero no quiero oler a miedo y gasolina.*

Serpientes de la Luz

Las Serpientes de la Luz son los Antitribu de los Seguidores de Set. Comenzaron como una escisión del grupo, una herejía Setita que rechazaba la adoración del Fundador del Clan como un dios. Esta Secta llegó a Haití, estudió el vudú y su misticismo, y en la década de 1970 cayó bajo el influjo del Sabbat. El Clan propiamente dicho trató de atraer a las Serpientes de vuelta a las creencias Setitas "ortodoxas", pero sin éxito. Como otras ramas escindidas de otros Clanes, las Serpientes de la Luz encontraba la libertad de la Espada de Caín demasiado atrayente.

Los métodos de la Línea de Sangre resultan familiares para quienes conocen a los Setitas. Las Cobras utilizan la seducción y la manipulación sexual para lograr sus fines (y, por supuesto, para encontrar la sangre que necesitan para sobrevivir). Coquetean con la droga, la prostitución y cualquier otro método que pueden encontrar para esclavizar a los mortales a sus propios vicios. De hecho, más allá del tema religioso no hay mucho que las separe de los Seguidores de Set. Algunos Vástagos se preguntan, de hecho, si el cisma no será parte de un plan mucho más intrincado y a muy largo plazo, uno del que sólo los más Antiguos de la Línea sean totalmente conscientes.

Apodo: Cobras.

Disciplinas: Ofuscación, Presencia, Serpentis.

Debilidad: Las Serpientes de la Luz, a pesar de su nombre, son tan vulnerables a la luz brillante como su Clan de origen (ver pág. 65). Sufren dos niveles de Salud de daño adicionales a causa de la luz solar y una penalización de un dado a todas las tiradas cuando quedan expuestos a luz brillante de cualquier tipo.

Cita: *Vamos a bailar, tú y yo. Nadie nos ve, sólo los* loa. *Y vamos a invitarlos a unirse a nosotros. Arremángate.*

Toreador Antitribu

Los Toreador del Sabbat tienen la misma tendencia a la expresión creativa y el amor a la belleza que sus contrapartidas de la Camarilla, pero se les tiene en más estima dentro de su Secta. Esto es así porque los Toreador Antitribu establecieron buena parte de la estructura actual del Sabbat, formando sus ritos y expresando su filosofía de forma que atrajese a los vampiros jóvenes de su tiempo. Unieron el discurso y el contenido, mostrando mediante la sátira, la poesía y (cuando era necesario) honestas explicaciones que el Sabbat tenía las claves del futuro de todos los Cainitas.

Estos vampiros no han perdido su fuerza creativa con el paso de los siglos. Mientras que los Toreador de la Camarilla se expresan mediante formas de arte más convencional, los Pervertidos tienden a servirse de medios más extremos, sangrientos y dolorosos. La tortura es una forma de arte, y la ornamentación corporal (realizada tanto con la aguja de tatuajes como con el escalpelo) es popular entre los Pervertidos. Dado que tales modificaciones no son permanentes (esto es, a menos que el vampiro en concreto pueda aprender Vicisitud), el cuerpo no-muerto es un lienzo que se renueva constantemente. Los Toreador Antitribu lo aprovechan para enviar mensajes en clave con los ornamentos de su cuerpo, usando un sistema de símbolos tan complejo que un vampiro puede tardar toda una vida en llegar a dominarlo.

Apodo: Pervertidos.

Disciplinas: Auspex, Celeridad, Presencia.

Debilidad: Con el tiempo, la propensión de los Toreador a quedar fascinados por la belleza se ha retorcido hasta volverse una perversa necesidad de crueldad. Cuando tienen la posibilidad de infligir daño, sea emocional o físico (un cautivo al que se pueda torturar o un pupilo cuyas ambiciones puedan ser destruidas), el jugador del Toreador Antitribu debe superar una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 6) o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si la tirada falla, el personaje se deja llevar por sus despiadados deseos.

Cita: *Mantén esa posición. Muy bien. ¿Puedes dejar de sangrar tanto por el cuello?*

Tremere Antitribu

Hace siglos, un pequeño grupo de Tremere, temiendo que el Sabbat destruyese la Camarilla y a su Clan en el proceso, se pasaron a la Secta más pequeña. Le ofrecieron sus habilidades taumatúrgicas a la Espada de Caín a cambio de protección contra su antiguo Clan.

El Sabbat, incapaz de contrarrestar las ventajas de la Magia de Sangre (a pesar de la enconada oposición de los Tzimisce), los acogió.

La reacción del Clan Tremere fue rápida, por supuesto. Los Brujos conjuraron una maldición que marcó a todos los Tremere Antitribu con una marca que sólo los "verdaderos" Tremere podían ver. Incapaces de esconder lo que eran, los Antitribu permanecieron en sus capillas, aportando apoyo y conocimiento a sus camaradas.

Ese estado de cosas continuó durante siglos. Los Tremere Antitribu contribuyeron mucho al Sabbat. Trabajaron con los Tzimisce para crear a los Hermanos de Sangre, impidieron que los Tremere destruyeran a la Secta a distancia, y por supuesto, les enseñaron a otros Cainitas del Sabbat a usar la Magia de Sangre. Y entonces, una terrible noche, todos murieron, ardiendo hasta morir en un misterioso e inmenso incendio que afectó a todos y cada uno de los Tremere que llevaban la marca del traidor. Curiosamente, los pocos Tremere del Sabbat que habían desertado *a* la Camarilla no fueron destruidos, lo que puede arrojar algo de luz sobre el origen de la matanza.

Apodo: Encantadores.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

Debilidad: Los Brujos de la Camarilla podían identificar inmediatamente como traidores a los Tremere Antitribu. La marca no era una desfiguración física, sino un cambio en la propia presencia del personaje. No era una Debilidad que comportase una desventaja mecánica automática, pero una vez identificado, un Antitribu podía contar con acabar Cazado y quemado en cuanto los Tremere tuviesen la oportunidad. También seguían siendo susceptibles al poder de la Sangre, sumando 1 a todas las tiradas de Vinculum.

Además, a los Tremere Antitribu se les impedía desempeñar funciones de liderazgo en el Sabbat.

Cita: *Siempre ha sido inevitable. Es justo por eso por lo que nos metimos en esto.*

Ventrue Antitribu

Los Ventrue tienen pruritos de nobleza, pero no son nada más que la clase gobernante de un mundo agonizante: mercaderes y prestamistas. El Clan Ventrue tiene un pasado glorioso, un linaje de caballeros, paladines y reyes guerreros. Los Sangre Azul de estas noches se deleitan en negocios de trastienda, compromisos y comercio de favores. En otras palabras, como dirían los Ventrue Antitribu, no son mejores que los llorones Tremere.

Puede que los Ventrue Antitribu no sean el pilar moral del Sabbat, pero definitivamente se cuentan entre los Cainitas más idealistas del mismo (aunque existen rumores de que podría haber dos Líneas de Sangre distintas que afirman ser los verdaderos Ventrue Antitribu). Siguen manteniendo las nociones de nobleza obliga y de caballerosidad. Creen que sus contrapartidas de la Camarilla no sólo han cometido traición contra la auténtica naturaleza de la raza vampírica, sino también contra el papel de su Clan en particular, y creen que sólo pueden expiar esa culpa tomando el manto de Guerreros de Caín. Cuando llegue la Gehenna y los cielos descarguen fuego y sangre, los Cruzados no se esconderán en sus refugios rezando para que la condenación pase de largo. Estos devotos Vástagos se encontrarán en el frente, con las espadas (o ametralladoras) en alto y el antiguo lema de su Clan en los labios: *Regere sanguine, regere in veritatem est* ("Gobernar en la sangre es gobernar en verdad").

Apodo: Cruzados.

Disciplinas: Dominación, Fortaleza, Auspex o Presencia.

Debilidad: Los Ventrue del Sabbat tienen la misma Debilidad que sus parientes de la Camarilla (ver pág. 73). El Jugador decide junto con el Narrador el tipo concreto de sangre que le conviene al Cruzado, y la elección es permanente. La sangre de otros tipos (incluso la de los animales) no hace que se incremente la reserva de Sangre del vampiro independientemente de cuánta consuma.

Cita: *No eres digno de la Sangre que portas. Es hora de que se la entregues a un* verdadero hijo *de Veddartha.*

Otras Líneas de Sangre

Assamitas

Assamitas Hechiceros

Los observadores externos no perciben claramente la división entre castas, pero los Sarracenos tienen una historia como magos de Sangre que antecede a la de los Tremere. La historia de los Hechiceros Assamitas comienza en la Segunda Ciudad, reclutados o atraídos al Clan con la promesa de una vida inmortal en la que perfeccionar su magia. Se les encomendó la misión de aportar apoyo mágico, y durante siglos fueron simplemente una de las castas del Clan Assamita.

Y entonces llegaron los Tremere. De repente los Hechiceros Assamitas se encontraron con que tenían que enfrentarse a enemigos tan tenaces mágicamente como ellos mis-

mos y que estaban deseando robar sus secretos. Lucharon contra esta nueva amenaza lo mejor que pudieron, pero entonces los Tremere impusieron la Maldición de la Sangre sobre el linaje. Los Hechiceros se obsesionaron con encontrar una cura, una obsesión que aún perdura actualmente.

Apodo: Magi (singular, "Magus").

Disciplinas: Extinción, Hechicería Assamita, Ofuscación.

Debilidad: La Línea en su conjunto ha practicado sus artes durante tanto tiempo que ésta ha permeado su Sangre, haciendo que todos los Hechiceros destaquen como un faro para quienes poseen percepciones sobrenaturales. Cualquier uso de Poderes sobrenaturales de percepción sobre un Hechicero, obtiene un –2 a la dificultad. Además, los intentos de superar un Poder sobrenatural de ocultamiento de un Magus se considera que se hacen a un nivel más alto de lo normal (así, un personaje con Auspex 2 que intente percibir a un Hechicero Ofuscado opera con un Auspex de 3 a efectos de lograr localizarlo).

Cita: *Mientras tu gente aún hacía burdas marcas con carbón en paredes de cuevas, nosotros ya invocábamos la suave lluvia y la terrible tormenta. No creas que nos conoces.*

Assamitas Visires

Los Visires Assamitas son y siempre han sido una parte vital del Clan. El conocimiento y la investigación mágica son el ámbito de los Hechiceros, pero los Visires son necesarios para recopilar y descubrir información sobre filosofía, política, arte y religión. Los Visires han actuado como líderes dentro del Clan (aunque no en cuestiones de guerra, que sabiamente dejan a los Guerreros): cuando se trata de comprender a los mortales y relacionarse con ellos, los Visires son los mejores asesores.

Por desgracia, aunque pueden aprender, entender e interpretar usos y costumbres de los mortales, tienen dificultades en el momento de relacionarse con ellos en la práctica. Los Visires Assamitas se ven empujados a acumular conocimiento con un celo que roza la obsesión. Pueden comprender por qué la gente se comporta como lo hace a gran escala, pero comprender a una persona en particular es mucho más difícil.

Durante muchos años se consideró que Visires y Hechiceros eran la misma casta (por esa razón los ignorantes siguen llamando "visires" a los Hechiceros). En las noches actuales, sin embargo, los Eruditos han salido de las sombras para llevar a cabo sus investigaciones de manera más visible. Aún está por ver si esto los expondrá a peligros mayores a causa de los enemigos de los Assamitas o le proporcionará más poder a la casta.

Apodo: Eruditos o Artesanos.

Disciplinas: Auspex, Celeridad, Extinción.

Debilidad: Los Visires están locos. Todos los Visires están totalmente absortos en la búsqueda que han escogido hasta el punto de descuidar cuestiones triviales como el refugio diurno o la alimentación nocturna. Todos los Visires tienen un Trastorno obsesivo-compulsivo (ver pág. 298) relacionado con su Habilidad creativa o intelectual de puntuación más elevada. Si la materia a la que se dedica el personaje cambia, el Trastorno cambia con ella.

Cita: *Setenta vírgenes. Setenta Vástagos en la ciudad. Sangre de virgen… ¿Alguno de los Vástagos de la ciudad ha consumido la Sangre de sus hijos? ¡Bien, pues averígualo!*

Gangrel

Mariner

Los Mariner son Gangrel que han decidido pasar todo su tiempo en el océano. Los Gangrel *aquarii* (como a veces son conocidos entre los Vástagos eruditos) nadan por debajo de la zona iluminada por el Sol, resistiendo la presión que de otra forma los aplastaría mediante la Disciplina Fortaleza. Por la noche suben a alimentarse, a menudo de tiburones y ballenas, pero no son muy exigentes: cualquier cosa que tenga sangre vale. El naufragio de un buque es un bufé libre para los Mariner, y un desastre lo suficientemente grande es uno de los pocos sucesos que puede hacer que varios acudan a la misma región.

Los Mariner a veces actúan en defensa de los océanos, infiltrándose en los barcos que contaminan y asesinando a todos los que están a bordo. Desde un cierto punto de vista, tiene sentido: si sus presas mueren, ellos tendrán que volver a tierra (o aventurarse a profundidades aún mayores).

Tanto la Camarilla como el Sabbat han ofrecido a los Mariner un puesto en su organización en las raras ocasiones en las que se han encontrado. Los Mariner declinan. No tienen intereses sectarios, y para empezar puede que el primero de ellos abandonase la tierra para escapar de la Jyhad. Nadie sabe cuánto hace de eso, pero la mayor parte de los Mariner son de baja Generación, y algunos de ellos datan de la Era de los Descubrimientos.

Apodo: Ninguno (los pocos Vástagos que los conocen los llaman simplemente "Mariner" o "Gangrel acuáticos").

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Protean.

Debilidad: Como sucede con la mayor parte de los Gangrel (ver pág. 53), los Mariner adquieren características animales cada vez que caen en Frenesí. Estas características, sin embargo, se derivan de peces, gusanos acuáticos, cefalópodos y otras criaturas marinas (en raras ocasiones un Gangrel puede desarrollar rasgos de cetáceo o de foca). Los Narradores han de tener en consideración la naturaleza totalmente inhumana de esas características para determinar sus efectos mecánicos.

Cita: *¿Qué por qué abandoné la tierra? Porque en el mar los tiburones se acercan nadando y te muerden, sin más. No te sonríen antes.*

Lasombra

Angellis Ater

La de los Angellis Ater es una Línea de Sangre extraña que traspasa la frontera entre los Baali y los Lasombra. Los llamados "Ángeles Negros" creen que los vampiros son los instrumentos de Satán, y adoran el pecado y la oscuridad del alma. Su Sangre Lasombra les permite contactar con la negrura, extraerla y manipularla, y los Ángeles Negros con el tiempo se vuelven dependientes de la Disciplina Obtenebración y adictos a su uso.

La Línea de Sangre ha existido al menos desde la Edad Media, descendiendo en parte de un poderoso Baali llamado Azaneal. Este monstruoso vampiro fue un líder de la Línea Baali durante un tiempo, y retorció la ortodoxia de algunos Vástagos lo suficiente como para crear una especie de herejía, una muy atractiva para los Lasombra. La Iglesia Católica era parte tradicional de la base de poder del Clan de las Sombras, y con el tiempo los Angellis Ater hicieron algunas incursiones entre esos píos (o aparentemente píos) Lasombra. No se sabe cuánta influencia pudieron ejercer sobre la Iglesia, pero sobrevivieron a la Inquisición. Los Angellis Ater son raros en las noches actuales, pero siguen existiendo.

Apodo: Ángeles Negros.

Disciplinas: Daimoinon, Dominación y una a escoger entre Ofuscación, Potencia y Presencia.

Debilidad: Los Angellis Ater tienen la misma Debilidad que otros Lasombra (ver pág. 57): no se reflejan.

Cita: *Alcanzamos las sombras, alcanzamos el Infierno. Extraemos lo que encontramos allí, y con eso teñimos el mundo.*

Lasombra Antitribu

Los Lasombra Antitribu son simplemente miembros del Clan Lasombra que o bien son anteriores al Sabbat y rechazaron unirse a él, o están en desacuerdo con la filosofía de esa Secta. En cualquier caso son muy escasos porque el Sabbat hace lo imposible por destruirlos, pero unos pocos persisten. Algunos se unen a la Camarilla, mientras que otros permanecen independientes. En general mantienen la disposición maquiavélica arquetípica de los Lasombra: están convencidos de que van a vencer en la Jyhad, y están deseosos de hacer lo que sea necesario para lograrlo. Es sólo que creen que el conjunto de su Clan tomó una decisión equivocada.

Aunque hay algunos vampiros de la Camarilla que saben que estos Vástagos existen, los Magistri procuran no ser el centro de atención. Se sabe que el Sabbat ha lanzado asaltos a ciudades de la Camarilla sin esperanza de victoria sólo para destruir a un Lasombra Antitribu. Algunos Vástagos lo atribuyen a la tenacidad y el rencor del Sabbat, pero otros apuntan que son precisamente los Lasombra (ampliamente conocidos por ser buenos estrategas) quienes inician esos asaltos. ¿Qué pueden revelar los Antitribu, que tanto temor le causa?

Apodo: Magistri, singular Magister (este fue el sobrenombre del Clan durante siglos antes de la Revuelta Anarquista).

Disciplinas: Dominación, Obtenebración, Potencia.

Debilidad: Además de los problemas habituales del Clan con los reflejos (ver pág. 57), los Lasombra Antitribu tienen la "Debilidad" de ser Cazados incansablemente por el Sabbat y puestos en el punto de mira para su destrucción cada vez que se hace pública su existencia.

Cita: *Yo vi los fuegos de la Reconquista. Vi las trincheras de la Gran Guerra y las llamas que consumieron Dresde. La así llamada "Espada de Caín" no me llena de terror.*

Malkavian

Malkavian con Dominación

La mayor parte de las veces otros Vástagos no hacen ninguna distinción entre los Malkavian con Dominación y el cuerpo principal del Clan. Al fin y al cabo, los vampiros no llevan insignias que detallen su capacidad en las diferentes Disciplinas, y en ningún caso es imposible para un Malkavian poseer ambos poderes. Como con tantas cosas relacionadas con el Clan de la Luna, la mayor parte de los vampiros no sabrían nada si no se lo hubieran dicho los Lunáticos.

Por alguna razón, el Clan pensó que era importante que la Camarilla supiese que algunos entre ellos tenían habilidad con la Disciplina Dominación. De la misma manera, su apodo ("Portadores") se lo aplicaron ellos mismos. La implicación es clara: esos Malkavian son inmunes a la Dementación (en el sentido en el que el resto del Clan la "contrajo"), pero son capaces de transmitirla (junto con la locura que la acompaña) incluso a Vástagos no Malkavian.

Si eso es cierto o no, no ha sido probado, pero es cierto que los Malkavian con Dominación tienden a ser exteriormente más estables que otros miembros de su Clan. Eso no significa que no estén locos, porque lo están. Sus Trastornos, sin embargo, tienden más a la fría sociopatía o las alucinaciones silenciosas que a la locura estridente y completa que afecta a buena parte del resto del Clan. De la misma forma, los Malkavian con Dominación no muestran ninguna propensión especial a la sabiduría profética, y a menudo parecen desdeñar de alguna forma a los que sí la tienen.

Apodo: Portadores.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Ofuscación (Nota: si se quiere ambientar la partida de **Vampiro** en un momento anterior a la "Gran Broma" que hizo que todos los Malkavian adquirieran Dementación, prácticamente todos los Lunáticos tienen estas Disciplinas; en aquella época sólo los Malkavian Antitribu tenían acceso a Dementación).

Debilidad: Como todos los Malkavian (ver pág. 59), los Portadores están irremediablemente locos. En general, su locura tiende a ser más "tranquila" que la del Lunático medio, pero los Malkavian con Dominación siguen teniendo al menos un Trastorno incurable.

Cita: *Si esperas que salga de mis casillas y empiece a golpear a la gente con pescado, te has equivocado de pirado. No he venido a entretenerte.*

Ravnos

Brahmanes

Hace mucho tiempo los Antiguos del Clan Ravnos se dividieron en castas de la misma forma que la sociedad de los mortales de la India. En teoría sólo un miembro de una determinada casta vampírica podía Abrazar a un miembro de la casta mortal apropiada. En la práctica, sin embargo, los Antiguos no pudieron mantener un control tan estricto sobre sus miembros, ni siquiera en la India, y desde luego en ningún caso en el resto del mundo.

La mayor parte de las veces esas castas vampíricas (llamadas *jati*) eran idénticas al cuerpo principal del Clan en términos de habilidades y Sangre. Los Ravnos Brahmanes, sin embargo, tienen un don perceptivo del que no disponen otros *jati*, y a menudo lo usan para adivinar el futuro o la localización de sus enemigos. Actúan como consejeros y videntes de su Clan en la India.

Otra rama del Clan, los Phuri Dae, siguieron a los roma (los gitanos) en sus viajes a través de Europa. Mecánicamente son idénticos a los Brahmanes y tienen la misma función.

Disciplinas: Animalismo, Auspex, Quimerismo.

Debilidad: Los Brahmanes tienen la misma Debilidad que el resto del Clan Ravnos (ver pág. 63). Cada uno tiene un vicio favorito (aunque los Brahmanes tienen especial predilección por estafar mediante lecturas psíquicas y sesiones de espiritismo). Cada vez que el Brahmán tiene la oportunidad de caer en su vicio favorito, el jugador debe tirar Autocontrol o Instinto (dificultad 6) para resistir la tentación.

Cita: *Nuestras tradiciones no han dejado de tener significado, Chiquillo. Si acaso, ahora tienen* más *significado. ¡Tenemos tanto que preservar y quedan tan pocas voces que puedan hacerlo!*

Salubri

Wu Zao

Saulot abandonó Europa y viajó al Este, donde encontró criaturas nativas que, aunque se alimentaban de sangre, no eran verdaderos Vástagos. Esos "*Wan Kuei*" lo llamaron Zao-lat, y lo consideraban un tramposo, un ladrón y un bárbaro.

A pesar de no ser bienvenido, Zao-lat se las arregló para dejar un legado tras de sí: los Wu Zao. Esos Vástagos son los descendientes de dos vampiros Abrazados por Zao-lat durante su estancia en el Reino Medio (se llamaban Zao-zei y Zao-xue). Estos dos vampiros le ayudaron a descubrir los arcanos secretos del Este, a irrumpir en guaridas de demonios y aprender sus debilidades.

Pero finalmente los vampiros locales expulsaron a Zao-lat de sus tierras, quien dejó atrás a sus Chiquillos para que continuasen su labor. Desde entonces, los Wu Zao han estado intrigados (o mejor dicho, obsesionados) con cualquier área de conocimiento que despierte su interés. Sus métodos eruditos les han sido muy útiles. Cuando les llegaron noticias de la destrucción de Saulot, algunos se escondieron y evitaron las purgas en sus propias tierras. La Línea de Sangre sobrevive en las noches modernas, pequeña y silenciosa, pero presente.

Apodo: Huérfanos.

Disciplinas: Auspex, Fortaleza, Obeah o Valeren (a elección del jugador en el momento de la creación del personaje).

Debilidad: Los Wu Zao son eruditos por naturaleza, y todos tienen una materia a la que se dedican especialmente. Durante la creación del personaje el jugador tiene que seleccionar un tema arcano, sea éste los *Wan Kuei*, la cultura de un grupo de mortales específico, un grupo de tomos místicos perdidos hace mucho tiempo, etc. Cada vez que surja la oportunidad de aprender algo sobre ese tema, el personaje debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para evitar enfrascarse en el seguimiento de la pista abandonando todo lo demás.

Cita: *¿Cuánto? ¡Venga ya! ¿Por esa baratija vieja? ¡Nunca! Espera, espera. ¿Cuánto has dicho?*

Seguidores de Set

Daitya

Los Daitya son una Línea de Sangre hindú de los Seguidores de Set. Reverencian a Shiva el destructor como encarnación de Set, y creen que llevando al mundo a profundizar en la depravación pueden ayudarlo a alcanzar el punto más bajo de la maldad más absoluta. Cuando eso suceda, Shiva abrirá su tercer ojo y pasará su mirada por el mundo, destruyéndolo y preparando el escenario para el siguiente ciclo de existencia.

Como muchos Vástagos hindúes, los Daitya no aceptan el mito de Caín. Creen que son demonios, y que al matar, corromper y esclavizar a personas están haciendo lo que corresponde a su naturaleza demoníaca. Siguen un sistema de castas similar al de los mortales, y creen que ser Abrazados indica una vida anterior de pecado y blasfemia. Los Daitya creen que pueden reencarnarse en un estado más elevado si cumplen con su obligación en su encarnación actual (que puede durar el tiempo de muchas vidas). Muchos Daitya mantienen o están relacionados con un culto a Shiva, y reclutan Ghouls y Chiquillos del culto. La Línea de Sangre es erudita y devota a su manera. Sin embargo, los Daitya no son humildes: creen que los mismos dioses escuchan sus plegarias y que ellos son los vehículos que llevarán al mundo hacia el juicio.

Apodo: Blasfemos.

Disciplinas: Ofuscación, Presencia, Serpentis.

Debilidad: Los Daitya sufren la misma Debilidad que los Seguidores de Set (ver pág. 65): Reciben dos niveles de Salud de daño adicionales debido a la luz solar, y un dado de penalización a todas las tiradas cuando están expuestos a alguna luz brillante de cualquier clase.

Cita: *Esta noche ayunamos. Mantén tu hambre bajo control. Mata al muchacho mortal si lo deseas, si es un alivio, pero no te alimentes.*

Guerreros Setitas

No todos los Seguidores de Set son sutiles seductores de lengua bífida. Hay algunos que prefieren seguir una senda más marcial, convirtiéndose en los guerreros sagrados de su dios. Los Guerreros Setitas dejan de lado la Disciplina Ofuscación para adoptar Potencia: estas serpientes no se escabullen en la oscuridad. Son los soberbios y brutales guerreros de Set, y están deseosos de ir a la batalla para apoyar a sus hermanos más sutiles. Actúan como sicarios y asesinos, e incluso como mártires para el resto de la Línea, aunque considerarlos brutos sin mente es un error. Un Guerrero Setita sigue siendo básicamente un Setita, y bastante capaz de atraer a otros a toda suerte de tentaciones. Es sólo que tienen la fuerza necesaria para ir al grano con contundencia cuando es necesario.

La Línea de los Guerreros Setitas es interesante en tanto en cuanto no se reproduce mediante el Abrazo. Un mortal Abrazado por un Guerrero se convierte en un miembro "normal" del linaje (es decir, con Ofuscación como Disciplina de Clan) a menos que haya sido entrenado como Guerrero desde la niñez. Así, la Línea es un ejemplo de cómo el entrenamiento y la ideología pueden modificar los aspectos básicos del Clan de un vampiro.

Los Guerreros Setitas a menudo Abrazan a apasionados ideólogos. La ideología que defienden no es tan importante. Dada la cantidad necesaria de Vitae de Vástago y de revelaciones religiosas de Set, el fervor de un cristiano fanático puede redirigirse a Set tan fácilmente como el celo de un sindicalista que incita a la plebe.

Apodo: Víboras Cornudas.

Disciplinas: Potencia, Presencia, Serpentis.

Debilidad: Los Guerreros sufren la misma Debilidad que los Seguidores de Set (ver pág. 65): Reciben dos niveles de Salud de daño adicionales debido a la luz solar, y un dado de penalización a todas las tiradas cuando están expuestos a alguna luz brillante de cualquier clase.

Cita: *La Serpiente del Edén tenía su método. El mío es más honesto… para ti debería ser una agradable novedad.*

Tlacique

Cuando los españoles llegaron a lo que ahora es México, llevaban Vástagos con ellos en las bodegas de sus barcos. Esos no-muertos caminaron en las noches del Nuevo Mundo… y se encontraron con que ya había otros vampiros que reclamaban un dominio allí. Una Línea de Sangre de esos Vástagos era la de los Tlacique.

Los Tlacique, que decían ser descendientes de Tezcatlipoca, el dios azteca de la noche y la magia negra, podrían haberse aliado con los Vástagos que llegaron con los españoles si éstos no hubiesen destruido sus civilizaciones y contagiado la viruela a su gente. Cuando su sociedad se derrumbó, los Tlacique se aliaron brevemente con el Sabbat; cuando ambas partes se tomaron el tiempo de examinarse mutuamente, se dieron cuenta de que sus creencias eran bastante incompatibles. La Espada de Caín prácticamente arrasó a los debilitados Tlacique, y la Línea de Sangre en conjunto desapareció. Sin embargo, aún existen: unos pocos, dispersos entre América Central y el suroeste de los Estados Unidos.

Los Tlacique son incuestionablemente una Línea de Sangre Setita, aunque sólo la vulnerabilidad a la luz los identifica como tales. Todos y cada uno de ellos son místicos y el prestigio dentro de la Línea se gana en parte aprendiendo magia. Además de sus Disciplinas, practican una forma de Taumaturgia conocida como *Nahuallotl* (en términos de juego, esta senda es idéntica a la Senda de la Sangre, que se encuentra en la pág. 213, aunque para aprenderla tienen que pagar los costes de las Disciplinas no de Clan).

Apodo: Jaguares.

Disciplinas: Ofuscación, Presencia, Protean.

Debilidad: La Debilidad de los Tlacique es una de las pocas formas de trazar su linaje hasta los Setitas. Como los Seguidores de Set (ver pág. 65), sufren dos niveles de Salud de daño adicionales debido a la luz solar, y un dado de penalización a todas las tiradas cuando están expuestos a alguna luz brillante de cualquier clase.

Cita: *Un corazón para que salga el Sol. La sangre del corazón para nutrir al Sol durante su sueño nocturno. Has sido bendecido: vas a proporcionar ambas cosas.*

Tremere

Tremere Telyavos

En las primeras noches del Clan Tremere, antes de la Diablerie de Saulot, una pequeña banda de Brujos se abrió paso hasta Lituania. Las crónicas del Clan afirman que el objetivo original del viaje era expandir la influencia del mismo en esas tierras o encontrar aliados. Algunos Antiguos Tremere, sin embargo, dicen que los peregrinos emprendieron el viaje para escapar de una vez por todas de la opresión que la organización ejercía sobre ellos.

Cualquiera que fuese el motivo de ese éxodo, cuando los Tremere llegaron se encontraron con el pueblo pagano de Lituania y supieron de Telyavel, el protector de los muertos. Las gentes locales vieron a los vampiros (nocturnos, sedientos de sangre y obviamente sobrenaturales) como encarnaciones o avatares de sus dioses de la muerte, y los Tremere llegaron a creerles. Abandonaron el nombre "Tremere" y se convirtieron simplemente en los "Telyavos". Aunque tuvieron contactos puntuales con Capillas de fuera de Lituania, en su mayor parte se convirtieron en patrones y depredadores de los aldeanos.

Sin embargo, ese estado de cosas no duraría mucho tiempo. A finales del siglo XIII el señor de la guerra Ventrue Jürgen el Portador de la Espada destruyó uno de los últimos enclaves aún existentes de los Telyavos. La Línea de Sangre se las apañó para resistir a duras penas durante un par de siglos, pero para el siglo XVI la rama principal del Clan informaba de que todos habían sido destruidos.

Apodo: Telyavos, Pastores.

Disciplinas: Auspex, Presencia, Taumaturgia.

Debilidad: Los Telyavos unieron su destino tan íntimamente al de sus rebaños paganos que adoptaron algunos de sus miedos y enemigos. Muestran Debilidad frente a los símbolos y la fe cristiana. La dificultad para resistir el Frenesí al enfrentarse a un enemigo que usa la Fe Verdadera para defenderse aumenta en 2. Retroceden ante la visión de la cruz u otros símbolos de la fe cristiana.

Cita: *Nos elevamos demasiado. El poder y la iluminación no se encuentran en fórmulas. Se encuentran en la tierra, la madera y la sangre.*

Tzimisce

Koldun

Los Koldun son los brujos más antiguos entre los Vástagos, o por lo menos eso es lo que afirman ellos. Para dejarlo claro, su magia es muy antigua. Esta magia no depende de fórmulas y rutinas ordenadas y sin vida. Por el contrario, extrae poder de la fuente más improbable: la tierra viva. La Hechicería Koldúnica destaca en la manipulación de los elementos naturales de maneras sutiles y grandiosas, pero sus sendas no siguen ninguna otra dirección. Muchos de sus rituales se basan en una espiritualidad y una vitalidad que se cree perdida para los vampiros. Los Koldun, por tanto, son hechiceros Tzimisce que están armonizados con la tierra que los rodea hasta un punto aterrador.

Sin embargo, los Koldun no son los protectores de la tierra, al menos no de la manera en la que habitualmente se usa la frase. Ellos *se sirven* de la tierra, tomando su energía y convirtiéndola en armas. Protegen la tierra porque es suya, y por eso muestran el comportamiento territorial por el que los Tzimisce en general son tan conocidos.

Durante muchos años la Hechicería Koldúnica fue coto de unos pocos y poderosos Antiguos Tzimisce, casi todos del Viejo Clan (ver más adelante). En las noches actuales, sin embargo, los conocimientos de esta magia se han filtrado a los rangos inferiores del Clan, e incluso los Neonatos pueden aprenderla. Es una diferencia enorme con las prácticas anteriores. Aún está por ver el efecto que la Hechicería Koldúnica tendrá sobre el conjunto del mundo.

Apodo: Ninguno.

Disciplinas: Los Koldun no son verdaderamente una Línea de Sangre. El Koldunismo es una práctica que se da entre los Tzimisce que implica que el vampiro aprenda Hechicería Koldúnica (a precio de Disciplina fuera de Clan). Por tanto, las Disciplinas de los Koldun son Animalismo, Auspex, y o bien Dominación o bien Vicisitud (dependiendo de si el Tzimisce es del Viejo Clan o no).

Debilidad: Como sucede con el resto del Clan (ver pág. 71), el Koldun tiene que descansar en la proximidad de al menos dos puñados de su tierra natal. Si no se consigue cumplir esta condición, las reservas de dados del Koldun se dividen por dos cada 24 horas hasta que todas las reservas se quedan en un único dado. La penalización se aplica hasta que pueda descansar un día entero en su tierra.

Cita: *Yo* soy *la tierra. No has violentado mi hogar… me has violentado* a mí. *Ahora vas a sufrir las consecuencias.*

Viejo Clan Tzimisce

El Viejo Clan Tzimisce es un pequeño grupo de Desalmados anteriores al uso de la manipulación de la carne. Consideran que la Vicisitud es una enfermedad del alma, y se niegan a aprenderla y a emplearla. Sin embargo, en muchos otros aspectos se parecen mucho al resto del Clan. Comparten su propensión a la cortesía y el respeto por el territorio y, dado que la mayor parte de los miembros supervivientes de esta "Línea de Sangre" todavía residen en la actual Rumanía, administran sus territorios según los métodos y las costumbres del Viejo Mundo. En algunos lugares remotos gobiernan de forma más o menos abierta, recaudando un diezmo de sangre de los mortales que tienen bajo su "protección" y manteniendo a raya otras amenazas sobrenaturales. Con el mundo haciéndose más y más pequeño debido a las tecnologías de la información, esas noches pueden estar llegando a su fin.

El Viejo Clan preferiría no tener que relacionarse con los miembros "contaminados" del Clan Tzimisce, pero la familia es la familia y no pueden sobrevivir en las noches actuales sin ayuda. Hacen tratados y comercian con favores con otros Desalmados, a veces apoyando al Sabbat en conjunto a cambio de ayuda y apoyo cuando lo necesitan. Una cosa que, sin embargo, se niegan a hacer, es compartir Sangre con un vampiro del Sabbat. Uno nunca sabe qué puede haber flotando en ella.

Apodo: El Viejo Clan.

Disciplinas: Animalismo, Auspex, Dominación.

Debilidad: Como sucede con el resto del Clan (ver pág. 71), el Viejo Clan Tzimisce tiene que descansar en la proximidad de al menos dos puñados de su tierra natal. Si no se consigue cumplir esta condición, las reservas de dados del Tzimisce se dividen por dos cada 24 horas hasta que todas las reservas se quedan en un único dado. La penalización se aplica hasta que pueda descansar un día entero en su tierra.

Cita: *Las viejas costumbres no mueren. Como los Cainitas ancianos, sólo duermen, esperando que llegue la sangre necesaria para despertarlas.*

Disciplinas

A continuación se incluyen en orden alfabético las Disciplinas correspondientes a las Líneas de Sangre presentadas en este capítulo.

Bardo

Esta Disciplina ha sido transmitida desde que el propio Osiris descubriera esta senda. Implica un estado constante de conciencia mística que sólo se puede conseguir mediante la rígida y ascética no-vida de los Hijos. Esta Disciplina no es lo mismo que la Golconda, que consiste

en el descubrimiento y la aceptación las cosas tal y como son, mientras que la Disciplina de los Hijos se basa en la negación. Ellos rechazan la Bestia interior concentrándose intensamente en su Humanidad y su estado de muerte. Si un Hijo abandonase sus meditaciones y su disciplina, se vería asediado por su Bestia.

Los Hijos deben mantener una Humanidad igual a su puntuación en Bardo o perderán sus Poderes. Por ejemplo, para alcanzar el noveno nivel hay que tener Humanidad 9; si la Humanidad del Vástago cae alguna vez por debajo del nivel requerido, entonces la capacidad que corresponde a ese nivel se pierde y es necesario volver a comprarla con puntos de Experiencia. Un Hijo puede contrarrestar este efecto con Restaurar Humanitas (ver más adelante).

Un Hijo de Osiris no puede seguir ningún código moral salvo Humanidad.

• Restaurar Humanitas

Lo primero que se les enseña a los Hijos de Osiris es que la Humanidad no tiene por qué ser un inexorable descenso hacia la depravación. Por el contrario, se parece más a escalar una colina extremadamente escarpada. El vampiro va a perder algo de terreno, pero con perseverancia y esfuerzo puede recuperarlo.

Sistema: Cuando un vampiro pierde un punto de Humanidad, puede intentar recuperarla sin gastar puntos de Experiencia usando este Poder. El Hijo debe emplearlo en el plazo de una semana después de la pérdida de Humanidad, y no puede haber perdido más desde entonces (es decir, si la puntuación del personaje cae de 8 a 7 y después a 6 antes de haber utilizado este Poder, Restaurar Humanitas sólo se puede usar para recobrar Humanidad 7). El individuo medita durante varias horas y gasta todos los puntos de Sangre que haya en su organismo. Entonces el jugador hace una tirada de Conciencia (la dificultad es igual al nivel de Humanidad a recuperar). Si se supera la tirada, el personaje recobra el punto de Humanidad y (si es aplicable) el punto de Conciencia perdido por un fracaso en la tirada de Degeneración. Si el personaje adquirió un Trastorno, éste desaparece en el plazo de una semana tras haber usado Restaurar Humanitas.

•• Signo de Destierro de Thoth

El personaje gesticula, desviando todos los efectos sobrenaturales que lo tienen como blanco, sin importar la fuente de la que procedan, pudiendo eliminar, o al menos reducir, la fuerza de cualquier ataque místico. Supuestamente Thoth, el dios de la sabiduría y la magia, le enseñó este signo a Osiris. Sin embargo, su auténtica naturaleza (si era vampiro, mortal o hechicero) se ha perdido en las brumas del tiempo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Destreza + Ocultismo (dificultad 7). Este Poder se puede usar para "esquivar" cualquier ataque de naturaleza mística, incluyendo cualquier Disciplina que tenga al personaje como objetivo (tanto si causa daño como si no). Los éxitos que el personaje obtenga en la tirada se sustraen de los éxitos de la tirada del atacante. El signo no sirve para desviar ataques físicos mejorados mágicamente; un puñetazo de un vampiro con la Disciplina Potencia seguirá teniendo todo su efecto.

••• Don de Apis

Todos los vampiros deben consumir sangre, no importa cuán puras sean sus intenciones. Aunque no es posible librarse de esta característica fundamental de la no-muerte, los Hijos de Osiris al menos pueden evitar beber sangre humana.

Sistema: La sangre animal resulta para el personaje tan nutritiva como la humana. Se considera que los animales tienen tantos puntos de Sangre como niveles de Salud, en vez de la cantidad menor que se les asigna para representar los no del todo satisfactorios fluidos de la criatura (ver pág. 270 para encontrar más información sobre la alimentación a partir de animales). Esta habilidad siempre está activa.

•••• Pilar de Osiris

En el centro de cada templo hay un Pilar de Osiris, un lugar de meditación y poder en el que la magia de los Hijos se ve muy fortalecida. A este nivel de Bardo el personaje aprende a crear uno de esos Pilares, lo que significa que puede crear su propio templo.

Sistema: La creación de un Pilar de Osiris es un ritual que dura toda una noche, cuya dificultad viene determinada por su localización. Cuanto más aislado y libre de violencia esté el lugar, menor será la dificultad. A una cueva lejos de poblaciones humanas donde nunca haya habido violencia se le podría asignar una dificultad de 5, mientras que para el escenario de un horripilante asesinato-suicidio en el centro de una ciudad la dificultad sería 9. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza de Voluntad. Si tiene éxito, queda establecido el Pilar, que no tiene que ser un pilar físico: el Pilar de Osiris es conceptual, no literal.

Una vez creado el Pilar, los vampiros que tengan al menos un punto en Bardo reciben un –3 a la dificultad para usar Disciplinas u otras actividades místicas (incluyendo Magia de Sangre) que se realicen en el Pilar. Una vez ha creado un Pilar, el vampiro debe visitarlo al menos una vez al mes o dejará de funcionar. Además, por cada semana que esté alejado de uno cualquiera (no necesariamente el que creó), las dificultades para evitar el Frenesí se incrementan en uno. La fuerza de la Bestia, durante mucho tiempo rechazada por las prácticas ascéticas del Hijo, crece estando lejos de un Pilar, y al final acaba empujando al

vampiro al Frenesí y probablemente a la pérdida de Humanidad. Los Hijos de Osiris, por ésta y otras razones, no abandonan sus templos durante mucho tiempo.

••••• Paradoja

El Hijo recita una frase o una adivinanza que le revela a quien la escucha la verdad del universo. Esa verdad, la perspectiva de la importancia de ese oyente comparada con el conjunto de la creación, basta para inmovilizar al objetivo durante un rato. Aunque la experiencia podría parecer desalentadora, después del suceso los objetivos se muestran reluctantes a dañar al Hijo. Si eso se debe a la reciente comprensión de cuál es su lugar en el mundo o debido al miedo de que el vampiro revele la paradoja de nuevo, nadie lo sabe.

Sistema: El vampiro recita la frase y el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). Si hay varios oyentes presentes, el jugador tira contra la mayor dificultad. Si tiene éxito, el oyente (o todos ellos) queda inmovilizado durante una escena mientras medita sobre lo que ha oído. Golpear a la víctima la saca de ese estado. Al final de la escena la paradoja se desvanece y el objetivo no puede siquiera explicarla. Sin embargo, sufre un +1 permanente a las dificultades al atacar al Hijo de Osiris o actuar contra él.

••••• • Favor de Anubis

El vampiro puede proteger a un mortal contra el Abrazo dejando instrucciones para Anubis, el juez de los muertos, de que no pese al mortal en cuestión en su balanza. Si el humano es Abrazado estando bajo el poder de esta Disciplina, sencillamente duerme durante un día y una noche completos y se despierta dolorido y enfermo, pero indemne.

Para activar el Poder el Hijo de Osiris tiene que besar al mortal, normalmente en la frente.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Humanidad. Si la tirada tiene éxito, el objetivo es inmune al Abrazo durante un número de meses igual al de éxitos obtenidos. El jugador puede gastar un *punto permanente* de Fuerza de Voluntad para que el efecto dure para siempre. Ten en cuenta que este Poder sólo protege contra el Abrazo, no contra cualquier otra forma de muerte. Si un vampiro bebe de la víctima hasta secarla y entonces le pega un tiro en la cabeza, muere de todas formas. Sin embargo, la dificultad de evitar la Degeneración al matar o dañar a alguien protegido por este Poder aumenta en tres.

••••• •• Invocar el Alba

Este Poder no hace realmente que salga el Sol, sino que desencadena el sueño diurno en los Vástagos. El Hijo sólo tiene que gesticular para que la Bestia del objetivo reaccione como si el Sol acabase de salir. El Hijo puede entonces emprender una retirada apresurada… o estacar y decapitar al vampiro que yace impotente a sus pies.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre por cada vampiro al que quiera afectar y tira Manipulación + Ocultismo en una tirada enfrentada contra la Humanidad o Senda del objetivo (la dificultad de ambas tiradas es 7). Si gana el objetivo, el Poder falla. Sin embargo, si vence el Hijo, todos los vampiros afectados se duermen durante un número de horas igual a los éxitos netos que haya obtenido. Los Seguidores de Set y otras Líneas de Sangre que comparten su Debilidad pierden dos dados de su reserva para esta tirada. Todas las Disciplinas o Rituales de Taumaturgia que protegen a los Vástagos mientras duermen también funcionan en la defensa contra este nivel de Bardo.

••••• ••• Momificación

Los Hijos de Osiris tienen una relación difícil con la destrucción de otros vampiros. Preferirían no hacerlo, pero hay Vástagos que son demasiado malvados como para permitirles seguir viviendo. Los Hijos a veces usan Momificación sobre aquellos vampiros que pese a ser malvados siguen reteniendo una chispa de Humanidad.

Mediante este largo ritual se puede lograr que un vampiro caiga en Letargo durante tanto tiempo como el Hijo desee. El objetivo puede intentar liberarse, pero sólo una vez por siglo. Una vez momificado, el Hijo normalmente introduce al vampiro en una profunda tumba sellada en la que (con suerte) no habrá ninguna intromisión.

Sistema: Hay que inmovilizar al objetivo y después envolverlo con tiras de tejido y acondicionarlo con incienso y hierbas especiales. Entonces el jugador hace una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra la Fuerza de Voluntad del objetivo (dificultad 8 para ambos). Si el Hijo gana, la víctima entra en Letargo. Si gana el individuo, permanece despierto y el ritual no puede volver a ser realizado hasta que pase una noche más (lo que significa que la resistencia normalmente es temporal). El personaje también puede intentar librarse del hechizo una vez por siglo mediante una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9).

También se puede momificar a los Ghouls, pero éstos no tienen ninguna posibilidad de escapar.

••••• •••• Bendición de Ra

Este ritual es difícil, pero permite al vampiro lograr lo imposible: caminar a la luz del Sol, experimentando el día en su totalidad una vez más. Para obtener la Bendición de Ra es necesario un mes de ayuno y meditación, al final del cual el personaje será capaz de pasar unas cuantas valiosas horas bajo la luz solar. Sin embargo, incluso ese breve período puede reafirmar su Humanidad.

Sistema: Tras completar el mes de meditación, el personaje se lava ritualmente y se prepara para saludar al alba. El personaje gasta 10 puntos de Sangre y tira Humanidad (dificultad 9). Cada éxito permite al personaje resistir la luz solar como si fuera mortal durante una hora. Si la tirada falla o fracasa, el personaje no puede volver a intentar usar Bendición de Ra durante una década.

Si la tirada tiene éxito, el personaje puede servirse de la reafirmación de ver la luz del día como una forma de aumentar su Humanidad y sus Virtudes. Por cada hora que pase bajo el Sol, el Hijo puede tirar su Humanidad o una de sus Virtudes contra dificultad 9. Si tiene éxito, el Rasgo aumenta en uno; si falla o fracasa, no sucede nada.

Daimoinon

Éstos son los misterios de los Baali, artes oscuras arrancadas en vivo a los reyes hechiceros de culturas antiguas y civilizaciones prehistóricas, recuerdos incoherentes de textos transmitidos oralmente, retazos captados de los tiempos del olvido. Son secretos sibilantes en los que todo comienza a extinguirse y a comenzar de nuevo. Con cada noche que pasa y cada novicio que ingresa en el círculo, el relato se hace más corto.

• Sentir el Pecado

Un verdadero incauto siempre se convence a sí mismo. Los Baali más peligrosos no son los que se sirven de la extorsión, las amenazas o las exageradas muestras de poder: son los que saben cómo persuadir a sus víctimas de que se corten la garganta ellos mismos. Este Poder permite a un Baali descubrir un vicio concreto de su objetivo.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía contra seres vivos o no-muertos; la dificultad es igual al Autocontrol o Instinto del objetivo + 4. Si tiene éxito, el Baali puede sentir cuál es la mayor debilidad del objetivo. La importancia de la información depende del grado de éxito: con un éxito se puede determinar que tiene una baja Virtud, escasa Fuerza de Voluntad o una brecha en sus defensas, mientras que con dos se puede averiguar un secreto celosamente guardado o algún error cometido durante una conversación. Con tres o más éxitos es posible conocer un Trastorno importante o un trauma decisivo del pasado del sujeto.

•• Miedo al Vacío Inferior

Una vez el Baali domina la técnica de percibir los secretos más oscuros de un objetivo, está listo para entrar en su mente y retorcer lo que hay en ella. El impacto de ver manipuladas sus creencias más profundas y sus miedos más terribles puede hacer que la víctima se quede catatónica o sufra ataques de pánico.

Sistema: El Baali debe primero usar Sentir el Pecado (más arriba) u otro método para discernir el trágico defecto del objetivo. Entonces ha de conversar con él, aprovechando sus debilidades y las inevitables consecuencias de su incapacidad. Si tiene éxito en una tirada de Astucia + Intimidación (la dificultad es la puntuación de Coraje del objetivo + 4), la víctima sufre ataques de pánico (con un éxito), cae en un terror ciego similar al Rötschreck (con dos éxitos) o incluso queda inconsciente (con tres o más éxitos). Todos los efectos duran hasta el final de la escena. Los objetivos que pertenezcan a la Estirpe pueden resistir con una tirada de Coraje (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Baali): están acostumbrados a tratar con sus Bestias. Si un Vástago logra más éxitos que el Baali en la tirada original, el Poder no tiene efecto.

••• Conflagración

No todos los Poderes de los Baali están pensados para la manipulación y la sutileza. Los Diablos también pueden invocar el fuego de los reinos de sus patrones infernales, lanzándolo sobre sus objetivos para regocijo de la Oscuridad Exterior. Este fuego se extiende y quema de forma normal, pero en el momento de su creación es negro y frío, como si fuese extraído de un lugar donde no se aplican las leyes de la física terrestre.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre. Así crea un rayo de llamas negras que inflige un dado de daño agravado; es posible gastar más puntos de Sangre para incrementar el tamaño y el daño de la llama. Estos fuegos son efímeros y se disipan al final del turno a menos que el Baali continúe invirtiendo puntos de Sangre en Conflagración durante varios turnos, creando una llama mayor de forma gradual. El jugador también ha de tirar Destreza + Ocultismo (dificultad 6) para acertar al objetivo, que puede esquivar de forma normal. Los vampiros que se enfrentan a este fuego negro tienen que hacer tiradas para resistir el Rötschreck como si estuviesen ante una cantidad similar de llamas mundanas.

•••• Psicomaquia

Este Poder combina la habilidad del Baali de sondear la psique de la víctima con la de invocar materia de la Oscuridad Exterior. Psicomaquia hace que el objetivo se enfrente con las partes más peligrosas y vergonzosas de su propio subconsciente.

Sistema: Después de averiguar cuál es la flaqueza trágica del objetivo (usando, por ejemplo, Sentir el Pecado, más arriba), el vampiro lo obliga a tirar su Virtud más baja (dificultad 6). Si la víctima falla la tirada, ha de enfrentarse a una aparición procedente de su yo más oscuro que sólo es visible para ella. El objetivo puede ver o sentir a su padre maltratador, a un amante muerto tiem-

po atrás, al hombre del saco de su niñez o (en el caso de víctimas de la Estirpe) a la mismísima Bestia. Un fracaso indica que no puede controlarse y entra en Frenesí o, aún peor, que queda poseído por sus demonios interiores.

Este antagonista imaginario puede ser totalmente narrativo o, a discreción del Narrador, recibir Rasgos equivalentes o ligeramente inferiores a los de la víctima. Todas las heridas del objetivo son imaginarias (se debe sustituir la muerte por catatonia o Letargo según sea apropiado) y desaparecen cuando el espectro es derrotado o el Baali pierde la concentración.

••••• Condena

El Baali lanza una maldición sobre la víctima. Cuanto más habilidoso se haya vuelto el Diablo en sus oscuros estudios, probablemente más funesta sea. Cuentan las leyendas que algunos Baali pueden pronunciar maldiciones tan terribles que las víctimas intentan suicidarse al cabo de una única noche… sólo para descubrir que ya no pueden morir.

Sistema: Una tirada de Inteligencia + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo) determina la duración y la severidad de la maldición. Hay que dividir los éxitos entre ambos parámetros, según se ve en el recuadro inferior.

El jugador tiene que dividir los éxitos entre efecto y duración; las maldiciones para las que no se asigna ningún éxito a duración duran una noche. Por ejemplo, si el jugador Baali obtiene cuatro éxitos, puede imponer una maldición de dos éxitos durante un mes, una de tres éxitos durante una semana o una de cuatro durante una noche. El personaje puede interrumpir el efecto en cualquier momento. Se anima a los Narradores a inventar maldiciones creativas o apropiadas para la historia.

••••• • Concordancia

El Baali cierra un pacto demoníaco e incorpora la impía naturaleza de sus maestros a su propio ser. Esto altera su cuerpo de forma tanto beneficiosa como perjudicial, retorciendo su cuerpo tanto en su detrimento como en su beneficio. Un Diablo verdaderamente devoto podría llegar a aceptar varios de estos pactos, volviéndose cada vez más grotesco y poderoso.

Sistema: La manifestación más habitual de este Poder es la inmunidad a los efectos dañinos del fuego, aunque si el Narrador así lo decide pueden aplicarse otras bendiciones de poder similar. La mayor parte de las contrapartidas son "regalos" envenenados con impredecibles consecuencias (un tono bronceado que revela que la piel es resistente al fuego, un par de alas vestigiales, garras o cuernos visibles que no pueden ser ocultados, etc). Este Poder se puede comprar más de una vez a un mayor coste para el cuerpo y el alma (se dice que el *shaitan* actual ha sido deformado y retorcido por los Amos hasta el punto de que ni remotamente se lo podría confundir con un humano).

Hay que señalar que bajo ninguna circunstancia es posible superar mediante esta Disciplina tres de los tabúes que afligen particularmente a los Baali (la piedad, la vulnerabilidad a la luz solar y la dependencia de la Sangre para sobrevivir). En último extremo siempre es el Narrador el encargado de decidir lo que los Baali pueden resistir o no.

••••• •• Invocar al Heraldo de Tófet

Usando la misma habilidad que le permite invocar fuego demoníaco, el Baali puede llamar a un esbirro de sus maestros a la Tierra. Aunque los nombres que se les asignan son diversos (ángel, demonio, *daeva*, *djinn*, *efreet*, *malakim*, *shedim* y muchos otros), al final el resultado es

Éxitos	Duración	Ejemplo
1 éxito	Hasta una semana	"Ninguna voz se prestará a tu lengua mentirosa": +3 a todas las dificultades de las tiradas de Subterfugio.
2 éxitos	Un mes	"Enfermarás y te marchitarás, infiel… la debilidad de un lactante caerá sobre ti": +2 a la dificultad de todas las tiradas de Fuerza, o el vampiro no podrá usar Sangre para aumentar su Fuerza.
3 éxitos	Un año	"Recoge esta amarga cosecha: tus amigos más cercanos se vuelvan enemigos": Los amigos del personaje no confiarán en él. Esto puede tener una cantidad indeterminada de efectos mecánicos (dificultades más altas en tiradas Sociales, los amigos podrían tender al Frenesí cerca del personaje) a discreción del Narrador.
4 éxitos	Diez años	"Sea estéril tu semilla, así como los genitales de todo tu linaje": el personaje se vuelve estéril o, si es un Vástago, incapaz de Abrazar o de crear Ghouls.
5 éxitos	Permanente	"La marca de la condenación: todo lo que toques se malogrará": mientras la maldición sea efectiva, los fallos se considerarán fracasos.

el mismo. El ser queda bajo el control del Baali, al menos durante un corto período después de la invocación. Sin embargo, los eruditos que han estudiado el ritual blasfemo mediante el que se ejecuta esta Disciplina afirman que no se hace ningún preparativo para *expulsar* al Heraldo.

Sistema: Para invocar a un Heraldo de Tófet, el Diablo debe gastar al menos tres puntos de Sangre y celebrar una ceremonia infernal. Los Heraldos tienen las siguientes características: Atributos 10/7/3, quince puntos para repartir en Habilidades, Fuerza de Voluntad 8, diez puntos para repartir en Disciplinas, Fortaleza de al menos 3 y la capacidad de recuperar un nivel de Salud como mínimo cada dos turnos. Los Narradores pueden alterar estas directrices como crean conveniente según la fuerza del grupo y la forma que tome el Heraldo. Aunque muchos seres celestiales desdeñan la idea de quedar apresados en una única forma, suelen adoptar las que son habituales en mitos y leyendas; súcubos o ángeles sobrenaturales, horrores reptilianos y monstruos con alas de murciélago están entre las más comunes.

••••• ••• Contagio

La enfermedad más perniciosa es el pecado humano. Pandora lo aprendió para su desgracia, al igual que los desagradecidos y descorteses ciudadanos de Sodoma. Los Baali, por supuesto, se recrean en la lenta decadencia de los asentamientos humanos, que los Matusalenes de la Línea de Sangre aprenden a infectar con envidia, calumnias, odio e intolerancia. El crimen y la violencia se disparan, enfados insignificantes dan lugar a rabiosos rencores y la economía local se deteriora en un proceso sin fin. Las disputas triviales bastan para deshacer matrimonios y el mundo se vuelve más desagradable en general. Durante la historia de los Baali, aldeas y pueblos enteros han sido vinculados temporalmente a la voluntad un amo infernal.

Sistema: Los éxitos obtenidos en una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9) se dividen entre la intensidad del efecto deseado y el área que se desea cubrir. Se necesitan al menos dos éxitos para cubrir ambos parámetros. Con un grado suficiente de Auspex o Poderes que detecten demonios podría ser posible detectar el aura vaga y malevolente que se produce; de lo contrario la gente simplemente pensará que los tiempos han cambiado a peor.

Éxitos	Área	Efecto
1 éxito	Las cercanías	Mal genio o mal humor.
2 éxitos	Un complejo de oficinas	Conflictos domésticos y sociales, discriminación.
3 éxitos	Una manzana de edificios	Disensiones airadas, incluso revueltas.
4 éxitos	Un estadio o complejo de apartamentos	Peleas de bar, crímenes de odio, sangre en las calles.
5+ éxitos	Una ciudad entera	Una multitud de resueltos filisteos sedientos de sangre.

••••• •••• Llamar a la Gran Bestia

Esta Disciplina es más bien teórica. En el pasado, los Baali han alardeado de que sus Antiguos más poderosos conocen un ritual capaz de abrir una brecha hasta la Oscuridad Exterior que permite a las criaturas que moran allí acceder a nuestro mundo. En ocasiones un vampiro que destruye a un Baali ve los prolegómenos de un ritual como ese grabados en la pared o tatuados en la piel de un subalterno. Sin embargo, incluso entre los Vástagos que conocen a los Baali y lo que éstos son capaces de hacer, no se da mucho crédito a la habilidad de Invocar a la Gran Bestia, no tanto porque los Vástagos no piensen que sea posible, sino porque se dan cuenta de que si alguna vez un Diablo llegara a usarla con éxito, no habría mucho que hacer de todas formas.

Sistema: El ritual preparatorio requiere una tremenda inversión en tiempo y sacrificios. Veladas alusiones como "de almas ciento, arrancadas limpias y sanas" o "cuando el Sol encapuchado se ponga tres veces" indican un delicado rito sacrificial que abarca varios días, noches y docenas de víctimas (las desviaciones o imperfecciones en el proceso pueden tener consecuencias imprevisibles que vayan desde el simple fallo a atraer la atención de los demonios de forma no deseada).

Llegado a este punto el sumo sacerdote gasta *todos* sus puntos permanentes de Fuerza de Voluntad y libera su consciencia en un intento desesperado de traspasar el abismo Más Allá convirtiéndose en un recipiente vacío para lo que sea que vaya a provocar de forma más efectiva el fin del mundo en lo que respecta a tu crónica. Como Narrador debes decidir: ¿Qué le haría el Diablo a tu mundo?

[Invocar la Gran Bestia tiene dos funciones principales en la crónica: como motor de la trama, que los personajes han de prevenir, o como un método de convertir el mundo de **Vampiro** en un apocalipsis infestado de demonios. Es útil de ambas formas, pero no es el tipo de Poder que un vampiro se saca de la manga sin pensar.]

Hechicería Assamita

Desde un punto de vista puramente funcional, la Magia de Sangre que practica la casta de los Hechiceros Assamitas se diferencia poco de la que utilizan los Tremere. Desde una perspectiva filosófica, sin embargo, son como

Sendas y rituales Assamitas equivalentes

Además de sus saberes únicos, los Hechiceros tienen enseñanzas equivalentes a muchas técnicas comunes de Magia de Sangre. La lista siguiente no es una enumeración exhaustiva de todo lo que contiene la Gran Biblioteca, pero es un punto de partida para los jugadores y Narradores que deseen determinar las capacidades de los Hechiceros Assamitas. Los nombres entre paréntesis son los que la casta de los Hechiceros usa preferentemente para referirse a cada Poder, cuando éstos difieren de los comúnmente aceptados. Las Sendas marcadas con un asterisco son las opciones habituales entre las que los aprendices pueden escoger su Senda Primaria, suponiendo que su instructor lo apruebe.

Sendas: Senda de la Sangre, Encanto de las Llamas*, Movimiento Mental*, Senda de la Conjuración, Manos de Destrucción.

Rituales: Defensa del Refugio Sagrado (Telón de Voluntad), Despertar con la Frescura de la Tarde (Amanecer Negro), Comunicación con el Sire del Vástago (Hablar con el Sire), Desviación de la Muerte de Madera (Torcer el Astil Empalador), Protección contra Ghouls, Foco Principal de Infusión de Vitae (Sorbo del Guijarro), Paso Incorpóreo (Paso del Ghul), Hueso de Mentiras (Mancha de la Culpa).

el día y la noche. Los Tremere fuerzan todos los conocimientos que incorporan a encajar en el armazón estructurado y rígido de la alta invocación hermetista. Por el contrario, las prácticas de la casta de los Hechiceros son el resultado de milenios de adaptación y eclecticismo, y son demasiado dispares como para ser consideradas "estructuradas" en algún aspecto. La Hechicería Assamita actual es un cúmulo de conocimientos extraídos de una amplia variedad de tradiciones mágicas, de los rituales extáticos de los seguidores de Kali y Shiva a la sutil precisión del *feng shui* o las elegantes transformaciones simbólicas y matemáticas de los astrónomos y alquimistas islámicos.

La Hechicería Assamita es mecánicamente idéntica a la Taumaturgia más común que se encuentra entre las páginas 212 y 240. No obstante, aunque trabajan sobre principios similares (el uso de la Vitae vampírica para dotar de poder a aplicaciones conscientes de la voluntad con el fin de provocar cambios en el mundo físico o espiritual), las dos son incompatibles entre sí. Un Tremere procura hacer su magia siempre de la misma forma todo el tiempo, cada vez. Por el contrario, un Assamita puede no realizar el mismo ritual dos veces de la misma forma en todo un milenio.

Como es de esperar, los estudiosos de la Hechicería Assamita tienen grandes dificultades a la hora de aprender las prácticas de otras tradiciones de la Magia de Sangre. Todos los costes de Experiencia aumentan en la mitad (redondeando hacia arriba) a la hora de aprender Sendas y rituales de otras Magias de Sangre. Además, incluso aunque el Hechicero ya haya incorporado esas enseñanzas a su repertorio, siguen resultándole extrañas. Para todas las invocaciones de Sendas "ajenas" es necesario el gasto de un punto de Sangre adicional; se tarda el triple de tiempo en llevar a cabo todos los rituales y se necesita un éxito más de lo habitual para obtener cualquier resultado deseado.

Despertar del Acero

Aunque difícilmente se puede considerar que la maestría en el combate sea el objetivo principal de la casta de los Hechiceros, poseen una larga tradición en lo que respecta a mantenerse listos para defenderse por sí mismos y ayudar a la casta de los Guerreros en la lucha en caso de que sea necesario. Despertar del Acero es el legado de esta disposición, una Senda de la que algunos dicen que comenzó con los alquimistas que estudiaban en las forjas de Toledo y Damasco. Este juego de técnicas se centra en el simbolismo de la espada como la extensión definitiva del cuerpo de un guerrero entrenado, el cual bebe de los mitos en los que diversas tradiciones marciales envuelven sus espadas y dagas, como el de las hojas benditas de los cruzados europeos, las *kris* de los practicantes de Pentjak-Silat de Indonesia o los Ghurka de la India y sus cuchillos *kukri*, entre otros. Quien se sirve de Despertar del Acero se centra en ese simbolismo al usar el poder de su Sangre para mejorar su arma y su habilidad.

Un aprendiz de Despertar del Acero descubre que para dominar esta Senda es necesario un profundo conocimiento tanto de la forma como de la función de una espada. Un personaje ha de tener un nivel en Pelea con Armas o Artesanía igual a su nivel en Despertar del Acero. Quienes practican esta Senda también encuentran que sus lecciones se ciñen a un campo muy pequeño, provocando quizás un exceso de especialización. La Senda es más efectiva con espadas y cuchillos, y como mucho se puede extender su efecto a otras armas de filo. Cualquier intento de usar esta Senda con cualquier otra arma de filo se realiza con un + 1 a la dificultad.

• Conversar con la Hoja

Aunque hay pocos Assamitas que afirmen haber hablado alguna vez con el alma de una espada, durante siglos tanto guerreros como herreros les han atribuido cualidades espirituales a las hojas forjadas artesanalmente. Los practicantes de Auspex están familiarizados con la idea de que los objetos inanimados pueden registrar impresiones de su propia historia. Conversar con la Hoja le permite a quien empuñe un arma profundizar en los acontecimientos que se han producido alrededor de ésta. Algunos practicantes de este Poder aseguran que eso hace que el arma se "sienta más cómoda" en sus manos, mientras que otros hacen referencia a la sensación de historia que alberga una hoja antigua. Aunque sólo se tarda un momento en obtener tales impresiones, son muchos quienes prefieren un estado de contemplación más prolongado si disponen del tiempo necesario.

Sistema: El número de éxitos determina la cantidad de información que obtiene el Hechicero con respecto a la historia de la hoja y su estado actual, a la que hay que añadir la información aportada por un número inferior de éxitos. Con tres éxitos o más, el Hechicero puede obtener una rebaja en la dificultad (–1) a su próximo intento de usar Magia de Sangre sobre el arma.

•• Agarre de la Montaña

La mejor cimitarra de toda la creación no le sirve para nada a su dueño si está a cinco metros de él. Agarre de la Montaña refuerza el vínculo espiritual entre la espada y el espadachín reforzando el agarre físico del portador sobre el arma. Una hoja que se encuentra bajo el efecto de este Poder nunca abandona la mano de su amo si éste no lo desea.

Sistema: Durante el resto de la escena, el personaje dispone de un número de éxitos automáticos a la hora de resistirse a los intentos de desarmarlo igual al número de éxitos obtenidos en la tirada. La espada no se le puede caer accidentalmente (lo que quiere decir que los fracasos probablemente acabarán en automutilación y no en una mano vacía). Si se consigue desarmar al personaje a pesar del Agarre de la Montaña, éste puede hacer retornar la espada invocando este Poder de nuevo, siempre que tenga una línea de visión despejada hasta el arma.

••• Perforar la Piel de Acero

A este nivel de comprensión, el Hechicero puede manejar su hoja con una precisión tal que puede golpear la protección física de un oponente en vez de su cuerpo. La espada transmite toda su furia al objetivo deseado, destrozando hasta la cadena o placa más resistente. Esto elimina las defensas de la víctima, haciéndola vulnerable al siguiente ataque. La utilidad de este Poder ha menguado en las noches actuales, ya que las armaduras han dejado de usarse, pero permanece en la escala de aprendizaje de la Senda debido a su utilidad para eliminar otros obstáculos.

Sistema: Mientras este Poder esté activo, los ataques realizados contra objetivos que no lleven armadura causan la mitad de daño (redondeando hacia abajo). Sin embargo, durante un número de turnos igual al de éxitos conseguidos, cada ataque del personaje contra un enemigo con armadura inflige daño a ésta en vez de herir directamente al enemigo. Este Poder sólo puede afectar a armaduras de metal. Si el personaje ataca con éxito a un enemigo que lleva armadura, el jugador no tira el daño. En vez de eso, tira un número de dados igual a la bonificación al daño del

Éxitos	Resultado
Un éxito	Sólo información física: longitud y peso exactos (hasta el miligramo y el micrómetro), composición química (suponiendo que el personaje entienda algo de metalurgia), número de dados y tipo de daño (letal o agravado).
Dos éxitos	Visión histórica general: dónde y cuándo fue forjada la hoja, el nombre y la cara del forjador, breves atisbos de acontecimientos importantes de su historia.
Tres éxitos	Comprensión mágica: el tipo y nivel de poder relativo de cualquier encantamiento o mejora sobrenatural que actúe sobre la espada y el nombre y cara de quien los impuso.
Cuatro éxitos	Síntesis subliminal: conocimiento exhaustivo de la historia de la espada. Durante las siguientes siete noches, el personaje reconoce el sabor de cualquier sangre que alguna vez haya teñido la hoja si la prueba él mismo.
Cinco éxitos	Comunión total. El arma y su portador quedan vinculados a un nivel más profundo que el físico y de forma más duradera que la inmediata. El Narrador determina qué información reserva en la espada para el usuario, pero puede incluir cualquier acontecimiento de su historia o aspecto de su existencia y condición presente.

arma (el número de dados que ésta añade a la Fuerza) contra una dificultad de 7. Cada éxito reduce la bonificación a la absorción de la armadura en uno. Si una armadura es reducida a cero dados de absorción de esta manera, queda destruida de manera irreparable. Los éxitos que sobrepasen los necesarios para destruir una protección se pierden.

A discreción del Narrador, Perforar la Piel de Acero podría destruir otros objetos inanimados (paredes, puertas, coches, obstáculos dramáticamente apropiados) sin que la espada se estropee especialmente. Por lo que se refiere a este Poder, Fortaleza cuenta como parte de la Resistencia del sujeto, no como una armadura externa.

•••• Escudo de Filo

Muchos espadachines mantienen que el duelo es la prueba de fuego de un guerrero porque todos los oponentes están en las mismas condiciones: la muerte se encuentra a sólo un metro de acero de distancia, y sólo la habilidad de los contendientes determina quién se va por su propio pie. Sin embargo, los observadores que son más pragmáticos que románticos se dan cuenta de que un enemigo que disponga de un arma a distancia, sea ésta un arco, una honda o una pistola, tiene la ventaja de poder golpear desde una distancia mucho mayor que la del alcance de un brazo. Despertar del Acero no puede contrarrestar completamente esta ventaja, pero este Poder permite a un Hechicero habilidoso defenderse en cierta medida, al interponerse la espada por sí sola entre su amo y los ataques a distancia.

Sistema: Durante un número de turnos igual a los éxitos obtenidos en la tirada, el personaje puede tratar de rechazar proyectiles. Para ello es necesaria una acción por cada proyectil que el jugador quiera bloquear, y el personaje ha de ser capaz de ver la trayectoria de los proyectiles (Sentidos Agudizados permite percibir la trayectoria de las balas). Por cada intento de parada será necesaria una tirada de Destreza + Pelea con Armas, con una dificultad determinada por la velocidad del proyectil. A los objetos arrojados les corresponderá una dificultad de 6, a flechas y virotes una dificultad de 7 y a balas, dificultad 9. Cada éxito resta uno de la tirada del atacante.

Escudo de Filo no permite al personaje rechazar ataques a distancia que no se sirven de proyectiles sólidos, como llamas, rayos o sangre escupida.

••••• Golpear la Carne Auténtica

Aunque los pacifistas puedan encontrar otros usos para las espadas, un guerrero sabe que las espadas fueron creadas con un solo propósito: cortar la carne del enemigo hasta convertirla en un despojo sanguinolento. Golpear la Carne Auténtica invoca la verdadera esencia del arma del Hechicero, reduciéndola a la encarnación de su propia definición (o como dirían los clasicistas, invocando la forma platónica) al tiempo que simplifica a su objetivo hasta el mismo nivel. El resultado de tal invocación es devastador tanto a nivel filosófico como práctico al perder tanto el arma como su víctima todos sus atributos sobrenaturales.

Sistema: Los efectos de Golpear la Carne Auténtica duran un número de turnos igual a los éxitos obtenidos en la tirada y acaba con el primer ataque exitoso que logre el personaje durante ese lapso de tiempo. La espada sólo inflige el daño base letal que un arma de su tipo y tamaño haría de forma normal, ignorando cualquier mejora que pueda haber recibido (aunque los Poderes que incrementen la fuerza o la velocidad del espadachín, como Potencia y Celeridad, funcionan normalmente, así como los éxitos adicionales en la tirada de ataque).

Sin embargo, todas las defensas sobrenaturales de la víctima, incluida la Fortaleza, quedan invalidadas de la misma forma; absorbe el ataque únicamente con su Resistencia. Si la pérdida de sus Poderes y defensas hace que la víctima no sea capaz de absorber daño letal, entonces no podrá absorberlo en absoluto. Las armaduras corporales protegen de este ataque, ya que es una forma mundana de defensa.

Hechicería Koldúnica

La invocación de los Poderes de la Hechicería Koldúnica requiere algo más que un burdo ejercicio de voluntad. Esta magia exige perfección en la forma y el dominio de los conocimientos apropiados. El personaje gasta un punto de Sangre y tira un Atributo + Ocultismo contra una dificultad igual al nivel del Poder + 3, correspondiendo a cada Senda o "Vía" un Atributo específico. Los vampiros siempre usan el Atributo básico, ignorando todas las bonificaciones obtenidas mediante gasto de Sangre u otras Disciplinas. Todos los Koldun deben seleccionar una de las vías siguientes como su Senda Primaria.

Vía del Agua

Muy extendida entre los Koldun con refugios junto a grandes masas o fuentes de agua, esta Vía puede alzar espíritus del agua y reducir barcos a astillas. Más sutilmente, los vampiros pueden acechar en las profundidades y conjurar ilusiones para confundir y encandilar a sus enemigos.

Atributo: Astucia.

• Remanso de Mentiras

Este versátil Poder crea ilusiones tridimensionales sobre la superficie de una masa de agua. El uso que les dé el Koldun depende de su temperamento y voluntad. Es tan fácil simular una aparición divina como una artera escena de seducción.

Sistema: Si la tirada de activación tiene éxito, el Koldun puede proyectar una ilusión sobre cualquier superficie de agua que haya en su línea de visión. La ilusión puede hablar y moverse como desee el vampiro, aunque no tiene sustancia ni puede sobrepasar los límites del agua. El fantasma dura un turno por éxito obtenido, tras lo cual se disipa en una ligera niebla. Es posible extender la duración mediante activaciones ulteriores del Poder, las cuales se acumulan para determinar la duración total. Se suma uno a la dificultad de las tiradas para alargar la duración, pero no es necesario gastar Sangre para hacerlas. Una vez una ilusión desaparece hay que invocarla de nuevo.

•• Refugio Acuático

Igual que los Gangrel se funden con la tierra, con este Poder un Koldun puede hundirse en el agua para escapar del Sol. El vampiro se fusiona con el agua más que sumergirse en ella. Aunque su forma durmiente puede ser visible desde ciertos ángulos extraños, sólo la agitación más decidida del agua puede interferir en su descanso.

Sistema: Este Poder no necesita Sangre. Si el jugador obtiene dos o más éxitos en la tirada de activación, el vampiro se hunde en el agua como en el Poder de Protean Fusión con la Tierra. Para poder contener el cuerpo del vampiro, una masa de agua debe tener al menos 60 centímetros de profundidad y las dimensiones adecuadas. Para captar la imagen de un Koldun escondido en el agua hay que tener éxito en una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8).

••• Niebla sobre el Mar

Moviéndose con la gracia antinatural de un fantasma, el Koldun que emplea este Poder puede caminar sobre el agua con la misma facilidad que sobre la tierra sin dejar siquiera ondas como señal de su paso. A algunos vampiros les gusta usar Remanso de Mentiras junto con este Poder para conjurar fantasmas que los acompañen.

Sistema: Por cada éxito en la tirada de activación, el Koldun puede caminar sobre el agua durante una escena o una hora, lo que sea más largo. El hechicero puede querer interrumpir los efectos de este Poder para sumergirse o nadar; en ese caso el vampiro no puede volver a caminar sobre el agua a menos que active el Poder de nuevo.

•••• Sirvientes de las Profundidades

Derramando su Sangre en una masa de agua, un Koldun puede invocar o animar elementales de agua que lo sirvan durante una noche. Estos sirvientes son absolutamente leales, aunque no especialmente inteligentes. A pesar de su cuerpo líquido son suficientemente sólidos como para agarrar a un hombre y arrastrarlo a lo que se convertirá en su tumba acuática o golpearlo como las olas al romper contra las rocas.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace la tirada de activación habitual. Si tiene éxito, puede gastar Sangre para invocar a los sirvientes elementales. Es necesario arrojar la Sangre o dejarla caer en un cuerpo de agua, lo que podría llevar varios turnos dependiendo de los límites al gasto de Sangre por Generación del personaje.

Una vez cae la última gota de Sangre, el agua se alza adoptando cualquier forma que desee el Koldun. Éste puede crear tantos secuaces como puntos de Sangre haya gastado, aunque no más que los éxitos que haya obtenido. Independientemente de su forma, todos los Rasgos de los espíritus son iguales a la Astucia del vampiro. Estas criaturas no tienen Conocimientos ni Técnicas salvo Sigilo. Además, se considera que su puntuación en Atributos Mentales y Sociales es 1 excepto en situaciones pasivas o defensivas (como a la hora de resistirse a la persuasión o al control mental).

Los elementales de agua absorben y sufren el daño como los vampiros, incluyendo el provocado por la luz solar. El fuego les hace menos daño, infligiéndoles solamente daño contundente. Además, las criaturas acuáticas pueden apagar llamas con sus cuerpos líquidos, aunque sufriendo heridas en el proceso. Un elemental que abandone la masa de agua de la que surgió sufre un nivel de daño agravado por hora. Los sirvientes regeneran un nivel de daño de cualquier tipo (incluso agravado) cada turno que pasen en contacto con un gran cuerpo de agua, pero no pueden curarse de ninguna otra manera. Si no resultan destruidos antes, se desmoronan al amanecer dejando sólo un charco inanimado.

••••• Marea de Condenación

En el fondo del Mar Negro yacen muchos barcos destrozados por los remolinos que crean los Koldun. Las víctimas de este Poder han de luchar con todas sus fuerzas para no caer en las agitadas profundidades privadas de aire bajo ellos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad además de la Sangre habitual. Por cada éxito en la tirada de activación, el remolino resultante tiene un radio de metro y medio o cinco pies centrado en cualquier lugar que esté en el campo de visión del vampiro. Los remolinos tienen una Fuerza básica de 15, que aumenta en cinco puntos por cada éxito después del primero. Para escapar, las víctimas han de oponerse a esa Fuerza con su propia Fuerza + Supervivencia (dificultad 8). Los que no lo logran son succionados hacia las profundidades y golpeados por devastadoras corrientes. Los seres vivos normalmente se ahogan, mientras que los vampiros y otras criaturas que no respiran simplemente permanecen atrapados e impotentes en el vórtice. El Poder dura una escena.

Vía del Fuego

Siendo el ancestral anatema de los vampiros, el elemento fuego es la herramienta más poderosa y peligrosa de la que disponen los Koldun. La Vía del Fuego comparte muchas características con la de la Tierra, dado que se centra más en el magma y la roca ardiente que en la llama desnuda.

Atributo: Manipulación.

• Coraje Ardiente

Ningún vampiro puede dominar un elemento al que teme, de modo que este Poder atenúa el miedo hasta convertirlo en una chispa de su intensidad anterior.

Sistema: Una vez aprendido, el efecto es permanente y no requiere ni tirada de activación ni gasto de Sangre. Cuando el Koldun tiene que hacer tiradas de Coraje para resistir el Rötschreck debido a la exposición a las llamas o la cercanía de éstas, se debe restar a la dificultad su puntuación en la Vía del Fuego. Este Poder no ayuda a resistir el pánico provocado por la luz solar ni ninguna otra causa que no sea el fuego. Si la dificultad de una tirada de Coraje se reduce por debajo de dos, el vampiro supera el Miedo Rojo automáticamente. Los Koldun no pueden caer en Rötschreck a causa del fuego y el magma que ellos mismos conjuran.

•• Combustión

Los ojos del Cainita relampaguean con un vívido color naranja cargado de poder arcano mientras el aire sobrecalentado serpentea en torno al objetivo, que al cabo de unos momentos estalla espontáneamente en llamas.

Sistema: Por cada éxito en la tirada de activación, el objetivo sufre un nivel de daño agravado. Se puede esquivar este ataque, pero no bloquearlo, y es posible afectar a seres vivos (o no-vivos) con un +2 a la dificultad. Sólo es posible realizar uno de estos ataques cada turno.

••• Muro de Magma

El Koldun levanta la mano y la tierra se abre expulsando un muro de magma incandescente de 3 metros (10 pies) de altura. Normalmente, este muro forma un círculo de 3 metros o 10 pies de radio alrededor del vampiro, aunque con práctica y habilidad el hechicero puede crear otras formas.

Sistema: El muro de magma que invoca este Poder dura dos turnos por éxito obtenido. Si el Koldun desea que tome una forma que no sea la de muro protector, la dificultad base se incrementa en uno. Los personajes no pueden aproximarse al muro de roca fundida si no pasan una tirada de Coraje (dificultad 8), e incluso entonces, la cercanía del abrasador calor causa un nivel de daño agravado. El contacto directo hace que el daño aumente hasta tres ni-

veles y eleva la dificultad de absorberlo a 9, suponiendo que sea posible cualquier clase de absorción. El Koldun no sufre daño debido a la cercanía al magma invocado, pero el contacto con el mismo lo quema de forma normal.

•••• Ola de Calor

El Koldun actúa como el canal de un géiser de vapor y dirige una ráfaga de aire abrasador hacia un objetivo que esté en su línea de visión. El viento ardiente toma la forma de una ola de calor que se extiende envolviendo a la víctima. Los individuos aniquilados mediante este espantoso Poder parecen cáscaras marchitas y momificadas.

Sistema: Si la tirada de activación tiene éxito, la víctima sufre cinco niveles de daño letal que puede ser absorbido por los seres que tienen esa capacidad. Independientemente del daño recibido, si el objetivo es un vampiro, éste pierde cinco puntos de Sangre.

••••• Erupción Volcánica

Mediante el control definitivo de la Vía del Fuego, el Koldun hace que la lava salga del suelo de forma explosiva como en un enorme géiser. La roca fundida es vomitada a lo largo de una amplia franja antes de caer a tierra y fluir en todas direcciones. Cualquier cosa que se encuentre en el camino del magma resulta carbonizada, se funde o se vaporiza en un instante. El invocador puede establecer el lugar del que surgirá la lava en cualquier punto dentro de su línea de visión.

Sistema: Además de un punto de Sangre, este Poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. Por cada éxito en la tirada de activación la explosión de lava inicial dura un turno. Los ríos de roca fundida fluyen lentamente durante el doble de esa duración, antes de enfriarse y solidificarse de forma repentina. Incluso aunque un objeto sobreviva al calor, se encontrará atrapado bajo la roca. Cualquier cosa que entre en contacto con la lava (incluyendo al Koldun) sufre un mínimo de tres niveles de daño agravado. En el caso de los objetos que no tienen niveles de Salud, el Narrador tiene que decidir cuántos turnos pasan antes de que se fundan o estallen en llamas. Con un fracaso, el géiser de lava se abre bajo un objetivo no deseado, posiblemente el propio Koldun.

Vía de la Tierra

Capaz de causar gran destrucción y portentosas curaciones, la tierra es la matriz de la vida y el sepulcro de los muertos. Bebe toda la sangre que se derrama sobre ella, y así es un reflejo del vampirismo. Es esta asociación con la tierra como fuente de fortaleza la que permite a un Koldun ejercer su voluntad.

Atributo: Resistencia.

• Suelo Aferrante

El Koldun que invoca este Poder puede ordenarle al suelo que se alce y trepe por las piernas de un individuo. Este Poder sólo afecta a la tierra, no a la piedra, y sólo puede tener como objetivo a víctimas que se encuentren en lugares terrosos.

Sistema: El Koldun puede hacer que cualquier trozo de tierra en un radio de 30 metros o 100 pies atrape a una víctima durante dos turnos por éxito obtenido. La tierra asciende hasta por encima de las rodillas y aprisiona las piernas, inmovilizándolas, a menos que el jugador obtenga cinco éxitos en una tirada de Fuerza + Supervivencia (dificultad 6). También es posible usar este Poder como ataque, en cuyo caso la tierra aplasta los miembros una vez y después se retira. Usado de esta manera, cada éxito en la invocación causa un nivel de daño letal. El daño se manifiesta en forma de piernas rotas y pies destrozados.

•• Resistencia de Piedra

Asimilando la esencia de la tierra, un Koldun puede apropiarse parcialmente de su resistencia preternatural. Bajo los efectos de este Poder, la piel del vampiro parece una horrible mezcla de carne y piedra que se agrieta y fluye de forma imposible con cada movimiento.

Sistema: Si la tirada de activación tiene éxito, el Koldun adquiere dos puntos adicionales de Resistencia hasta el final de la escena. Esos puntos se consideran parte de la Resistencia natural del personaje y se pueden sumar a cualquier uso de ese Atributo, como la absorción.

••• Tierra Hambrienta

Expandiendo la idea de Suelo Aferrante, con este Poder un Koldun puede enterrar a una víctima. Sólo necesita hacer un gesto para que la tierra bajo la que ésta se apoya se abra como las fauces de una gran bestia. Este Poder puede atrapar individuos que estén sobre tierra en un radio de hasta 30 metros o 100 pies del Koldun.

Sistema: Como en Suelo Aferrante, cada éxito en la tirada de activación deja a la víctima atrapada e inmóvil durante un turno. Sin embargo, la dificultad de la tirada de Fuerza + Supervivencia para liberarse es 8 y sigue requiriendo 5 éxitos. Dado que la tierra sigue removiéndose y agarrando mientras el Poder permanece activo, hay que conseguir los éxitos en un único intento (aunque éste se pueda repetir) y no en una tirada extendida. Además las víctimas atrapadas sufren un nivel de daño letal cada turno. Los seres capaces de absorber este daño pueden hacerlo, pero a dificultad 7. Al final de la duración del efecto, la tierra se abre una vez más para liberar a la víctima.

•••• Raíz de Vitalidad

Como en Tierra Hambrienta, el Koldun puede ordenarle a la tierra que cubra a un objetivo que se encuentre en un radio de 30 metros o 100 pies. Aunque este Poder es más benevolente en sus intenciones, no se manifiesta de forma menos perturbadora. La tierra ondula, abriéndose y cerrándose según entierra a su objetivo a un metro bajo la superficie como si de un obsceno útero se tratase. Los seres vivos encerrados de este modo no se ahogan, pues la tierra encantada bombea aire desde la superficie en acompasadas respiraciones. Es más, la esencia fértil de la tierra afecta a la carne y al cuerpo del objetivo, devolviéndole la salud perdida. Aun así el proceso resulta desconcertante y antinatural, especialmente debido a que el objetivo permanece consciente durante todo el proceso, incapaz de moverse y en completo silencio. El Koldun puede curarse a sí mismo de este modo.

Sistema: El jugador gasta tantos puntos de Sangre como desee (lo que puede durar múltiples turnos dependiendo de la Generación) y hace la tirada de activación. Cada éxito permite que la tierra cure dos niveles de daño contundente o uno de daño letal. Para curar daño agravado se necesitan dos éxitos por nivel. El número total de niveles de Salud que se pueden sanar con cada uso de este Poder es el número de puntos de Sangre invertidos o el número de éxitos conseguidos en la tirada de activación, lo que sea menor. Los puntos de Sangre gastados por encima del número de éxitos conseguidos se pierden. El proceso de curación se demora un turno por nivel de daño contundente, un minuto por cada nivel de daño letal y una hora por cada nivel de daño agravado. Una vez el proceso se haya completado o se vea interrumpido por una excavación decidida de la tierra, ésta expulsa al objetivo a la superficie.

••••• Furia de Kupala

Los mortales rezan llenos de miedo cuando las montañas tiemblan. Temen la ira de los Antiguos Dioses, y hacen bien. Este Poder no se usa ni caprichosamente ni a la ligera porque representa una de las armas más potentes de la Hechicería Koldúnica.

Sistema: Además del coste de Sangre y la tirada de activación habituales, este Poder requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. El Koldun golpea la tierra con el puño y su rabia viaja a través del suelo hacia cualquier objetivo que esté en su línea de visión. El temblor se desencadena en ese punto causándole 10 dados de daño letal a cualquier persona o cosa que se encuentre en el área de efecto. La mayor parte de las estructuras de madera se derrumban por completo e incluso los edificios de hormigón y acero pueden agrietarse y cuartearse sufriendo daños superficiales. La vibración dura un turno y afecta a un área determinada por la cantidad de éxitos obtenidos. No es posible aplicar menos éxitos que los que indica la tirada.

Éxitos	Área
1 éxito	Una casa o una fachada.
2 éxitos	Cinco estructuras pequeñas o una manzana pequeña.
3 éxitos	Una calle secundaria completa o una manzana grande.
4 éxitos	Varias manzanas o una estructura grande (como un estadio).
5 éxitos	Un barrio entero o un complejo industrial enorme.

Vía del Viento

Esta vía, más sutil que el dominio de la tierra, evoca el aire de la respiración de los vivos y el último aliento de los moribundos. Se trate de aire en movimiento o en calma, el Koldun impone los designios de la no-muerte sobre él.

Atributo: Percepción

• Hálito de Susurros

Incluso en su ausencia, los Koldun son capaces de infundir miedo en sus sirvientes. Este Poder transporta las palabras del Koldun mediante una ligera brisa que regresa con la réplica del objetivo. El vampiro necesita únicamente referirse al objetivo por su nombre e imitar convincentemente el gesto de exhalar profundamente mientras pronuncia el mensaje.

Sistema: Cada vez que el Koldun desee enviar un nuevo mensaje por medio de este Poder, su jugador debe realizar la tirada de activación habitual. Sin embargo, sólo necesita gastar Sangre la primera vez que usa el Poder en una escena determinada. Cada éxito permite un turno de susurros. Después de que el vampiro concluya el mensaje, una rápida brisa lo lleva a su destino. Antes de que pase un minuto, el objetivo escucha al Koldun como si se encontrara justo tras él y le hubiera susurrado las palabras al oído. Puede responder o permanecer en silencio, pero cualquier cosa que diga en un período de tantos turnos como éxitos obtuvo el Koldun volará hasta este último. Es posible enviar mensajes a cualquier persona hasta a un kilómetro y medio (una milla) de distancia que no se encuentre en una habitación sellada. Mientras usa este Poder, el Koldun debe permanecer completamente concentrado; cualquier interrupción detiene la comunicación.

•• Viento Cortante

Los Koldun vengativos buscan invocar un vendaval tan frío como el aire de las cimas de los Cárpatos. Para eso se sirven de este Poder, que desata un viento cortante capaz de congelar la sangre en las venas de un hombre al soplar en la zona elegida. Aparte de sus obvias aplica-

ciones en combate, este Poder también proporciona una forma de hacer apariciones dramáticas.

Sistema: Si la tirada de activación tiene éxito, el Koldun invoca un viento helado hasta a 100 metros o yardas de distancia. Cualquiera que se vea sorprendido por la gélida ráfaga sufre un dado de daño contundente cada turno (que puede ser absorbido normalmente), pierde dos dados de todas las tiradas de Destreza y se mueve a la mitad de su velocidad habitual. El viento dura tanto como desee el Koldun mientras mantenga la concentración. Cualquier acción que lleve a cabo el vampiro que no sea refleja, hace que el viento se detenga y se disipe. Esto incluye cualquier tipo de movimiento.

••• Brisa del Letargo

Aunque no son capaces de inducir el sueño de inmediato, los vientos que invoca este Poder hacen que los músculos se debiliten debido al cansancio y el aturdimiento. Las víctimas a menudo huelen un rastro de humo entre amargo y dulce antes de caer en el trance.

Sistema: Durante dos turnos por éxito, el Koldun crea un viento que provoca un aletargamiento extremo en un radio de 60 metros o 200 pies. Los jugadores de los personajes que se vean sorprendidos por el mismo han de tirar Resistencia + Supervivencia (dificultad 8). La tirada se hace una vez por cada 10 minutos de exposición. Un fallo indica que se dividen por dos las reservas de dados del personaje para las acciones físicas mientras dure el viento, y reduce a la mitad su velocidad de movimiento durante toda la escena. Con un fracaso, el personaje se duerme (o queda en un estado de ligero Letargo en el caso de los vampiros) durante una escena. Se puede despertar a los personajes dormidos si se los golpea, sacude o maltrata de alguna otra manera, aunque si el viento persiste se mueven despacio y sus reservas pueden quedar divididas por dos.

•••• Cabalgar la Tempestad

Un Koldun que emplee este Poder se mueve a una velocidad increíble, ya que cabalga sobre los vientos. Mientras viaja de esta forma, el vampiro se convierte en una figura borrosa que se solidifica cuando alcanza su destino.

Sistema: Si la tirada de activación tiene éxito, el Koldun se desvanece en el aire y vuela hacia su destino a 400kph (250mph). Este Poder no puede funcionar correctamente en cuevas, edificios ni otras áreas cerradas. Al aire libre el vuelo del vampiro evita todos los obstáculos. Una vez el Koldun llega al lugar en cuestión o la escena se acaba, el vampiro desciende a tierra y se solidifica.

••••• Tempestad

Aplicando una furia amplificada mediante Sangre y voluntad, un Koldun puede proyectar toda su rabia sobre el cielo nocturno. Nubes grises que se arremolinan cubren las estrellas y la Luna, desencadenando ráfagas de aire que giran sobre sí mismas y un aguacero torrencial de lluvia helada. Los rayos sobrevuelan el paisaje y los atronadores relámpagos proyectan retorcidas sombras.

Sistema: Superando la tirada de activación, y mediante el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad (además de la Sangre habitual), un Koldun puede invocar una terrible tormenta. Las nubes tardan seis horas en acumularse y espesarse, una hora menos por cada éxito obtenido. Si el resultado es menos de una hora, las nubes surgen directamente en el lugar como un negro dosel, llenando el cielo en cuestión de minutos. Una vez se han formado las nubes, comienza la lluvia torrencial y la descarga de rayos. La tormenta persiste con toda su fuerza durante una hora por éxito obtenido y se disipa gradualmente durante la hora posterior a ese período. En el cénit de su furia, la tormenta puede causar inundaciones y congelar hasta los huesos a cualquier mortal desprotegido (un dado de daño contundente que no puede ser absorbido por cada cinco minutos de exposición completa). Los rayos caen continuamente, mucho más que en una tormenta normal. De hecho, al coste de un punto de Fuerza de Voluntad, un Koldun puede dirigir un rayo hacia un enemigo haciendo una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6). Un impacto con éxito causa 10 dados de daño letal (que puede ser absorbido de forma normal). Sólo se puede hacer un ataque de este tipo por turno.

Melpómene

Llamada así por la musa griega de la tragedia, la singular Disciplina de las Hijas de la Cacofonía se centra en el habla y el canto. Sus Poderes exploran los diferentes usos de la voz, tanto beneficiosos como perjudiciales. Como sucede a veces con el arte mortal, no siempre está claro cuál de las dos direcciones toman sus efectos. Ningún personaje puede tener una puntuación en Melpómene mayor que la que tenga en Interpretación. La Disciplina afecta tanto al alma del objetivo como a sus oídos; así, funciona perfectamente en individuos sordos, y por lo que se sabe, ha causado al menos una ruptura de la Mascarada debido a este efecto. Además, los Poderes de Melpómene sólo se aplican a quienes están presentes cuando se usan: las Hijas de la Cacofonía no pueden grabar efectos de la Disciplina, ni emitirlos por radio ni colgarlos en internet.

Las Hijas de la Cacofonía pueden usar algunos de los Poderes de Melpómene en concierto, por decirlo así. Si varias Sirenas usan el mismo Poder a la vez, la dificultad de la tirada disminuye en uno por cada Hija involucrada después de la primera. Sin embargo, no puede descender por debajo de 3. Más adelante se indican los niveles a los que se aplica esta regla.

• Voz Extraviada

El personaje puede "lanzar" su voz a cualquier lugar que esté en su línea de visión. Esto le permite a la Hija mantener conversaciones subrepticias, cantar duetos consigo misma o crear cierta cantidad de distracciones. Es posible combinar este efecto con otros Poderes de Melpómene para ocultar su origen (algunas Hijas lo usan para camuflar el hecho de que los Poderes de Melpómene no funcionan a partir de grabaciones).

Sistema: El Poder funciona automáticamente cuando el personaje lo desea. Sin embargo, usar Voz Extraviada mientras se lleva a cabo cualquier acción que no sea hablar o cantar conlleva una penalización de dos dados para esa acción debido a que la concentración del personaje se resiente.

•• Hablante Fantasma

La Hija puede proyectar su voz hasta cualquier individuo con el que se haya encontrado personalmente. La distancia no importa, pero tiene que ser de noche allí donde esté el objetivo. La vampira puede cantar, hablar o proyectar su voz como le convenga (incluyendo otros usos de Melpómene) pero no puede oír lo que está diciendo y por eso sufre un +1 a la dificultad de todas las tiradas que acompañan a sus vocalizaciones. Por ejemplo, puede proyectar su voz hasta un enemigo para intentar intimidarlo, pero tendría un +1 a la dificultad de la tirada de Carisma + Intimidación.

Sistema: El jugador tira Astucia + Interpretación (dificultad 7) y gasta un punto de Sangre. Cada éxito permite hablar un turno; con tres éxitos o más es posible hablar durante toda la escena.

••• Madrigal

La música tiene el poder de influir en los oyentes, engendrando emociones específicas mediante letras ingeniosas, crescendos palpitantes o melodías cautivadoras. Las Hijas de la Cacofonía pueden servirse del poder de la música y forzar a los oyentes a sentir lo que ellas deseen. La emoción se vuelve tan poderosa que su audiencia ha de actuar, aunque la Sirena no puede controlar directamente qué hace.

Sistema: El jugador tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). Cada éxito induce la emoción elegida en un quinto de la audiencia de la Vástago (no hay efectos adicionales con más de cinco éxitos). El Narrador decide qué miembros de la audiencia en concreto se ven afectados. Los personajes pueden resistir este Poder durante una escena mediante el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad, pero sólo si tienen alguna razón para creer que están siendo controlados por otros individuos. La canción de la vampira tiene que reflejar la emoción que desea causar: nadie va a asaltar a los guardias de seguridad del concierto por muy bien que cante "High Hopes", pero quizá sí si interpreta "I Predict a Riot".

Los individuos afectados deben actuar conforme a su Naturaleza: los Conformistas furiosos se unirán a los disturbios, pero no serán quienes los inicien; los Bravucones excitados podrían obligar al objeto de su deseo a aceptar sus atenciones, mientras que los Directores celosos podrían enviar a algún compinche tras sus rivales.

Varias Hijas pueden usar esta Disciplina en concierto.

•••• Canto de Sirena

Las Hijas de la Cacofonía no extienden la locura de forma tan cierta (o visible) como los Malkavian, pero indudablemente sus canciones son perjudiciales para la salud mental. Mediante este Poder, la Sirena puede empujar a un oyente a la locura. La mayor parte del tiempo la víctima está demasiado fascinada como para darse cuenta de que debería abandonar el lugar y bloquear la música mentalmente.

Sistema: Para usar Canto de Sirena es necesario hacer una tirada extendida y enfrentada. El jugador tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo); la víctima se resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Apariencia + Interpretación de la cantante). Si en cualquier momento la intérprete acumula cinco éxitos más que la víctima, la desafortunada alma adquiere un Trastorno o un Defecto Psicológico elegido por el Narrador. El Trastorno se aplica durante una noche, más una noche adicional por cada éxito por encima de cinco. La Hija puede convertirlo en permanente con 20 éxitos netos.

Varias Hijas pueden usar esta Disciplina en concierto.

••••• Virtuosa

La mayor parte de los niveles inferiores de Melpómene afectan sólo a un objetivo a la vez. Cuando la Hija alcanza este nivel de dominio sobre la Disciplina, puede "entretener" a un público más amplio. Todos los miembros de la audiencia oyen el mismo mensaje.

Sistema: La Hija puede usar Hablante Fantasma o Canto de Sirena sobre un número de objetivos igual a su Resistencia + Interpretación. Por cada cinco individuos además del primero, el jugador tiene que gastar un punto de Sangre.

••••• • Crescendo Devastador

La Hija puede cantar con tanta fuerza como para desgarrar la carne, rajar la piel y romper huesos. Aunque algunos Vástagos desafortunados que han sido testigos de este Poder comentan que incluso algunos cantantes mor-

tales pueden romper vidrios a la frecuencia adecuada, otros apuntan que el volumen y la intensidad no parecen tener importancia cuando una Hija aplica Crescendo Devastador. Una Sirena puede cantar una relajante nana y aun así matar a alguien.

Sistema: El uso de este Poder presupone que la víctima está a distancia de audición (los personajes con dificultades auditivas o Sentidos Agudizados son afectados de la misma forma que otras víctimas). El jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Interpretación (la dificultad es la Resistencia + Fortaleza del objetivo). Cada éxito causa un nivel de daño agravado que no puede ser absorbido. Si se usa este Poder sobre un objeto inanimado, el Narrador decide cuántos dados de "absorción" tiene (si es que tiene alguno) y cuántos éxitos son necesarios para destruirlo completamente.

Varias Hijas pueden usar esta Disciplina en concierto.

••••• •• Eco Persistente

La Hija puede cantar, hablar o incluso usar un Poder de Melpómene y dejar el efecto suspendido en el aire, esperando a que alguien pase y lo escuche. El personaje puede controlar quién puede desencadenar la canción latente, lo que quiere decir que, combinado con Crescendo Devastador o Canto de Sirena, el Poder puede usarse como trampa.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Interpretación (dificultad 8) y gasta un punto de Sangre. Cada éxito concede un turno de discurso que puede dejarse para que sea escuchado más tarde. Si el jugador desea dejar en suspenso otro Poder de Melpómene, la tirada para ese Poder se hace con +1 a la dificultad. El eco queda suspendido durante un número máximo de noches igual a dos veces la Resistencia + Interpretación de la vampira antes de desaparecer.

La Vástago puede querer hacer audible el eco para cualquiera que esté en su posición mientras dure el Poder: a todos los efectos, una grabación mística que se repite una y otra vez. Por otro lado, podría querer que se desvaneciese después de ser escuchado por primera vez. También podría dejarlo en suspenso hasta que lo active la presencia de un individuo concreto con el que está familiarizado. Si se establece que el eco va a ser de un solo uso, todos los rastros del Poder desaparecen una vez que las palabras de la vampira resuenan para su destinatario.

Si un personaje usa Sentidos Agudizados en un lugar en el que hay un eco "inactivo", oirá un murmullo débil. Son necesarios tres éxitos en una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 8) para oír el mensaje; un fracaso en esta tirada deja sordo al personaje durante el resto de la noche.

Varias Hijas pueden usar esta Disciplina en concierto.

Mythercería

Cualquiera que fuese la extraña mezcla de Sangre que produjo a los Kiasyd trajo consigo cierta cantidad de extraños efectos, de los cuales la Disciplina Mythercería no es el menos importante. Esta colección de Poderes imita las habilidades de las hadas (o al menos, es la mejor explicación que han encontrado los Vástagos que están familiarizados con el tema). Los Kiasyd usan este Poder para alterar y hechizar las mentes de sus enemigos, así como para forzar a otros a decir la verdad. Los Extraños en general no enseñan esta Disciplina a quienes son ajenos a la Línea de Sangre, lo cual supuestestamente requeriría que el aprendiz jurase por su propia Sangre.

• Sinsentido

El Kiasyd es capaz de sentir las mentiras. Los efectos varían de vampiro a vampiro: algunos sangran por los ojos o los oídos cuando escuchan una mentira, mientras que los ojos de algunos Extraños brillan cuando les cuentan un embuste. Cualquiera que sea el efecto, este Poder detecta los engaños, no los errores, lo que significa que el objetivo tiene que saber que está mintiendo para que funcione.

Sistema: El personaje sabe cuándo un objetivo está mintiendo de forma deliberada. No se necesita ninguna tirada ni gasto para que el Poder funcione, pero el personaje ha de activarlo conscientemente. Ten en cuenta que este Poder no proporciona ninguna información sobre cuál puede ser la verdad, ni permite al vampiro saber si el objetivo está diciendo algo falso que él cree que es verdadero.

•• Visión Feérica

El conocimiento mágico de los Kiasyd no es sólo teórico. Sus ojos de colores extraños son capaces de detectar las energías arcanas de las hadas, así como la magia con otros orígenes más esotéricos. Sin embargo, no pueden usar este Poder para percibir el rastro de los fantasmas o de la magia vampírica.

Sistema: El Kiasyd ve a las hadas y a los humanos tocados por ellas como son realmente sin necesidad de tirada alguna. Además el jugador puede detectar cualquier tipo de magia que no provenga de los fantasmas o los no-muertos, incluyendo la magia de los magos, hombres-lobo y la procedente de otros orígenes igual de extraños. El personaje puede reconocerlas como lo que son realmente, suponiendo que haya visto efectos similares con anterioridad.

••• Absorción del Aura

El Kiasyd es capaz de ver imágenes de acontecimientos y emociones pasadas tocando un objeto o un lugar. Sin embargo, al contrario que el Poder de Auspex Toque del Espíritu, este Poder absorbe las imágenes, lo que hace más difícil que otros seres las capten mediante métodos similares. Cualquiera que intente usar este Poder, Toque del Espíritu o una habilidad similar para ver lo mismo que ha visto el Kiasyd, se encuentra con que es difícil retener las imágenes, ya que se escapan de su mente como los pececillos en un arroyo.

Sistema: El jugador debe hacer una tirada de Percepción + Empatía. El Narrador determina la dificultad según la antigüedad de las impresiones y la fuerza mental y espiritual de la persona que las dejó. El número de éxitos indica la cantidad de información que se obtiene tanto respecto a imágenes de la escena en el momento en el que el objeto fue tocado como a la naturaleza de la persona que sostenía el objeto. Por cada éxito acumulado en la tirada se obtiene una imagen de la escena y un aspecto de la identidad de la persona (Naturaleza, Conducta, aura, nombre, sexo o edad). Cualquiera que trate de usar después este Poder o Toque del Espíritu sobre el mismo objeto, tendrá que conseguir más éxitos que el Extraño para recibir alguna impresión. Los éxitos del primer Kiasyd se restan de la tirada de quienes investiguen el objeto más tarde.

•••• Protección Feérica

El vampiro graba una protección sobre un objeto, un lugar o una persona. Ésta desorienta y aturde a cualquiera que la vea, lo que significa que incluso si un intruso supera el sistema de seguridad de un Extraño y roba un objeto de valor, es poco probable que encuentre la salida. Los Kiasyd vengativos usan estas protecciones como castigo: Hay una historia de un Extraño que trazó una protección sobre la camisa de un enemigo cuando faltaba poco para el amanecer y se quedó a observar (desde un lugar seguro) cómo el desafortunado vampiro estallaba en llamas debido a la luz solar, incapaz de recordar hacia dónde tenía que correr.

Sistema: El vampiro que crea la protección graba el símbolo en un lugar visible (la puerta de una biblioteca, una estantería, la ropa de alguien) y el jugador tira Inteligencia + Latrocinio (dificultad 7 para los objetos inanimados, o la Fuerza de Voluntad actual del individuo +2). Cualquiera que entre en la zona protegida o toque el objeto en cuestión, pierde dos dados en las tiradas de Inteligencia mientras esté en contacto con la protección o cerca de ella. Además, cualquier que vea el símbolo se siente desconcertado y perdido hasta que supere una tirada de Astucia + Investigación (dificultad 8). El Kiasyd es inmune a sus propias protecciones. La duración de los símbolos depende de los éxitos obtenidos en la tirada de Inteligencia + Latrocinio:

Éxitos	Duración
1 éxito	Una hora.
2 éxitos	Una noche.
3 éxitos	Una semana.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Un año.

••••• Acertijo Fantástico

El Kiasyd le susurra un acertijo a un oponente cuya mente queda consumida por la adivinanza. El objetivo no puede hacer nada hasta que la resuelve, y nadie puede ayudarlo (las respuestas que aportan otros, aunque sean correctas, no contrarrestan esta aflicción).

Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad actual de la víctima). Si tiene éxito, la víctima no puede hacer más que sentarse y reflexionar sobre el Acertijo hasta que acumule tres veces la cantidad de éxitos que obtuvo el Kiasyd. El individuo tira Astucia + Ocultismo (dificultad 8, más o menos el número de Trastornos que tenga la víctima, a discreción del Narrador). Hace una tirada inmediatamente después de escuchar el Acertijo, y después una vez cada hora hasta que reúne suficientes éxitos. Si la víctima obtiene un fracaso en una tirada mientras intenta resolver la adivinanza, sufre un nivel de daño letal debido a que el enigma místico retuerce su cuerpo y pierde todos los éxitos acumulados. No es posible curar el daño hasta que el Acertijo quede resuelto. Sólo quien lo enunció puede acabar con el trance diciéndole la respuesta a la víctima, nadie más.

••••• • Robar la Mente

Hay leyendas que cuentan que la Buena Gente roba los recuerdos y las facultades de sus víctimas, convirtiendo a las desafortunadas personas en idiotas babeantes el resto de su vida. Aunque en la actualidad se suele considerar que esas historias se refieren a víctimas de apoplejías, los Antiguos Kiasyd disponen de un Poder con efectos similares. Quienes resultan afectados por Robar la Mente pierden sus recuerdos y todo el conocimiento que han acumulado. El Kiasyd adquiere esos recuerdos durante un breve período que normalmente emplea en anotarlos antes de que regresen a su dueño original… si es que el Extraño lo permite.

Sistema: El jugador selecciona un objetivo mortal o sobrenatural y tira Percepción + Subterfugio (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del individuo). El Kiasyd mantiene su propia consciencia mientras "roba" la mente del sujeto, pero tiene acceso a todos los pensamientos y

recuerdos de éste. Los afectados no son conscientes de ser víctimas de este Poder, pero cualquier intento de causarles daño (por parte del Kiasyd o de otras personas) hace que la lucidez regrese inmediatamente. No pueden servirse de sus Conocimientos mientras esté activo el Poder, pero sí de los Talentos y de la mayor parte de las Técnicas (las que dependen de la memoria muscular). El Narrador podría tener que decidir qué Habilidades se pierden exactamente.

Quienes son víctimas de este Poder durante mucho tiempo pueden llegar a morir de hambre, aunque si se les da comida comerán. El número de éxitos determina la duración del efecto; aunque el Kiasyd puede devolver la mente del objetivo en cualquier momento que lo desee antes de que se cumpla el plazo. Si la víctima muere antes de que regresen los recuerdos, el Extraño se los queda. Si el Kiasyd mata al objetivo para apoderarse de su memoria, el personaje podría tener que hacer una tirada de Degeneración (ver pág. 309) dependiendo de la Senda que siga; los Kiasyd con Humanidad siempre tienen que hacerla.

Éxitos	Duración
1 éxito	10 minutos.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Una semana.
5 éxitos	Un mes.

••••• •• Absorber la Mente

Este Poder, similar a Robar la Mente, permite al vampiro absorber Habilidades de un objetivo. Esos Rasgos son transferidos permanentemente; la víctima pierde las capacidades y el Vástago las adquiere. Absorber la Mente es un Poder extremadamente agresivo y traicionero, y afortunadamente sólo hay un puñado de Vástagos que lo conocen en el mundo.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). El individuo puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del Kiasyd). La diferencia entre ambas determina el efecto. Si el objetivo obtiene más éxitos, no ocurre nada y el Extraño no puede usar nunca más Absorber la Mente sobre el sujeto. Si el Kiasyd tiene éxito, puede seleccionar una combinación de Habilidades que lo satisfaga.

Aunque se tomen algunos puntos en Habilidades de la víctima, puede quedar un resto; el Kiasyd no tiene por qué hacerse con todos los puntos de un objetivo en una Habilidad determinada. Por ejemplo, un personaje con tres puntos en Ocultismo de los cuales el personaje roba uno, sigue teniendo un Ocultismo de 2. Si el Kiasyd se apodera de menos puntos de los que ya tiene en una Habilidad en concreto, esos puntos no le sirven para aumentar su puntuación (en el ejemplo anterior, la puntuación de Ocultismo del Kiasyd no se incrementaría si tuviera ya una puntuación de uno o más, ya que sólo roba un punto). Si el Extraño no consigue usar el Poder sobre un objetivo, no puede volver a realizar ningún intento sobre ese objetivo durante un año y un día.

En cualquier caso, el nivel máximo al que puede llegar la Habilidad de un Kiasyd es la puntuación del objetivo en esa Habilidad, de forma que si la víctima sólo tiene un punto en Leyes, el Kiasyd no podrá subir dos puntos en Leyes aunque obtenga dos éxitos. Se aplican los límites por Generación: un Kiasyd de sexta Generación puede tener un máximo de siete puntos en una Habilidad, por ejemplo. Todas las pérdidas que sufre la víctima son permanentes, aunque pueden recuperarse mediante el gasto de puntos de Experiencia.

Éxitos	Efecto
1 éxito	Roba 1 punto.
2 éxitos	Roba 2 puntos en una Habilidad.
3 éxitos	Roba 3 puntos en hasta dos Habilidades.
4 éxitos	Roba 4 puntos en hasta tres Habilidades.
5 éxitos	Roba 5 puntos en hasta cuatro Habilidades.

••••• ••• El Mayor Truco

El Kiasyd puede engañarse a sí mismo y creer que ni es ni nunca ha sido un vampiro. El truco dura poco tiempo, durante el cual el personaje renuncia a todas las ventajas, pero también a todas las desventajas de ser un Vástago. Sigue manteniendo todos sus demás conocimientos, pero la magia de El Mayor Truco evita hábilmente que se percate de cuál es la realidad (las notas que explican la verdad se borran, las claves que podrían llevarlo a deducirla carecen de sentido, etc). El Mayor Truco es útil para confundir a cazadores de vampiros que estén sobre la pista del personaje, pero también para reunir información que sólo se puede obtener de día. Entre los Kiasyd jóvenes circula el rumor de que algunos Antiguos de la Línea de Sangre usan El Mayor Truco para encontrarse durante el día una vez cada cincuenta años, intercambiando documentos y cartas que, durante ese día, no significan nada para ellos. Sólo después de que el Truco se desvanezca recuerdan quiénes son y pueden leer lo que sus compañeros de Clan escribieron.

Sistema: El jugador gasta ocho puntos de Sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si la tirada tiene éxito, el personaje se vuelve mortal al siguiente amanecer durante un tiempo determinado según el número de éxitos obtenido en la tirada. El Kiasyd conoce, aunque de forma inconsciente, cuál es la duración del Poder, e intenta automáticamente ponerse a salvo si la luz solar se

convirtiese en un problema al acabar el efecto. Después de volver a la normalidad, el Extraño conserva todos los recuerdos de su breve retorno al mundo de los mortales. Durante ese período los Rasgos del personaje están limitados a puntuaciones de 5 (que regresan a sus niveles originales cuando vuelve a convertirse en vampiro), y el personaje no puede usar Disciplinas. De la misma forma, el vampiro no puede usar puntos de Sangre para obtener ningún beneficio como vampiro mientras sea mortal.

Éxitos	Duración
1 éxito	10 minutos.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Cuatro horas.
4 éxitos	12 horas.
5 éxitos	24 horas.

Obeah

La Línea de Sangre que actualmente es conocida simplemente como Salubri es en realidad descendiente de una de las mitades del Clan original. En las noches de antaño aún se hablaba de Salubri "Sanadores" y "Guerreros". En las noches actuales, los últimos vestigios de los Guerreros son los Antitribu del Clan, quienes practican la Disciplina Valeren (ver pág. 474). El resto de la Línea de Sangre conoce la Disciplina Obeah. Ésta permite a un vampiro evaluar la salud de un individuo e incluso hacer algo por mejorarla. Según el vampiro se vuelve más poderoso, Obeah le permite sanar directamente el alma del objetivo; este Poder es el origen de las acusaciones de "Chupaalmas" que persiguen a la Línea en la actualidad.

Cuando los Vástagos aprenden el segundo nivel de Obeah, la Disciplina hace que surja un tercer ojo en el centro de su frente.

• Sentir Vitalidad

Con un simple toque, el Salubri puede sentir las heridas de un objetivo. Puede averiguar cuánto daño ha sufrido, y por tanto estimar qué hay que hacer para salvarlo. Además, este Poder sirve para hacer diagnósticos, algo muy útil con las víctimas que no pueden hablar.

Sistema: El Salubri debe tocar a la víctima para averiguar hasta qué punto está cerca de la muerte. Entonces hace una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 7). Con un éxito en esta tirada se identifica al objetivo como mortal, vampiro, Ghoul u otra criatura. Dos éxitos revelan cuántos niveles de Salud de daño ha sufrido. Con tres se puede decir cuántos puntos de Sangre quedan en su reserva (en el caso de un vampiro) o cuántos puntos de Sangre quedan en su organismo (si se trata de un mortal o de alguna otra forma de vida con sangre). Con cuatro éxitos se descubre cualquier enfermedad que haya en el torrente sanguíneo del objetivo. El jugador puede obtener la información que corresponde a un grado de éxito menor: por ejemplo, un jugador que acumule tres éxitos puede averiguar si el sujeto es un vampiro o no, así como el contenido de su reserva de Sangre.

Por otra parte, cada éxito obtenido en la tirada permite al jugador hacerle una pregunta al Narrador sobre la Salud del personaje o sus niveles de Salud. "¿Estaba drogado?" o "¿Son agravadas las heridas?" son preguntas aceptables, pero "¿Lo hizo el Sabbat?" o "¿Qué aspecto tenía el Lupino que lo atacó?" no lo son. El Salubri puede usar este Poder sobre sí mismo si tiene lesiones, pero de alguna manera ha perdido el recuerdo de qué las provocó.

Además, al coste de un punto de Sangre, el Salubri puede usar Medicina en la tirada en vez de Empatía.

•• Toque Anestésico

El vampiro puede aliviar el dolor de un individuo o hacerle dormir un sueño profundo y reconfortante con sólo tocarlo. Este Poder sirve para paliar el dolor o aliviar la mente de los objetivos que lo deseen, pero con algún esfuerzo el personaje también puede emplearlo sobre alguien que se oponga.

Sistema: Si el objetivo se somete al proceso voluntariamente, el jugador gasta un punto de Sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para bloquear su dolor. Esto permite al objetivo ignorar las penalizaciones por heridas durante un turno por éxito. Una vez ha acabado el efecto se puede volver a aplicar el Poder gastando otro punto de Sangre y haciendo una nueva tirada. Si por alguna razón el objetivo se muestra reticente, el personaje debe hacer una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) contra el objetivo.

Para hacer dormir a un mortal se usa el mismo sistema. Éste duerme entonces entre cinco y diez horas (dependiendo de cuál sea su ciclo normal de sueño) y recupera un punto temporal de Fuerza de Voluntad al despertar. Duerme pacíficamente y no sufre pesadillas ni los efectos de ningún Trastorno. Se le puede despertar de forma normal (o violenta).

Este Poder no afecta a los Vástagos, incluyendo a los propios Salubri: sus cuerpos cadavéricos están demasiado vinculados a la muerte.

••• Corpore Sano

Los Salubri pueden curar heridas imponiendo las manos. El individuo siente calor y hormigueo en las zonas afectadas cuando el dolor remite y la carne se cierra. Durante el proceso se abre el tercer ojo del vampiro.

Sistema: Este Poder funciona en cualquier criatura viva o no-muerta, pero el personaje ha de tocar directamente la herida (o la parte más cercana del cuerpo de la víctima, en el caso de lesiones internas). Por cada nivel de Salud que se desee curar hay que gastar un punto de Sangre y pasar un turno en contacto con el objetivo. Las heridas agravadas también se pueden curar de esta manera, pero el vampiro tiene que gastar dos puntos de Sangre por cada nivel de daño agravado, y no sólo uno.

•••• Vigilia del Pastor

Un Salubri con este nivel de dominio de Obeah puede crear una barrera invisible entre quienes están bajo su cuidado y aquéllos que pretenden hacerles daño. El propio Salubri debe estar entre sus protegidos cuando genera la barrera; no puede defenderlos desde lejos. Los enemigos que portan armas de fuego u otras armas de ataque a distancia pueden seguir empleándolas, pero ninguno puede acercarse a menos de unos pasos de distancia.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad. Erigir la barrera es una acción normal, pero mantenerla cada turno o dejarla caer es una acción refleja. El muro invisible se extiende en un radio de unos tres metros o yardas del personaje, y nadie que esté fuera del mismo puede cruzarlo mientras el Poder permanezca activo. Sin embargo, los que están dentro en el momento de la creación pueden salir y volver a entrar. La barrera se mueve junto con el Salubri. No se puede mantener a distancia.

Quienes pretendan cruzar la barrera desde fuera, amigos o enemigos, han de vencer al personaje en una tirada extendida y enfrentada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del oponente para el Salubri y la Fuerza de Voluntad actual del Salubri para el oponente). El contrincante puede moverse libremente tan pronto como obtenga tres éxitos netos más que el personaje.

••••• Mens Sana

Mediante este Poder el Salubri puede curar la locura, tranquilizando a los demonios interiores y dando la paz al alma. De hecho, las antiguas historias sobre los Salubri afirman que Saulot usó este Poder para proporcionar un placentero alivio, si bien de forma temporal, a su "hermano" Malkav. Otras historias más recientes afirman que, para empezar, fue Saulot quien hizo que Malkav enloqueciese.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y tira Inteligencia + Empatía (dificultad 8). Para aplicar Mens Sana se necesitan al menos 10 minutos de conversación relativamente ininterrumpida. Si el personaje tiene éxito, el objetivo se cura de un Trastorno elegido por el jugador del Salubri. Este Poder no puede eliminar el Trastorno principal de un Malkavian, pero sí aliviar sus efectos durante el resto de la escena. Con un fracaso el Trastorno se aplica al Salubri por el resto de la misma. El personaje no puede usar este Poder sobre sí mismo para curar sus propios Trastornos.

••••• • Alivio del Alma Bestial

Este Poder es el recurso del que se han servido los Tremere para mancillar el nombre de los Salubri durante años. Los Brujos afirman que los Cíclopes lo usan para arrancarles el alma a sus víctimas y alterarla de maneras horribles, o sencillamente consumirlas y convertir sus cáscaras malditas en esclavos sin mente. En realidad, los Cíclopes lo utilizan para reconstruir las almas desgarradas a costa de su propia fortaleza mental.

El Salubri arranca el espíritu del objetivo de su cuerpo y lo absorbe con su tercer ojo, donde repara su alma. Durante el proceso el cuerpo del individuo queda vacío pero sigue vivo. Obedece las órdenes del Salubri (que tiene que ordenarle que coma y beba para que no muera; reparar un alma lleva su tiempo).

Mediante un proceso similar el personaje puede purificar a una persona, un lugar o un objeto de influencia demoníaca o maligna. Sin embargo, no se trata de un simple exorcismo: es una batalla en la que la pureza moral y espiritual del vampiro se enfrenta a cualquiera que sea la entidad perversa presente. Si el Salubri es derrotado en el duelo puede perder su propia alma en el proceso.

Sistema: Se puede usar este Poder para extraer el alma de cualquier personaje excepto los que tienen puntuaciones de Humanidad o Senda de 1 o 0, o de quienes siguen Sendas de Iluminación especialmente inhumanas (hay almas que nunca podrán obtener la redención). El jugador tira Resistencia + Empatía (dificultad de 12 menos la puntuación de Humanidad o Senda del objetivo). Con un fracaso, el Salubri sufre el Trastorno del individuo durante el resto de la escena. El personaje ha de tener contacto visual con el objetivo, quien debe someterse voluntariamente a este Poder.

El alma así arrancada forma parte de la del Salubri mientras dura el proceso de sanación. Éste puede devolverla a su cuerpo en cualquier momento. Mientras el espíritu permanezca dentro del personaje, éste puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para restaurar un punto de Humanidad o Senda del objetivo. El Salubri sólo puede restituir un máximo de puntos igual a su puntuación de Empatía, y no puede elevar la Humanidad o Senda del sujeto por encima de la suma de las Virtudes relevantes (por ejemplo, mediante este proceso no se puede subir por encima de 6 la puntuación de un personaje que se adhiera a la Humanidad con Conciencia 3 y Autocontrol 3).

Mientras sea el Salubri quien contenga el alma, el cuerpo de ésta es un cascarón vacío, comatoso o en Letargo, sin ninguna fuerza que lo anime. Si se mata al cuerpo, el alma se desvanece inmediatamente sin que se sepa qué le sucede (aunque los Salubri tienen fundadas sospechas de que resulta completa e irreversiblemente destruida). A discreción del Narrador, matar un cuerpo cuya alma haya sido extraída puede obligar a hacer una tirada de Conciencia o Convicción si el asesino sabe de la ausencia de ésta.

Si se usa para expulsar a un demonio, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad si el objetivo participa voluntariamente y el agente corruptor no se resiste (un caso excepcional). Si el objetivo está poseído por una entidad consciente, el demonio (o cualquier otra consciencia invasora) se enfrenta al Salubri por la supremacía. La liza tiene lugar mediante una tirada extendida y enfrentada de la Humanidad o Senda del Salubri contra la Fuerza de Voluntad del oponente (la dificultad de ambas partes es la Fuerza de Voluntad actual del otro). El ganador es el primero en obtener tres éxitos netos más que el oponente. Si el jugador falla, el intento de purificación también lo hace. Si fracasa, el demonio toma el control del cuerpo del Salubri. La purificación no se puede intentar sobre uno mismo y no tiene ningún efecto sobre la Bestia o las personalidades alternativas.

Una vez la expulsión inicial ha tenido éxito, el jugador gasta un segundo punto de Fuerza de Voluntad. El Salubri arroja al demonio a un objeto, animal o persona cercanos, encarcelándolo en el recipiente escogido. Esto tiene que lograrse en dos turnos a partir de la Purificación y el objetivo tiene que estar físicamente al alcance. Si no es posible lograrlo, el demonio es libre de irse… o de encontrar otro recipiente adecuado (como el Salubri). Si el vampiro sitúa al demonio en un ser que probablemente sufrirá debido a su presencia, el personaje tiene que hacer inmediatamente una tirada de Conciencia o Convicción (dificultad 8) en el caso de que el Narrador crea que viola la moral del personaje. Un fracaso, además de las consecuencias normales, libera al demonio en el mundo.

••••• •• Vigor Renovado

A este nivel de poder el Salubri ya no tiene que reparar el cuerpo del objetivo herida a herida. Mediante un toque y un momento de concentración puede restaurar la salud del cuerpo por completo.

Sistema: El Salubri toca al objetivo y pasa un turno completo concentrándose. El jugador gasta un punto de

Fuerza de Voluntad. Al final del turno el objetivo queda curado de *todas* sus heridas, incluyendo el daño agravado. Si el personaje intenta hacer cualquier otra cosa que no sea la imposición de manos durante el turno, el punto de Fuerza de Voluntad se pierde y no hay curación. El Salubri puede usar este Poder sobre sí mismo.

••••• ••• Paso Seguro

El Salubri irradia un aura de no agresión que altera las mentes de los que lo rodean para hacerlo parecer agradable e inofensivo. Las multitudes lo dejan pasar inconscientemente, los perseguidores pierden el interés y los transeúntes están dispuestos a proporcionar ayuda. En el caso de que alguien intentase hacerle daño en medio de una multitud, ésta podría incluso protegerlo.

Sistema: Este Poder siempre está activo, aunque el Salubri puede interrumpirlo si lo desea. Mientras funcione, Paso Seguro hace que cualquiera que esté en medio de una multitud (definida como más de 10 personas muy cerca unas de otras) y quiera dañar al Salubri tenga que hacer una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el jugador del vampiro (dificultad 6). Si gana el perseguidor, éste puede hacer lo que quiera. Si gana el vampiro, los éxitos netos que obtiene actúan como penalización a la tirada de dados para cada acción hostil que quieran llevar a cabo contra él. Esto se manifiesta como pérdida de interés en el vampiro (los perseguidores se preguntan por qué van tras esa persona en vez de hacer algo más interesante).

Paso Seguro también puede servir para encontrar ayuda o refugio. El jugador tira Carisma + Expresión (dificultad 7). Cada éxito reduce la dificultad de una tirada Social apropiada hecha a continuación. Esto sólo afecta a los intentos de obtener ayuda inocua o inocente, como un refugio o indicaciones sobre las partes malas de la ciudad; el Poder no sirve para que el Salubri adquiera armas automáticas ni heroína de mala calidad. Los efectos duran hasta el siguiente amanecer. Paso Seguro sólo funciona con quienes únicamente conocen al vampiro de forma superficial o no lo conocen en absoluto. El Poder no afecta a quienes se han relacionado con él lo suficiente como para haberse formado una opinión.

••••• •••• Liberar el Alma Revestida de Carne

Unos pocos Antiguos Salubri pueden (o al menos podían) alcanzar tal comprensión del alma que eran capaces de liberarla de sus límites de carne. El personaje permite al alma de un objetivo voluntario volar libremente, capaz de explorar el mundo como una proyección astral y trascender la existencia cada vez que lo desee.

Sistema: Tanto el vampiro como el sujeto voluntario han de entrar en un profundo trance meditativo e ininterrumpido durante un mínimo de una hora mientras el Salubri lleva a cabo el ritual necesario para separar el alma de la carne sin dañar a ninguna de las dos. Durante ese período, el jugador gasta un número de puntos de Sangre igual a dos veces la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo. Finalmente, el cuerpo del objetivo cae en coma y muere al acabar la noche. Muchos Tremere y otros Vástagos precavidos advierten que los Salubri podrían dar una falsa imagen de sí mismos y convencer a otros de "liberarlos" de las preocupaciones mortales cuando en realidad lo que desean es atrapar el alma en otro plano de existencia.

El alma del sujeto es liberada de su cuerpo y entra en el plano astral (como en el Poder de Auspex Proyección Psíquica de la pág. 138). Esta separación es permanente e irreversible. A efectos de reglas se considera que el individuo se ha proyectado astralmente. Sin embargo, no tiene el cordón de plata ni lo necesita ya, dado que existe con independencia de su cuerpo. Si queda reducido a cero puntos de Fuerza de Voluntad debido al combate astral, pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad y se regenera al cabo de un año y un día en el lugar donde se aplicó este Poder. Un personaje cuya Fuerza de Voluntad permanente quede reducida a cero resulta destruido para siempre.

Este Poder sólo se puede usar sobre mortales (excepto magos) y vampiros en Golconda, y el individuo ha de ser totalmente consciente de lo que implica el ritual, incluyendo su carácter permanente y la imposibilidad de revertirlo. El cuerpo de un vampiro Liberado se descompone al amanecer. Es posible beber la Sangre restante en el cuerpo del vampiro, pero los intentos de Diabolizarlo no producen ningún resultado. Los intentos de Abrazar el cuerpo de un mortal Liberado fallan automáticamente. Las almas que vuelan sin ataduras pueden disiparse a voluntad en cualquier momento, realizando el tránsito a aquello que les espere después de la muerte (dado que, de hecho, no son fantasmas).

Los Salubri pueden usar este Poder sobre sí mismos suponiendo que estén en Golconda.

Ogham

La Disciplina Ogham sólo se da entre los miembros de la Línea de Sangre Lhiannan; no comparten sus secretos con quienes no sufren la maldición de su Línea (hay quien dice que no pueden). Todos los Lhiannan comparten un fragmento de un oscuro, antaño enorme y poderoso espíritu del bosque. Ogham les permite acceder al poder de ese espíritu y establecer vínculos con otros de esa clase.

Ogham es una forma limitada de Magia de Sangre; no es ni tan flexible ni tan poderosa como la Taumaturgia Tremere ni las hechicerías de otros Clanes, pero dentro de los límites que impone la naturaleza territorial de los Lhiannan es bastante poderosa. Alcanza su mayor fuerza dentro del territorio de residencia del vampiro. A más de 80 kilómetros (cincuenta millas) del mismo, la dificultad de usar la Disciplina se incrementa en uno en todos los casos, ya que el fragmento de espíritu propio del Lhiannan entra en conflicto con los desconocidos espíritus locales.

• Consagrar Arboleda

Con esta capacidad, el Lhiannan puede usar el poder de su Sangre para despertar a los espíritus vegetales de su territorio; éstos actuarán en su defensa contra los intrusos inoportunos. Las raíces traban los pies, las hierbas agarran las botas, los árboles se inclinan de manera antinatural para impedir el paso, etc. Por lo general, el Lhiannan se corta una muñeca y gira sobre sí mismo o se perfora la palma de la mano y camina en espiral a través del follaje que desea despertar.

Sistema: El jugador gasta entre uno y tres puntos de Sangre y el personaje tiene que realizar el proceso descrito más arriba. Un punto de Sangre anima la vida vegetal en un diámetro de 3 metros (10 pies); dos puntos los doblan, alcanzando los 6 metros (20 pies); con 3 puntos se llega a los 12 metros (40 pies). Se tarda un turno por punto gastado en trazar el área designada.

Cuando se ha diseminado la Sangre, el jugador tira Carisma + Supervivencia (dificultad 6). Si se obtiene aunque sea un único éxito, las plantas obtienen el don del movimiento al incitar al mundo espiritual del lugar a actuar. Los enemigos que entren en la zona sufren un –2 a todas las reservas de dados debido a la distracción y las interferencias físicas. Además, los intrusos tienen que hacer una tirada de Resistencia + Atletismo para evitar tres dados de daño contundente causados por la flora local (suponiendo que ésta sea capaz de causar ese daño; los árboles y los arbustos espinosos probablemente lo son, pero un prado no contiene el tipo de vegetales necesario para un ataque así). Un fracaso en la tirada hace que las plantas se vuelvan contra el Lhiannan.

El Poder dura una escena.

•• Pigmento Carmesí

El Lhiannan traza runas o escrituras místicas sobre su propio cuerpo, invitando a los espíritus de la guerra a infundirlo con su poder y prepararlo para la batalla. Mientras está imbuido ignora muchas heridas y mantiene un mayor control de sí mismo, dado que los espíritus dirigen a su Bestia. El Lhiannan también puede golpear a sus enemigos con un ataque originado en la Sangre.

Sistema: El personaje pasa una escena trazando signos sobre su cuerpo con el pigmento; esto cuesta un punto de Sangre. Tras ello, el jugador hace una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 7). Cada éxito permite al vampiro ignorar un dado de penalización a las reservas por heridas. También resta uno a la dificultad de resistir el Frenesí o el Rötschreck. Esta capacidad dura una escena. Si el personaje recibe más de cuatro niveles de Salud de daño, las inscripciones místicas se estropean y los espíritus huyen de su cuerpo.

El Lhiannan también puede golpear a sus enemigos añadiendo a su ataque la furia contenida en el pigmento. Una vez por aplicación de Pigmento Carmesí, el jugador puede sumar el número de éxitos obtenidos en la tirada anterior a la cantidad de dados usada para determinar el daño de un único ataque cuerpo a cuerpo (esta capacidad sólo puede emplearse una vez por cada uso del Poder).

••• Inscribir la Maldición

El Lhiannan escribe con Vitae sobre su propio cuerpo el nombre de su enemigo en cualquier lenguaje o alfabeto que quiera. Cuando el nombre está inscrito y el adversario en cuestión puede verlo, funestos espíritus quedan vinculados al nombre y maldicen al oponente. El efecto de la maldición comienza en el momento en que la víctima vea su nombre garabateado con Sangre.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre. Para que Inscribir la Maldición tenga efecto, el Lhiannan debe escribir el nombre del enemigo con Sangre sobre una parte de su cuerpo que resulte visible para el objetivo. El jugador elige la maldición concreta que se aplica de la lista presentada más adelante; su efecto comienza en cuanto el objetivo ve su nombre. Éste no tiene por qué entender el lenguaje usado, pero si es así, puede resistirse con una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 8).

Las maldiciones descritas más adelante expiran cuando el glifo se borra, se desgasta con el tiempo, o queda desfigurado porque el Lhiannan recibe cuatro o más niveles de daño. La maldición funciona de forma diferente dependiendo de dónde se inscriba el nombre del objetivo.

Cuerpo: Se inscribe el nombre sobre los brazos, piernas o el vientre. El cuerpo de la víctima se vuelve enfermizo y débil (+2 a todas las dificultades en acciones físicas, y todas las penalizaciones por heridas se incrementan en un dado) o, en el caso de los Cainitas, no puede gastar más Sangre que el punto por noche necesario para permanecer activo.

Mente: Se inscribe el nombre sobre la frente. El enemigo queda confundido al desconectarse las partes de su mente unas de otras; debe gastar Fuerza de Voluntad para poder hacer tiradas de Conocimientos o usar habilidades mágicas o Disciplinas (excepto Celeridad, Forta-

leza y Potencia). Este gasto no proporciona ningún éxito en la tirada, sólo sirve para poder realizarla.

Voz: Se inscribe el nombre sobre la garganta. La víctima pierde la capacidad de hablar; puede gruñir o gemir, pero no pronunciar palabras.

Alma: Se inscribe el nombre junto al esternón y sobre el corazón. El sujeto pierde la voluntad de resistirse a la Bestia: se incrementan en dos las dificultades para evitar el Frenesí. Quienes no son vampiros son vencidos por el miedo. El objetivo tiene que huir del territorio del Lhiannan a menos que tenga éxito en una tirada de Coraje (dificultad 8).

•••• Luna y Sol

La vida de un Cainita está dominada por dos cuerpos celestes: el Sol, al que ha de temer y odiar, y la Luna, su única fuente segura de luz. Un Lhiannan puede trazar antiguos símbolos de esas dos esferas sobre su cuerpo para obtener dones; el espíritu de la Luna, en todo momento amigo del vampiro, lo bendice según su fase actual, mientras que el espíritu del Sol repele en parte la ardiente maldición de ese orbe.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre. El Lhiannan inscribe el símbolo deseado sobre su cuerpo en un proceso que lleva 15 minutos. El sello se puede trazar en cualquier parte, pero debe quedar expuesto. El personaje puede inscribir ambos símbolos, el del Sol y el de la Luna, pero se necesita el gasto de Sangre y los 15 minutos para cada uno de ellos. También puede trazar los símbolos sobre cualquier voluntario.

El emblema del Sol protege al vampiro de los peores efectos del fuego y la luz solar. Mientras el símbolo se encuentre sobre la piel del personaje, el jugador hace una tirada de Resistencia (dificultad 8) cuando es afectado por el fuego o la luz solar. Si tiene éxito el daño se considera letal y el jugador puede tirar para absorberlo de la forma habitual. Hay que hacer la tirada cada vez que el personaje se expone a ese tipo de daño.

El emblema de la Luna suma uno a las dificultades de las tiradas de Autocontrol o Instinto para evitar el Frenesí (pero no las tiradas de Coraje para evitar el Rötschreck). Los otros efectos del signo de la Luna dependen de en qué fase se encuentre ésta actualmente:

Luna nueva: Se suma uno a las reservas de dados de Destreza y Sigilo.

Cuarto creciente o menguante: Se suma uno a las reservas de dados de Astucia y Ocultismo.

Media Luna: Se suma uno a las reservas de dados de Percepción y Subterfugio.

Luna gibosa: Se suma uno a todas las tiradas de Carisma y Expresión.

Luna llena: Se suma uno a las reservas de dados de Fuerza y Pelea.

••••• Beber de la Tierra hasta Secarla

Los sitios que emanan energías místicas atraen al espíritu que habita en todo Lhiannan, tanto si se trata de antiguos círculos de piedra, corros de hadas o huellas de dragones. El fragmento de espíritu puede arrancar energía espiritual de esos lugares de poder y usarla para ayudar al Lhiannan. Con precaución, sin embargo: robar demasiado poder de una localización la deja yerma y sin vida, como si el Cainita hubiera consumido la misma sangre de la Tierra. Además, los hechiceros y los hombres lobo frecuentan esos mismos lugares y destruirlos puede enfurecerlos.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo (dificultad 8). Con un éxito es posible determinar si un lugar es adecuado (una decisión que generalmente corresponde al Narrador, aunque un Lhiannan con un Trasfondo de Dominio alto puede tener un lugar así en su territorio). Dos o más éxitos en la tirada proporcionan una idea aproximada del poder de la localización en una escala de 1 a 5. Si el personaje quiere extraer poder del lugar, ha de gastar un punto de Sangre y pasar una escena marcando varias partes del mismo con símbolos de poder, llaves para que el fragmento de espíritu abra la fuente de energía.

Una vez preparado, el lugar el jugador hace una segunda tirada, esta vez refleja, de Percepción + Ocultismo (dificultad 7). Se ignoran los éxitos que superen la puntuación de poder del sitio. Por cada éxito, el jugador obtiene dos dados que puede sumar a cualquier reserva de dados (excepto a las que se hacen para evitar el Frenesí o el Rötschreck) durante el resto de la escena. Cuando se usan, esos dados se pierden, pero el personaje puede extraer poder de la misma localización de nuevo cada turno. Cada vez el personaje tiene que hacer la tirada de Percepción + Ocultismo. Cada "sorbo" de las energías merma el potencial del lugar como se describe a continuación.

El fragmento espiritual del Lhiannan es avaricioso, utilizando como lo hace la envoltura de la Bestia de un Cainita, y bebe las energías del lugar de forma imprudente. Un Lhiannan sólo puede almacenar hasta un número de éxitos igual a 10 veces la puntuación de poder del lugar, momento en el que éste se convierte en un lugar yermo vacío, incapaz de mantener seres vivos. Sin duda este tipo de actividad en particular atraerá la atención de Lupinos o magos. Una localización puede recuperarse al cabo de los años. Sin embargo, un lugar que haya sido desangrado mediante Beber de la Tierra hasta Secarla a lo largo del año no puede recuperar los dados perdidos en

todo ese año bajo ninguna circunstancia, y si se seca el lugar completamente queda irrevocablemente muerto.

••••• • Inscribir los Nombres Olvidados

Cuando el Lhiannan alcanza este nivel de Ogham, su relación con el fragmento de espíritu se invierte y puede dominarlo y extraerle información. El antiguo espíritu del Lhiannan conoce los nombres de muchos seres míticos y se le puede coaccionar para que revele alguno al vampiro y éste pueda convocar a esa criatura. Esos seres son peligrosos y no se puede jugar con ellos. Muchos están a la par con los Matusalenes.

Inscribir los Nombres Olvidados permite a quien lo usa comunicarse con el ser que invoca, pero no le proporciona ningún control sobre él. Tiene que apaciguarlo como pueda y esperar que no se ofenda por haber sido convocado.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre. El Lhiannan tiene que pasar media hora sin ser molestado mientras su piel rezuma Sangre para saciar el hambre del fragmento de espíritu. Al final de este período, el jugador tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9, u 8 si ya ha convocado a este ser en concreto anteriormente). Si tiene éxito, una poderosa criatura llega a las proximidades antes de que acabe la escena.

El Narrador es libre de asignar los Rasgos que considere necesarios a las criaturas invocadas. Éstas tienen sus propios deseos y exigencias, y muchas no se toman muy bien que las convoquen.

Sanguinus

Sanguinus es la malsana Disciplina con la que los Tzimisce dotaron a los Hermanos de Sangre cuando los crearon. Una extraña pariente de Vicisitud, Sanguinus permite a los vampiros que la practican combinar partes de sus cuerpos, prestarlas a otros y coordinar sus mentes y extremidades. Incluso sus niveles más bajos son perturbadores de ver. Los niveles superiores son repugnantes, ya que quedan expuestos carne y órganos internos, atrofiados debido al estado de no-muerte de los Hermanos de Sangre, los cuales se fusionan y palpitan. Los mortales que presencien el espectáculo que proporcionan los Poderes más obvios de esta Disciplina tienen que hacer una tirada de Coraje (dificultad 4), gastar un punto de Fuerza de Voluntad o huir de la zona presos de las náuseas.

• Sangre de Hermano

Un círculo de Hermanos de Sangre está más unido que cualquier manada del Sabbat, cualquier pareja de amantes vampíricos Vinculada con Sangre o cualquier familia Ghoul. El círculo comparte carne, mente y, por supuesto, Sangre. Sus miembros pueden gastar Sangre para curar el cuerpo de otro independientemente de la distancia que los separe.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre que se puede usar para curar a cualquier miembro del círculo independientemente de la distancia que lo separe del personaje. Los Hermanos de Sangre también pueden "almacenar" Sangre, invirtiendo cinco puntos a lo largo de varios turnos para curar una herida agravada de otro. El Poder funciona automáticamente; no se necesita tirada alguna. La Sangre que gasta otro Frankenstein *no* cuenta para el máximo de Sangre por turno que puede gastar el personaje objetivo.

•• Octópodo

Un Hermano de Sangre de un círculo puede donar a otro miembro partes corporales y órganos. No se hace para curarse tras la batalla, sino para que sean de utilidad *durante* la batalla. Los oponentes de los Hermanos de Sangre pueden encontrarse con que a los contrincantes les crece un segundo par de piernas (haciendo casi completamente imposible derribarlos), otro par de brazos (lo que significa que puede parar o bloquear casi cualquier ataque), ojos adicionales para tener una visión de 360 grados u otra boca para poder consumir más Sangre. Por supuesto, el Frankenstein que cede el órgano puede acabar como un pedazo de carne sin miembros, ojos o boca a un lado del combate, pero a los Hermanos de Sangre eso nunca parece importarles.

Sistema: El jugador "donante" gasta un punto de Sangre por cada miembro u órgano que desee transferir a otro miembro del círculo (sólo el donante necesita tener este nivel de Sanguinus; el receptor puede ser cualquier otro miembro de su círculo). Los órganos prestados aparecen al final de ese turno en cualquier localización que desee el receptor; se han visto ojos en la parte trasera de cabezas o en las manos, al igual que cabezas completas situadas entre las piernas de un Hermano de Sangre. El uso de este Poder no confiere ataques adicionales, pero puede aumentar la cantidad de datos que aportan los sentidos, permitir disponer de más Sangre para gastar en un único turno, de más manos para llevar armas o arrinconar a sus enemigos. Mediante este Poder sólo se pueden transmitir órganos externos, no corazones, estómagos ni cerebros.

••• Gestalt

Los Hermanos de Sangre comparten una mente-colmena; esta capacidad fue uno de los principios rectores de su creación. El Poder Gestalt es esa mente-colmena, la capacidad de los Frankensteins de coordinarse silenciosa y perfectamente en combate, de evitar Poderes de control mental y de actuar al unísono.

Sistema: Este Poder proporciona diversos beneficios a los Hermanos de Sangre. Sin embargo, para que funcione, cada uno de ellos tiene que gastar un punto de Sangre. Basta con que uno solo no pueda o quiera gastarlo para que el Poder falle. Una vez un Hermano de Sangre ha encontrado la Muerte Definitiva, ya no es parte del círculo, de modo que, para los miembros del grupo que siguen no-muertos, el Poder sigue funcionando. Gestalt dura una escena. Mientras el Poder está activo:

• Dominación, Presencia y Poderes similares siempre actúan contra la mayor puntuación de Fuerza de Voluntad presente en el círculo. Por ejemplo, si un vampiro intenta Dominar a un Hermano que está bajo la influencia de Gestalt, debe tirar contra la Fuerza de Voluntad más alta de todos los vampiros del círculo aunque su objetivo tenga la puntuación más baja de Fuerza de Voluntad del mismo. Además, un Hermano que resulte afectado por uno de estos Poderes se descuelga de Gestalt, aunque el Poder sigue activo para los demás. Este "fusible" mental se introdujo para impedir que el círculo entero quedase Dominado por un vampiro que mirase a los ojos de un único Hermano de Sangre.

• Las dificultades de Percepción de todos los Hermanos del círculo disminuyen en tres, dado que comparten las sensaciones los demás.

• Un Hermano de Sangre puede "prestarle" una Habilidad a otro quedándose inactivo y concentrándose. Por ejemplo, un vampiro con Pelea con Armas 4 que resulte herido puede retirarse del combate y cederle su dominio de esa Técnica a un compañero con la misma Habilidad a 2. El vampiro "receptor" hace las tiradas con esa Habilidad como si fuera la suya propia.

• Los Hermanos de Sangre en Gestalt pueden comunicarse telepáticamente, lo que les permite coordinar sus acciones. En términos de juego sólo se necesita una tirada de Iniciativa para todo el círculo que se hace con la puntuación de Iniciativa más alta de todos los miembros del grupo (ver pág. 271).

No es necesario que todos los Hermanos del círculo posean este nivel de Sanguinus para que se beneficien de sus efectos. Sin embargo, si un personaje no conoce el Poder, el jugador tira Astucia + Ocultismo (dificultad 7) cuando se utiliza. Si la tirada falla, el personaje puede seguir recibiendo Habilidades prestadas, pero no obtiene otros beneficios de Gestalt.

•••• Camino de Caín

La teoría mágica que permitió el desarrollo de los Hermanos de Sangre parece un tratado filosófico sobre la naturaleza de la individualidad, el libre albedrío y la hematología. Los Frankensteins no son un grupo de vampiros, sino un vampiro en multitud de cuerpos, o al menos eso dice la teoría. Así, todas sus características deben verse como un continuo: en un momento determinado no son individualmente de la Duodécima, Undécima y Decimotercera Generación, por ejemplo, sino colectivamente de la Novena Generación. Las implicaciones metafísicas de esta forma de pensar provocan dolor de cabeza a la mayor parte de los vampiros, pero parece tener algo de cierto. Un Hermano de Sangre puede extraer poder de su círculo, bajando su Generación para permitirle mayor capacidad de gasto de Vitae.

Sistema: Cada miembro del círculo puede "donar" una Generación. En el ejemplo de más arriba, el vampiro de la undécima Generación podría obtener dos Generaciones de sus dos compañeros de círculo y bajar a la Novena, pero el vampiro de la Decimotercera Generación no puede bajar más allá de la Undécima. No importa lo grande que sea el círculo, ningún Hermano de Sangre puede bajar a menos de la Cuarta Generación. De la misma manera, un vampiro de la Decimotercera Generación puede subir a la Decimocuarta, lo que le acarrea las penalizaciones indicadas en el Defecto Decimocuarta Generación (ver pág. 481). Sin embargo, no puede ascender hasta la Decimoquinta.

Como con Gestalt, para comenzar el proceso sólo es necesario que un Hermano de Sangre conozca este Poder. Quienes no tienen Camino de Caín tienen que hacer una tirada de Resistencia + Consciencia (dificultad 7). Si la tirada falla no pueden participar en la acción.

••••• Entidad Coagulada

Los Hermanos de Sangre se funden en una carnosa y sangrante masa de horror. Esta fuerza de la naturaleza avanza aplastando y consumiendo todo lo que encuentra a su paso. Los Sabbat se han dado cuenta con desazón de que si no se les dice a los Hermanos de Sangre que se separen después de usar el Poder, no lo hacen. Aparentemente es esta fusión lo que realmente desean.

Sistema: Todos los vampiros del círculo que deseen formar parte de la Entidad Coagulada gastan tres puntos de Sangre. El monstruo está completo y listo para actuar tres turnos después de iniciarse el proceso. El vampiro de menor Generación que es parte de la construcción guía las acciones de la criatura. Sin embargo, la Generación de la criatura a todos los efectos es la mayor de las de los participantes, menos una por cada participante adicional (usando el ejemplo anterior, el vampiro de la Undécima Generación sería el guía, pero la Generación más alta es la Decimotercera, así que la Entidad en conjunto sería de Generación 13 – 2, es decir, la Undécima).

La Fuerza, Destreza, Resistencia y Percepción de la criatura son iguales a las del guía + 1 por cada vampiro adicional participante (a esta criatura no se le aplican los límites por Generación: una Entidad Coagulada puede tener Fuerza 7 o mayor simplemente a causa de su tamaño). Por cada vampiro además del primero se suma un dado adicional a las reservas de dados para todas las acciones físicas del monstruo (antes de dividir las reservas).

Para que el Poder funcione sólo es necesario que uno de los vampiros del círculo posea Sanguinus a nivel cinco. Durante la creación de una Entidad Coagulada las partes del cuerpo tienden a deformarse: los aterrorizados supervivientes han hablado de bocas con colmillos en manos y ojos en lo alto de apéndices carnosos. Los Narradores pueden concederle al ser las bonificaciones (o penalizaciones) que consideren justas.

No se puede estacar a una Entidad Coagulada ya que tiene demasiados corazones en sitios poco habituales como para que sea posible sin una suerte exagerada. Tiene los siete niveles de Salud normales de los vampiros, más dos por cada vampiro adicional que entre a formar parte de la entidad (trata esos niveles como Magullado). El ser permanece coagulado durante una escena a menos que el Narrador determine que nadie les dijo a los Hermanos de Sangre que se volvieran a separar.

Spiritus

La Disciplina Spiritus introduce al vampiro a mundos y visiones (y métodos de alimentación) que la mayor parte de los Vástagos no puede experimentar. Los vampiros están espiritualmente muertos y son incapaces de crear vida. Sin embargo, el ritual chamánico que creó a las Ahrimanes permitió establecer una conexión mística entre los no-muertos y el vasto mundo viviente que los rodea. Aunque el vampiro apenas puede arañar la superficie de lo que pueden lograr los chamanes vivos, la Disciplina Spiritus sigue siendo formidable.

• Ayuda de los Espíritus

Los espíritus están en todas partes, pero son invisibles para la mayor parte de los seres vivos (y no-muertos). Este Poder permite a la vampira despertar brevemente el espíritu de un objeto, logrando que el mismo realice su función mejor y de forma más eficiente. De ninguna manera hace que el espíritu simpatice con ella (algo que no suele preocupar a las Ahrimanes).

Sistema: El personaje toca el objeto y el jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6). Si la tirada tiene éxito, el jugador recibe una bonificación a la reserva de dados a la hora de utilizarlo igual a la cantidad de éxitos obtenidos. Por ejemplo, si el personaje usa este Poder sobre una pistola y el jugador obtiene tres éxitos, recibe un +3 a la siguiente tirada de Armas de Fuego al disparar ese arma. Las bonificaciones que no se han usado se pierden al final de la escena, y no se pueden combinar varios usos del Poder (el más reciente se sobrepone a los anteriores). En cambio, el personaje puede aplicar el Poder sobre varios objetos en la misma escena mientras disponga de la Sangre necesaria.

•• Invocar Bestias Espirituales

Puede que la vampira no comprenda totalmente la relación entre "animal" y "espíritu animal", pero los espíritus de bestias agresivas habitualmente están más que dispuestos a aceptar un cuerpo físico y luchar por la vampira. A los de animales curiosos, por su parte, parece gustarles abrir puertas o seguir a personas. Mediante este Poder la Ahrimán puede invocar el espíritu de un animal nativo de la zona y enviarlo a hacer lo que es natural en él.

El espíritu asume la forma corpórea de la bestia apropiada, y puede hacer todo lo que ésta sería capaz de hacer en condiciones normales. Puede obedecer órdenes telepáticas sencillas, y es ligeramente más inteligente de lo que sería un animal normal (pero aun así no tan inteligente como una persona).

Sistema: El animal invocado tiene que ser nativo de la zona; no hay espíritus-tigre corriendo por ahí sólo porque en el zoo de la ciudad haya un tigre. El jugador ha de gastar un punto de Sangre y tirar Carisma + Trato con Animales (dificultad 7). El número de éxitos indica cuánto tiempo permanece tangible. Los espíritus tienen la misma cantidad de niveles de Salud que sus contrapartidas físicas (ver pág. 388 para encontrar algunos ejemplos de Rasgos de diversos animales). Si quedan reducidos a Incapacitado, se desintegran.

Éxitos	Duración
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Cinco turnos.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Una noche.
5 éxitos	Una semana.

••• Aspecto de la Bestia

En vez de invocar espíritus animales, el vampiro aprende a emular algunas características de esos espíritus él mismo. De esta forma puede ganar velocidad, fuerza, resistencia u obtener los poderes especiales de casi cualquier animal, suponiendo que éste sea nativo de la zona.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). El Poder dura un turno por éxito a menos que se diga lo contrario. A continuación se citan algunos ejemplos de características, aunque jugadores y Narradores pueden perfectamente inventar otras:

Colores de Camaleón: La Ahrimán adquiere la capacidad de cambiar de color para adaptarse al entorno (–2 a las dificultades de las tiradas de Sigilo que tengan que ver con esconderse).

Equilibrio de Ardilla: La Ahrimán puede desplazarse por las ramas de los árboles o por una cuerda floja sin miedo a caer. Ese tipo de tiradas de Atletismo se hacen a una dificultad reducida en dos.

Ferocidad del Puma: Todas las tiradas de Coraje se hacen con –2 a la dificultad.

Fuerza de Oso: Proporciona a la Ahrimán dos puntos adicionales en Fuerza.

Mordisco de Castor: El mordisco de la Ahrimán se vuelve tan fuerte y afilado como para poder atravesar casi cualquier sustancia (aunque no por ello causa daño adicional a los objetivos vivos o no-muertos).

Nariz de Sabueso: El sentido del olfato de la Ahrimán es mucho más sensible que el de un mortal. Incluso puede rastrear mediante el olor con una tirada de Percepción + Supervivencia (el Narrador debe decidir cuál es la dificultad).

Oídos de Liebre: La Ahrimán puede oír tan bien como un conejo, lo que reduce la dificultad de las tiradas de Percepción en dos cuando se trata de escuchar.

Ojo de Halcón: La Ahrimán puede ver a grandes distancias como si tuviera la capacidad visual de un halcón (–3 a todas las tiradas de Percepción cuando el sentido implicado es la vista).

Rapidez del Venado: La Ahrimán puede correr al doble de su velocidad normal.

Salto de Rana: La Ahrimán puede saltar tres veces la altura o distancia normal (ver pág. 262 para leer las reglas sobre los saltos).

Sonido del Grillo: Concede la capacidad de producir un sonido irritante y chirriante suficientemente fuerte como para ensordecer a las personas cercanas. A menos que supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7), el objetivo sufre un +4 a todas las tiradas de Percepción centradas en el sentido del oído.

Veneno de Serpiente: El mordisco de la Ahrimán transmite una toxina venenosa que causa dos niveles de Salud de daño a las víctimas vivas por turno (ver "Venenos y drogas", pág. 299). El daño continúa hasta que la toxina es eliminada, pierde su efecto, o hasta que el Poder de la Ahrimán termine.

•••• Furia del Englino

Los espíritus abundan: se supone que *todo* posee uno, de la camisa que se lleva puesta al mismo aire. La Ahrimán puede absorber esos espíritus, someterlos y renovar así sus propias reservas mentales. Esto destruye al espíritu, pero no se conoce repercusión alguna de este hecho.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación (dificultad 8). Cada éxito le permite recuperar un punto de Fuerza de Voluntad, pero cada uso del Poder destruye otro espíritu.

••••• La Bestia Salvaje

La Ahrimán se vuelve más esbelta, ágil y fuerte. Se encorva ligeramente, sus iris parecen rasgarse como los de los gatos y le crecen feroces garras en las manos. Sus rasgos se vuelven ligeramente felinos, y en esta forma se vuelve un depredador aún más formidable de lo habitual. Los animales reaccionan con miedo a La Bestia Salvaje y los mortales la ven como un monstruo (si es que llegan a verla).

Sistema: Para llevar a cabo el cambio no es necesaria ninguna tirada, pero el jugador tiene que gastar dos puntos de Sangre. El cambio aumenta la Fuerza de la vampira en tres y su Destreza y Resistencia en dos. La Apariencia cae a 0 y la Manipulación se reduce en tres. Sus colmillos hacen un dado más de daño, y las garras que le crecen provocan daño agravado. El personaje puede ver en la oscuridad y las dificultades de oler, escuchar o ver algo descienden en dos. La Bestia Salvaje puede mantener esta forma cada noche tantas horas como puntos tenga en Fuerza de Voluntad.

Tanatosis

Esta Disciplina ha sido desarrollada exclusivamente por la Línea de Sangre Samedi y está intrínsecamente vinculada a la identidad e historia de los Fiambres. Aunque Tanatosis parece estar muy relacionada con la muerte y las energías de la descomposición, ningún Giovanni ha afirmado nunca dominar este Poder. Quienes son ajenos a la cuestión suponen que los Giovanni tienen que estar interesados en aprender esta Disciplina. Sin embargo, tratan a los Samedi con desconfianza y aversión, mientras éstos a su vez expresan su opinión sobre los Giovanni murmurando una maldición sobre el Clan y escupiendo Sangre. Así, la probabilidad de un intercambio de información tiende a cero.

• Arrugas de Bruja

El estado de putrefacción permanente hace que la carne del personaje sea maleable. El Samedi puede abrir grandes pliegues en su carne, almacenando objetos en

ellos como en la bolsa de un canguro. También puede masajear los pliegues viscosos de tejido adiposo para alterar ligeramente su apariencia (aunque esto no remedia su olor en absoluto). Otros Vástagos pueden aprender esta Disciplina, por supuesto, pero no tienen la "ventaja" de poseer carne que ya cae en arrugas y pliegues, lo que podría hacer visibles los bultos.

Sistema: Este Poder necesita de un turno para dar forma a las arrugas y el gasto de un punto de Sangre. Si se usa para distorsionar los rasgos de un personaje, el Samedi sólo tiene que tirar Resistencia + Subterfugio (dificultad 8). El éxito aumenta la dificultad de identificar visualmente al personaje en uno y dura una hora por éxito obtenido. Si el personaje está intentando esconder un objeto pequeño (una cartera, una carta, una pistola pequeña), la tirada y la duración son las mismas, pero todas las tiradas que se hacen para comprobar si se detecta el objeto sufren +2 a la dificultad.

•• Putrefacción

Con un toque, el personaje puede provocar descomposición en un objetivo: se le cae el pelo, pierde los dientes, la carne se pudre y los hongos se extienden por la piel. Este Poder funciona sobre objetivos vivos y no-muertos, y evidentemente es bastante perturbador, tanto física como psicológicamente.

Sistema: Para usar este Poder, es necesario en primer lugar que el personaje toque al objetivo en potencia. El jugador tira entonces Destreza + Medicina (la dificultad es la Resistencia + Fortaleza del objetivo) y gasta un punto de Sangre. Si tiene éxito, el individuo recibe un nivel de Salud de daño letal y pierde un punto de Apariencia. Los vampiros se recuperan de esta pérdida a un ritmo de un punto por noche, pero en los mortales es permanente (aunque aún es posible corregir las desfiguraciones mediante cirugía plástica). Si un mortal sufre tres o más niveles de Salud de daño debido al uso repetido de este Poder en una escena, aparece la gangrena u otros males.

Putrefacción también se puede utilizar sobre plantas, en cuyo caso el objetivo enferma y se marchita. Sin embargo, no se puede usar sobre objetos inanimados como coches o estacas de madera.

••• Cenizas a las Cenizas

El personaje se convierte en un polvo blanco, espeso y pegajoso. En esta forma el personaje no puede moverse y sólo es vagamente consciente de lo que lo rodea, pero es inmune al fuego y a la luz solar (lo que significa que este Poder es una útil vía de escape en algunas situaciones). Sin embargo, debe tener cuidado: si las cenizas se dispersan podría no ser capaz de volver a recomponerse.

Sistema: La transformación en cenizas cuesta dos puntos de Sangre y tarda un turno. Mientras el personaje está en esa forma, el jugador debe hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 9) en cada escena en la que desee que el personaje sea consciente del entorno. Se tarda un turno en reconstruirse a partir del montón de cenizas. Si el personaje está en un espacio limitado (como una urna), lo hace estallar de forma adecuadamente dramática al recuperar su forma completa. Si se esparce al Samedi mientras está en esta forma, éste pierde un nivel de Salud y un punto de Sangre por cada décima parte (aproximadamente) del personaje que haya sido disipada. La recuperación de cada nivel de Salud perdido de esta manera cuesta cinco puntos de Sangre. Si el Narrador así lo decide pueden faltarle extremidades u órganos vitales (aunque nunca la cabeza o el corazón) hasta que se cure.

•••• Marchitar

El Fiambre puede marchitar y dejar inservible un miembro de su oponente. Este Poder funciona tanto en Vástagos como en mortales. A los primeros, por supuesto, les horroriza este Poder, dado que suelen pensar que sus cuerpos son inmortales e invulnerables a tales estragos.

Sistema: El Samedi ha de tocar la extremidad a la que desea afectar. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Medicina (la dificultad es igual a la Resistencia + Fortaleza de la víctima). Son necesarios tres éxitos para encoger un miembro. Con uno o dos éxitos la víctima sufre un nivel de daño contundente que puede ser absorbido de manera normal, pero no se ve afectado de ninguna otra forma. Si el intento de Marchitar tiene éxito, el objetivo no sufre ningún nivel de daño, sino el marchitamiento del miembro en sí.

Si la víctima es un vampiro u otro tipo de criatura sobrenatural, los efectos de Marchitar desaparecen al cabo de una noche, pero los mortales (incluyendo a los magos) quedan afectados permanentemente a menos que se use algún tipo de curación sobrenatural. Si el Poder se usa sobre un brazo o una pierna, la extremidad queda inmediatamente inútil. Si el objetivo es la cabeza, las víctimas mortales mueren inmediatamente. Los Vástagos pierden dos puntos en todos los Atributos Mentales al comprimirse su cabeza y son incapaces de usar ninguna Disciplina salvo Celeridad, Fortaleza y Potencia. Usar varias veces el Poder sobre el mismo miembro no tiene ningún efecto adicional.

••••• Necrosis

Este Poder, una forma más potente y terrorífica de Putrefacción, hace que la carne se pudra y se desprenda, dejando el hueso al aire. Su uso puede dejar a un oponente incapaz de moverse debido a la falta de tejido muscular.

Sistema: El Samedi tiene que tocar a la víctima. El jugador gasta dos puntos de Sangre y tira Destreza + Medicina. La dificultad es la Resistencia + Fortaleza del objetivo, quien recibe un número de niveles de Salud de daño letal igual al número de éxitos obtenido además de los efectos adicionales enumerados a continuación:

Éxitos	Efectos
1 éxito	No hay efectos adicionales.
2 éxitos	Pierde un punto de Apariencia.
3 éxitos	Pierde un punto tanto de Apariencia como de Destreza.
4 éxitos	Pierde un punto de Apariencia, Destreza y Fuerza.
5+ éxitos	Pierde dos puntos de Apariencia y uno tanto de Destreza como de Fuerza.

Los Atributos perdidos se recuperan cuando se cura todo el daño del ataque Necrosis. Si la Fuerza o la Destreza de la víctima quedan reducidas a cero, ésta no puede moverse excepto para revolverse y arrastrarse débilmente, pero todavía puede usar Disciplinas y gastar Sangre de forma normal.

••••• • Infección Insidiosa

Hay rumores que afirman que los Samedi, especialmente los Antiguos, son infecciosos, que su presencia o el contacto con ellos causan una enfermedad debilitante. Este Poder podría ser el origen de esos rumores. Infección Insidiosa permite al Samedi usar Putrefacción, Marchitar o Necrosis, pero impidiendo que la Disciplina haga efecto hasta que él se haya alejado. Mediante este Poder se pueden poner en práctica sutiles maldiciones o tomar precauciones para evitar que alguien contrate al Samedi y luego se niegue a pagar.

Sistema: El jugador debe superar con éxito una tirada para aplicar Putrefacción, Marchitar o Necrosis según lo indicado más arriba, y puede retrasar el efecto durante un número de meses igual a la Resistencia del Samedi. En cualquier momento de ese período el jugador puede gastar un punto de Sangre para activar el Poder latente. Si la Infección Insidiosa no se usa antes de que la duración llegue a su fin, desaparece sin causar ningún efecto.

••••• •• Polvo al Polvo

Mediante este Poder el Samedi puede mantener su cohesión, conciencia y movilidad estando en forma de ceniza. Aun sin ser tan impresionante como la Forma de Sangre de los Tzimisce, un Fiambre astuto puede encontrarle muchos usos tácticos a una capacidad así.

Sistema: Aun siendo un montón de ceniza, el Samedi sigue totalmente consciente y puede usar cualquier Po-

der de una Disciplina que sea compatible con su estado (por ejemplo, Majestad puede hacer que el montón de polvo sea muy impresionante, y ninguna sirvienta en sus cabales se atrevería a limpiarlo). El personaje no puede ser dispersado por vientos fuertes, y puede resistir los intentos deliberados de separar el montón de ceniza con una reserva de dados igual a la suma de su Fuerza, Resistencia, Potencia y Fortaleza. El personaje puede moverse voluntariamente a una velocidad no mayor de la que tendría un montón de polvo normal empujado por el viento, incluso en lugares cerrados. No tiene por qué moverse en la dirección del viento y puede "aplanarse" extendiendo la ceniza en una capa delgada para pasar bajo puertas o a través de grietas. En todos los demás aspectos el Poder funciona como Cenizas a las Cenizas.

••••• ••• Servidumbre Putrescente

La práctica de crear sirvientes zombificados es vieja en el vudú, aunque los Samedi más poderosos pueden llevar a cabo hazañas reanimando cadáveres que avergonzarían hasta al mejor *houngan*. El Fiambre puede alzar a una persona recientemente muerta para que sea su sirviente no-muerto. El zombi no es capaz de pensar independientemente ni de moverse más rápido que a un paso ágil, pero es duro, fuerte e incuestionablemente leal.

Sistema: La primera aplicación de este Poder sirve para que el Samedi le dé algo de su Sangre a un cadáver reciente (el tiempo máximo desde la muerte es igual a la Resistencia del Samedi en semanas) para animarlo. Hay que emplear tres puntos de Sangre para que adquiera una apariencia de vida. Un cadáver reanimado tiene los mismos Atributos Físicos que tenía antes de morir. Es capaz de razonar limitadamente (todos los Atributos Mentales se reducen en uno), pero la libertad de pensamiento está más allá de su alcance y la única persona a la que puede comprender con claridad es su amo o un individuo a quien su amo le ha ordenado obedecer. Los cadáveres reanimados tienen dos niveles de Fortaleza y tres niveles de Salud adicionales. No sufren penalizaciones a las reservas de dados por heridas hasta que pierden su último nivel de Salud, momento en el que se derrumban y no pueden volver a ser reanimados.

Al tercer amanecer tras su creación un cadáver reanimado se convierte en polvo. Se puede extender su "esperanza de vida" dándole más Sangre en el momento de su creación, un punto de Sangre por cada noche adicional.

Este Poder también se puede usar sobre mortales. El Samedi crea un Ghoul de la forma habitual, dándole un punto de Sangre. El jugador tira entonces Manipulación + Medicina (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad permanente del mortal). Para convertirlo en zombi son necesarios tres o más éxitos. Si la tirada tiene éxito el mortal pierde su libre albedrío, quedando completamente subyugado a las órdenes del Samedi. El mortal puede intentar liberarse una vez por noche tirando su Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Manipulación + Liderazgo del vampiro). Si se libera, sigue siendo un Ghoul, pero recupera el libre albedrío y sus Atributos Sociales y Mentales normales (ver más adelante). Un mortal que fracasa en la tirada de Fuerza de Voluntad o queda Vinculado con Sangre al Samedi no puede volver a intentar liberarse nunca más.

Un mortal bajo la influencia de Servidumbre Putrescente adquiere un aspecto pálido y cadavérico. Pierde un punto en todos sus Atributos Mentales y Sociales (hasta un mínimo de uno), obtiene tres niveles de Salud adicionales y no sufre penalizaciones a las reservas de dados debidas a las heridas hasta que alcanza el estado de Incapacitado, momento en el que se derrumba. Llegados a ese punto, basta una herida letal para matarlo. El mortal también obtiene un punto de Potencia, como un Ghoul normal, y puede aprender otras Disciplinas si el Samedi se siente inclinado a enseñarle.

Un zombi Ghoul que pasa un mes sin Sangre vampírica pierde todos los beneficios de ser un Ghoul, como ocurriría normalmente. También pierde todos los efectos de este Poder y recupera su libre albedrío, aunque aún puede estar Vinculado a su amo.

Temporis

La Línea de Sangre de los Verdaderos Brujah reivindica una singular Disciplina que les permite cierto control sobre el flujo del tiempo. Los Maestros de Temporis a menudo se vuelven más y más indiferentes al paso de las edades. Esto, combinado con la natural tendencia de los Sabios a volverse emocional y espiritualmente distantes con el tiempo, hace que los Antiguos Verdaderos Brujah sean excepcionalmente peligrosos. Saben que toda vida es finita, y no tienen reparos a la hora de ponerle fin.

• Reloj de Arena Mental

A los maestros de Temporis les gusta la paciencia y la claridad. El tiempo es demasiado complejo y peligroso como para manipularlo descuidadamente o por capricho. Así, el primer Poder de la Disciplina se centra totalmente en la percepción y produce una alteración permanente de los sentidos del vampiro.

Sistema: Una vez adquirido, este Poder concede al vampiro un perfecto sentido del tiempo. Sabe cuánto dura un acontecimiento con una precisión de segundos o aún más exacta. Además, el Cainita percibe las situacio-

nes en las que el flujo del tiempo es alterado místicamente mediante el uso de Celeridad, niveles más elevados de Temporis, hechicería mortal o causas aún más extrañas. Sentir esas alteraciones es una acción instintiva y refleja, pero es necesario pasar una tirada de Percepción + Consciencia (para la mayor parte de los fenómenos la dificultad es 6, modificada por el Narrador según la distancia y la intensidad de los mismos).

•• Contemplación Recurrente

Un vampiro con este Poder puede hacer que la mente de un objetivo evoque una y otra vez una serie de acontecimientos hasta que se le interrumpa. Este Poder es extremadamente sutil y no es adecuado para el combate u otras situaciones en las que se dan abundantes estímulos sensoriales. Sin embargo, un Cainita astuto puede despistar a un centinela para que rememore el tedio de su vigilia privada de incidentes mientras él se acerca lo suficiente como para golpearlo o infiltrarse inadvertidamente. Entre otras posibilidades está provocar irritantes *déjà vu* para inducir paranoia o hacer que la víctima dude de sus sentidos y su cordura.

Sistema: El vampiro se concentra sobre una única víctima que esté en su línea de visión. El jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual de la víctima). Si obtiene algún éxito, el objetivo cae en un leve trance y rememora las experiencias más recientes que hayan precedido al estado de fuga. Como alternativa, el vampiro puede evocar una serie diferente de recuerdos y circunstancias extraídas del pasado de la víctima, si es que tiene algún medio de acceder telepáticamente a ellas. Los sucesos recurrentes tienen que ser relativamente benignos en el sentido de que no debe ocurrir nada notable ni que requiera una acción inmediata de la víctima. Así, en el ejemplo del centinela, el vampiro puede hacerlo caer en trance y pasar a su lado sin ser observado, pero no si éste lo vio antes de que invocase el Poder. Normalmente la fuga dura un minuto por éxito. Si el jugador del vampiro gasta un punto de Sangre para potenciar la Disciplina, la duración del trance se establece según la siguiente tabla:

Éxitos	Duración
1 éxito	Un minuto.
2 éxitos	10 minutos.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Seis horas.
5 éxitos	Un día.

Las víctimas del trance no perciben lo que los rodea ni el verdadero fluir del tiempo. Sin embargo, el estado de fuga se interrumpe inmediatamente si la víctima sufre cualquier daño o recibe una sacudida sensorial de algún tipo, como un trueno o un suave empujón. La conversación normal no interrumpe el trance, los gritos sí.

••• Momento Plúmbeo

Mediante este Poder, el vampiro puede empezar a alterar el flujo del propio tiempo en vez limitarse a las percepciones de acontecimientos. El personaje gesticula y ralentiza el objeto deseado casi hasta un punto muerto. Este Poder puede hace que las balas frenen hasta tener la velocidad de nubes que pasan o hacer que el campo de batalla se acelere a ojos de un enemigo hasta convertirse en un borrón de carnicería mareante a la vez que sus propios movimientos se vuelven tan lentos que parecen no completarse nunca.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Inteligencia + Ocultismo. La dificultad depende del tamaño y la naturaleza del objetivo: para un único ladrillo lanzado la dificultad sería 4, mientras que para un Ghoul enloquecido sería 9. No se puede afectar a objetivos mayores que un humano adulto. Sí es posible afectar a grupos de objetos cercanos unos a otros de naturaleza idéntica como si fueran un único objeto, aunque esto hace que la dificultad se incremente en dos o más a discreción del Narrador (para una ráfaga de balas la dificultad podría ser 9). Se puede activar este Poder reflexivamente como acción defensiva contra proyectiles, pero si no es así supone una acción completa en la Iniciativa del vampiro. Aunque un fallo no acarrea ninguna penalización especial aparte de la pérdida de Sangre, con un fracaso el personaje se ralentiza a sí mismo en vez de a su objetivo; cada 1 se cuenta como un éxito a estos efectos.

Si el vampiro tiene éxito, el objeto se frena hasta la mitad de su verdadera velocidad. Cada dos éxitos por encima aumentan el divisor en uno, de modo que tres éxitos dejan al objetivo en un tercio de su velocidad, cinco en un cuarto, etc. La situación determina cómo se aplica mecánicamente la ralentización. Para los proyectiles se multiplican los éxitos de las tiradas de ataque y de daño por el factor de velocidad obtenido, redondeando hacia abajo. El modificador de velocidad se aplica de la misma forma a los éxitos de cualquier otra acción en las que estén implicadas la Destreza, la Astucia o la Fuerza del objetivo de personajes ralentizados. Quienes tienen Celeridad pueden gastar un punto de Sangre para negar un grado de reducción de velocidad a expensas de la acción adicional que aporta normalmente: por ejemplo, un punto de Sangre cancela una reducción a la mitad de velocidad, dos puntos de Sangre una reducción a un tercio, etc. Momento Plúmbeo dura un turno por cada dos éxitos logrados redondeando hacia arriba.

•••• Paciencia de las Nornas

El vampiro ahora puede suspender un objeto inanimado manteniéndolo congelado en completo estatismo mientras el tiempo pasa a velocidad normal en torno a él. Como sucede con los Poderes menores de Temporis, éste tiene aplicaciones en combate y fuera de él. Los guerreros entre los Verdaderos Brujah pueden detener balas directamente en lugar de simplemente frenar su aproximación, o esquivar con indiferencia un edificio que se desmorona. Las variaciones de mayor nivel de este Poder preservan preciosos pergaminos y artefactos sin correr el riesgo de que se enmohezcan o descompongan. Si cualquier objeto sólido o cantidad apreciable de líquido que no estaba ya en contacto con el objeto congelado en el momento de la suspensión llega a tocarlo, éste reingresa en el tiempo con las mismas propiedades y velocidad que cuando se detuvo. Así, tocar un objeto suspendido con algo que tenga más sustancia que una gota de lluvia lo libera exactamente como era en el momento de detenerse.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 6). El vampiro tiene que ser capaz de percibir el objeto que va a suspender, de modo que para poder congelar objetos que se mueven muy rápidamente el jugador podría tener que hacer una tirada de Percepción + Alerta a una dificultad determinada por el Narrador. Si el objeto sobrepasa la velocidad a la que la percepción humana es posible, es necesaria la percepción sobrehumana, como por ejemplo Auspex, para poder verlo y detenerlo (por ello, es *posible* paralizar balas con este Poder, pero sólo si el personaje tiene al menos un punto de Auspex). Los objetos congelados permanecen así de acuerdo al número de éxitos obtenidos:

Éxitos	**Duración**
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Un minuto.
3 éxitos	10 minutos.
4 éxitos	Una hora.
5 éxitos	Un día.
6+ éxitos	Una semana por éxito por encima de cinco.

Los objetos paralizados retienen toda la energía durante la suspensión sin liberar ninguna al universo exterior. Por lo que se refiere al resto del mundo, un cuchillo suspendido no tiene ninguna energía cinética y levita en el aire hasta que el Poder es interrumpido o expira. Los procesos alquímicos o químicos también se detienen, incluyendo el fuego. Sin embargo, cualquier contacto con algo mayor que una gota de lluvia rompe la suspensión.

••••• Don de Cloto

Mediante este Poder un vampiro acelera momentáneamente el tiempo a través de sí mismo. En ese breve instante se mueve con la velocidad preternatural de Celeridad. Al contrario que en esa Disciplina, sin embargo, la dilatación del tiempo de Don de Cloto permite llevar a cabo cualquier tipo de acción. Un vampiro sigue pudiendo moverse o golpear más rápido de lo que el ojo puede captar, pero también pensar, planear e incluso invocar Disciplinas para las que se necesita concentración total. Sólo esto último supone un peligro, dado que sobrecarga el estatismo no-muerto del vampiro.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Sangre y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 7). Durante un número de turnos igual a la mitad de la puntuación de Temporis del vampiro redondeando hacia arriba, el personaje puede llevar a cabo un número de acciones adicionales con la reserva de dados completa igual al número de éxitos obtenido. Éstas se llevan a cabo en los momentos que se indican para Celeridad, pero se pueden usar para llevar a cabo cualquier tipo de acción. El vampiro puede usarlas para activar Disciplinas varias veces, incluso las que no es posible usar más de una vez por turno (como Dominación y Taumaturgia). Sin embargo, por cada acción que se emplee en activar una Disciplina, el vampiro sufre un nivel de daño letal que no puede absorber. Sólo hay una excepción importante: los intentos de acumular acciones adicionales mediante Celeridad, sucesivas aplicaciones del Don de Cloto u otros Poderes causan la Muerte Definitiva inmediata, ya que el vampiro se convierte en ceniza como si hubiera sido quemado por la luz solar.

••••• • Beso de Láquesis

Los Verdaderos Brujah que dominan este Poder obtienen un limitado control sobre la edad física de objetos e individuos. Es una tarea trivial acelerar el tiempo en una premura comprimida, haciendo que el objetivo envejezca décadas o incluso siglos en un parpadeo. Es mucho más difícil absorber y destejer la entropía, aligerando la opresión del tiempo. Este Poder no puede revertir la historia de ninguna manera; solamente revierte o acelera los efectos del tiempo en relación al desgaste. Más aún, el objetivo no puede regresar a un estado del ser anterior o incompleto. Para los objetos inanimados se trata del momento de su construcción. Para los seres vivos, o bien la edad adulta o el momento de su nacimiento (o equivalente). Para los no-muertos y otros cadáveres, el límite es el momento de la muerte.

Sistema: Para que el vampiro haga envejecer a un objetivo, el jugador gasta dos puntos de Sangre y hace una tirada de Manipulación + Ocultismo. La dificultad es igual a la verdadera edad física del objetivo en décadas (o la edad efectiva del mismo en el caso de que haya en-

vejecido antinaturalmente, por ejemplo por los efectos de este Poder). La dificultad no puede ser mayor de 10 ni menor de 4. El vampiro toca al objetivo y se concentra durante un turno. El Cainita puede hacer que el individuo envejezca un número de años determinado por la siguiente tabla, aunque el jugador puede decidir aplicar un efecto menor. El Narrador es el juez último de los efectos del tiempo sobre un objeto, pero los seres vivos que sobrepasan su período vital mueren rápidamente.

Éxitos	Tiempo Transcurrido
1 éxito	Hasta un año.
2 éxitos	Hasta cinco años.
3 éxitos	Hasta 10 años.
4 éxitos	Hasta 50 años.
5 éxitos	Hasta 100 años.
6+ éxitos	Hasta un siglo por éxito por encima de 5.

Eliminar los efectos del tiempo requiere grandes esfuerzos, incrementándose la dificultad de la tirada de activación en 1. Además, el vampiro sufre un nivel de daño letal que no puede absorber por cada éxito que el personaje desee aplicar. Como ya se ha explicado, los objetos no pueden retornar a un estado anterior o incompleto. Una moneda de plata recuperará su lustre y parecerá haber sido acuñada recientemente, pero no volverá a ser un informe bloque de metal. De la misma forma, mientras que un adulto podría volver al umbral de la madurez o un niño volver a convertirse en un recién nacido, ninguno de los dos puede regresar a un estado prenatal. Además, este Poder sólo actúa sobre los daños y el desgaste debidos al tiempo. Un niño que haya sufrido una amputación y vuelva a ser un bebé no regenerará la extremidad perdida, ni una espada rota se convertirá en otra cosa que unos pedazos de metal delicadamente trabajados.

En ninguna de sus aplicaciones cambia este Poder las características mentales o místicas de un individuo. Las criaturas conscientes siguen teniendo todos sus recuerdos y Trastornos. Un vampiro al que se retrotrae al momento de su muerte sigue siendo un vampiro, no un cadáver animado, y también recuerda todas sus Disciplinas; además su Generación se mantiene con los cambios debidos a la Diablerie. Sin embargo, un vampiro que envejezca lo suficiente empalidece considerablemente o pierde los signos de Diablerie que hubiera en su aura.

••••• •• Engañar al Destino

Mientras que con el Don de Cloto un vampiro puede acelerarse con respecto al mundo, con este Poder puede sustraerse completamente al tiempo. Durante este breve período, el Cainita percibe el mundo congelado y paralizado. Puede caminar tranquilamente para evitar impactos o retirarse sin ser visto. Puede incluso emplear la fuerza, por ejemplo dando un golpe, aunque el daño no se resuelve hasta que retorna al tiempo. Sin embargo, este Poder provoca una terrible destrucción en los cuerpos no-muertos. Si lo usa imprudentemente, un vampiro podría dar un paseo por las afueras del tiempo sólo para caer hecho cenizas al regresar.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tres puntos de Sangre y hace una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Este Poder se puede activar de forma refleja como acción defensiva; sin embargo, ese uso apresurado reduce la duración máxima a un único turno. Un fallo no indica nada aparte del desperdicio de esfuerzo y Sangre, mientras que un fracaso inflige un nivel de daño agravado por cada 1 obtenido.

Si lo logra, el vampiro se sustrae del tiempo durante un número de turnos igual al de éxitos obtenidos (por lo que se refiere a este Poder, un turno sólo dura entre tres y cinco segundos también en situaciones ajenas al combate). Esos turnos sólo están disponibles para el vampiro mientras que el resto del mundo permanece detenido. Durante ese período puede llevar a cabo las acciones que quiera, tantas como quiera, pero no puede recurrir a las Disciplinas, ni siquiera las innatas o permanentes como Potencia. El vampiro tiene que concentrar todos los aspectos de la Maldición de Caín en contener el tiempo. Si ataca a alguien estando en este estado, el objetivo no puede esquivar ni parar. El ataque se resuelve normalmente, pero no se aplica el daño. Por el contrario, si el vampiro sufre daño, como por estar expuesto a la luz solar o caminar a través de una llama paralizada, el daño se aplica de inmediato.

El vampiro puede interrumpir el Poder en cualquier momento o esperar a que la duración de éste acabe, momento en el que el tiempo reanuda su marcha. Antes de que suceda nada más, incluyendo la resolución del daño causado por el personaje, tira un dado por cada turno que pasó fuera del tiempo. La dificultad es igual a su puntuación de Temporis. Por cada éxito, el Cainita sufre un nivel de daño agravado que no puede absorber. Aplica ese daño a la vez que el sufrido por las víctimas paralizadas y continúa jugando en el mismo turno y en el mismo orden de Iniciativa vigentes cuando el vampiro salió del tiempo.

••••• ••• Beso de Clío

Una de las manifestaciones más sutiles de los más altos niveles de Temporis, este Poder permite al vampiro rebuscar en el pasado e invocar sucesos, objetos e incluso individuos. El Beso de Clío, nombrado así por la musa de la historia, es el Poder de circunvalar el flujo del tiempo y traer algo (o a alguien) al presente. Algunos Verdade-

ros Brujah eruditos lo usan para estudiar la historia tal y como ocurrió verdaderamente, mientras que otros miran al pasado como una ayuda para recuperar posesiones perdidas. Al menos dos intentos coordinados de los Verdaderos Brujah de invocar a su progenitor Antediluviano han acabado en catastróficas calamidades.

Nadie sabe si queda algún Sabio que sea capaz de usar este Poder. La esperanza es que el conocimiento sobre el Beso de Clío se haya extinguido: la Línea de Sangre no puede permitirse un tercer intento.

Sistema: El jugador gasta la mitad de la actual reserva de Sangre del personaje redondeando hacia arriba, y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). El Poder falla automáticamente si el jugador gasta menos de 5 puntos de Sangre. El número de éxitos determina la máxima lejanía en el tiempo que puede alcanzar el personaje:

Éxitos	**Tiempo**
1 éxito	24 horas.
2 éxitos	Un mes.
3 éxitos	Un año.
4 éxitos	10 años.
5 éxitos	Un siglo por éxito por encima de 4.

Cuando un vampiro usa este Poder con éxito, la escena que desea recuperar se materializa en torno a él, suplantando brevemente el entorno del momento. El cambio alcanza a un volumen máximo de una sala de baile o un espacio exterior de proporciones similares (a discreción del Narrador). El Poder afecta a cualquiera que se encuentre en la zona siendo todos conscientes de los sucesos invocados, pero el vampiro es el único que puede interactuar con la escena (aunque puede permanecer invisible e incorpóreo). Todos los demás tienen que conformarse con ser observadores intangibles hasta que el tiempo se restablezca y la escena desaparezca. Pueden moverse para cambiar su punto de observación, pero no pueden llevar a cabo ninguna otra acción.

Si el personaje desea extraer un objeto o a un individuo de la escena y transportarlo al presente, el jugador tiene que gastar un punto permanente de Fuerza de Voluntad. Una vez hecho esto, la escena conjurada se desvanece y retorna la realidad actual. Sólo permanece el objeto o la persona extraída.

Este Poder nunca puede alterar el curso de la Historia de forma significativa. Si se extrae un objeto o persona que aún tiene que jugar un papel relevante en un momento posterior, el peso del tiempo se abate sobre el vampiro, que desaparece del que es el actual para él. No se sabe, y probablemente es imposible de averiguar, si un disparate semejante resulta en la destrucción del vampiro o lo propulsa a un futuro. De la misma forma, todos los cambios que el vampiro provoque en una escena invocada se deshacen en cuanto éste se marcha. Como en una obra de teatro, se puede alterar el tiempo eliminando algunos figurantes, pero el guión sigue siendo el mismo: no importa lo cruel que sea el destino, Cartago debe ser destruida.

Como siempre, el Narrador es el juez último de lo que este Poder puede lograr y no tiene por qué revelar todas las limitaciones hasta que un vampiro intente hacer un cambio. Es posible invocar a una persona en un momento cercano a su muerte, suponiendo que muriese sin testigos. De la misma forma, se puede traer un manuscrito que ardió en la biblioteca de Alejandría a partir del momento en el que fue leído por última vez. Invocar la propia biblioteca de Alejandría sería imposible, no sólo por su tamaño, sino también por la necesidad de que existan sus ruinas y la importancia de éstas. Por último, no se puede invocar la forma previa de un objeto que existe actualmente, aunque sólo sea porque su existencia continua cuenta como un papel en la Historia. Los Narradores no tienen que ponerse a considerar todas las ramificaciones de las paradojas, pero este Poder tiene un potencial enorme para el abuso, y debe ser tratado en consecuencia.

••••• •••• Enredar la Mano de Átropos

Esta manifestación de Temporis es a la vez la manipulación más flagrante del tiempo y la más sutil: el Poder de las segundas oportunidades. Su existencia es sólo una teoría y un rumor susurrado con miedo, ya que, ¿quién puede saber cuándo o cómo el mismo tiempo se deshizo y cambió?

Sistema: El jugador gasta un punto permanente de Fuerza de Voluntad y tres puntos de Sangre y tira Astucia + Ocultismo (dificultad 8). Cada punto permanente de Fuerza de Voluntad adicional que se gaste por encima del primero añade un éxito automático a la tirada. El uso de este Poder es reflejo y se puede hacer en cualquier momento, incluso en un turno en el que el vampiro haya usado otras Disciplinas. Si tiene éxito, la mente del Cainita regresa a su yo anterior con la memoria completa de los hechos acaecidos y que ahora sólo *podrían* suceder. Este retroceso abarca un turno por cada éxito obtenido, y causa un número equivalente de niveles de daño agravado que no es posible absorber. Si el vampiro no hace nada, los hechos se suceden exactamente como la vez anterior. Una vez el vampiro lleva a cabo una nueva acción de cualquier tipo, el tiempo muta para dirigirse a un nuevo futuro y el destino deja de estar escrito.

Valeren

Valeren es una Disciplina para guerreros, un vestigio de las noches en las que los Guerreros Salubri actuaban como nobles combatientes y caballeros entre los Vástagos. La Disciplina todavía es aplicable en las noches actuales, pero los Salubri Antitribu la emplean para fines decididamente más violentos.

Como con Obeah, quienes practican Valeren adquieren el legendario tercer ojo de Saulot, que aparece en el momento en que el vampiro domina el segundo nivel de la Disciplina. La naturaleza exacta del ojo y su propósito son desconocidas para los vampiros que no son Salubri Antitribu. Hay quienes sospechan que el ojo les proporciona una visión más allá de lo visible, mientras que otros sugieren que el ojo les permite ver la mancha de lo infernal en quienes no son Salubri del Sabbat.

• Sentir Vitalidad

Un curandero percibe las afecciones de un individuo para curarlo; los Salubri Antitribu, sin embargo, averiguan cuán cerca está de la muerte un objetivo para poder acelerar el proceso.

Sistema: Este Poder es idéntico al Poder de Obeah del mismo nombre (ver pág. 457).

•• Toque Anestésico

Los Salubri Antitribu pueden aliviar el dolor de un objetivo, permitiéndole reforzar la efectividad de un Ghoul en combate. El Poder también posibilita dormir a un mortal, lo que tiene una utilidad evidente a la hora de sustraerse a la mirada de los humanos (aunque posiblemente la probabilidad de que la Furia mate al mortal en cuestión sea la misma).

Sistema: Este Poder es idéntico al Poder de Obeah del mismo nombre (ver pág. 457).

••• Toque Ardiente

Las manos del personaje causan un dolor abrasador, como si se estuviera quemando al objetivo con metal al rojo. Aunque el Poder no causa daño real, usarlo sobre una víctima repetidas veces puede bastar para dejarla traumatizada. Funciona extraordinariamente bien como método de tortura.

Sistema: Para que el Poder haga efecto el vampiro tiene que tocar al objetivo, remitiendo el dolor rápidamente después de que retire la mano. El jugador debe gastar al menos un punto de Sangre para activar el Poder. Por cada punto de Sangre invertido, las reservas de dados de la víctima se reducen en dos mientras la Furia siga en contacto con ella. El Poder a menudo se usa en interrogatorios o torturas, reduciendo la resistencia del individuo y haciéndolo más tratable.

•••• Armadura de la Furia de Caín

Un halo carmesí brillante rodea al Salubri Antitribu. Esta armadura fantasmal protege al vampiro contra la mayor parte del daño físico, así como contra el Rötschreck.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Resistencia + Pelea con Armas (dificultad 7). Por cada éxito, el personaje obtiene un punto de armadura contra daño contundente y letal, hasta un máximo de cinco puntos de protección. Además, por cada dos éxitos recibe un dado adicional para resistir el Rötschreck provocado por un combate (no el producido por fuego o luz solar). Este Poder dura una escena.

••••• Venganza de Samiel

El Salubri Antitribu golpea a su enemigo con una fuerza y precisión sobrehumanas cuando su tercer ojo se abre y adopta un rabioso color azul hielo. Algunas Furias invocan el nombre de viejos Guerreros del Clan, mientras que otros se limitan a cerrar sus ojos normales y dejar que Samiel guíe sus manos.

Sistema: Este Poder cuesta tres puntos de Sangre. Un único ataque hecho por el vampiro impacta automáticamente al ser guiado por fuerzas místicas. No es posible esquivar un golpe semejante, pero sí bloquearlo, pararlo o absorberlo de forma normal. Se considera que el Salubri Antitribu ha obtenido éxitos en todos los dados de su reserva de Destreza + Pelea o Pelea con Armas (lo que causa además un daño importante). Sólo se puede usar el Poder una vez por turno, y sólo si el ataque es la única acción del vampiro en ese turno. Además, no se puede emplear con armas a distancia, sólo con las manos desnudas o con armas de combate cuerpo a cuerpo.

••••• • Agonía Dichosa

El vampiro puede causar dolor con un mero contacto, como con Toque Ardiente, pero el dolor permanece y se acrecienta incluso después de que la Furia haya retirado las manos. Se cree que este Poder se usaba originalmente para acostumbrar a los Guerreros Salubri al dolor que experimentarían en la batalla, pero entre los Salubri del Sabbat, Agonía Dichosa se ha redirigido a usos más brutales. Si se aplica con intensidad suficiente puede empujar a los vampiros hasta el Frenesí, incapacitar a los Lupinos o incluso matar directamente a los mortales.

Sistema: El jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y gasta un punto de Sangre. El Poder dura una escena, aunque si el Salubri Antitribu lo desea se puede alargar este período haciendo una nueva tirada de Fuerza de Voluntad (no es necesario seguir gastando

Sangre). Para que el Poder comience a hacer efecto la primera vez, el personaje tiene que estar tocando al objetivo.

El vampiro tiene la opción de causar verdadero daño físico a la víctima a un ritmo de un nivel de Salud de daño por punto de Sangre gastado, aunque para ello sí debe mantener el contacto. El daño causado de esta forma a vampiros y otras criaturas sobrenaturales desaparece al siguiente anochecer, pero los mortales tienen que curarse de forma normal. El daño se considera letal, y los mortales no pueden absorberlo (pero los vampiros y otros seres sobrenaturales sí).

Para provocar un Frenesí a una víctima, la Furia ha de causar un daño mayor que la Fuerza de Voluntad del objetivo. En ese momento, éste debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o sucumbir al Frenesí.

Viscerática

Viscerática es una expansión de la afinidad natural de las Gárgolas con la piedra y la tierra. Algunos Poderes de la Disciplina tienen similitudes con algunas formas de Protean y, en menor medida, Vicisitud. Los Tremere con la posibilidad de saberlo insisten en que es pura coincidencia, pero los pocos de entre las Gárgolas que alimentan pruritos de erudición, afirman que la Sangre Gangrel y Tzimisce usada para crear la Línea de Sangre aún mantiene cierta influencia sobre sus miembros.

Durante mucho tiempo Viscerática se consideró un endemismo de la condición de las Gárgolas, como el repulsivo rostro y las alas que otros Vástagos asocian a la Línea de Sangre. Es decir, los vampiros (incluyendo a los Tremere) creían que no podían tener lo uno sin lo otro. Se supone que esto no es cierto, y que en el caso de que pueda encontrar un maestro entre las Gárgolas, cualquiera puede aprender la Disciplina. Por supuesto, esto supone que *pueda* encontrarse a alguien que quiera enseñarla: a las Gárgolas no les ilusiona revelar estos secretos. Además, hay pocos Vástagos que quieran jugársela apostando a que los Tremere se equivocan y arriesgarse a despertarse un día con alas y cuernos.

• Piel de Camaleón

Este Poder ha salvado a incontables Gárgolas de romper la Mascarada, y les ha permitido a otras muchas emboscar a intrusos desprevenidos. Mientras Piel de Camaleón está activa, la piel de la Gárgola adquiere el color y la textura del entorno. La coloración cambia de forma refleja mientras la Gárgola camine a paso normal o más despacio. Un desplazamiento más rápido hace que el aspecto de la Gárgola se emborrone, negando el efecto de camuflaje. Si la Gárgola usa este Poder mientras está volando, su piel se vuelve una imitación bastante buena del cielo nocturno (aunque no cambiará para imitar los rascacielos cercanos ni grupos de estrellas y es probable que una silueta negra recortada contra el perfil iluminado de la ciudad sea fácil de percibir).

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre. Durante el resto de la escena la reserva de dados de Sigilo de la Gárgola se incrementa en cinco. El Poder está sujeto a las limitaciones descritas anteriormente. Los desplazamientos terrestres más rápidos que un paseo deshacen el efecto del Poder, al igual que el vuelo (a discreción del Narrador).

•• Vislumbrar el Corazón de Piedra

Para los Tremere la función principal de las Gárgolas era la de vigía y perro guardián. Este Poder permite saber instintivamente dónde está cualquier persona en el interior de una estructura. Si el Esclavo es lo suficientemente perceptivo, incluso le permite detectar personajes ocultos mediante magia.

Sistema: Para activar este Poder, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad; el efecto se aplica mientras la Gárgola esté dentro o en contacto con la estructura objetivo, o hasta el siguiente anochecer. Vislumbrar el Corazón de Piedra se puede usar en lugares hasta del tamaño de un complejo de cavernas, un gran teatro, un aparcamiento o una mansión. El personaje adquiere una sensación instintiva de dónde están todos los seres vivos (o no-muertos) dentro de la estructura, así como de su tamaño aproximado y su condición física. Para localizar a un individuo en concreto con este Poder, el jugador debe tener éxito en una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 6). Si el individuo está tratando de esconderse, puede oponerse a esa tirada con otra de Astucia + Sigilo (dificultad 6).

Se puede usar Vislumbrar el Corazón de Piedra para detectar la presencia de personajes que estén empleando Ofuscación o Poderes similares. En ese caso, la Gárgola sólo sabe que hay alguien presente, no puede ver al individuo en cuestión. Para determinar la capacidad de la Gárgola de detectar personajes Ofuscados hay que comparar el nivel de Viscerática de la Gárgola menos uno y la Ofuscación del intruso como se indica en el recuadro "Ver lo Invisible" de la pág. 142.

••• Vínculo con la Montaña

La Gárgola se sumerge en una superficie de piedra, desapareciendo en la roca hasta que desea reaparecer. Este Poder permitía a los Esclavos invadir las fortalezas de los enemigos de sus amos, luchar hasta el amanecer, fundirse con los muros de piedra o roca y reaparecer a la noche siguiente. En las noches actuales puede suplir la necesidad de refugio para Fugitivos nómadas. Al contrario que en el Poder Fusión con la Tierra (ver pág. 202), al que se pa-

rece, Vínculo con la Montaña no oculta completamente a la Gárgola. Se puede ver vagamente el contorno de su cuerpo en la roca en la que se esconde.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre y la fusión lleva cuatro turnos. Este Poder funciona de manera parecida al Poder de Protean 3 Fusión con la Tierra, y sólo puede utilizarse sobre roca desnuda o una sustancia similar. Sin embargo, la Gárgola no se sumerge completamente en la sustancia con la que se funde, y su contorno puede ser detectado en la piedra pasando una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 9). Una Gárgola que sufra un ataque mientras está Vinculada con la Montaña tiene el triple de dados de absorción de lo normal contra cualquier tipo de ataque. Sin embargo, si recibe tres niveles de Salud de daño letal a causa de un único ataque, es expulsada del vínculo y sufre la misma desorientación que experimentan los personajes Fundidos con la Tierra cuyo sueño se ve interrumpido.

•••• Armadura de Terra

A este nivel de Viscerática la piel de la Gárgola se endurece y se vuelve verdaderamente rocosa al tacto. Es más difícil lesionar al Esclavo, incluso con fuego, y se hace más resistente a las heridas. La piel de un Vástago que no sea una Gárgola y aprenda este nivel de Viscerática se volverá gris y rocosa al tacto, desmintiendo la afirmación de que la Disciplina no comporta el riesgo de la maldición de las Gárgolas.

Sistema: Este Poder es automático y no requiere tirada alguna; siempre está activo. Un vampiro con Armadura de Terra tiene un dado de absorción adicional contra todos los ataques agravados y letales y dos contra los contundentes; todas sus penalizaciones por heridas se reducen en uno, y las reservas de dados de daño que se le aplican por fuego se dividen por dos (sin embargo, esta Disciplina no cambia las reglas del Rötschreck). La dificultad de las tiradas de Percepción táctil se incrementa en dos debido a desensibilización de la piel del personaje.

••••• Fluir dentro de la Montaña

La Gárgola ya no tiene que conformarse con esconderse en piedra; ahora puede fluir a través de ella como la lava desciende por la ladera de un monte, emergiendo de su escondite cuando lo desee. Dado que este Poder funciona igual de bien en cemento u hormigón que en roca, las calles de una metrópolis moderna le ofrecen a la Gárgola varias interesantes herramientas a la hora de cometer asesinatos.

Sistema: Una vez el personaje ha utilizado Vínculo con la Montaña, el jugador gasta dos puntos de Sangre más para mantener activado Fluir dentro de la Montaña durante el resto de la escena. La Gárgola se puede mover dentro de piedra y cemento (por lo demás, se usan las mismas reglas que en el Poder de Protean Control de la Tierra, ver pág. 204). El personaje también puede usar este Poder para atravesar una pared de piedra y surgir al otro lado sin usar antes Vínculo con la Montaña. En ese caso, el jugador gasta un punto de Sangre y tira Fuerza (dificultad 8; la Potencia suma dados o éxitos de la forma normal). La Gárgola puede fluir a través de un máximo de espesor en pies igual a los éxitos obtenidos, o 30 veces el número de éxitos en centímetros. Si la pared o barrera es más gruesa, el personaje queda atrapado dentro hasta que lo extraigan o use Fluir dentro de la Montaña para escapar.

Vuelo

Las Gárgolas poseen una cuarta Disciplina de Clan llamada Vuelo. Todas ellas comienzan con un punto gratuito en ésta y puede aumentarse igual que cualquier otra Disciplina. A medida que la Gárgola va adquiriendo más puntos, se vuelve capaz de volar más rápido, tal y como se describe a continuación:

• El personaje no puede volar realmente, pero puede planear como un ala delta. Tampoco puede transportar nada (necesita las manos para ayudarse a maniobrar). La velocidad máxima depende de los vientos predominantes; con aire en calma es de unos 25 kilómetros (15 millas) por hora.

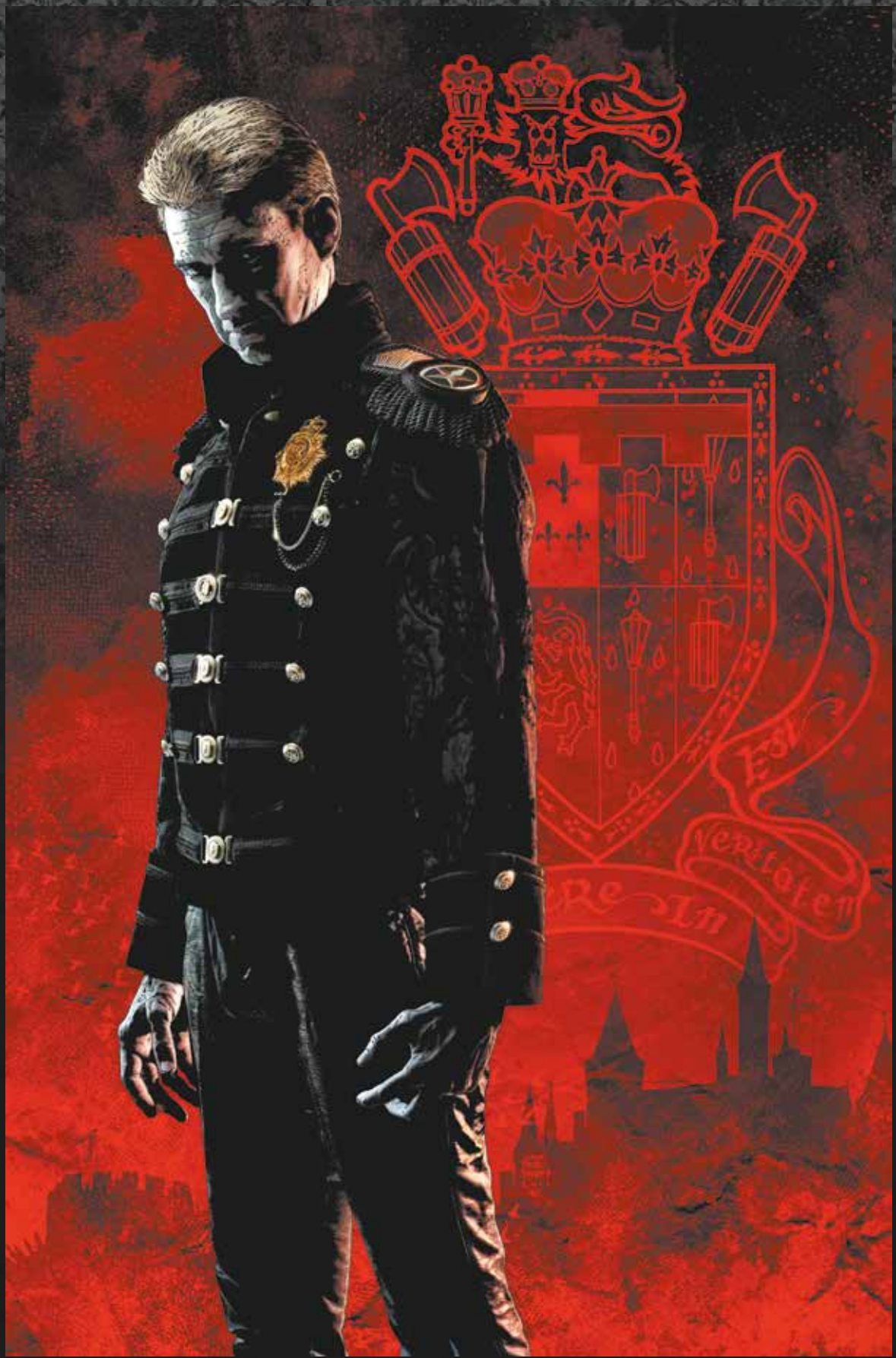
•• El personaje puede despegar en carrera y llevar hasta 10 kg (20 libras) de carga mientras vuela. La velocidad máxima es de 50 kilómetros (30 millas) por hora.

••• El personaje puede despegar verticalmente si no va cargado o despegar en carrera llevando como máximo 25 kg (50 libras) de peso. La velocidad máxima en el aire es de 70 kilómetros (45 millas) por hora.

•••• El personaje puede despegar verticalmente con hasta 25 kg (50 libras) de peso, pero en vuelo puede cargar unos 45 kg (100 libras). La velocidad máxima es de unos 95 kilómetros (60 millas) por hora.

••••• El personaje puede ahora cargar con 90 kg de peso (200 libras), suficiente para transportar a una persona adulta (o vampiro). La velocidad máxima es de 120 kilómetros (75 millas) por hora.

Cada punto adicional en la Disciplina suma 45 kg de peso (100 libras) y 30 kilómetros (20 millas) a la velocidad. Las Gárgolas no consideran que Vuelo sea una Disciplina. Para ellas sólo es volar, algo inherente a ser una Gárgola, y pueden quedar desconcertadas ante la idea de enseñarla a otros vampiros.



Apéndice

«Amigos, amigos… pensé que estábamos comprometidos con la ciencia, no con la mitología.»

— Albertus Magnus, *Encyclopaedia Vampirica*

Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos son Rasgos opcionales que el Narrador puede permitir o prohibir en su crónica. Utilizados correctamente, los Méritos y Defectos ayudan a los jugadores a crear e individualizar a sus personajes. Los Méritos son habilidades especiales o ventajas que son raras o únicas entre la población de los Vástagos, mientras que los Defectos son taras o desventajas que representan desafíos a la existencia nocturna de los personajes. Estos Rasgos pueden añadir profundidad y personalidad a los personajes de los jugadores, pero los Narradores deberían prestar atención a que los Rasgos escogidos no influyan de manera adversa al curso de la crónica o que le den a un personaje una ventaja injusta sobre el resto.

Los Méritos y Defectos sólo pueden ser seleccionados durante la creación del personaje y se compran utilizando puntos gratuitos (aunque el Narrador puede eliminar Méritos y Defectos existentes o añadir otros nuevos durante el curso de la crónica). Cada Mérito tiene su propio coste en puntos, mientras que cada Defecto añade su valor a la cantidad de puntos gratuitos que puede gastar el jugador durante el proceso de creación del personaje. Un jugador puede comprar tantos Méritos como pueda permitirse, pero ningún personaje puede tener más de siete puntos en Defectos (lo que le daría al personaje un total de 22 puntos gratuitos para gastar en cualquier otra área).

Los Méritos y Defectos se dividen en cuatro categorías: físicos, mentales, sociales y sobrenaturales. La categoría física describe Méritos o Defectos que tienen que ver con las habilidades o el aspecto físico del personaje, mientras que la categoría mental se refiere a habilidades intelectuales o patrones de comportamiento. La categoría social se compone de las relaciones y la posición dentro de la sociedad mortal y la de los Vástagos, mientras que los Méritos y Defectos sobrenaturales son habilidades paranormales de los vampiros y la manera en la que éstos se relacionan con el mundo físico. Se recomienda a los Narradores que no sólo restrinjan o rechacen cualquier Mérito o Defecto que no encaje en su crónica o en personajes específicos, sino también que creen los suyos propios para reflejar la naturaleza única de sus partidas. Algunos ejemplos de restricciones aparecen en el texto de cada Mérito y Defecto, pero los Narradores pueden permitir (o prohibir) cualquier combinación que no tenga sentido en sus crónicas.

Físicos

Ambidiestro (Mérito de 1 punto)

Tienes un alto grado de destreza en la mano torpe y puedes realizar acciones con la mano "mala" sin penalización alguna. Las reglas para realizar acciones múltiples aún se aplican, pero no sufres ningún penalizador a la dificultad si usas dos armas o te ves forzado a utilizar tu mano torpe.

Cara Amistosa (Mérito de 1 punto)

Tienes una cara que a todo el mundo le recuerda a alguien, hasta el punto que los extraños se ven inclinados a tu favor por ello. El efecto no se desvanece incluso si explicas su "error", lo que te proporciona un –1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales apropiadas (válido para Seducción, por ejemplo, pero no para Intimidación) cuando hay un extraño. Este Mérito sólo funciona la primera vez que te encuentras con alguien.

Comer Comida (Mérito de 1 punto)

Tienes la capacidad de comer comida e incluso de saborearla. Aunque no puedes obtener alimento de comidas normales, esta habilidad te servirá para fingir que eres humano. Por supuesto, no puedes digerir lo que comes, y en algún momento de la noche tendrás que vomitarlo.

Equilibrio Felino (Mérito de 1 punto)

Posees un sentido del equilibrio innato y perfecto. Los personajes con este Mérito reducen las dificultades de todas las acciones relacionadas con el equilibrio (por ejemplo: Destreza + Atletismo para caminar por superficies estrechas) en dos.

Madrugador (Mérito de 1 punto)

Nadie puede explicarlo, pero pareces tener la habilidad para continuar en movimiento con menos descanso que el resto de los vampiros. Siempre pareces ser el primero en levantarse y el último en irse a dormir, incluso aunque estés despierto hasta después del alba. Se considera que tu puntuación de Humanidad o de Senda es de 10 para el propósito de decidir cuándo te levantas cada noche. Los vampiros con este Mérito no pueden tener el Defecto Sueño Profundo.

Matón (Mérito de 1 punto)

Tu apariencia de gorila inspira miedo (o al menos inquietud) en aquéllos que te ven. Aunque no tienes que ser feo por fuerza, irradias una silenciosa amenaza, hasta el punto en que la gente cruza la calle para evitar pasar cerca de ti. Todas las tiradas de Intimidación contra aquéllos que no han demostrado su superioridad física sobre ti, tienen un –1 de dificultad.

Sentido Agudo (Mérito de 1 punto)

Uno de tus sentidos está excepcionalmente desarrollado, ya sea la vista, el oído, el olfato, el tacto o el gusto. Las dificultades para las acciones que tengan que ver con ese sentido en particular se reducen en dos. Este Mérito puede combinarse con la Disciplina Auspex para producir efectos de agudeza sensorial sobrehumana.

Color Saludable (Mérito de 2 puntos)

Pareces más saludable que el resto de los vampiros, lo que te permite mezclarte en la sociedad humana mucho más fácilmente. Aún conservas el color de un mortal vivo y tu piel sólo está ligeramente fría al tacto.

Voz Encantadora (Mérito de 2 puntos)

Hay algo en tu voz que los demás no pueden ignorar. Cuando das órdenes, los sometes. Cuando seduces, se quedan embelesados. Ya sea atronadora, relajante, persuasiva o simplemente agradable, tu voz exige atención. Las dificultades de todas las tiradas que tengan que ver con el uso de la voz para persuadir, convencer o dar órdenes se reducen en dos.

Digestión Eficiente (Mérito de 3 puntos)

Puedes conseguir más cantidad de alimento del habitual de la sangre. Cuando te alimentes, ganas un punto adicional en tu reserva de Sangre por cada dos puntos de Sangre que consumas. Esto no te permite sobrepasar el máximo de tu reserva de Sangre.

Temerario (Mérito de 3 puntos)

Eres bueno asumiendo riesgos y aún mejor sobreviviendo a ellos. Cuando intentan acciones excepcionalmente arriesgadas fuera de situaciones de combate (como saltar de un coche en movimiento a otro), los personajes con este Mérito añaden tres dados adicionales a sus tiradas e ignoran un único dado de fracaso del resultado. Generalmente, estas acciones deben tener una dificultad mínima de 8 y el potencial de infligir al menos tres niveles de Salud de daño si fallan.

Corpulento (Mérito de 4 puntos)

Eres anormalmente grande, al menos dos metros diez y más de 130 kilos (6'10" y 300 libras). Además de ser extraordinariamente visible en público, esta masa adicional te concede un nivel de Salud Magullado adicional. Los personajes con este Mérito ganan también bonificaciones para empujar objetos, abrir puertas cerradas, evitar ser derribados, etc.

Bajo (Defecto de 1 punto)

Estás bastante por debajo de la altura media, metro y medio o menos (cuatro pies y medio). Tienes dificultades para alcanzar o manejar objetos diseñados para una talla de adulto normal, y tu velocidad de carrera es la mitad de la de alguien de tu edad.

Duro de Oído (Defecto de 1 punto)

Tu oído es defectuoso. La dificultad de cualquier tirada que tenga que ver con el sentido del oído aumenta en dos.

Olor de la Tumba (Defecto de 1 punto)

Exudas un olor a humedad y a tierra removida que ninguna cantidad de perfume puede cubrir. Los mortales en tu presencia inmediata se sienten incómodos, así que todas las dificultades para las tiradas Sociales para afectar a mortales aumentan en uno.

Tic (Defecto de 1 punto)

Haces algún tipo de movimiento repetitivo en momentos de estrés, que supone una seña identificativa. Una tos nerviosa, frotar las manos continuamente, crujir los nudillos, son ejemplos de estos tics. Te cuesta un punto de Fuerza de Voluntad evitar caer en tu tic.

Defecto Visual (Defecto de 1 o 3 puntos)

Tu vista es defectuosa. Las dificultades para cualquier tirada que tenga que ver con la vista se incrementan en dos. Con el Defecto de un punto, la condición puede corregirse usando gafas o lentillas; con la versión de tres puntos del Defecto, la condición es demasiado severa como para corregirse.

Decimocuarta Generación (Defecto de 2 puntos)

Fuiste creado hace cuatro o cinco años por un miembro de la Decimotercera Generación. Aunque tienes 10 puntos de Sangre en tu cuerpo, sólo puedes usar ocho de ellos para curarte, potenciar Disciplinas, aumentar Atributos, etc. Aún puedes usar esos dos puntos finales para otros propósitos. El coste de puntos de Sangre para levantarse cada noche, crear y mantener Ghouls, y crear Vínculos de Sangre es igual que el del resto de vampiros. No puedes tener ninguna Disciplina por encima de cuatro puntos.

Tomar este Defecto te impide adquirir el Trasfondo Generación y tampoco puedes empezar con Estatus. Seguramente seas un Caitiff sin Clan, ya que tu Sangre será demasiado Débil para transmitir características distinguibles de un Clan. La mayor parte de vampiros de Decimocuarta Generación deberían de escoger el Defecto Sangre Débil (ver pág. 483).

Desfigurado (Defecto de 2 puntos)

Una horrible deformidad hace que tu apariencia sea incómoda y memorable. Las dificultades de todas las tiradas que tengan que ver con las interacciones sociales aumentan en dos. No puedes tener una puntuación de Apariencia mayor de dos.

Mordisco Débil (Defecto de 2 puntos)

Por alguna razón tus colmillos nunca se desarrollaron completamente, o puede que ni siquiera se hayan manifestado en absoluto. Cuando te alimentes, necesitas encontrar otra manera de hacer fluir la sangre. Si no tienes éxito, debes conseguir el doble de éxitos para que tu mordisco penetre en la carne adecuadamente. Muchos Caitiff y vampiros de Generación alta manifiestan este Defecto.

Mordisco Infeccioso (Defecto de 2 puntos)

No puedes cerrar las heridas causadas cuando te alimentes lamiéndolas. De hecho, tu mordisco tiene una posibilidad de cada cinco de infectarse y causar a la víctima mortal una enfermedad grave. La naturaleza específica de la infección es decisión del Narrador.

Tuerto (Defecto de 2 puntos)

Tienes sólo un ojo, el ojo que te falta es decisión tuya. Las dificultades de todas las tiradas de Percepción que tengan que ver con la vista se incrementan en dos, y las dificultades de todas las tiradas que tengan que ver con la profundidad de percepción se incrementan en uno (esto incluye el combate a distancia).

Vulnerabilidad a la Plata (Defecto de 2 puntos)

Para ti, la plata es dolorosa y tan mortal como los rayos del Sol. Sufres heridas agravadas de cualquier arma de plata (balas, cuchillos, etc), y el mero toque de los objetos de plata te incomoda.

Herida Abierta (Defecto de 2 o 4 puntos)

Tienes una o más heridas que rehúsan curarse y que constantemente rezuman Sangre. Esta lenta pérdida te cuesta un punto de Sangre adicional cada noche (que se marca justo antes del alba), además de llamar la atención. Si la herida es visible, tienes un +1 de dificultad a las tiradas Sociales. Por dos puntos, el Defecto es simplemente poco visible y tiene los efectos básicos anteriormente citados; por cuatro puntos, la herida sangrante es seria o causa una deformidad que incluye los efectos del Defecto Herida Permanente (más adelante).

Adicción (Defecto de 3 puntos)

Sufres de adicción a una sustancia que debe estar presente en la sangre que bebes (o entras en Frenesí automáticamente, como en el Defecto Exclusión de Presa). Puede ser alcohol, nicotina, drogas duras o simplemente adrenalina. Esta sustancia siempre te perjudica (ver "Venenos y drogas", pág. 298, para más detalles).

Cojo (Defecto de 3 puntos)

Tus piernas están dañadas, lo que te impide correr e incluso caminar fácilmente. Debes caminar con un bastón o puede que con muletas, y tienes una cojera pronunciada al caminar. Tu velocidad al andar es un cuarto de la de un humano normal, y correr resulta imposible.

Colmillos Permanentes (Defecto de 3 puntos)

Tus colmillos no se retraen, lo que hace que resulte imposible ocultar tu naturaleza. Aunque algunos mortales pueden pensar que has afilado tus dientes o que llevas prótesis, tarde o temprano encontrarás a alguien que sepa lo que eres realmente. Además, estás limitado a tres puntos en tu Apariencia.

Curación Lenta (Defecto de 3 puntos)

Tienes dificultad para curar tus heridas. Se requieren dos puntos de Sangre para curar un nivel de Salud de daño contundente o letal, y curas un nivel de Salud de daño agravado cada cinco días (además del gasto habitual de cinco puntos de Sangre y uno de Fuerza de Voluntad).

Deformidad (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de deformidad (un brazo atrofiado, una joroba o un pie zambo, por ejemplo) que te afecta en tus habilidades físicas e interacciones con otros. Una joroba, por ejemplo, disminuiría la Destreza en dos y aumentaría la dificultad de las tiradas sociales en uno. Es responsabilidad del Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad escogida.

Herida Permanente (Defecto de 3 puntos)

Sufriste heridas durante el Abrazo que tu transformación no consiguió reparar. Al principio de cada noche, te alzas del sueño en el nivel de Salud Herido, aunque puede sanarse gastando puntos de Sangre.

Monstruoso (Defecto de 3 puntos)

Tu forma física se dañó durante el Abrazo y ahora refleja la Bestia que ruge dentro de ti. Los personajes con este Defecto parecen monstruos salvajes y tienen Apariencia cero. Los Nosferatu y otras Líneas de Sangre cuya Debilidad les cause empezar con Apariencia cero no pueden escoger este Defecto.

Niño (Defecto de 3 puntos)

Eras un niño pequeño (entre cinco y diez años) cuando te Abrazaron, lo que dejó tus Atributos Físicos subdesarrollados y te dificulta a la hora de interactuar con determinados aspectos de la sociedad mortal. No puedes tener más de dos puntos en Fuerza o Resistencia durante la creación de personaje, excepto cuando aumentes los Atributos Físicos con puntos de Sangre, y las dificultades de todas las tiradas de dados para tratar de dirigir o dar órdenes a adultos mortales aumentan en dos. Los personajes con este Defecto deberían tener el Defecto Bajo también.

Ojos Brillantes (Defecto de 3 puntos)

Tienes los estereotípicos ojos brillantes de los vampiros de las leyendas, lo que te da un –1 de dificultad en las tiradas de Intimidación cuando trates con mortales. Sin embargo, las desventajas son muchas; debes esconder constantemente esa condición (no, las lentillas no la ocultan); el brillo entorpece tu visión y te da un +1 a la dificultad en todas las tiradas que tengan que ver con la vista (incluyendo armas a distancia); y el brillo que emana de tus ojos hace difícil que te ocultes en la oscuridad (+2 a la dificultad de las tiradas de Sigilo).

Perezoso (Defecto de 3 puntos)

Simplemente eres vago, evitas todo lo que requiera un esfuerzo por tu parte. Prefieres que otros hagan el trabajo duro y simplemente pasas el rato. Para cualquier acción que requiera preparación, existe una gran probabilidad de que no lo hayas hecho adecuadamente. La dificultad de las tiradas para acciones Físicas espontáneas (lo que incluye el combate a no ser que sea parte de una ofensiva planeada) se incrementa en uno.

Decimoquinta Generación (Defecto de 4 puntos)

Tu Vitae es tan Débil que sólo puedes utilizar 6 de los 10 puntos de tu reserva de Sangre para usar Disciplinas, curarte o aumentar Atributos. Para estas funciones, debes gastar dos puntos de Sangre para obtener los mismos resultados que un vampiro normal obtendría gastando sólo uno (el coste para levantarse cada noche permanece en un punto de Sangre). Es más, no puedes crear ni mantener Ghouls, crear Vínculos de Sangre o engendrar Chiquillos vampíricos. Puedes utilizar el resto de tus puntos de Sangre para sobrevivir durante el día y levantarte cada noche, nada más.

No puedes subir ninguna Disciplina por encima de tres puntos.

El debilitamiento de la Maldición de Caín tiene sus beneficios a pesar de todo (lo que distingue este Defecto del de Sangre Débil). La luz del Sol causa daño letal, en lugar de daño agravado como lo hace al resto de vampiros. Puedes mantener comida y bebida mortal en tu estómago durante aproximadamente una hora; otros vampiros la vomitan inmediatamente (a no ser que tengan el Mérito Comer Comida). Y lo más extraño de todo, eventualmente puedes engendrar de la manera normal, mortal… aunque no será un niño humano normal.

Mudo (Defecto de 4 puntos)

No puedes hablar. Puedes comunicarte con el Narrador y describir tus acciones, pero no puedes hablar con los demás personajes, jugadores o del Narrador, a no ser que todos los que se comuniquen conozcan la lengua de signos (a través del Mérito Idioma) o escribas lo que dices.

Portador de Enfermedad (Defecto de 4 puntos)

Tu Sangre porta una enfermedad altamente contagiosa y letal. Esta enfermedad puede ser cualquier cosa desde la rabia al VIH, y los Vástagos que beben tu Sangre tienen un 10% de probabilidad de convertirse en portadores a su vez. Debes gastar un punto de Sangre adicional cada noche al despertar o empezarás a manifestar los síntomas de la enfermedad (mayor probabilidad de Frenesí por la rabia, tiradas de absorción reducidas con VIH, etc).

Sangre Débil (Defecto de 4 puntos)

Tu Vitae está diluída, y no te mantiene correctamente. Todos los gastos de puntos de Sangre se doblan (por ejemplo: utilizar Disciplinas relacionadas con la Sangre, curar daño), aunque sólo pierdes un punto de Sangre al alzarte cada noche. Además, no puedes crear Vínculos de Sangre, y sólo tienes éxito una vez de cada cinco al tratar de engendrar Progenie.

Sordo (Defecto de 4 puntos)

No puedes oír. Aunque puedes ser más resistente a algunas aplicaciones de Dominación, no puedes escuchar medios vocales o electrónicos, y las dificultades de las tiradas de Percepción se incrementan en tres.

Carne Cadavérica (Defecto de 5 puntos)

Tu carne no se regenera completamente cuando recibe daño. Aunque eres capaz de curarte hasta el punto de recuperar la funcionalidad plena, tu piel mantiene los cortes, arañazos, agujeros de bala y otros daños visibles que haya sufrido. Dependiendo de la naturaleza del daño, este Defecto hará que las acciones sociales sean difíciles en extremo y puede hacer descender la puntuación de Apariencia con el tiempo (incluso hasta 0).

Vitae Estéril (Defecto de 5 puntos)

Durante tu Abrazo algo fue horriblemente mal, lo que causó que tu Sangre mutara debido al estrés de morir y alzarte de nuevo. Todos aquellos a quienes tratas de Abrazar mueren. No importa lo que hagas, no puedes engendrar Progenie. Sin embargo, tu Sangre aún puede utilizarse en rituales de Sangre como la Taumaturgia o la Vaulderie, o en cualquier otra necesidad vampírica como crear Ghouls.

Ciego (Defecto de 6 punto)

No puedes ver. Los personajes pueden compensar la pérdida de visión al hacerse más sensibles a otros estímulos sensoriales, pero las pistas e imágenes visuales son inaccesibles para ellos. La dificultad de todas las tiradas de Destreza aumentan en dos. Extrañamente, los vampiros con Percepción del Aura (Auspex 2) aún pueden utilizar esa habilidad, aunque la información se interpreta por medio de otros sentidos. Por otro parte, los vampiros que necesitan mantener contacto visual para utilizar Poderes tales como Dominación sufren una penalización para usarlos contra ti (ver recuadro de pág. 148).

Mentales

Concentración (Mérito de 1 punto)

Tienes la habilidad de concentrar tu mente y bloquear las distracciones y molestias. Los personajes con este Mérito no se ven afectados por penalizaciones que provengan de circunstancias que puedan distraerlos (por ejemplo: ruidos altos, luces brillantes, estar colgado boca abajo).

Conocimiento Útil (Mérito de 1 punto)

Tienes experiencia en un campo específico de conocimiento que hace que conversar contigo resulte fascinante para un Vástago más antiguo. Mientras tus conocimientos mantengan la atención del vampiro, tendrá interés en mantenerte a su lado. Sin embargo, cuando haya obtenido toda la información que poseas que considere relevante, su patronazgo puede desvanecerse. (Nota: Este Mérito debería considerarse como un Mentor de un punto que tiene un interés específico. Sin embargo, al contrario que Mentor, Conocimiento Útil no implica una relación permanente).

Fría Lógica (Mérito de 1 punto)

Aunque algunos pueden pensar que eres frío, simplemente tienes la capacidad de separar los datos puros de los tintes emocionales o histéricos. Puede que seas visceral o puede que no, pero puedes ver claramente cuándo otros están dejándose llevar por sus sentimientos (–1 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas).

Idioma (Mérito de 1 punto)

Conoces un idioma además de tu lengua materna. Puedes adquirir este Mérito varias veces, cada vez para un idioma diferente.

Introspección (Mérito de 1 punto)

Tienes una aguda percepción acerca de los motivos ulteriores de todas tus acciones. A través de ejercicios cada noche, también tienes una percepción increíble de los motivos que subyacen en las acciones de los demás. Añade dos dados a tu reserva de Percepción cuando tengas que actuar contra alguien que comparta tu misma Naturaleza o Conducta.

Sentido Común (Mérito de 1 punto)

Tienes una cantidad significativa de sabiduría práctica, cotidiana. Cuando vayas a actuar en contra del sentido común, el Narrador puede realizar sugerencias o avisos acerca de las implicaciones de dichas acciones. Éste es un Mérito muy útil para jugadores principiantes o no muy familiarizados con el juego.

Sentido del Tiempo (Mérito de 1 punto)

Tienes un innato sentido del tiempo y eres capaz de estimar su paso de manera precisa sin utilizar un reloj o cualquier aparato mecánico.

Aptitud Informática (Mérito de 2 puntos)

Estás familiarizado con los equipos informáticos y tienes talento a la hora de utilizarlos. Puede que otros Vástagos no entiendan las computadoras, pero para ti resultan intuitivas. Todas las tiradas que tengan que ver con computadoras se realizan con un –2 a la dificultad.

Código de Honor (Mérito de 2 puntos)

Tienes un código de valores personales al que te adhieres. Debes acordar junto al Narrador los detalles de este código antes de que comience el juego, y el personaje debe seguirlo estrictamente. Los personajes 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 (por ejemplo: defender a los desvalidos) o cuando traten de evitar situaciones que puedan forzarlos a violar su código.

Lingüista Natural (Mérito de 2 puntos)

Tienes talento para los idiomas. Puedes añadir tres dados a cualquier reserva de dados que tenga que ver con idiomas hablados o escritos, y cada vez que adquieras el Mérito Idioma (en esta misma página) te da dos idiomas en lugar de sólo uno.

Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos)

Recuerdas, con todo lujo de detalles, todo lo que ves y oyes. Puedes memorizar documentos, fotografías, conversaciones, etc. con solo un pequeño momento de concentración. Bajo condiciones de estrés que supongan múltiples distracciones, debes realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para reunir la suficiente concentración como para absorber lo que detectan tus sentidos.

Sueño Ligero (Mérito de 2 puntos)

Puedes despertarte instantáneamente ante cualquier signo de problemas o peligro, y lo haces sin sensación de sueño o vacilación. Puedes ignorar las reglas que hacen que tu puntuación de Humanidad o Senda de moralidad restrinja el número de dados disponibles durante el día.

Corazón Calmado (Mérito de 3 puntos)

Eres de naturaleza tranquila y no es fácil sacarte de tus casillas. Recibes dos dados adicionales cuando trates de resistir el Frenesí. Los Brujah no pueden adquirir este Mérito.

Precoz (Mérito de 3 puntos)

Aprendes rápido. El tiempo que te lleva elevar la puntuación de una Habilidad (o Habilidades, a discreción del Narrador) se divide entre dos, así como su coste en puntos de Experiencia.

Voluntad de Hierro (Mérito de 3 puntos)

Cuando estás concentrado y lleno de determinación, nada puede desviarte de tus objetivos. Los personajes que utilicen Dementación, Dominación o cualquier magia, hechizo o Senda de Taumaturgia que altere la mente en contra de tu personaje, lo hacen con un +3 de dificultad.

Los Poderes de Antiguo de Disciplinas como Dementación o Dominación pueden sobrepasar esta resistencia. Contra Poderes de nivel seis, el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad a través de Voluntad de Hierro tan sólo aumenta la dificultad en dos. Contra Poderes de nivel siete, la dificultad se incrementa en uno. Los Poderes de nivel ocho y superiores no pueden resistirse con Voluntad de Hierro.

Este Mérito no afecta a Presencia o a otros Poderes que afecten a las emociones. Los personajes que no tengan una puntuación mínima de Fuerza de Voluntad de 8 no pueden adquirir este Mérito.

Compasivo (Defecto de 1 punto)

No puedes soportar ver sufrir a los demás. Evitas cualquier situación que conlleve causar daño físico o emocional a otros a no ser que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Debes tener una puntuación de Humanidad de 7 o mayor para adquirir este Defecto; los vampiros que sigan una Senda de Iluminación pueden tomar este Defecto únicamente con el permiso del Narrador.

Escéptico (Defecto de 1 punto)

No acabas de ver la necesidad de las bases ideológicas de tu Secta o Clan, y has llegado a expresarlo públicamente. Posicionarte así ha hecho que tus superiores sospechen de ti, además de que puedes haber atraído la atención de tus enemigos.

Exclusión de Presa (Defecto de 1 punto)

Rehúsas Cazar cierta clase de presas. Puede que no quieras alimentarte de camellos, policías, contables o gente rica: si te alimentas accidentalmente de uno de esos individuos, automáticamente entras en Frenesí y debes hacer una tirada para prevenir la pérdida de Humanidad o Senda (dificultad 7). Ser testigo de que otro Vástago se alimente de tu objeto de exclusión también podría provocarte un Frenesí a discreción del Narrador. Los Ventrue, a causa de sus limitaciones de alimentación debido a su Debilidad de Clan, no pueden adquirir este Defecto.

Impaciente (Defecto de 1 punto)

No tienes paciencia para sentarte y esperar. Quieres hacer las cosas *ya*: que se jodan esas tortugas que intentan entorpecerte. Cada vez que te veas forzado a esperar en lugar de actuar, debes de hacer una tirada de Autocontrol para ver si actúas por tu cuenta.

Impedimento del Habla (Defecto de 1 punto)

Tartamudeas o tienes otro impedimento que dificulta tu comunicación verbal. Las dificultades de todas las tiradas de dados que tengan que ver con comunicaciones verbales se incrementan en dos. Este Defecto debe de interpretarse siempre que sea posible.

Pesadillas (Defecto de 1 punto)

Tienes horrendas pesadillas cada vez que duermes, y su recuerdo te atormenta durante las horas de vigilia. Tras despertarte, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o perder un dado en todas las acciones de esa noche. Fracasar en una tirada de Fuerza de Voluntad indica que, incluso cuando te despiertas, aún crees que estás atrapado en tus pesadillas.

Sueño Profundo (Defecto de 1 punto)

Cuando duermes te resulta muy difícil despertar. La dificultad de cualquier tirada para despertar durante el día se incrementa en dos.

Tímido (Defecto de 1 punto)

Te encuentras muy a disgusto cuando debes tratar con gente y evitas las situaciones sociales siempre que te es posible. Se incrementa la dificultad de todas las acciones sociales con desconocidos en dos. Si el personaje se con-

vierte en el centro de atención de un grupo grande, la dificultad aumenta en tres.

Amnesia (Defecto de 2 puntos)

Eres incapaz de recordar nada de tu pasado, de ti mismo o de tu familia (tanto mortal como vampírica), aunque el pasado puede volver para atormentarte. Es responsabilidad del Narrador determinar tus orígenes y las circunstancias que se ocultan tras tu amnesia, y se le anima a hacerlos tan interesantes como sea posible.

Estereotipo (Defecto de 2 puntos)

Te crees completamente las historias de vampiros que has leído y oído. Llevas capa o brillantina, hablas con acento y actúas como un personaje de cómic. Este comportamiento resulta embarazoso en extremo a otros Vástagos, que probablemente te excluyan o se burlen de ti (+2 a la dificultad de las tiradas Sociales con otros vampiros que no compartan tus hábitos). También llamas la atención de los cazadores.

Fobia (Defecto de 2 puntos)

Tienes un miedo insuperable a algo. Arañas, serpientes, multitudes y alturas son ejemplos de fobias comunes. Debes hacer una tirada de Coraje cada vez que te encuentres con el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada la determina el Narrador. Si fallas la tirada, debes huir de la causa de tu miedo.

Lunático (Defecto de 2 puntos)

Te afectan las fases de la Luna, incrementando tus posibilidades de entrar en Frenesí. Bajo la Luna creciente, la dificultad de evitar el Frenesí se incrementa en uno; bajo la media Luna y la Luna gibosa, la dificultad aumenta en dos; cuando está llena, la dificultad aumenta en tres.

Sed de Inocencia (Defecto de 2 puntos)

La visión de inocencia (de cualquier tipo) despierta en ti una terrible sed de sangre. Tira Autocontrol o Instinto, o si no entrarás en Frenesí y atacarás a la fuente de tu Ansia.

Temperamental (Defecto de 2 puntos)

Te enfureces fácilmente. La dificultad para evitar el Frenesí es dos puntos mayor. Los vampiros Brujah no pueden elegir este Mérito, ya que sufren de una Debilidad similar.

Territorial (Defecto de 2 puntos)

Eres extremadamente territorial, marcando una zona en particular como tu territorio de Caza y reaccionando de forma agresiva ante los intrusos. Si otro vampiro entra en tu territorio sin invitación, tienes que hacer una tirada de Frenesí. Si fallas, debes atacar de inmediato y continuar atacando hasta que el intruso esté muerto o haya abandonado tu territorio de Caza. Eres reacio a abandonar tu territorio excepto en circunstancias desesperadas.

Vengativo (Defecto de 2 puntos)

Tienes una cuenta pendiente que saldar, ya se deba a algo que sucedió en tus días mortales o después de tu Abrazo. Estás obsesionado con vengarte de ese individuo o grupo, y es tu absoluta prioridad en cualquier situación en la que te encuentres con el objeto de tu venganza. Puedes resistir temporalmente tu necesidad de venganza gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Víctima de la Mascarada (Defecto de 2 puntos)

La máquina propagandística de la Camarilla ha hecho un buen trabajo contigo. Incluso tras tu Abrazo rehúsas creer que eres un vampiro. Sigues convencido de que existe una explicación lógica para tu condición, y pasas gran parte de tu tiempo buscándola. Tienes, además, problemas para alimentarte, y puede que insistas en tratar de comer comida normal. Ninguno de esos hábitos hace de ti una compañía especialmente agradable para el resto de Vástagos. Este Defecto debe de interpretarse en todo momento y generalmente lo eligen vampiros de la Camarilla.

Timorato (Defecto de 3 puntos)

Eres muy susceptible tanto a la Dominación como a ser intimidado por otros. Los intentos de Dominarte te afectan automáticamente, a no ser que quien use la Disciplina sea de una Generación mayor, y la dificultad para resistir Habilidades Sociales como Intimidación o Liderazgo, así como hechizos o magia que altere la mente, se incrementan en dos. Tu Rasgo de Fuerza de Voluntad nunca puede ser superior a 4.

Atormentado por la Culpa (Defecto de 4 puntos)

Simplemente no puedes aceptar el hecho de que tienes que beber sangre para sobrevivir. Sufres una horrible sensación de culpabilidad cada vez que te alimentas (tira Conciencia, dificultad 7, o entra en Frenesí cada vez que te alimentes; los personajes con la Virtud Convicción no pueden escoger este Defecto) y tratas de evitar hacerlo tanto como te es posible. Esto significa que raramente tienes mucha Sangre en tu organismo, lo que te deja vulnerable tanto a ataques como al Frenesí provocado por el Ansia.

Consunción Conspicua (Defecto de 4 puntos)

Para ti la sangre de los mortales no es suficiente para obtener alimento: crees que también debes consumir el corazón, el hígado y otros tejidos ricos en sangre de tus víctimas. Por supuesto, esto requerirá la muerte de tus víctimas (a no ser que seas extremadamente creativo), lo que podría dar

lugar a numerosos problemas para mantener la Humanidad (y para ser discreto). Los personajes con este Defecto deberían de adquirir adicionalmente el Mérito Comer Comida.

Flash-backs (Defecto de 6 puntos)

Conseguiste pasar tus Ritos de Creación u otra experiencia igualmente traumática, pero no completamente intacto. La cosa más insignificante puede llevarte a un humor o estado mental diferente, así que tu comportamiento es extremadamente impredecible. Debido a tu estado emocional precario, tu Fuerza de Voluntad fluctúa. Al principio de cada historia, realiza una tirada de Fuerza de Voluntad (no puedes gastar Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático). Si tienes éxito, puedes participar en la historia con normalidad. Si fallas, sin embargo, se considera que tu puntuación de Fuerza de Voluntad es 1 durante el resto de la sesión, y sólo tienes un punto de Fuerza de Voluntad para gastar. Puedes volver a tirar al principio de la siguiente sesión para recuperar tu Fuerza de Voluntad.

Sociales

Antiguo Ghoul (Mérito de 1 punto)

Fuiste introducido a la Sangre antes de transformarte en Vástago. Gracias a tu dilatada experiencia como Ghoul comprendes hasta cierto punto el funcionamiento de la sociedad vampírica y te sientes cómodo en ella. Tienes un –1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales en presencia de otros Neonatos (particularmente aquéllos que no han sido educados por sus Sires), y tienes un –1 a la dificultad en todas las tiradas que tengan que ver con conocimiento vampírico.

Habitual del Elíseo (Mérito de 1 punto)

Pasas una cantidad de tiempo inusual en el Elíseo. Ves y eres visto con tanta frecuencia que los que mueven los hilos en el Elíseo al menos saben quién eres. El tiempo pasado allí también te proporciona muchísimas oportunidades para interactuar con las Arpías y otros Vástagos poderosos... y ellos saben tu nombre cuando te acercas. Este Mérito es escogido generalmente por vampiros que respetan y atienden al Elíseo regularmente.

Inofensivo (Mérito de 1 punto)

Todo el mundo en la ciudad te conoce y sabe que no representas una amenaza para sus planes. A pesar de que este tipo de estimación puede resultar insultante, también ha impedido que seas asesinado. Nadie te considera suficientemente importante como para perder su tiempo contigo, y esa baja opinión te mantiene a salvo. Si comienzas a actuar de una manera que demuestre que ya no eres inofensivo, las reacciones de los demás cambiarán.

Líder Natural (Mérito de 1 punto)

Estás dotado de cierto magnetismo que atrae a otros de forma natural. Recibes dos dados adicionales cuando hagas tiradas de Liderazgo. Debes tener una puntuación de Carisma de 3 o más para poder elegir este Mérito.

Protegido (Mérito de 1 punto)

Tu Sire te ha observado durante un tiempo antes de Abrazarte y ha hablado muy bien de ti a sus allegados. Estos vampiros pueden estar inclinados a valorarte favorablemente gracias a sus recomendaciones; tienes un –1 a la dificultad en las tiradas Sociales con todos aquellos que hayan oído cosas buenas de ti.

Representante (Mérito de 1 punto)

Tu fama ha excedido los límites de tu Secta. Todo el mundo sabe quién eres, qué has hecho y qué se supone que has hecho (que no tiene por qué ser lo mismo). La publicidad puede ser buena o mala; lo que importa es que todo el mundo conoce tu nombre. Si los individuos ajenos a tu círculo social inmediato saben lo suficiente para relacionar tu cara con tu nombre es cuestión aparte.

Sire Prestigioso (Mérito de 1 punto)

Tu Sire tiene o ha tenido un gran estatus en su Secta o Clan y esto te ha dado cierto grado de prestigio. Aunque tu Sire puede que ya no tenga ninguna relación contigo, el simple hecho de que sea tu antepasado te ha marcado para siempre. Este prestigio podría ayudarte enormemente al tratar con otros vampiros, o podría generar celos y desdén.

Superviviente del Sabbat (Mérito de 1 punto)

Has sobrevivido al menos a un ataque del Sabbat o a un intento de reclutamiento. Tu experiencia te ayuda a anticiparte a situaciones en las que puedes estar en peligro por acciones del Sabbat de nuevo. Tienes un –1 a la dificultad en las tiradas de Percepción basadas en asuntos relacionados con el Sabbat. Este Mérito generalmente es adquirido por grupos en conflicto con el Sabbat, y entra en juego más frecuentemente a la hora de evitar emboscadas.

Favor (Mérito de 1 a 6 puntos)

Alguien te debe un favor. El vampiro que está en deuda contigo puede ser el Neonato más humilde de la ciudad o puede que sea el mismo Príncipe; todo depende de cuántos puntos cueste el Mérito. Sólo te deben ese único favor (a no ser que compres el Mérito múltiples veces), así que utilizarlo debería de ser una cuestión de suma importancia. Dependiendo de su posición, así como de otros factores, el vampiro que te debe el favor puede estar resentido de su deuda y puede que trate de saldarla en cuanto pueda, llegando incluso a crear situaciones en las que deba "rescatarte" para poder hacer borrón y cuenta nueva.

Amigo de la Autoridad (Mérito de 2 puntos)

Por cualquier razón (puede que sea por tu sonrisa de ganador o quizás solamente porque eres extraordinariamente servil), le gustas al Sheriff u Obispo local a cargo de la disciplina. Está inclinado a ignorar tus transgresiones menores y comparte contigo cosas que se supone que no deberías de saber. Incluso te avisa acerca de ocasionales medidas severas y momentos en que los que gobiernan no se sienten generosos. Por supuesto, abusar de esta conexión puede convertir a un vampiro amistoso en un enemigo... y el cambio podría no ser evidente hasta que sea demasiado tarde.

Camino Despejado (Mérito de 2 puntos)

Al contrario que la mayoría de Vástagos, te gusta viajar. Tienes un sólido conocimiento de rutas seguras y metodologías de viaje, por no mencionar refugios disponibles en un gran número de localizaciones. A no ser que alguien sepa tu ruta específica y te esté buscando, puedes moverte entre ciudades sin el peligro de encuentros con Lupinos, agentes de la autoridad demasiado entusiastas y similares.

Conocimiento de Enemigos (Mérito de 2 puntos)

Te has tomado tu tiempo para aprender y especializarte en uno de los enemigos de tu Secta. Conoces las costumbres, estrategias, habilidades y objetivos a largo plazo de dicho grupo, y puedes dar un buen uso a esos conocimientos. Este Mérito supone un –2 a la dificultad en todas las tiradas, excepto de combate, que tengan que ver específicamente con el sujeto de tu especialización. Por otra parte, tienes un +1 de dificultad al tratar con otros enemigos simplemente porque estás muy enfocado en tu campo.

Conocimiento de Otros (Mérito de 2 puntos)

Este Mérito funciona igual que el de Conocimiento de Enemigos excepto que se aplica a un grupo que no es necesariamente hostil a tu Secta.

Esbirro (Mérito de 2 puntos)

Eres parte de la brigada de fuerza bruta por lo que el Sheriff local o el Obispo te llaman cuando necesitan un matón. Como resultado, entras en acción en situaciones que otros ignoran completamente, ganas puntos con aquéllos que están en el poder, y ocasionalmente consigues una oportunidad de actuar fuera de la ley. Hasta qué punto puedes saltarte las reglas depende de las circuns-

tancias y de lo mucho que te aprecie el vampiro al que rindes cuentas.

Santidad (Mérito de 2 puntos)

Este Mérito a veces se llama el efecto halo; todo el mundo te considera puro e inocente, aunque no necesariamente ingenuo. Tienes una cualidad casi de santo que es difícil de determinar, pero que resulta innegable. La gente confía en ti, incluso aunque no seas de confianza. A discreción del Narrador, tiendes a recibir castigos menos duros por los malos actos que cometas y la mayor parte de gente te aprecia.

Viejo Amigo (Mérito de 2 puntos)

Un contacto de los días en los que respirabas fue Abrazado en la misma época que tú. Afortunadamente, tu amistad ha resistido incluso la muerte y la no-vida, y encuentras una constante fuente de apoyo y ayuda en tu viejo amigo. Él espera lo mismo de ti, lo que no siempre es conveniente, pero al menos ambos tenéis alguien a quien acudir que recuerda las buenas noches… y días. El Narrador debería de interpretar al Viejo Amigo como a un Aliado muy leal.

Amigo del Submundo (Mérito de 3 puntos)

Aunque no seas un Nosferatu, conoces las alcantarillas, túneles, canales, redes de metro y otros pasajes subterráneos como si fueran tu hogar. Los Nosferatu locales (y cualquier otra criatura que viva en el fango) pueden no ser amistosos, pero no están inclinados a matarte a primera vista cuando te ven en su territorio. Tienes un –1 a la dificultad en cualquier tirada que tenga que ver con el mundo subterráneo (escabullirse de un lugar a otro en el submundo, encontrar rutas entre los subsótanos y similares). Los Nosferatu no pueden adquirir este Mérito.

Joven Promesa (Mérito de 3 puntos)

Eres una de las promesas de la ciudad, una estrella en alza dentro de tu Secta. Todo el mundo quiere conocerte y ser tu amigo, incluso aquéllos que están en el poder tratan de prepararte para posiciones de mayor responsabilidad. Tienes un –1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales contra cualquier vampiro de tu Secta que no esté oponiéndose activamente a tu ascenso.

Topo (Mérito de 3 puntos)

Tienes un informador encubierto dentro de una de las organizaciones enemigas de tu Secta que te proporciona todo tipo de información sobre lo que hacen sus compañeros. Lo que hagas con esa información es cosa tuya, pero abusar del conocimiento puede ser una buena manera de que tu informador sea asesinado. El otro lado también tiene espías…

Amistad con la Primogenitura / el Obispado (Mérito de 4 puntos)

Los vampiros gobernantes de la ciudad te valoran a ti y a tus opiniones. Te llaman para consultarte sus decisiones y tus recomendaciones tienen un gran peso. Tu posición puede no ser oficial, pero aun así es poderosa.

Amistad con un Clan (Mérito de 4 puntos)

Un Clan en particular (no el tuyo) te tiene especial afecto. Puedes haber hecho un favor al Clan al completo en algún momento, o quizás simplemente eres una fuerte voz en apoyo a sus demandas. Cualquiera que sea el caso, tienes un –2 de dificultad a todas las tiradas Sociales amistosas que tengan que ver con el Clan en cuestión. Por supuesto, es probable que la reacción que esta amigable relación provoque entre los líderes de tu propio Clan sea algo totalmente diferente.

Vínculo Roto (Mérito de 4 puntos)

Estuviste una vez bajo un Vínculo de Sangre pero has cortado el lazo en secreto y eres libre de actuar como te plazca de nuevo. Tu reinante no tiene ni idea de que, de hecho, ya no estás Vinculado y continúa tratándote como si lo estuvieras. A discreción del Narrador, la experiencia de haber estado Vinculado una vez puede haberte hecho inmune. Los vampiros del Sabbat no pueden escoger este Mérito.

Comprensión Incompleta (Defecto de 1 punto)

Te han explicado todo el asunto, pero aún no estás demasiado seguro de cómo funcionan las cosas en tu Secta. Tu conocimiento imperfecto de las normas y reglas de tu nueva existencia significa que tarde o temprano vas a cometer un error. Sólo es cuestión de tiempo…

Confusión de Identidad (Defecto de 1 punto)

Tu descripción se parece a la de otro Vástago, lo que causa que confundan tu identidad. Esto puede ser causa de numerosas situaciones extrañas e incluso peligrosas, especialmente si tu "gemelo" tiene una mala reputación o es buscado por algún crimen.

Novato (Defecto de 1 punto)

Has sido el último en ser Abrazado en la ciudad o aún tienes que demostrar tu valía ante la Secta, y todo el mundo lo sabe. Esto te pone automáticamente en lo más bajo de la escala social. Otros Neonatos aprovechan cada oportunidad de demostrar tu inferioridad, o las manadas rivales ponen constantemente a prueba tu valía para el Sabbat.

Incluso si se añade a alguien más a las filas de los no-muertos, aún eres visto como una especie de bicho raro por tus semejantes, una distinción que puede tener peligrosas consecuencias si las balas comienzan a volar. Todas las tiradas Sociales al relacionarte con otros Neonatos tiene un +1 a la dificultad (Ancillae y Antiguos te meten en el mismo saco que el resto de los Neonatos bajo su desdén general).

Objetivo de Reclutamiento (Defecto de 1 punto)

Alguien en una de las organizaciones enemigas de tu Secta quiere que te unas a ellos, lo quiere *de verdad*. Se están realizando todo tipo de esfuerzos para reclutarte, quieras o no, y las patrullas de reclutamiento tienden a aparecer siempre en el peor momento posible.

Prescindible (Defecto de 1 punto)

Alguien en el poder no te quiere rondando por ahí. Puede que quiera el territorio que posees o que esté celoso de la atención que estás consiguiendo por tener un criado mortal excepcional; los detalles son irrelevantes. Lo que importa es que tiene el poder para ponerte situaciones peligrosas "por el bien de la Secta" y no tiene escrúpulos en hacerlo.

Presentación Torpe (Defecto de 1 punto)

Cuando tu Sire te presentó ante el Príncipe de la ciudad, la jodiste. Ahora estás convencido de que Su Majestad te odia (sea verdad o no). Necesitas tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) sólo para estar frente al Príncipe o uno de sus representantes debidamente autorizados sin echar a correr, balbucear o ponerte en alguna otra situación embarazosa. Sólo los vampiros de la Camarilla pueden escoger este Defecto.

Recién Llegado (Defecto de 1 punto)

Acabas de llegar a una nueva ciudad de residencia y no conoces a nadie en el lugar. Las facciones existentes pueden tratar de reclutarte o eliminarte, mientras que los vampiros en posiciones de autoridad te observan y te toman la medida. Mientras tanto, tu ignorancia de los eventos actuales de la ciudad, su historia y su política (por no mencionar las rarezas de personalidad de los vampiros residentes) pueden hacer que cometas una seria equivocación.

Responsabilidad Especial (Defecto de 1 punto)

Poco después de tu Abrazo te presentaste voluntario en alguna tarea para ganar respeto y aprobación de los vampiros que te rodean. ¡Ahora, desearías no haber abierto tu maldita boca! A pesar de que no se te concede ningún mérito especial por hacer tu deber, perderías un montón de respeto si dejaras de hacerlo. La naturaleza y los detalles del deber deberían de acordarse junto con el Narrador. Las ideas pueden ir desde prestar dinero a otros Vástagos hasta actuar de mensajero o posiblemente reunir víctimas para los Ritae (como las Fiestas de Sangre).

Secreto Oscuro (Defecto de 1 punto)

Tienes algún tipo de secreto que, si fuera descubierto, supondría una enorme vergüenza para ti y te convertiría en un paria en la comunidad de Vástagos local. Podría ser cualquier cosa, desde haber asesinado a un Antiguo hasta haber sido miembro de los Anarquistas.

Simpatizante (Defecto de 1 punto)

Has expresado públicamente tu simpatía por algunos de los objetivos y políticas de los enemigos de tu Secta. Tus francos puntos de vista acerca del tema te han hecho sospechoso ante los ojos de la jerarquía de la ciudad, y puede que sospechen de (o que te arresten por) traición.

Sire Infame (Defecto de 1 punto)

Tu Sire fue, y quizás aún es, de poca confianza y poco apreciado por muchos Vástagos de la ciudad. Como resultado, tampoco confían en ti ni les gustas.

Sire Resentido (Defecto de 1 punto)

Tu Sire te desprecia y te desea todo mal posible. Si se le da la menor oportunidad, buscará activamente dañarte. Los aliados de tu Sire actúan en tu contra, y muchos Antiguos pueden estar resentidos contigo.

Enemigo (Defecto de 1 a 5 puntos)

Tienes un enemigo, o quizás un grupo de enemigos, que buscan hacerte daño. El poder del enemigo depende de cuántos puntos desee gastar el jugador (cinco puntos indica la ira de un Matusalén u otro poderoso oponente sobrenatural).

Arrogante (Defecto de 2 puntos)

Estás orgulloso de tu nuevo estatus en la Secta, tan orgulloso que has sido demasiado bocazas y has convertido a algunos Vástagos en tus enemigos. Los vampiros más sensatos se ríen de ti y achacan tu tosquedad a tu juventud, pero otros te encuentran arrogante e insultante. Estos enemigos tratarán de avergonzarte o dañarte. Así, tienes un +2 a la dificultad en las tiradas Sociales contra cualquier vampiro al que hayas disgustado con tus palabras... y puede que ni siquiera sepas quiénes son.

A discreción del Narrador, puede que tengas que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para mantener la boca cerrada ante cualquier oportunidad que se presente para presumir acerca de tu manada, tu Clan o tu cargo.

Fiasco (Defecto de 2 puntos)

Una vez tuviste un título en la ciudad, pero fallaste catastróficamente en tu deber. Ahora llevas la marca de la incompetencia, eres excluido de los círculos de poder y responsabilidad, y generalmente relegado a un segundo plano por quienes están en ascenso. Tu exclusión puede convertirte en el objetivo de los enemigos de la Secta (o eso dicen los rumores, lo que hace que confíen aún menos en ti). Además, las consecuencias de tu error pueden volver para atormentarte.

Objetivo Frustrado (Defecto de 2 puntos)

Elegiste a un mortal para Abrazarlo, pero alguien llegó primero. No puedes soportar la humillación de que te hayan arrebatado tu premio, y la rabia te inunda (+2 a la dificultad para resistir el Frenesí) cuando ves al que se te escapó. Este odio puede conducirte a comportamientos irracionales, como Abrazar a enemigos del Neonato, crear Chiquillos sin autorización o incluso tratar de matar a tu rival. Es más, tu comportamiento irracional y mezquino es bien conocido y bastante obvio, y como resultado tienes un +1 de dificultad a todas las tiradas de Carisma hasta que la situación se resuelva.

Peón (Defecto de 2 puntos)

En el pasado has hecho el trabajo sucio de alguien que está en lo alto de la jerarquía de la ciudad, el Sheriff, el Obispo o incluso alguien más alto. Sin embargo, en lugar de otorgarte su favor, tus actos te han convertido en una vergüenza o un lastre. Por el momento, la preocupación de tu anterior empleador es mantenerte callado. A la larga, será deshacerse de ti.

Sires Rivales (Defecto de 2 puntos)

El otro lado de Objetivo Frustrado, dos vampiros buscaban darte el don del Abrazo. Uno tuvo éxito, otro falló... y no está contento con su fracaso. Tú, tu auténtico Sire, o ambos, os habéis convertido en el objetivo de la ira del pretendiente fracasado. Por ello, tu perseguidor tiene una dificultad de +2 para refrenar sus Frenesíes en tu presencia. Además puede que esté trabajando activamente para destruirte.

Transgresor de la Mascarada (Defecto de 2 puntos)

Accidentalmente rompiste la Mascarada en tus primeras noches como vampiro… y te pillaron. Alguien cubrió tu error, pero le debes un favor por ello. Ahora vives con miedo de que todo salga a la luz. Mientras tanto, tu "salvador" se aprovecha inmisericordemente de ti. Este Defecto sólo puede ser elegido por vampiros de Sectas o Clanes que respeten la Mascarada.

Viejo Amor (Defecto de 2 puntos)

Alguien por quien te preocupabas profundamente está ahora con el enemigo. Aún trata de buscar tus simpatías "por los viejos tiempos" mientras trabaja en tu contra. A no ser que tengas éxito en una tirada opuesta de Manipulación + Expresión contra tu antiguo amigo, no puedes actuar contra él a menos que la situación pase a ser de vida o muerte.

Vinculado (Defecto de 2 puntos)

Estás Vinculado con Sangre a otro vampiro. Tu reinante no tiene por qué tratarte mal necesariamente, pero el hecho es que no eres completamente libre. Saberlo te carcome, aunque te encuentres perdido en la devoción a tu amo vampírico. Los vampiros del Sabbat no pueden elegir este Defecto.

Antiguo Príncipe (Defecto de 3 puntos)

Una vez tuviste el poder absoluto en una ciudad, pero aquellas noches pasaron. Quizás renunciaste al cargo, quizás fuiste depuesto o quizás la ciudad cayó ante el Sabbat; poco importa en tu degradado estado. Lo que importa es que el Príncipe de la ciudad en la que resides sabe de tu antiguo cargo y le preocupa que puedas querer su puesto. La maquinaria de la Camarilla de la ciudad en la que moras está en tu contra, y si el Príncipe ve una oportunidad para librarse de ti, la tomará. Este Defecto sólo puede ser elegido por vampiros de la Camarilla.

Cazado como un Perro (Defecto de 3 puntos)

Otra Secta o grupo de vampiros ha decidido que eres un objetivo a exterminar y te persigue sin tregua. La parte positiva es que los enemigos de tu enemigo pueden querer ayudarte, lo que potencialmente puede proporcionarte aliados.

Desgracia para la Sangre (Defecto de 3 puntos)

Tu Sire piensa que Abrazarte fue un tremendo error y así se lo hace saber a todo el mundo. Se burlan de ti en reuniones, tus iguales te toman el pelo y quien debería de darte consejo y guía te desprecia. Es probable que cualquier solicitud o petición que hagas pueda ser desdeñada por los amigos de tu Sire, y tus logros seguramente serán mirados con menosprecio.

Durmiendo con el Enemigo (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de conexión íntima con un miembro de una Secta opuesta o un Clan enemigo. Puede ser un amante, un Chiquillo, un amigo o un contacto que trabaje en el otro lado de la valla, pero independientemente de las ideas políticas sigue siendo una relación amistosa (o más que amistosa) con un supuesto enemigo. Tus lazos con alguien del otro lado serían vistos como traición por tus superiores en la Secta si fueran descubiertos, y el castigo seguramente sería la muerte.

Soplón (Defecto de 3 puntos)

Se sabe que eres un soplón, un informador firmemente plantado por los vampiros en el poder. Aquéllos de los que puedes informar te odian y te ofrecen información falsa cuando pueden para desacreditarte. Si se da la oportunidad, podrían jugártela. Así, tu reputación de comadreja te precede, imponiendo un +1 a la dificultad de las tiradas Sociales contra quienes no compartan tus alianzas políticas.

Desbordado (Defecto de 4 puntos)

Estás tratando de abarcar demasiado y la gente está empezando a notarlo. Tienes demasiados Ghouls, demasiados criados o demasiada influencia, lo que significa que mucha gente tiene particular interés en frustrar tus planes. Estos enemigos aprovecharán cualquier oportunidad para reducir tu poder e influencia, y si eso significa mentir, hacer trampas o matar, que así sea. De este modo, tus enemigos bloquearán cualquier intento de que te introduzcas en nuevas áreas de control. Estás encajonado, y la caja se está haciendo cada vez más pequeña.

Enemistad con un Clan (Defecto de 4 puntos)

Un Clan en particular te quiere muerto. Has ofendido a todo el Clan, desde los Antiguos a los Neonatos, y como resultado todos los miembros de ese linaje quieren tu cabeza en una bandeja. Los efectos de este Defecto se manifiestan en cualquier cosa, desde insultos públicos hasta intentos reales de acabar con tu no-vida. También tienes un +2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales contra miembros de ese Clan en concreto.

Miembro de Secta a Prueba (Defecto de 4 puntos)

Eres un desertor. Traicionaste a la Camarilla, al Sabbat o a otra Secta, y aún tienes mucho que probar antes de que seas aceptado por los Vástagos a los que te has unido. Los demás vampiros te tratan con desconfianza e incluso con hostilidad, y tu reputación puede incluso manchar a aquéllos con quien te juntas habitualmente.

Perseguido (Defecto de 4 puntos)

Te acecha un fanático cazador de brujas que cree (quizás correctamente) que eres un peligro para la humanidad. Todos los que te rodean, sean mortales o Vástagos, pueden ser sus objetivos.

Reinante Detestable (Defecto de 4 puntos)

No sólo estás bajo un Vínculo de Sangre, sino que además eres el esclavo de un vampiro que te trata de forma horrible. Quizás te humille e insulte públicamente; quizás te fuerce a realizar actos innombrables a su servicio. En cualquier caso, la existencia bajo el Vínculo es una pesadilla interminable, con tu reinante como director de la sinfonía de malicia. Los vampiros del Sabbat no pueden elegir este Defecto.

Caza de Sangre (Defecto de 4 o 6 puntos)

Eres el objetivo de una Caza de Sangre, y para ti, volver a tu ciudad significa la muerte. Por cuatro puntos, este Defecto significa que únicamente tu ciudad de origen está fuera de tus límites. Por seis, significa que la Camarilla al completo aúlla por tu Vitae. Este Defecto sólo puede ser elegido por vampiros de la Camarilla.

Hazmerreír (Defecto de 5 puntos)

De alguna manera te has ganado el desprecio de las Arpías locales, lo que te convierte en su objetivo favorito. Tienes un +2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales en el Elíseo y un +1 en cualquier otro lugar de la ciudad. Además, tienes un +2 a la dificultad de los usos de Intimidación y cualquier Poder de Dominación ante cualquiera que sepa de sus burlas. Este Defecto sólo puede ser elegido por vampiros de la Camarilla.

Lista Roja (Defecto de 7 puntos)

O estás siendo considerado para o bien ya estás en la temida Lista Roja, el registro de aquellos vampiros a los que la Camarilla quiere muertos. Cualquier vampiro de la Camarilla te atacará al verte o, más probablemente, llame a una gran cantidad de ayuda para hacerlo.

Sobrenaturales

Aura Engañosa (Mérito de 1 punto)

Tu aura es inusualmente brillante y colorida para un vampiro. Pareces un mortal a efectos de leer el aura.

Inofensivo para los Animales (Mérito de 1 punto)

Con raras excepciones, los animales suelen estar incómodos ante los Vástagos. Algunos huyen, otros atacan, pero a todos les disgusta la presencia de los vampiros. Tú no tienes ese problema. Puede que los animales no disfruten de tu compañía, pero no huyen de ti.

Toque Curativo (Mérito de 1 punto)

Normalmente los vampiros sólo pueden sellar las heridas que infligen al alimentarse lamiéndolas. Con un toque, puedes conseguir los mismos resultados, cerrando las heridas que dejas al alimentarte.

Médium (Mérito de 2 puntos)

Posees una afinidad natural para sentir y escuchar a los espíritus, fantasmas y sombras. Aunque no puedes verlos, puedes sentirlos, hablarles y, a través de súplicas o de adulaciones, atraerlos a tu presencia. Puedes llamarlos para que te ayuden o para que te ofrezcan consejo, pero siempre habrá un precio. Además, reduces la dificultad de todas las tiradas de Consciencia que tengan que ver con los espíritus de los muertos en dos.

Resistencia a la Magia (Mérito de 2 puntos)

Tienes una resistencia inherente a los rituales de los Tremere y a los hechizos de los magos de otros Clanes. La dificultad de dicha magia, tanto maliciosa como benéfica, es dos puntos mayor cuando se dirige contra ti. Nunca puedes llegar a aprender Disciplinas como Taumaturgia o Necromancia.

Afortunado (Mérito de 3 puntos)

Naciste con suerte. Eso, o el Diablo se preocupa por los suyos. De cualquier forma, puedes repetir tres tiradas fallidas por historia, incluyendo fracasos, pero sólo puedes volver a tirar una vez por tirada fallida.

Diablerie Oculta (Mérito de 3 puntos)

Las líneas negras que evidencian la Diablerie no se manifiestan en tu aura.

Dotes de Oráculo (Mérito de 3 puntos)

Puedes ver e interpretar signos y presagios. Puedes obtener consejo de esos augurios, ya que te dan pistas acerca del futuro y avisos del presente. Cuando el Narrador sienta que estás en posición de ver una presagio, requerirá que hagas una tirada de Percepción + Consciencia, con una dificultad en función de lo escondido que esté el augurio. Si tienes éxito, puedes tirar Inteligencia + Ocultismo para interpretar lo que has visto; la dificultad de nuevo depende de la complejidad del presagio.

Espíritu Mentor (Mérito de 3 puntos)

Un fantasma es tu compañero y guía. La identidad y Poderes exactos del espíritu dependen del Narrador, pero puedes llamarlo en situaciones difíciles para buscar su ayuda y consejo.

Amor Verdadero (Mérito de 4 puntos)

Has descubierto, quizás demasiado tarde, un amor verdadero. Él o ella es mortal, pero es el centro de tu existencia, te inspira para continuar en este mundo de tinieblas y desesperación. Cuando sufres, el pensamiento de tu amor verdadero te da fuerza para perseverar. Este Mérito te da un éxito automático en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad que sólo puede ser negado por un dado de fracaso. Puede ser un gran regalo pero también una traba, ya que tu amor verdadero puede requerir protección y algún rescate ocasional.

Disciplina Adicional (Mérito de 5 puntos)

Puedes elegir una Disciplina adicional (a discreción del Narrador) como si fuera una Disciplina de Clan. Todos los costes para aprender la Disciplina son como si fuera una Disciplina nativa de tu Clan. Un personaje no puede elegir este Mérito más de una vez y los Caitiff no pueden elegir este Mérito.

Invinculable (Mérito de 5 puntos)

Eres inmune al Vínculo de Sangre. Los Tremere no pueden adquirir este Mérito.

Nueve Vidas (Mérito de 6 puntos)

El destino te ha dado la oportunidad de acercarte a la Muerte Definitiva tanto como es posible y aun así sobrevivir. Cuando tenga lugar una tirada que resultaría en tu muerte, repite la tirada. Si la tirada tiene éxito, entonces sobrevives y se gasta una de tus nueve vidas. Si la tirada falla, puedes volver a realizar una tirada hasta que tengas éxito o bien utilices todas tus vidas. Los Narradores deberían llevar escrupulosamente la cuenta de las vidas que le quedan al personaje.

Fe Verdadera (Mérito de 7 puntos)

Tu fe y amor a Dios, o como sea que elijas llamar al Todopoderoso, está profundamente asentada. Comienzas el juego con un punto de Fe Verdadera (ver recuadro de pág. 372); este Rasgo añade un dado por punto a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y de Virtud. Debes de tener Humanidad 9 o mayor para escoger este Mérito, y si pierdes un solo punto, todos los puntos de Fe se pierden y sólo pueden recuperarse cuando se recupere la Humanidad perdida. Los individuos con Fe Verdadera son capaces de realizar actos mágicos similares a milagros, pero su naturaleza exacta depende del Narrador.

Brisa Gélida (Defecto de 1 punto)

Un viento helado te sigue allá donde vas. Si bien puede ser efectivo para entradas dramáticas, este efecto desagrada a los mortales (+1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales apropiadas) y te marca como alguien obviamente sobrenatural. Los fríos vientos que soplan en oficinas de ejecutivos o en atestados clubes nocturnos pueden causar todo tipo de preguntas.

Repelido por el Ajo (Defecto de 1 punto)

No puedes soportar la presencia del ajo, y la más pequeña traza de su olor te hace salir de la habitación en la que te encuentres a no ser que tengas éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (con dificultad basada en la fuerza del olor).

Sin Reflejo (Defecto de 1 punto)

Como los vampiros de las leyendas, no tienes reflejo. Esto puede tener un efecto adverso a la hora de aparentar ser humano. Los vampiros del Clan Lasombra tienen este Defecto automáticamente (y puede que te confundan con uno de ellos si lo posees).

Toque de Escarcha (Defecto de 1 punto)

Las plantas se marchitan cuando te acercas y mueren cuando las tocas. Tu toque absorbe el calor de los seres vivos, como si estuvieras hecho de hielo.

Maldito (Defecto de 1 a 5 puntos)

Eres objeto de una maldición sobrenatural. La fuerza y perseverancia de la maldición depende de cuántos puntos desees comprar. Ejemplos:

- Si cuentas un secreto que te confiaron, tu traición vuelve para hacerte daño de alguna forma (1 punto).
- Tartamudeas incontrolablemente cuando tratas de describir lo que has visto u oído (2 puntos).
- Las herramientas se rompen o funcionan mal cuando tratas de usarlas (3 puntos).
- Estás destinado a hacer que aquéllos a quienes más amas o admiras se conviertan en tus enemigos (4 puntos).
- Todos y cada uno de tus logros o triunfos quedarán mancillados o fallarán de alguna manera (5 puntos).

Faro Impío (Defecto de 2 puntos)

Irradias un mal palpable. Los sacerdotes y devotos mortales saben instintivamente que hay algo horriblemente malvado en ti y reaccionan de acuerdo a ello.

Presencia Inquietante (Defecto de 2 puntos)

Los mortales perciben de forma inconsciente tu naturaleza no-muerta, lo que los hace estar ansiosos e incómodos en tu presencia. Por esto, la dificultad de todas las tiradas que tengan que ver con interacciones sociales con mortales se incrementan en dos.

Señor de las Moscas (Defecto de 2 puntos)

Los zumbantes mensajeros de la decadencia revolotean a tu alrededor. Su constante presencia dificulta tus interacciones sociales (+1 a la dificultad cuando sea apropiado) y te hace casi imposible escabullirte o esconderte de manera efectiva. El zumbido de las moscas te delata inevitablemente: todas las tiradas de Sigilo se realizan con un +2 a la dificultad.

Visión de Muerte (Defecto de 2 puntos)

Todo te parece podrido y marchito. El mundo te parece un cadáver; los mortales parecen enfermos o esqueléticos, los edificios parecen decrépitos y tus compañeros Vástagos son como cadáveres desmoronados y andantes. Tienes un –2 a la dificultad para resistir tiradas basadas en la Apariencia, pero por la misma razón tienes un +2 a la dificultad en las tiradas basadas en Percepción. Además, encuentras difícil la interacción social y tienes un +1 a la dificultad de las tiradas Sociales.

Embrujado (Defecto de 3 puntos)

Un espíritu furioso y atormentado te persigue, posiblemente una de tus primeras víctimas. El espíritu trata de entorpecerte activamente, especialmente cuando te alimentas, y hace todo lo que está en su mano para verter su angustia sobre ti y cualquiera que esté en tu presencia. El Narrador determina la naturaleza exacta del espíritu, sus Poderes y si puede o no ser destruido de forma definitiva.

Repelido por las Cruces (Defecto de 3 puntos)

Te repele la simple visión de las cruces ordinarias, ya que crees que son símbolos de poder sagrado. Cuando te enfrentes a una cruz, debes de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) o huir del símbolo durante el resto de la escena. Si fracasas en la tirada, no sólo debes tratar de huir, sino que el toque de la cruz puede causarte daño agravado (un nivel de Salud de daño por cada turno que la cruz toque tu piel). Este daño no puede absorberse aunque el vampiro posea Fortaleza.

Ríos Infranqueables (Defecto de 3 puntos)

Crees en el antiguo folclore y no puedes cruzar corrientes de agua a no ser que te encuentres al menos a 15 metros (50 pies) sobre ellas. Se considera corriente de agua a cualquier masa de agua de al menos medio metro (2 pies) de ancho en cualquier dirección y que no está completamente estancada.

Presa de Condenación (Defecto de 4 puntos)

No hay éxtasis en tu Beso, solo terror y dolor. Los mortales de los que te alimentas luchan y gritan durante el proceso, lo que requiere que los sujetes mientras tratas de tomar su sangre. Para vampiros con alta Humanidad, esta experiencia puede requerir una tirada de Humanidad, a discreción del Narrador. Los Giovanni no pueden elegir este Defecto.

Sensible a la Luz (Defecto de 5 puntos)

Eres aún más sensible a la luz solar que el resto de los vampiros. Ésta te causa el doble de daño y la luz de la Luna puede causarte daño letal de manera similar a la del Sol, aunque para eso tiene que iluminarte directamente. Incluso las luces brillantes te hacen daño en los ojos, lo que te obliga a usar gafas de sol. Los Seguidores de Set y las Líneas de Sangre relacionadas con ellos no pueden elegir este Defecto, ya que padecen una versión de él.

Sino Aciago (Defecto de 5 puntos)

Estás destinado a la Muerte Definitiva o, aún peor, a sufrir una agonía eterna. No importa lo que hagas, no puedes evitar ese terrible destino. En algún punto de la crónica, tu Sino Aciago te alcanzará. Incluso más terrible es el hecho de que ocasionalmente tienes visiones de ese destino, y el malestar que estas imágenes te inspira requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad para evitar sus efectos, o perderás un dado de todas tus acciones por el resto de la noche. Depende del Narrador determinar la naturaleza exacta de este destino, y cuándo ocurrirá. Es un Defecto difícil de interpretar; irónicamente, aunque puede parecer que elimina todo libre albedrío, el conocimiento de la propia muerte puede ser bastante liberador.

Ghouls

La Sangre de los vampiros tiene gran poder, poder que puede traspasarse a otros. Hace mucho tiempo, los Vástagos descubrieron que los mortales que bebían Sangre vampírica entraban en posesión de algunas habilidades sobrenaturales y oscuros apetitos. Pronto se convirtió en una práctica habitual para los vampiros mantener ciertos sirvientes favorecidos, alimentándolos con Vitae y creando Vínculos de Sangre en el proceso. Al hacerlo, habían creado inmortales servidores terriblemente leales: Ghouls.

La mayoría de los Ghouls están a merced del capricho de sus Domitores (amos), a quienes sirven lealmente a cambio de Vitae. Ya que son tan susceptibles al Vínculo de Sangre como cualquiera, los Ghouls son casi sin excepción absolutamente leales a sus amos, y si el Domitor posee más de un sirviente Ghoul, el resultado puede ser una celosa lucha entre ellos para obtener su favor. Las emociones de los Ghouls tienden a los extremos debido a la potente droga que es la Vitae que corre por sus venas; estas criaturas a menudo caen presa de una gran rabia y de inquietantes ansias. El nombre "Ghouls" no fue escogido al azar.

Tipos de Ghouls

Vasallos

«No, escúchame tú. No me importa quién eres ni con quién estás; la señora ha pedido que no la molesten. Y así va a ser. ¿Capisce?*»*

Cuando la mayor parte de los vampiros piensa en Ghouls, visualizan a un vasallo. Muchos Cainitas encuentran inconcebible crear Ghouls para cualquier otro propósito; de hecho, para la mayoría de los Vástagos los Ghouls que no son Vasallos son blasfemias. En su mayoría, los Vasallos son la "gente normal" entre los Ghouls. La mayoría de ellos no buscaba su nuevo poder o la inmortalidad, aunque pocos se quejan demasiado una vez el Vínculo de Sangre se ha hecho efectivo. Muy pocos saben si siquiera un cuarto de lo que sabe un Neonato de la sociedad de los Vástagos. En algún momento, simplemente fueron reclutados por algo viejo y poderoso, algo que quería otro par de manos. Aunque el suministro de Vitae de un Vasallo está prácticamente asegurado, eso es lo único que ansían. De hecho, será mejor que su comportamiento sea impecable si quiere seguir recibiendo su fuerza líquida. También ha asumido que está enamorado (auténtica y apasionadamente, de una manera que nunca creyó posible que pudiera sentir después de que desapareciese su primer amor) de una persona que lo trata en el mejor de los casos con amabilidad pasajera y con crueldad draconiana en el peor.

Lo triste es que la gran mayoría de los Vasallos no tienen ni idea de lo que sucede en realidad. No saben por qué se sienten de esa manera; no saben cuál es esa milagrosa bebida que su nuevo amigo les da. Pero son leales, aunque no sea por otra razón que porque no quieren que la magia cese. No quieren volver a las vidas monocromáticas sin sentido que conocían antes. ¿Y sabes qué? Ésos son los que tienen suerte. Porque una vez que un Ghoul es arrastrado al otro lado de ese misterio, una vez se ha roto la Mascarada, existe únicamente mientras su Domitor lo tolere.

Independientes

«Sabes tan bien como yo que no puedes hacerlo todo por ti mismo, ¿o has olvidado que eres exclusivamente nocturno? Confía en mí, soy un asistente fiable y mi precio no es caro en absoluto.»

¿Crees que los yonquis lo tienen difícil? Intenta hacerlo cuando los camellos te disparan en cuanto te ven. El camino de los Independientes es duro. Los Vástagos consideran a estos Ghouls sin amo como peligrosos e incontrolables, y los vampiros desconfían mucho de aquello que no controlan. A menudo, el único recurso que les queda es secuestrar y asesinar vampiros para obtener su Sangre. Otros sirven a los vampiros como "asistentes" autónomos, ocupándose en especial de desagradables asuntos diurnos.

Los Ghouls Independientes provienen de toda clase de lugares, pero ponen algo de distancia entre ellos y la gente corriente. No son peones, hacen lo que hacen de manera deliberada. Muchas veces son huérfanos; un Domitor muere y sus enemigos no se preocupan lo suficiente como para no dejar que uno o dos sirvientes huyan. Algunas veces el huérfano ha sido un Ghoul por tanto tiempo que sabe que se marchitará y envejecerá en un mes si no consigue algo de Vitae. Muchos Independientes han comenzado su desesperado camino de esta manera.

Por supuesto, algunos Independientes tienen historias más complicadas. Algunos han topado con la sociedad Cainita accidentalmente y al final han descubierto el poder que contiene la Vitae. Otros pueden haber sido cultistas que descubrieron que existía una variedad de sangre que funcionaba mucho mejor en sus rituales. Incluso pueden haber sido asesinos caníbales que encontraron una víctima inusualmente fuerte y descubrieron cuál era la fuente de su fuerza. Pero incluso sin el Vínculo de Sangre, la adicción sigue estando ahí, y sólo un puñado de aquéllos que han probado la Vitae tratan de no volver a probarla.

Aparecidos

«¿Qué? ¿Qué pasa? Pareces…desconcertado. Por favor, no lo estés. Entra. Quiero que conozcas a la familia. Creo que les gustarás.»

Los Aparecidos son Ghouls para quienes su condición es hereditaria y que son capaces de generar Vitae en sus propias venas. Estos longevos y decadentes Ghouls se encuentran casi siempre al servicio del Sabbat, pero hay excepciones. Todas las perversas ansias y oscuros impulsos que bullen en el Ghoul típico se magnifican en los Aparecidos. Mantienen curiosas reuniones familiares, del tipo que conlleva desenfreno, drogas o víctimas (o las tres). Se ven a sí mismos como superiores a la humanidad, y por tanto exentos de las normas de la sociedad. Algunos adoran a los vampiros como dioses, mientras que otros aspiran a convertirse ellos mismos en vampiros. La humanidad, por otro lado, no recibe otra cosa que desprecio de los hijos de los leales Aparecidos.

Los Aparecidos son un grupo exclusivista y solitario, y las diferentes familias rara vez confían unas en las otras. En particular, los Grimaldi y los Zantosa se han enfrentado demasiadas veces como para considerarse amigos. Aunque los Aparecidos trabajan con Ghouls de familias rivales cuando resulta necesario, raramente les gusta.

Crear un Ghoul

Paso Uno: Concepto de personaje

Los conceptos de personaje para los Ghouls pueden ser tan amplios como los de los Vástagos. Un Ghoul puede ser cualquiera, y se ha convertido a gente en Ghoul por casi cualquier razón. Si un Toreador ve una cara bonita entre la multitud, convertir en Ghoul a esa persona es menos arriesgado que otorgarle el Abrazo. Cuando el vampiro se canse de él, nadie se quejará cuando aparezca en un vertedero. Un Chiquillo es para siempre; un Ghoul sólo mientras te convenga. Ya que los estándares para crear Ghouls son menos rígidos, el concepto básico puede ir desde un renombrado lingüista al "chico callado de la puerta de al lado".

Tu concepto incluye tu identidad básica, Naturaleza y Conducta. También define tu papel en la crónica. Generalizando, tu personaje comienza el juego como Vasallo Vínculado por Sangre a un Domitor, como un miembro de una familia de Aparecidos o como un Independiente con métodos alternativos para obtener Vitae con la que preservar sus Poderes. Cualquiera que sea tu elección, considera las siguientes preguntas para dar forma a tu personaje.

• ¿Cómo te percataste que eras el doble de fuerte que antes, y qué hiciste con tu recién descubierto poder? ¿Cuál es tu trabajo diario? ¿Tienes algún problema allí ahora? ¿Alguna vez has llegado al Frenesí y cómo? ¿Sabes que eres un adicto, o te engañas? ¿Como racionalizas tu hábito? ¿Odias a alguien lo suficiente como para hacer algo... o ya lo has hecho? ¿Cómo describirías la Sangre?

Proceso de Creación de Personaje

• **Paso Uno: Concepto de Personaje**

Escoge Concepto, Naturaleza y Conducta, además de si eres Vasallo, Independiente o Aparecido.

• **Paso Dos: Selecciona Atributos**

Prioriza entre las tres categorías; Físicos, Sociales, Mentales (6/4/3). Tu personaje tiene automáticamente un punto en cada uno de ellas.

Reparte puntos entre los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

• **Paso Tres: Selecciona Habilidades**

Prioriza entre las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (11/7/4)

Escoge Talentos, Técnicas, Conocimientos.

Ninguna Habilidad puede ser mayor de 3 en este punto.

• **Paso Cuatro: Selecciona Ventajas**

Escoge Disciplinas (1, además de Potencia 1), Trasfondos (5) y puntúa Virtudes (5 para Aparecidos y Ghouls del Sabbat, 7 para los demás). Tu personaje tiene automáticamente un punto en cada Virtud.

• **Paso Cinco: Toques Finales**

Apunta tu Humanidad (igual a Consciencia + Autocontrol), Fuerza de Voluntad (igual a Coraje) y reserva de Sangre (1). Los Ghouls no pueden elegir una Senda de Iluminación.

Gasta los puntos gratuitos (21). Opcional: Escoge Méritos y Defectos (max. 7 puntos)

Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributo	5 por punto
Habilidad	2 por punto
Disciplina	10 por punto
Trasfondo	1 por punto
Virtud	2 por punto
Humanidad	1 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto

¿Qué metáforas utilizarías para definir el subidón? ¿Dejarías que un ser amado se convirtiese en Ghoul, o tratarías de impedirlo?

• Para Vasallos: ¿Qué tipo de persona eras antes de convertirte en Ghoul? ¿Te defines simplemente mediante tu relación con tu amo? ¿Por qué fuiste escogido; qué tienes que ofrecer a tu Domitor? ¿Fuiste engañado para convertirte en Ghoul o lo hiciste voluntariamente? ¿Te tratan de manera justa o tu señor abusa de ti? ¿Cuál es el Clan de tu amo y qué sabes de su papel entre los Vástagos de la ciudad? ¿Has sentido alguna vez algo tan poderoso como el Vínculo de Sangre?

• Si naciste como Aparecido, ¿a qué familia perteneces? ¿Cómo de fuertes son tus lazos con tu familia? ¿Cómo te afectó tu niñez extremadamente larga? ¿Sufriste abusos por parte de tu familia? ¿Existen rivalidades con tus parientes? ¿Has tenido problemas con aquéllos que odian a los Ghouls en tu Secta? ¿Por qué estás lejos de casa? ¿Volverás alguna vez? Y si es así, ¿cómo te recibirán?

• Como Independiente, ¿cómo recibiste tu primer trago de Vitae? ¿Cómo mantienes tu vital suministro de Sangre? ¿Interactúas con Vástagos en sus términos o deliberadamente evitas verte envuelto en sus políticas? ¿Eres un Vasallo escapado? Si es así, ¿cuál era tu papel: amante, soldado, ayudante?¿Conoces algo acerca de otros habitantes del Mundo de Tinieblas? ¿Quieres hacerlo?

Paso Dos: Selecciona Atributos

Un Ghoul tiene menos puntos para dividir entre Atributos, ya que sus capacidades son más mundanas que las de un vampiro. Sin embargo, tienes algo más de flexibilidad con los puntos gratuitos en el Paso Cuatro. Comienzas el juego con un punto gratuito en cada Atributo. Tras priorizar las categorías de Atributos, gasta seis puntos entre los Atributos primarios, cuatro entre los secundarios y tres entre los terciarios.

Paso Tres: Selecciona Habilidades

Selecciona los grupos primario, secundario y terciario de Habilidades. El grupo primario recibe 11 puntos, el secundario recibe siete y el terciario cuatro. Al contrario que los Atributos, los personajes no comienzan el juego con ningún punto automático en ninguna Habilidad. Ninguna Habilidad puede comprarse por encima de tres puntos durante esta etapa de la creación del personaje. Puedes aumentar las Habilidades con puntos gratuitos en la Fase Cuatro.

Paso Cuatro: Selecciona Ventajas

Aunque son más débiles que los Cainitas, los Ghouls aún tienen ventaja sobre los hombres y mujeres norma-

les. Todos los Ghouls comienzan el juego con un punto de Potencia, que aprenden instintiva e inmediatamente. Cada Ghoul comienza el juego con un punto en cualquier otra Disciplina, que debería de escogerse de acuerdo con el concepto del personaje. Las excepciones son Protean, Taumaturgia y otras Disciplinas exclusivas de Clan. Estas Disciplinas sólo están disponibles para Vasallos del Clan apropiado.

Si juegas con un Vasallo, debes de escoger una Disciplina que conozca tu Domitor. Habla con tu Narrador; por lo general, el Clan de tu Domitor será la guía.

Si estás interpretando a un Aparecido, deberías de escoger una segunda Disciplina entre las Disciplinas tradicionales de tu familia.

Los Ghouls Independientes no tienen restricciones de Clan, pero si estás creando un personaje Independiente, el Narrador puede requerir que escojas tu segundo punto de entre las Disciplinas físicas innatas (Celeridad, Fortaleza, Potencia).

Los Ghouls y Aparecidos normalmente están limitados a aprender únicamente el primer nivel de cualquier Disciplina. Su Vitae robada simplemente no es suficientemente potente para otorgarles habilidades más poderosas. Sin embargo, pueden exceder este límite al consumir Sangre de vampiros más poderosos. La potencia de dicha Sangre está directamente relacionada con la Generación del donante: cuanto más cerca esté la Sangre a Caín, más poderosas serán las Disciplinas que podrá aprender un Ghoul. Éste debe beber esta potente Sangre durante un período de tiempo considerable (generalmente, tan largo como para ganar los puntos de Experiencia necesarios para comprar esas Disciplinas avanzadas).

La tabla siguiente sugiere una correlación entre la Generación del donante y el nivel de Disciplina que puede obtener un Ghoul.

Generación del Donante	Nivel Máximo de Disciplina
13-8ª	1
7ª	2
6ª	3
5ª	4
4ª	5

Paso Cinco: Toques Finales

Los toques finales son prácticamente los mismos para los personajes Ghouls que para los vampiros (los Ghouls empiezan con un punto de Sangre, y tienen una reserva de Sangre de 2 o más, dependiendo de su edad; ver pág. 500 para los detalles). Los Ghouls reciben 21 puntos gratuitos, más que los personajes vampiros. Esto refleja la flexibilidad de los mortales, así como los Rasgos que inicialmente lo hicieron atractivo o útil para los vampiros.

Costes de Experiencia

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3
Nueva Disciplina	20
Nueva Senda (Necromancia o Taumaturgia)	20 (sólo Ghouls de Clan)
Atributo	puntuación actual x 4
Habilidad	puntuación actual x 2
Disciplina de Clan/ Familia	nivel actual x 15*
Otra Disciplina	nivel actual x 20*
Senda Secundaria (Necromancia o Taumaturgia)	nivel actual x 15 (sólo Ghouls de Clan)
Virtud	puntuación actual x 2**
Humanidad	puntuación actual x 2
Fuerza de Voluntad	puntuación actual

* Un Vasallo tiene una rebaja en las Disciplinas de Clan de su primer Domitor, a pesar de las Disciplinas que realmente posea su Domitor. Así, aunque un Toreador pueda conocer Dominación, su Ghoul aún pagaría el nivel actual x 15 por ella. Un Independiente tiene una rebaja por Celeridad, Fortaleza y Potencia. Un Aparecido tiene una rebaja en las Disciplinas de su familia.

Un Vasallo que deja el servicio de un vampiro es tratado como un Independiente a partir de ese punto, mientras que un Independiente que caiga en un Vínculo de Sangre con un Domitor es tratado como un Vasallo.

** Incrementar una Virtud a través de Experiencia no incrementa los Rasgos que tienen base en esa Virtud (Humanidad, Fuerza de Voluntad).

Fuí Abrazado ayer

Cuando un personaje Ghoul es Abrazado, dale los puntos de Atributos y Habilidades necesarios para que llegue a los puntos con los que empieza un vampiro.

Los Trasfondos y las Virtudes no cambian. Los Ghouls Abrazados también reciben los mismos puntos de Disciplinas que un personaje vampiro inicial. Mantienen cualquier Disciplina que hayan aprendido como Ghoul cuando son Abrazados, incluyendo Potencia. Ahora son capaces de enseñar esas Disciplinas, como cualquier otro vampiro.

Reglas

Aparecidos

Los Aparecidos crean su propia Vitae, aunque también pueden beber Vitae vampírica. Los Aparecidos gastan su Vitae de forma normal y la recuperan al ritmo de un punto de Sangre al día. Esta renovación presupone que el Aparecido en cuestión está sano y se alimenta correctamente.

Vínculo de Sangre

Los Ghouls aún son seres vivos y las mecánicas del Vínculo de Sangre difieren de las que se usan para gobernar a los vampiros. Para un Ghoul, un Vínculo de Sangre no es un súbito enamoramiento, sino una caída gradual en un abismo emocional.

Tras el primer trago, un Ghoul adquiere fuertes sentimientos hacia el donante. No hay efectos mecánicos, pero esos sentimientos o su lucha por reprimirlos deberían interpretarse. La mayoría de Ghouls Independientes, especialmente aquéllos que tratan con Vástagos carismáticos o atractivos, prefieren beber una vez y marcharse.

Tras el segundo trago, las cosas ya no son tan simples; se considera que el Ghoul está bajo los efectos de un Vinculum de puntuación 5 (ver pág. 302).

Los Ghouls con puntuaciones de Fuerza de Voluntad de 5 o menos pueden tener que hacer tiradas de Autocontrol para evitar tomar un tercer trago, e incluso los Ghouls con altas puntuaciones de Fuerza de Voluntad pueden tener que tirar si (en opinión del Narrador) la tentación de beber es demasiado fuerte. Al contrario que los vampiros, los Ghouls pueden "desengancharse" del Vínculo de Sangre si rehúsan aceptar Sangre de su Domitor.

El folclore de los Vástagos asegura que se requiere un año para estar completamente "emancipado". En realidad, el tiempo necesario depende del Ghoul. Tras estar "seco" durante un período de 12 meses menos un mes por punto de Fuerza de Voluntad, un Ghoul baja un nivel de Vínculo de Sangre; por ejemplo, un Ghoul que tuviera un Vínculo completo se considera que ha pasado al segundo estadio del mismo. Cada intervalo de abstinencia reduce el Vínculo en un nivel, hasta que el Ghoul está "limpio".

Sin embargo, en absoluto es fácil abstenerse. A discreción del Narrador, un Ghoul puede tener que gastar puntos de Fuerza de Voluntad para evitar el aliciente de la Vitae de un ex-Domitor hasta que esté completamente libre del Vínculo. Si el Ghoul tiene una personalidad propensa a la adicción, como las Naturalezas Conformista o Niño, puede que nunca se deshaga completamente de esa necesidad.

Disciplinas

Los Ghouls tienen más dificultades para aprender Disciplinas que los Vástagos. Los Poderes traspasados por Caín alcanzan su potencial pleno sólo en sus Chiquillos; son ajenos a los mortales. Generalmente, un Ghoul puede aprender sólo las Disciplinas conocidas por su "donante" más reciente. Un Independiente que desee aprender Obtenebración debe de pasar tiempo alimentándose de Vitae Lasombra; de la misma forma, es poco probable que el Vasallo de un Malkavian aprenda Necromancia. Sin embargo, una vez ha aprendido una Disciplina, cualquier forma de Vitae le permitirá utilizarla; los Aparecidos pueden incluso utilizar su propia Vitae para alimentar artes extrañas como Serpentis. Las excepciones son las Disciplinas físicas de Celeridad, Fortaleza y Potencia, que son suficientemente instintivas como para ser accesibles para cualquier Ghoul.

Una vez un Ghoul haya aprendido la Disciplina, el conocimiento permanecerá con él incluso si no la practica durante un tiempo (si se le corta su suministro de Sangre, por ejemplo). Cuando su dieta se restaura, puede hacer uso de sus Disciplinas de forma normal. Por supuesto, cualquier talento que no se use acabará por atrofiarse: tras seis meses sin beber Vitae, un Ghoul pierde un punto en una Disciplina. Cada mes volverá a perder un punto de una Disciplina hasta que todos ellos hayan desaparecido completamente.

La mayoría de los Ghouls y Aparecidos no entienden a los Vástagos suficientemente bien como para enseñarles Disciplinas.

Envejecimiento

La inmunidad al envejecimiento de un Ghoul está supeditada a su suministro de Vitae. Si se salta su ración mensual, podría estar en auténticos problemas. Mientras permanezca en su ciclo de vida natural, simplemente revierte

a su edad real. Sin embargo, si ha vivido de 100 a 250 años, comienza a envejecer 10 veces más rápido de lo normal: un año se convierte en una década,etc. Los Ghouls que han vivido más de 250 años se convierten el polvo instantáneamente si les falta el suministro de Vitae. Por otro lado, los Ghouls antiguos obtienen ciertos beneficios; en muchas formas, esta exposición prolongada a la Vitae los transforma en algo que no es completamente humano.

Los Aparecidos antiguos ganan "capacidad de almacenaje" adicional superior a su límite de dos puntos. Por cada siglo de vida ganan un punto en su capacidad de la reserva de Sangre. Los Ghouls antiguos que no sean Aparecidos también pueden ganar puntos de Sangre adicionales, pero al ritmo de uno por cada dos siglos de vida (así que un Ghoul de 800 años tiene una reserva de Sangre de 6). Además, la dificultad para regenerar miembros decrece en uno por siglo (ver abajo).

Curación

Los Ghouls pueden curarse utilizando su reserva de Sangre, como hacen los Vástagos. Pueden también regenerar miembros perdidos, aunque no automáticamente. Para realizar el intento de regeneración, un Ghoul debe de gastar un punto de Fuerza de Voluntad, gastar el número de puntos de Sangre apropiados (uno por un dedo o un ojo, dos por un pie o antebrazo, tres por un miembro completo) y hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8). Si la tirada falla o fracasa, el Ghoul no puede volver a hacer crecer el miembro. Los Ghouls antiguos se regeneran con más facilidad: por cada siglo de edad, la dificultad de la tirada baja en uno.

Frenesí

Es deber del Narrador decidir qué situaciones pueden provocar un Frenesí a un personaje Ghoul. Aunque es relativamente difícil que cualquier estímulo individual lo logre, éstos se sienten provocados con mucha mayor frecuencia que los vampiros. Las naturalezas humanas de los Ghouls batallan constantemente con sus Bestias, y la mayoría no recibe instrucción para evitar que sus naturalezas pseudovampíricas los dominen. Sin embargo, ya que la Bestia es más débil en los Ghouls, normalmente se enfrentan a dificultades más bajas (por lo general, la dificultad del Frenesí de un Ghoul se reduce en tres respecto a la de un vampiro).

Para que un personaje Ghoul resista el Frenesí, el jugador del Ghoul debe hacer una tirada de Autocontrol, cuya dificultad varía. El jugador necesita cinco éxitos para que el Frenesí remita completamente. Con cada éxito, el Frenesí se retrasa un turno.

Debilidad de Clan

La Vitae de algunos Clanes posee propiedades contagiosas. Los Ghouls que beban o se inyecten cinco o más puntos de Sangre de un Clan a lo largo del tiempo,

deben hacer una tirada de Resistencia (dificultad 5) o "heredarán" una forma menor de la Debilidad del Domitor; esto dura hasta que el Ghoul comience a tomar Sangre de un Clan diferente, que diluya su influencia. Los Clanes para los que esta regla es más importante son:

• Brujah: Un Ghoul lleno de Sangre Brujah se resiste al Frenesí con dificultades iguales a las de los vampiros no Brujah.

• Seguidores de Set: El Ghoul desarrolla dolorosas (–1 a las reservas de dados) ampollas cuando le da la luz solar directa.

• Malkavian: El Ghoul adquiere un Trastorno leve.

• Nosferatu: La Apariencia baja uno o dos puntos, pero nunca menos de 1.

• Ventrue: El Ghoul adquiere una marcada preferencia por la Sangre Ventrue, posiblemente poniendo en peligro a su Domitor.

• Cualquier Sabbat: No es un efecto obligatorio, pero recuerda la posibilidad de contraer una enfermedad a través de la Vaulderie.

A discreción del Narrador, la Vitae de otros Clanes o Líneas de Sangre puede tener efectos similares.

Sobredosis

Los Ghouls pueden tomar más Vitae de la que sus cuerpos mortales pueden manejar, pero a menudo les causa peligrosos efectos secundarios. Por cada punto de Resistencia que tiene el Ghoul, puede "embutir" un punto de Sangre adicional en su cuerpo. Si el Ghoul bebe más Vitae de la que puede contener, ha de hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8). Si tiene éxito, puede usar el exceso con normalidad.

Si falla, sufre un nivel de daño letal por punto de Sangre por encima de su máximo. Es más, el exceso de Sangre no puede utilizarse. Lleva una escena completa vomitar los puntos de Sangre "inutilizables"; hasta que esto suceda, el Ghoul no puede usar ningún punto de Sangre en absoluto.

Mientras un Ghoul sufre de sobredosis, sus probabilidades de caer en Frenesí se vuelven iguales a las de un vampiro, aunque ciertamente un Ghoul no tendrá hambre en esos momentos. El tiempo de reacción se reduce (el Ghoul gana un punto de Destreza temporal), pero un Ghoul con sobredosis debe hacer una tirada de Percepción + Autocontrol cada escena o sufrirá violentas alucinaciones (los efectos quedan a discreción del Narrador).

Abstinencia

Los Ghouls sufren síntomas de abstinencia durante una cantidad de semanas igual a seis menos la Resistencia del Ghoul. Cuando la oportunidad de obtener Vitae aparece, el Ghoul debe hacer una tirada de Autocontrol (dificultad 7) o tratar de "inyectarse" si es posible.

Además, es necesario que el Ghoul haga una tirada de Inteligencia + Autocontrol (dificultad 6) por cada semana de abstinencia; si falla la tirada, el Ghoul comienza a sublimar sus necesidades de Vitae en un deseo de sangre humana, carne o sexo. Se debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistir estos impulsos. Si fracasa la tirada no puede gastar puntos de Fuerza de Voluntad y la víctima tiene que satisfacer sus instintos.

Ghouls de guerra

Los Tzimisce crearon hace tiempo Ghouls para convertirlos en tropas de choque y guardianes. Algunas de estas monstruosas creaciones aún existen, esperando a ser desencadenadas contra los enemigos de los Demonios.

Szlachta

Estas horribles criaturas de carne moldeada son los esbirros de los Tzimisce. Muchos Szlachta son lobotomizados en el proceso, convirtiéndolos en criaturas bestiales que únicamente comprenden cómo obedecer. Por lo general, los Szlachta han sido deformados hasta convertirlos en caricaturas seres vivos que parecen salidas de terribles pesadillas.

Las horribles alteraciones que sufren sirven para dos propósitos: Primero, se transforman en algo más aterrador, a menudo una ventaja crucial en el combate. Segundo, ningún Szlachta puede volver a la sociedad humana. Sin la tentación de la huida, los Szlachta se convierten en los Ghouls más brutalmente leales que puede encontrar un intruso desafortunado.

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 4.

Técnicas: Pelea con Armas 1, Sigilo 3, Supervivencia (Rastrear) 2.

Conocimientos: Tres cualquiera a 2.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondos: Ninguno.

Virtudes: Consciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5.

Humanidad: 2.

Fuerza de Voluntad: 4.

Defectos: Monstruoso.

Vozhd

Corre.

Estos leviatanes de pesadilla son híbridos creados a partir de 15 Ghouls o más que han sido unidos mediante Vicisitud, Taumaturgia y el sadismo del Sabbat. Un Vozhd lobotomizado es inmune a Animalismo, Dominación y Presencia: uno consciente (si los rumores son ciertos) sería aún peor.

Los Vozhd rara vez se utilizan en esta era de medios de comunicación y Mascarada. Cuando se despliegan, se los trata como a bombas andantes: el Sabbat los apunta hacia sus objetivos y corre a ponerse a cubierto. Los Vohzd son omnívoros, devorándolo todo a su paso. Otros Ghouls son tan sabrosos como los mortales u otros vampiros.

Físicos: Fuerza 8, Destreza 2, Resistencia 6.

Sociales: Todos los Atributos a 0.

Mentales: Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 2.

Virtudes: no aplicable.

Humanidad: no aplicable.

Disciplinas: Fortaleza 4, Potencia 6.

Familias de Aparecidos

Durante incontables siglos, los Tzimisce han practicado el arte de la crianza selectiva de sus más leales (o al menos más útiles) sirvientes. Al principio de la Edad Media, ciertos Antiguos del Clan llevaron a cabo un experimento que estudiaba los efectos de la infusión regular de Vitae en la sangre de varias familias nobles de Europa del Este. El resultado final, un puñado de generaciones después, fue la creación de las familias de Aparecidos.

Hace un milenio, servían a los Tzimisce más de una docena de familias diferentes. Sin embargo, algunas fueron exterminadas durante la época de la Inquisición y la Revuelta Anarquista, y otras fueron absorbidas por las familias supervivientes mediante matrimonios. Se rumorea que otras han huido de los Tzimisce y ahora sirven a otros amos, una propuesta definitivamente peligrosa. Las familias de Aparecidos que han sobrevivido hasta las noches actuales son, sin distinción alguna, especímenes mezquinos e inquietantes bajo cualquier estándar "normal". Incesto, pedofilia, canibalismo, bestialismo, maltratos constantes y activismo en movimientos políticos extremistas están entre sus aficiones más habituales. Este comportamiento los hace más entretenidos para sus amos, quienes observan sus prácticas depravadas con retorcido regocijo.

Bratovich

Los Bratovich no suelen abandonar sus aisladas haciendas rurales, criando Sabuesos Infernales y otras bestias repugnantes. Sólo lo hacen para cazar Lupinos y otras criaturas de la noche, para secuestrar mujeres y sementales, o para servir como rastreadores para manadas del Sabbat. Por regla general, los miembros de esta familia son más subhumanos que la mayoría de los demás Aparecidos, y se deleitan en la perversidad y el salvajismo. La mayoría del Sabbat evita las propiedades de los Bratovich a no ser que estén completamente desesperados. Esto no es por miedo (los Bratovich ven a los Cainitas del Sabbat como sus "viejos e indecentes tíos") sino por disgusto.

Cruza un clan de las colinas estereotípico con los Tzimisce, sazónalo con una generosa dosis de pura mentalidad cazar-matar-aparearse propia de un Neanderthal y tendrás una buena representación de los Bratovich. La familia principalmente se refugia en las tierras salvajes de Norteamérica, aunque es posible encontrar un puñado de avanzadillas en Sudamérica, y aún poseen considerables tierras en el ancestral hogar de la familia en Polonia.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Vicisitud.

Debilidad: Los Bratovich se enfadan fácilmente; algunos dirían que son psicóticos. Hacen las tiradas para resistir los efectos del Frenesí a una dificultad de +2, y no se llevan bien con los mortales normales.

Ducheski

Que los Ducheski permitan a los demás conocer tan poco de ellos apunta a una historia de traición. Como la mayoría de las familias de Aparecidos, los Ducheski dicen haber servido a los ancestrales Tzimisce del Viejo Mundo. Desde aquellas noches, sin embargo, algo ha causado que vuelvan la espalda a sus antiguos maestros y vinculen su destino con los Tremere. No es necesario decir que esto no les ha granjeado el favor de los Demonios.

Los Aparecidos Ducheski son raros, de hecho, y algunos dicen que la línea está muriendo tras cortar las conexiones con los Tzimisce que los criaron hace tanto tiempo. Los rumores les atribuyen algunas mansiones desmoronadas en sus propiedades familiares, la mayoría distribuidas a través de Europa. Es ahí donde sirven a sus nuevos amos, los Tremere. Aunque unos pocos Ducheski reciben ocasionalmente el Abrazo por parte del Clan, los Tremere generalmente prefieren mantenerlos en papeles de sumisión. Unos pocos Brujos prominentes mantienen Ghouls Ducheski en sus librerías, sanctums y laboratorios taumatúrgicos, pero la mayor parte de la familia permanece como un secreto bien guardado incluso entre las filas de los Tremere.

El verdadero genio de los Ducheski se manifiesta en su talento con las máquinas y artilugios. Son maestros de los aparatos mecánicos, algunas veces creando trabajos tan brillantes como los de Da Vinci, aunque los propósitos de dichas máquinas casi siempre han resultado ser siniestros. Para los Antiguos que los conocen, una má-

quina de tortura o un sistema de alambiques Ducheski es un símbolo de estatus, casi como tener una pieza de arte original. Para los Ducheski, es el precio por el que han vendido sus almas para escapar de las garras de los Tzimisce, una carga que han de llevar en silencio.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

Debilidad: Como resultado de los siglos pasados bajo el dominio de los Tremere, los Ducheski se han alejado del lado humano de sus seres. El aislamiento y la endogamia ha provocado una aberración en sus mentes, cuerpos y personalidades que deja entrever los defectos de nacimiento y las asustadizas personalidades de aquéllos a quienes se les ha privado demasiado del contacto humano. Ningún Ducheski puede tener ningún Rasgo Social superior a 2.

Grimaldi

Una vez mercaderes de las ciudades estado italianas del siglo XII, los Grimaldi aún conservan una posición acomodada como los mediadores entre el Sabbat y la sociedad mortal. Probablemente sean la más "normal" de las familias, aunque algunos dicen que la fortuna extrema distingue tanto como la Sangre vampírica. Los Grimaldi normalmente son educados para ocupar posiciones de poder, y no es raro para un miembro de esta familia tener un puesto en la alta política o en el liderazgo de una empresa de su ciudad natal.

Desde su mismo nacimiento, los Grimaldi disfrutan de todos los lujos que la vida pueda ofrecerles, desde escuelas privadas y tutores hasta vacaciones decadentes en los hoteles más exclusivos o los juguetes más maravillosos. Además de promover los objetivos políticos de sus amos, los Grimaldi tienen un objetivo secundario, más personal, que mantienen en secreto para todos excepto para los líderes de la familia.

Los antiguos Grimaldi creen que su existencia continuada se debe a su utilidad al Sabbat, y que su destrucción será rápida y total si los Tzimisce les retiran alguna vez su protección. De acuerdo con eso, los Grimaldi han comenzado a formular planes de contingencia para transferir la lealtad de su familia o bien a los Ventrue de la Camarilla o a los Giovanni, si el Sabbat decide alguna vez que los Grimaldi han dejado de ser útiles. Es innecesario decir que esta información aseguraría la destrucción total de la familia si alguna vez saliese a la luz, así que los pocos privilegiados que conocen estos pensamientos traidores hacen todo lo que pueden para mantenerse bien lejos de sus amos nominales.

Disciplinas: Celeridad, Dominación, Fortaleza.

Debilidad: Todos los Grimaldi que han sobrepasado la pubertad están Vinculados a miembros del Sabbat de rango de Obispo o superior. Esto comenzó como una medida de seguridad para asegurar que los Grimaldi no traicionaran al Sabbat al mezclarse con la sociedad mortal, pero ha pasado a ser poco más que un rito de iniciación formal y un signo de mayoría de edad en estos tiempos. La mayoría del Sabbat rara vez llama a sus esclavos; aquellos Grimaldi desafortunados cuyos reinantes les imponen su voluntad con frecuencia son aceptados como "pérdidas aceptables" cuando la familia (si es que lo hace) decida cambiar de alianzas.

Obertus

Solitarios eruditos, los Obertus han conseguido mantener su prolongada existencia evitando que el Sabbat se percate de su presencia y alimentando a sus patrones Tzimisce con un continuo goteo de datos de investigaciones. Originalmente libreros y clérigos para sus señores Tzimisce en el Imperio Bizantino, la familia Obertus se trasladó primero a las tierras ancestrales del Clan en Europa Oriental, y luego al Nuevo Mundo durante las primeras oleadas de colonización Sabbat. Aún mantienen una fuerte presencia en los estados de Nueva Inglaterra y las provincias orientales de Canadá.

Los Obertus pueden ser caracterizados como ctónicos, tanto por su huraña naturaleza propia de pueblos pequeños, como por su constante búsqueda de conocimientos que pueden no desear necesariamente. Las investigaciones Obertus tienden hacia lo paranormal: Ghouls, fantasmas, bestias de patas largas y cosas que amenazan en la noche, entre otros temas.

Como los Grimaldi, los Obertus tienen un objetivo secreto que podría conducirlos a su destrucción si el Sabbat lo descubriese. La familia ha llegado a creer que la existencia de los Aparecidos es la clave hacia el siguiente paso lógico de la evolución humana: el *Homo obertus* está destinado a reemplazar al *Homo sapiens*, así como los humanos modernos exterminaron al *Homo neanderthalensis*. Con este fin, la familia lleva a cabo experimentos con varias permutaciones del Abrazo y del proceso de creación de Ghouls, usando Vitae de varios Vástagos de la Camarilla capturados y de un Antiguo Tzimisce que fue lo suficientemente ingenuo como para entrar voluntariamente en Letargo en una ciudad pesquera en la afueras de Boston controlada por los Obertus. No han obtenido resultados concluyentes por el momento, pero la familia cree que puede estar cerca de descubrir el secreto para perpetuar la existencia "Ghoul" sin la necesidad de Vitae vampírica.

Disciplinas: Auspex, Ofuscación, Vicisitud.

Debilidad: Los Obertus fueron criados por su habilidad intelectual, algunas veces a expensas de su estabilidad, y son propensos a la monomanía y a desórdenes psicológicos similares. La gran mayoría de los Aparecidos Obertus sufre de un Trastorno obsesivo-compulsivo (ver pág. 298). A discreción del Narrador, un Obertus puede sufrir otro Trastorno apropiado.

Oprichniki

Los Oprichniki, Vasallos de los Tzimisce rusos, pueden determinar con precisión el año de su creación. Durante el reinado de Iván el Terrible, estos mercenarios mortales sirvieron como feroces asesinos para este demonio con forma de hombre. Sólo el mismo Vlad Tepes pudo igualar el sangriento reinado de Iván. A cambio, los Oprichniki llevaron a cabo las órdenes de Iván, realizando actos de terror contra el pueblo, desollando a cualquiera que se quejase demasiado alto e hirviendo a los enemigos del zar.

Los Oprichniki apenas sobrevivieron al reinado de Iván el Terrible, ya que también sufrieron sus atenciones. Éste se volvió contra ellos en sus años finales y sólo los más viles sobrevivieron. Los Tzimisce rusos los captaron y los utilizaron como Vasallos durante el resto de siglo. Sorprendentemente, los Oprichniki finalmente se convirtieron en Aparecidos, incluso aunque nunca prestaron sus servicios sobre el desgraciado suelo de los Cárpatos. Los Demonios teorizan que los Oprichniki se maldijeron a sí mismos al servir a Iván el Terrible, aunque esto es más una fábula que un hecho.

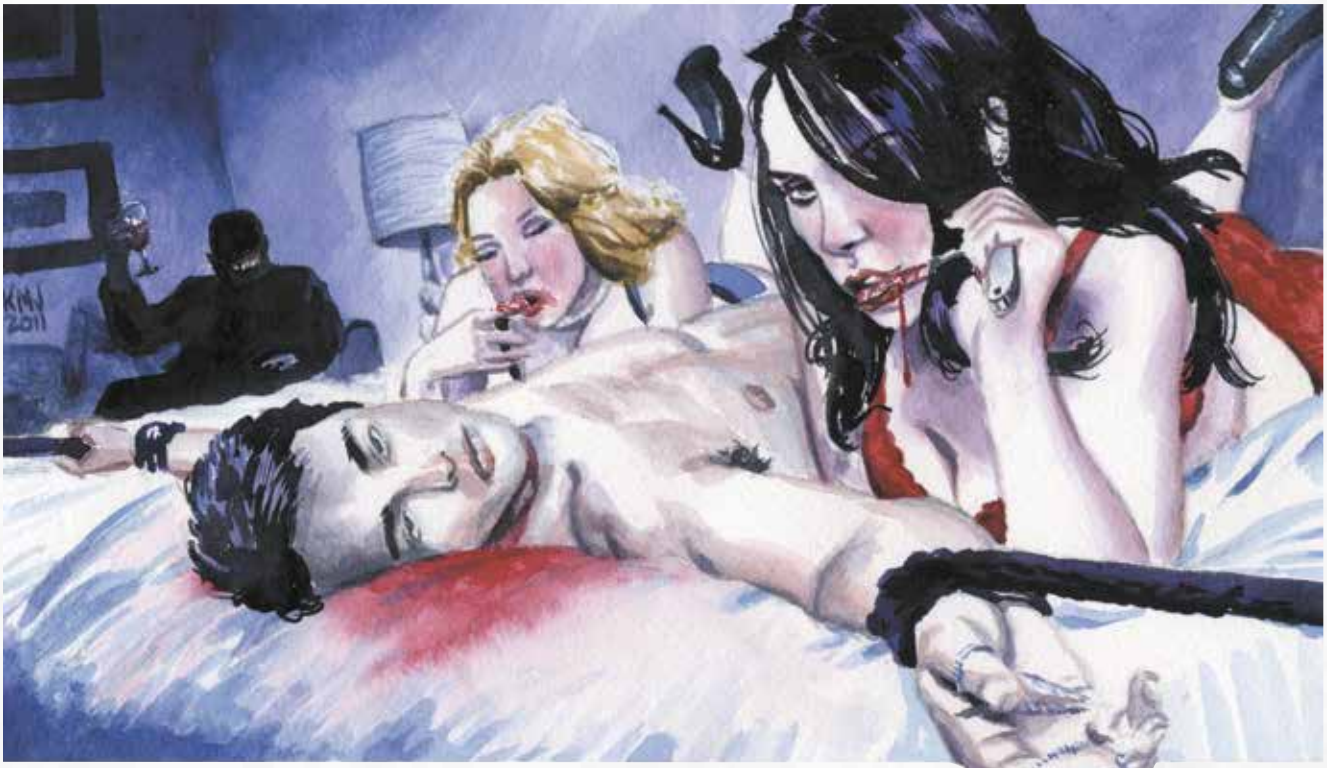
Incluso antes del alzamiento y caída del Telón de Acero, los Oprichniki eran un secreto bien guardado, especialmente frente a los jóvenes voivodas transilvanos. Los Demonios rusos deseaban que los Oprichniki fueran sus secuaces y mayordomos, ya sirvieran como vasallos, intermediarios, portavoces, guardaespaldas o asesinos. Así, los Tzimisce entrenan a los Oprichniki desde su nacimiento para que cumplan con una amplia variedad de tareas y deberes. Desde el colapso de la Unión Soviética, los Tzimisce están finalmente libres tanto de los Brujah Idealistas que repetían sin parar la retórica del proletariado, como de los supersticiosos Antiguos de la Camarilla que miraban con sospecha a los obviamente excepcionales acechadores de la oscuridad que mantenían los Demonios. Hasta esta noche, los Oprichniki permanecen ocultos para la mayoría del Clan, sirviendo a los independientes Tzimisce rusos.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscación, Vicisitud.

Debilidad: La desventaja de los Oprichniki se manifiesta más como una maldición que como una debilidad. Todos los Aparecidos de la familia, independientemente de su trasfondo étnico, sufren a manos de al menos un fantasma como en el Defecto de 3 puntos Embrujado (ver pág. 495). Los Koldun rusos creen que los fantasmas son las víctimas de Novgorod, una ciudad rusa que destruyeron los Oprichniki en sus años mortales. El asalto de Iván contra Novgorod tuvo como resultado el asesinato y tortura de miles de civiles inocentes, un crimen que los Aparecidos llevan con ellos. Incluso si un Oprichniki encuentra la manera de librarse de su fantasma a través de Disciplinas o de magia, otro toma su lugar.

Zantosa

Se diría que no hay una razón que justifique que los Zantosa continúen existiendo. De hecho, si se pregun-



tara su opinión a un vampiro cualquiera del Sabbat (asumiendo que haya oído hablar de las familias de Aparecidos), seguramente respondería con una mirada inexpresiva. Parece que la familia Zantosa ha dejado de ser útil, y principalmente sigue existiendo para continuar con el estilo de vida decadente y autoindulgente de sus miembros y para proveer de entretenimiento a los Toreador Antitribu, las Serpientes de la Luz y los Tzimisce.

Antaño la flor y nata de la élite social de Europa Oriental, los Zantosa se han retirado, evitando la manipulación sociopolítica a largo plazo a cambio de la gratificación inmediata. Los asuntos principales de la familia estos días incluyen pequeños crímenes, drogas, mercado negro y buscar los límites de las sensaciones. De hecho, aparentemente la única razón para que los Zantosa no hayan sido erradicados por la Mano Negra es que no merecería la pena el esfuerzo gastado para limpiar sus áticos, clubes nocturnos y estudios cinematográficos.

Recientemente, una purga interna ha convulsionado las posesiones de la familia Zantosa en Nueva York. Al menos dos docenas de miembros, la mayoría con reputaciones impecables hasta la fecha (tanto como puede tenerla un Zantosa) fueron asesinados de forma súbita y macabra por los antiguos de la familia. Las investigaciones Sabbat fueron notablemente superficiales ("deja que se maten entre ellos" parece que ha sido la actitud general), y obtuvieron como respuesta que las facciones destruidas habían sido atrapadas coqueteando con hechicerías oscuras (una respuesta que, curiosamente, no provocó investigación alguna por parte de la Inquisición).

La verdad, conocida únicamente por el más alto escalafón de la familia Zantosa, es mucho más ominosa. Durante los últimos siglos, la familia ha guardado un cuerpo en Letargo que creen que es un vampiro Tzimisce de gran edad. Hace un año, la cripta en donde el cuerpo en cuestión yacía apareció vacía sin previo aviso y sin evidencia alguna. Aún no se ha encontrado ninguna explicación.

Disciplinas: Auspex, Presencia, Vicisitud.

Debilidad: Los Zantosa son débiles cuando se trata de resistirse a la tentación. Así, cuando uno de ellos es expuesto a una experiencia particularmente placentera, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad determinada por el Narrador dependiendo de la experiencia en cuestión). El fallo indica que el Zantosa se obsesiona con o se vuelve adicto a esa sensación particular (que puede ser cualquier cosa desde una nueva droga a realizar una postura sexual determinada, disfrutar de un suntuoso vino o al acto de que se alimenten de uno), y hará casi lo que sea para volver a experimentarlo.

Los Zantosa también son incapaces de gastar Fuerza de Voluntad para resistir cualquier Poder sobrenatural que los lleve a una nueva fuente de placer, y muchos han encontrado una muerte prematura a manos de Cainitas, hadas y criaturas más extrañas.

Otros

Se han creado y destruido otras familias de Aparecidos a lo largo de los siglos. Puede que algunas aún existan en la actualidad, mientras que otras han sido aplastadas por las ruedas de la historia.

Basarab: Líderes carismáticos y guerreros que sirvieron a los Tzimisce durante la Edad Oscura. El legendario Drácula puede haber pertenecido a esta línea.

Danislav: Parientes de los temidos Lupinos que llegaron a servir a los Tzimisce en la antigua Transilvania.

D'Habi: Cultistas que sirvieron (y traicionaron) a los Baali en nombre de su dios vampiro Nergal.

Enrathi: Una familia de mercaderes con raíces que se remontan más allá del Imperio Romano. Moran ahora en el Inframundo con la Tal'Mahe'Ra.

Giovanni: Los rumores dicen que algunos miembros de la familia mortal Giovanni se han transformado en Aparecidos debido a la larga exposición a la Sangre.

Krevcheski: Una línea muerta hace tiempo, asesinada por los Tzimisce tras una gran traición.

Khazi: Sirvientes del "dios blanco" Byelobog, traicionados por los suyos y exterminados durante las Cruzadas.

Marijava: Cultistas *thugs* [N.d.T.: Antigua hermandad secreta y criminal hindú que se caracterizaba por estrangular a sus víctimas] que se convirtieron en espías e informadores de los Nagaraja.

Rafastio: Magos de Sangre que preservan la asociación de la Mano Negra con una antigua logia de hechiceros humanos.

Szantovich: Espías transilvanos e infiltradores que se aliaron con diversos Clanes.

Sirvientes de Anushin-Rawan: Pescadores que servían a un excéntrico Ventrue en la Antigua Grecia.

Ritae del Sabbat

El Sabbat valora los vínculos de lealtad y fraternidad por encima de todo. Con este fin, la Secta ha establecido muchos rituales que refuerzan la solidaridad de la manada y de la Secta. Toda ésta al completo observa los mismos Auctoritas Ritae, mientras que los Ignoblis Ritae varían en número, tema y observación de manada a manada.

Las manadas observan los Auctoritas Ritae en los períodos que pasan juntos: en esbats (reuniones de Sabbat), antes de asedios o cuando llega un nuevo miembro a la manada, por ejemplo. Los Ignoblis Ritae pueden celebrarse en cualquier momento, por lo general cuando el Sacerdote de manada considere más apropiado. Algunas manadas observan Ritae de saludo o despedida, Ritae de alimentación, Ritae de Diablerie y cualquier número de variaciones. Básicamente, cualquier acontecimiento importante, comunal o similar, puede tener asociado un Ignoblis Ritus en una manada.

Sistema: Los Ritae pueden ser dirigidos por cualquiera, en teoría, aunque los efectos mecánicos sólo ocurren cuando están presididos por un vampiro con el Trasfondo Rituales. No puedes mezclar un poco de Vitae en un vaso de papel y hacer una Vaulderie.

Auctoritas Ritae

La Secta al completo practica los Auctoritas Ritae, debido tanto a la tradición como a su significado en las creencias del Sabbat. Refuerzan los lazos de lealtad y fraternidad de la Secta, aportando poder emocional a través de la familiaridad con los Ritae y la hechicería que los acompaña.

Éstos son algunos de los Auctoritas Ritae practicados por la Secta (incluyendo la Vaulderie, que puede encontrarse en la pág. 301).

Banquete de Sangre

Ninguna reunión formal del Sabbat estaría completa sin un Banquete de Sangre. Sirve tanto como sustento como vehículo para expresar las ansias del Sabbat de existir como depredadores definitivos. El Banquete de Sangre es una "comida" ritual en la que recipientes capturados son suspendidos del techo, atados a esculturas o inmovilizados de alguna otra manera sirviendo de alimento para satisfacer a los vampiros presentes. El festín en sí es tanto una reunión social como un Ritus estructurado, y muchos Sabbat hacen grandes entradas llevando sus mejores galas.

Para preparar un Banquete de Sangre, una manada especialmente creada o una Partida de Caza tendrá que recolectar humanos o incluso algún vampiro rufián o dos la noche anterior al Banquete. Cuando la Partida de Caza presenta formalmente el festín de la noche a los Sabbat de mayor rango presentes hay muchos gritos, animación y colmillos al descubierto. El oficial recibe a cada víctima y le da las gracias al donante besándolo en la frente. Entonces pasa las víctimas a los ayudantes escogidos para prepararlas para el festín. Éstos las atan de manos y pies y las cuelgan con cadenas para que queden a la altura de la cabeza, o les atan (o clavan) a objetos que les impidan moverse.

La noche tras la preparación, Ghouls o Sabbat de bajo rango preparan el lugar del Banquete colocando los recipientes. Después de que todos los invitados hayan llegado (se consideran de muy mala educación presentarse tarde) el Sacerdote, el Obispo o el Arzobispo que preside el servicio conduce el Ritus, consagrando los recipientes al Sabbat. Los Cainitas reunidos muerden a sus víctimas y se alimentan de su Vitae fresca, a menudo lamiendo sus heridas para cerrarlas y no desperdiciar nada. Habitualmente hay una víctima por cada tres vampiros presentes en el Banquete: el Sacerdote, Obispo o Arzobispo que preside tiene derecho a elegir el primero y derrama la primera sangre.

Algunos Cainitas del Sabbat han sido censurados formalmente por Sabbats de más alto rango e incluso miembros de la Inquisición o de la Mano Negra por depender en exceso del Banquete de Sangre. Sin duda, los secuestros en masa y los salones empapados en sangre pueden poner a cazadores de vampiros sobre la pista de vampiros descuidados.

Sistema: Cada punto de Sangre que posea una víctima del Banquete de Sangre se transforma místicamente en dos al abandonar su cuerpo. Tras la tercera noche después del Banquete de Sangre, sin embargo, la Sangre se condensa de nuevo a su cantidad original (si no se ha usado y permanece en el cuerpo del vampiro).

Baño de Sangre

Este Ritus se realiza cuando los líderes de la Secta desean reconocer la concesión de un título a un vampiro del Sabbat, como un Obispo o Cardenal. El Baño de Sangre formaliza el nuevo estatus en la Secta del vampiro. Tantos Sabbat como puedan entre los que vayan a servir bajo este nuevo líder han de acudir a la ceremonia, ya que faltar sin una razón adecuada es una grave ofensa al líder en cuestión. Comenzando con el Sacerdote que conduce el Ritus, los líderes del Sabbat y otros miembros de la Secta se adelantan, se arrodillan, expresan su aprobación o alianza con el Cainita, y contribuyen con una cantidad de Sangre en un gran recipiente. El vampiro ascendido felicita y/o da consejos a cada vampiro presente, enfatizando los beneficios que el Sabbat puede obtener al compartir su sabiduría. Entonces se baña con la Sangre que se ha vertido en el recipiente. Después de la ceremonia, todos los vampiros presentes beben del recipiente del baño (cuya Sangre a veces se consagra mediante la

Vaulderie), simbolizando que participan voluntariamente de todo lo que el nuevo líder tiene que ofrecer.

Sistema: La mayoría de los Sabbat rehúsan aceptar a un líder que no haya sido confirmado mediante una ceremonia de Baño de Sangre si tienen razones para sospechar que ése es el caso.

Caza Salvaje

Uno de los mayores crímenes que puede cometer un Sabbat es convertirse en un traidor, y la Secta protege sus secretos. Si un miembro revela un secreto de la Secta al enemigo, es castigado severamente. Si un Sabbat filtra información de naturaleza vital, un Sacerdote puede invocar una Caza Salvaje. La Caza Salvaje es prácticamente una Caza de Sangre, pero acaba con la erradicación del ofensor Sabbat, así como de cualquiera, de la Estirpe o de la Grey, que pueda tener conocimiento de su traición. La gravedad de la Caza Salvaje depende del traidor en cuestión; se espera que las manadas controlen a los suyos, mientras que los chaqueteros de alto nivel reciben la atención de Arzobispos, Prisci, Cardenales y aquéllos que los sirven.

El Sacerdote reúne a los Sabbat locales e invoca formalmente la Caza, lo cual algunas veces es similar al prefacio de la Partida de Guerra. Una vez atrapado, el ofensor Sabbat es estacado e inmovilizado. La manada lo lleva ante el Ductus y el Sacerdote de la manada (u Obispo, etc), quien recita sus crímenes a sus compañeros de manada. Éstos lo atormentan entonces de cualquier manera que consideren apropiada: hierros candentes, Vicisitud y mutilación son las formas menos creativas de venganza que una manada justiciera puede infligir a un traidor. Finalmente, la manada destruye al traidor lanzándolo (aún estacado) a una ardiente pira consagrada.

Después de que el traidor encuentre su fin, el Sabbat persigue a aquéllos que conocen el secreto o estuvieron implicados. La justicia del Sabbat es incansable: la Secta no se detiene ante nada para asegurar su seguridad. Naturalmente, el Sabbat no puede saber de cada pequeño (o incluso muchos de los grandes) secreto que se filtra a través de las grietas. La frustración sobre este hecho hace las cosas el doble de malas para aquéllos a quienes sí atrapa.

Sistema: El Sabbat que sea el objetivo de la Caza Salvaje ya no es un Sabbat, y por tanto la Secta no lo considera un vampiro en absoluto. Ninguna súplica puede convencer a la Secta para que acepte de nuevo al traidor, aunque esta dura realidad es más por seguridad que por terquedad.

Ritos de Creación

Atendiendo a lo que dicen los vampiros ajenos a la Secta, se diría que todos los Sabbat son creados sobre la marcha, drenando a los futuros reclutas, alimentándolos, golpeándolos en la cabeza con una pala, enterrándolos y abandonándolos para que alcancen la superficie con sus garras en un Frenesí provocado por un hambre atroz. Éste no siempre es el caso. La mayoría de los Sabbat usan el "método de los cabezapala" sólo en tiempos de guerra. Este infame procedimiento consiste en juntar una cierta cantidad de víctimas, Abrazarlas con la menor cantidad de Sangre posible, golpearlas en la cabeza con una pala (para dejarlas inconscientes antes de que entren en Frenesí) y enterrarlas en una fosa común. Los Cainitas recién Abrazados despiertan rápidamente y deben escarbar para escapar de su tumba y saciar su Frenesí, a menudo a expensas de los vampiros más débiles que han sido enterrados con ellos. Este método es simple, relativamente rápido y bastante efectivo a la hora de privar a las víctimas de su Humanidad. En cualquier caso, los vampiros creados de esta forma no han recibido los Ritos de Creación. De hecho, el Sabbat ni siquiera los considera vampiros aún, y tiene poco reparo en lanzar legiones de estos horrores frenéticos contra sus enemigos.

Los Ritos de Creación propiamente dichos son mucho más serios, marcando el paso de no ser nada a ser un Verdadero Sabbat. Tras el Abrazo, un nuevo vampiro puede ser elegido para los Ritos de Creación sólo después de que haya demostrado su valía ante la Secta, quizás la misma noche de su Abrazo, quizás años más tarde. El Ritus en sí es bastante sencillo: el Sacerdote simplemente toca la cabeza del iniciado con un hierro de marcar cadente y le pide que haga un juramento de lealtad. La ceremonia que precede a los Ritos de Creación, sin embargo, varía ampliamente y está en manos del Sire del Cainita. Algunos Pander y Brujah Antitribu tienen ceremonias parecidas a las iniciaciones de las bandas, que incluyen golpear al vampiro en cuestión hasta que el Sire decide que ha tenido suficiente. Las ceremonias Tzimisce son asuntos mucho más civilizados y formales, y a menudo incluyen la recitación del propio linaje y la alabanza del Sire. Algunos vampiros no exigen ninguna ceremonia en absoluto, decidiendo que ya han obtenido todas las pruebas que necesitan de la capacidad de un vampiro determinado, mientras que otros exigen pruebas bizantinas o actos aberrantes como bestialismo, secuestros, asesinatos, automutilaciones u otras depravaciones.

Los Ritos sirven para diversos propósitos, tanto prácticos como simbólicos. Las llamas ayudan a reducir el miedo al fuego del nuevo Sabbat, mientras que la ceremonia le enseña qué se espera de uno de sus miembros. Inmediatamente después de los Ritos de Creación viene la Vaulderie, que ata al Cainita a una manada: su nueva familia inmortal.

Sistema: Sin los Ritos de Creación, un vampiro no es un verdadero vampiro a ojos del Sabbat. Estos desafortunados no pueden participar en Ritae o ceremonias del Sabbat hasta que haya recibido los Ritos de Creación, y a menudo son golpeados, maltratados y tiranizados según el capricho de cualquier vampiro "real".

Danza del Fuego

Para la mayoría de vampiros, el fuego es algo que debe ser temido y evitado, pero no para el Sabbat. Aunque aún lo temen, no les importa usarlo contra sus enemigos. Para ser un Sabbat completo, uno debe enfrentarse al Rötschreck y dominarlo.

Para realizar este Ritus, el Sacerdote enciende una gran pira en algún lugar fuera de la vista de los mortales. A través del toque rítmico de un tambor, cánticos, o ambos, los Cainitas participantes entran en un Frenesí similar a un trance, danzando alrededor de las llamas, retorciéndose ante ellas e incluso postrándose frente al fuego. Cuando la ceremonia alcanza su punto más álgido, los vampiros desvarían y cantan, y se animan a saltar a través de las llamas. Hacen fantásticos saltos, algunos incluso hacen acrobacias aéreas una y otra vez hasta el punto de caer exhaustos. La Danza del Fuego acaba cuando el último vampiro presente ha saltado a través de las llamas y se ha derrumbado debido a toda la acción.

Sistema: Para que un vampiro se acerque siquiera a la hoguera, el jugador ha de tener éxito en una tirada de Coraje (sólo dificultad 5 gracias al trance-Frenesí). Para que un vampiro salte con éxito sobre las llamas, el jugador debe hacer una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6 para saltar sobre las llamas, aunque el Narrador es libre de incrementar la dificultad de los intentos de saltar de forma particularmente dramática o acrobática).

Tras la Danza del Fuego, los personajes que hayan saltado las llamas ganan una bonificación temporal de un punto de Coraje durante las tres noches que siguen al Ritus. Con esta bonificación se puede incluso exceder el máximo de 5 habitual para las Virtudes.

Juegos de Instinto

Los vampiros del Sabbat se involucran en numerosos "juegos" aprobados, arbitrados por los Sacerdotes de manada para que mantengan sus capacidades depredadoras. Estos juegos toman diversas formas, y diferentes manadas practican diferentes estilos: todo, desde parodias de juegos de niños o deportes a vampíricas pruebas de habilidad completamente únicas, puede convertirse en un Juego de Instinto. El único punto común entre los juegos es que el Sacerdote los preside, consagrándolos como ejercicios válidos. Éstos son algunos ejemplos comunes:

• **Indios y Vaqueros/Policías y Ladrones:** El objetivo de Indios y Vaqueros es capturar o incapacitar (pero no matar) a tantos miembros del otro bando como sea posible. Dada la resistencia innata de los vampiros al daño es más fácil decirlo que hacerlo, y las balas parecen volar en estos juegos. El equipo que somete al otro es el ganador.

• **Carrera de Demolición:** Comenzando en lados opuestos de una calle o aparcamiento, los miembros de la manada prenden fuego a sus coches y cargan contra el coche del otro equipo. Tras muchos choques, un equipo inevitablemente tiene que huir del coche o quemarse hasta la muerte; el primer equipo en salir del vehículo pierde.

• **Carrera de Ratas:** Se encierra a un humano en un laberinto de algún tipo, como una fábrica abandonada o una parte del sistema de alcantarillado. Se le dan armas que puedan herir a vampiros, como escopetas, cuchillos, bengalas o sierras mecánicas. Los vampiros participantes comienzan en diferentes puntos del laberinto y Cazan al humano mientras que éste trata desesperadamente de escapar de los vampiros. Cualquier vampiro que capture y drene al humano primero, gana. Una alternativa a la Carrera de Ratas (la Carrera de Murciélagos) involucra únicamente a vampiros.

• **Despertar a la Bestia:** El participante tiene que desenterrar a la víctima de un Abrazo en masa fallido. Una vez la enloquecida criatura aparece en la superficie y entra en Frenesí, el participante del juego debe inmovilizarla y destruirla.

• **Marcar al Perro:** El objetivo de este juego es capturar a un hombre lobo, marcar su oreja (con etiquetas similares a las que se usan para marcar ganado) y liberarlo.

Sistema: Se anima a Narradores y jugadores a que desarrollen sus propios Juegos de Instinto; básicamente, cualquier situación caótica funciona para este Ritus mientras el Sacerdote de manada lo reconozca y dé su bendición. Una vez completado, durante una historia el ganador(o ganadores) de un Juego de Instinto recibe un dado de bonificación a las reservas de dados de la Habilidad que más usara durante el Juego. Un jugador no puede aumentar más de una Habilidad de esta forma durante una historia.

Monomacia

Resulta inevitable que entre vampiros tan tercos y violentos como los del Sabbat se den diferencias de opinión. Mientras la gran mayoría de estos conflictos se resuelven con todo el raciocinio y civismo que puede reunir el Sabbat, algunas diferencias son tan profundas que justifican una solución más seria. Cuando dos (o más) Sabbat son incapaces de llegar a una solución, el Ritus de la Monomacia sirve para zanjar la discusión.

La Monomacia se practica habitualmente entre los miembros de alto rango de las manadas. Muchos jóvenes Sabbat son demasiado violentos e impulsivos para reconocer la gravedad del combate ritual a muerte, y recurrirían a ello cada vez que un miembro de la manada tomara sangre de un recipiente que le guste. Así, este Ritus es conducido por el Sacerdote de manada (o un Sabbat de

más alto rango, si es un desafío entre manadas) a quien se le comunica el desafío al mismo tiempo que al rival. El Sacerdote decide si el agravio merece la Monomacia y si escoge presidir el ritual. Si el Sacerdote estima justa la causa, el vampiro desafiado puede declinar. En teoría, no hay nada malo en declinar un desafío, pero a no ser que el desafiador sea de tan poca importancia como para que el desafiado no le preste atención, hacerlo normalmente conlleva una gran pérdida de prestigio (y quizás un duelo *no sancionado* al fin y al cabo).

La práctica de la Monomacia como tal varía enormemente; no existe un código formal que regule las armas, lugares o incluso los términos de victoria. A menudo, los duelos de Monomacia se luchan hasta la Muerte Definitiva en algún lugar ridículamente peligroso o prácticamente inaccesible como una fundición de hierro o sobre un rascacielos. Por lo general, es decisión del desafiado si los vampiros pueden usar armas, Disciplinas u otras herramientas. El combate comienza a la invocación del Sacerdote y el último vampiro en pie es declarado vencedor, después de lo cual a menudo hay otros Ritae y celebraciones.

Sistema: Los detalles de la Monomacia funcionan mejor si se dejan a la historia: se debería animar al grupo a que añada toda la pompa y circunstancia que desee al Ritus, aunque los detalles exactos difieran de manada a manada. El desafiador decide el momento y la localización del duelo. El desafiado decide si se usarán o no armas y cuáles serán, así como cualquier otro detalle (a primera sangre en lugar de la Muerte Definitiva, sin Disciplinas, los participantes deben llevar los ojos vendados, cabalgar el Frenesí durante el duelo, etc).

El Sacerdote que administra el Ritus es el árbitro: el duelo comienza y termina a una orden suya y puede ser interrumpido en cualquier momento. El Sacerdote incluso tiene la potestad de declarar la Monomacia nula y sin validez alguna después de hacerlo, pero el Sacerdote que haga esto para favorecer a su candidato será mirado con extremo desagrado por el resto de Sabbat a partir de ese momento.

Partida de Guerra

El Sabbat medra en la Diablerie y la destrucción de los Antiguos, y este peligroso Ritus sirve para facilitar ambos impulsos.

Las Partidas de Guerra consisten en múltiples manadas que compiten por la Sangre de un Antiguo que no pertenece al Sabbat. Las manadas participantes compiten entre ellas por el privilegio de matar y Diabolizar al Antiguo, pero rara vez lo hacen en un conflicto mortal entre ellos, reservando su violencia para su objetivo.

Para preparar una Partida de Guerra, las manadas participantes se reúnen y festejan. También pueden realizar una Danza del Fuego, escuchar Sermones de Caín y participar en un Banquete de Sangre o una Vaulderie. El jefe de la Partida de Guerra, generalmente el Sacerdote más experto o el de mayor rango de entre los presentes, ofrece a las manadas reunidas un desafío. Se presenta ante ellas, cada una alineada tras sus líderes, a los que llama por turnos. «¿Acudís libremente a la guerra y aceptáis esta noble causa sin descanso hasta que la Sangre de nuestro enemigo sea derramada?». Los líderes responden con un fuerte «¡Lo hacemos!». Sólo después de que las manadas se hayan comprometido a la Caza revela la identidad del objetivo. Una manada sufre una gran humillación si se retira del desafío después de que sus miembros se hayan comprometido a este peligrosísimo juego. Durante el resto de la noche los vampiros hacen una fiesta, preparándose para la Caza que aguarda a la noche siguiente.

La Partida de Guerra va a por su presa la noche que sigue a la del desafío: la Caza ha comenzado. Los vampiros Sabbat en pie de guerra no se detienen ante nada a fin de derribar a su presa. Matan, queman, destruyen y destrozan todo y a todos los que se interpongan entre ellos y su objetivo. La manada vencedora es aquélla a la que pertenece quien consume la Sangre del Antiguo en primer lugar. El objetivo, no-vivo o muerto,o una parte reconocible del mismo, debe llevarse de vuelta al lugar en el que las manadas aceptaron el desafío. El Jefe de la Partida de Guerra acepta este trofeo y concede sus bendiciones a la manada vencedora. Una vez el Jefe reconoce al vencedor, se zanjan todas las apuestas y se organiza otra celebración.

Sistema: El vampiro que lleva a cabo la Diablerie gana los beneficios de cometer Amaranto. Los vampiros que pertenecen a la manada vencedora ganan un punto temporal de Estatus del Sabbat. Este punto desaparece al final de la siguiente Partida de Guerra (a no ser que la misma manada venza de nuevo), o al final del siguiente acto grandioso del Sabbat. A discreción del Narrador, el punto de Estatus del Sabbat puede ser permanente si el Antiguo Cazado es excepcionalmente poderoso o reputado.

Sermones de Caín

Algunos miembros del Sabbat valoran su conocimiento del *Libro de Nod*. Otros no lo conocen o no les importa el libro, y ven su papel en el Sabbat como el de una guerra y violencia interminable. Aquellos miembros que se toman el relato de sus orígenes muy seriamente a menudo se reúnen para oír sermones acerca de su historia para recordar tanto quiénes como qué son. Estos recordatorios sirven para fortalecer su lealtad a la Secta y su ideología. Los miembros de la manada recitan el *Libro de Nod* por turnos, mientras que los demás se sientan en un semicírculo manteniendo velas encendidas y meditando acerca de los pasajes. A los sermones a veces les sigue la Vaulderie y,

entre las manadas más intelectuales, un intenso debate. Los miembros de la manada a menudo discuten los pasajes leídos durante el Ritus casi hasta el alba.

La historia vampírica, particularmente la que habla de cosas tan antiguas como la leyenda de Caín, es en su mayor parte tradición oral: en la actualidad existen pocas copias del *Libro de Nod*. Pocas manadas del Sabbat pueden estar de acuerdo unánimemente en las frases exactas de un pasaje concreto del libro, si es que existen. La Secta está dividida en este asunto: algunos Sabbat creen que mientras el espíritu del *Libro de Nod* se preserve, la letra es irrelevante; mientras que otros mantienen que todo el Sabbat debería utilizar la misma referencia, necesitan elegir un libro estándar. Este cisma, por supuesto, resulta en una amplia variedad de posiciones individuales en el asunto, desde apoyo violento a cualquiera de los extremos de este espectro a una profunda ambivalencia por cualquier cosa que suceda fuera del ámbito de la propia manada.

Sistema: Aunque este Ritus no requiere ningún sistema para sus efectos mecánicos, algunos Narradores pueden querer premiar con puntos de Experiencia en el Conocimiento Experto: Saber Nodista o una especialización en Ocultismo por participar en este Ritus. De otra manera, esta convención simplemente es una oportunidad para la Narración, la interpretación y revelar pequeños pedazos del gran misterio Cainita.

Ignoblis Ritae

Al contrario que los Auctoritas Ritae, los rituales "bajos" o "comunes" varían enormemente de una manada a otra. Algunos de estos Ritae aparecen en una forma u otra en cualquier manada del Sabbat, pero muchos son propios de regiones e incluso de manadas individuales. Se alienta a Narradores y jugadores a adaptar y crear sus propios Ritae para dar sentido de camaradería y relevancia a la manada.

Ritus de Aceptación

Este Ritus da la bienvenida a un nuevo miembro de una manada en particular, reconoce la ascensión de un recluta o se celebra en cualquier momento en que ocurra un cambio de poder o de miembros (como un nuevo Ductus o Sacerdote de manada). Cada miembro de la manada debe reconocer la nueva posición de su compañero Sabbat de manera personal, ya sea compartiendo Sangre, dándole un regalo o de cualquier otra forma. El Sabbat aceptado debe hacer un juramento de lealtad a cada miembro de la manada y a la causa de Sabbat en general. El Ritus de Aceptación difiere de los Ritos de Creación en que es más social que sobrenatural. Un Sabbat puede haber recibido los Ritos de Creación, pero puede ser despreciado por una manada que se niegue a darle su Ritus de Aceptación.

Ritus de Contrición

Incluso los Sabbat cometen pecados e indiscreciones que a veces han de expiar. El Ritus de Contrición lo permite de forma similar a como funciona la confesión para los católicos. Este Ritus quizás sea el más importante de los Ignoblis Ritae, ya que muchos Inquisidores, operativos de la Mano Negra, Sacerdotes de manada y Ducti, ofrecen una oportunidad de contrición o muerte a aquellos Sabbat que han cometido pecados contra la Secta. Todos los Sabbat sensatos se toman este Ritus tan seriamente como lo harían con cualquier otro, ya que sólo por la gracia de sus superiores pueden continuar existiendo. Por supuesto, muchos Sabbat taimados pueden hacer actos de contrición falsos, pero puede que no se les ofrezca tal oportunidad la próxima vez.

Danza del Sol

El Danza del Sol prueba la resistencia y valentía de los Cainitas. Durante este Ritus, los vampiros se retuercen y giran sin pausa en una danza hipnótica alrededor de una inscripción simbólica de un fiero Sol desde el ocaso al amanecer, hasta que caen exhaustos en montones, cubiertos de sudor sanguinolento. El Ritus siempre tiene lugar durante la Luna llena, y los miembros de la manada normalmente se visten para la ocasión llevando terroríficas máscaras o pintura corporal roja. Los miembros de manada prueban su coraje comprobando quién entre ellos, tras la agotadora danza nocturna, puede permanecer al descubierto por más tiempo. Algunas veces se celebra un Banquete de Sangre tras una Danza del Sol (especialmente si se realiza durante acontecimientos con gran cantidad de asistentes), ya que los vampiros deben de reponer la energía gastada durante el ritual.

Ritus de Sigilo

A fin de mantener el silencio, algunas manadas toman precauciones adicionales e invocan augurios favorables. En el Ritus de Sigilo todos los vampiros participantes se muerden la lengua entre ellos y escupen al fuego. Aunque esto no causa niveles de daño, el inmediato acto de sangrar y curarse causa la pérdida de un punto de Sangre. El Sacerdote de manada o el Ductus habitualmente no participa para poder dar órdenes, pero algunas manadas han desarrollado complejos sistemas de señales para poder comunicarse silenciosamente mientras están realizando actividades sigilosas.

Mi discurso llega a su fin; mi traición está completa. Llegados a este punto, espero que lleguéis a comprender en cierta medida qué me impulsó a aquellos actos que siempre lamentaré y por qué creí necesario poner este documento a vuestro alcance. No puedo pedir vuestro perdón; mis crímenes son demasiado graves. Pero si hubiere compasión en vuestro corazón, rezad por mí.

He cambiado en gran medida desde que nos vimos por última vez. A lo largo de muchos años desde entonces busqué dentro de mí algo inexpresable. Ahora creo que lo he encontrado, o que estoy a punto de hacerlo. Si la Golconda está realmente a mi alcance, podré perdurar, pues en la profundidad de la introspección que fomentó mi escritura he encontrado un deseo por el descanso a cualquier precio. Ésta fue en parte una razón para mi discurso. Soy plenamente consciente de que el conocimiento que he impartido podría llevar a mi propia destrucción y a la de mi especie. El deseo de vivir, si es que esto es vida, es demasiado fuerte en cualquier vampiro como para buscar un suicidio más directo.

En la despedida, me atreveré a haceros llegar mis condolencias por la lamentable muerte de vuestro esposo, sobre la cual leí en el Times de Londres. Conozco bien vuestro amor por él. Si las plegarias de una criatura como yo pueden seros de algún consuelo, sabed que tenéis las mías.

No sabréis más de mí a menos que lo deseéis. Vuelvo a deciros que mis servicios están a vuestra disposición. Podréis contactar conmigo en las columnas personales de cualquiera de los principales periódicos de Europa; simplemente mencionad mi nombre, y el vuestro, y mis criados me harán llegar vuestro mensaje.

Adieu.

Vuestro más devoto y penitente siervo,

V.t.

Glosario de términos de juego

Los siguientes términos se usan a lo largo de las reglas, y se presentan aquí para proporcionar una referencia concisa.

• **Acción:** Una acción es la realización de un acto voluntario y que puede tener naturaleza física, social o mental. Cuando los jugadores anuncian que sus personajes hacen algo, éstos realizan una acción.

• **Acción enfrentada:** Es una acción en la que dos personajes se enfrentan el uno al otro. Ambos comparan su número de éxitos y gana el que haya obtenido un mayor número de éxitos.

• **Acción extendida:** Una acción que requiere un número determinado de éxitos, acumulados en turnos sucesivos, para que el personaje sea capaz de realizarla.

• **Acción refleja:** Una situación en la que puede hacerse una tirada de dados, pero que no cuenta como acción a efectos de calcular reservas de dados. Ejemplos de acciones reflejas son las tiradas de absorción o de Fuerza de Voluntad para resistir el control mental.

• **Acción sencilla:** Una acción que requiere sólo de la obtención de un éxito para que suceda, aunque un mayor número de éxitos indica un mejor resultado.

• **Atributo:** Los Rasgos describen las capacidades inherentes de un personaje. Los Atributos incluyen Rasgos como Fuerza, Carisma, o Inteligencia.

• **Dificultad:** Un número comprendido en una escala del 2 al 10 (pero generalmente del 3 al 9) que mide la dificultad de una acción emprendida por un personaje. El jugador necesita obtener este valor o uno superior en al menos un dado al tirar su reserva de dados.

• **Escena:** Un episodio dentro de una historia; un momento y un lugar en el que tienen lugar acciones y eventos de forma sucesiva.

• **Fracaso:** 1) Un 1 natural en una tirada de dados, que cancela un dado de éxito. 2) Un desastre estrepitoso, consecuencia de obtener un 1 en uno o más dados cuando no se ha logrado ningún éxito en una tirada para una acción.

• **Fuerza de Voluntad:** Una medida de la confianza en sí mismo y del propio control de un personaje. La Fuerza de Voluntad, al contrario que los otros Rasgos, suele gastarse en lugar de tirarse.

• **Grupo de juego (a veces sólo "grupo"):** El conjunto de jugadores, incluyendo al Narrador, que juega de forma regular a **Vampiro**.

• **Habilidad:** Los Rasgos que describen lo que un personaje sabe y ha aprendido, más que sus cualidades inherentes psicológicas y físicas. Las Habilidades incluyen Rasgos como Intimidación, Armas de Fuego u Ocultismo.

• **Interludio:** Es el tiempo que pasa entre escenas, en el que no hay interpretación y no se usan turnos. Pueden realizarse acciones, y el Narrador puede hacer algunas descripciones, pero en términos generales el tiempo pasa deprisa. También hace referencia a una técnica de interpretación "fuera de cámara" que pueden usar los Narradores.

• **Narrador:** La persona que crea y guía la historia asumiendo los papeles de todos los personajes que no llevan los jugadores y determinando todos los eventos más allá del control de los mismos.

• **Personaje:** Cada jugador crea un personaje, al cual interpreta a lo largo de la crónica.

• **PNJ:** Siglas de "Personaje no jugador". Engloba todos aquellos personajes que no son los principales de los jugadores, ya sean creados por éstos mismos, o por el Narrador.

• **Puntos:** El valor temporal de un Rasgo como la Fuerza de Voluntad o la reserva de Sangre. En los casos en los que pueda haber confusión, se distingue entre los puntos temporales (los cuadrados) y los permanentes (los círculos, también llamados "puntuación").

• **Puntuación:** El número que describe el valor permanente de un Rasgo, a menudo comprendido entre 1 y 5, pero a veces entre 1 y 10. En los casos en los que pueda haber confusión, se distingue entre el valor temporal (los cuadrados, también llamado "puntos") y el permanente (los círculos).

• **Rasgo:** Cualquier Atributo, Habilidad, Ventaja o cualquier otro índice del personaje que pueda describirse mediante números (en términos de puntos).

• **Reserva de dados:** Representa el total de dados que tienes en la mano antes de tirar tras haber sumado varios Rasgos. Es el número de dados que puedes tirar para realizar una acción.

• **Sistema:** Un conjunto específico de complicaciones que se usan en una situación determinada; reglas que ayudan a guiar las tiradas de dados para crear una acción dramática.

• **Salud:** Medida del grado en que un personaje está lastimado o herido.

• **Ventaja:** Esta categoría es un cajón de sastre que describe las Disciplinas místicas y los Trasfondos de los personajes.

Mecenas

Agradecimiento especial para Michel Foisy Rueda.

Padre Oscuro

Alberto Gracia Fernández "Patrick Jensen"

Segunda Generación

Julián Navarro

Ishcar

Ivan Ortega Lozano, Clan Giovanni

Antediluvianos

Hija de los Espinos, Clan Malkavian
Lady Ariel de los Ventrue
Roland de los Toreador
Lewen Nadasdy, Clan Tzimisce
Seik Nightmare, Clan Lasombra

Daemonideus
José Luis del Castillo Morán, Clan Nosferatu
Daila Giovanni, Clan Capadocio
Domingo de la Barca, Clan Nosferatu
Gilya Arquen, Clan Tremere

Lord José A. Márquez Periano "Lord Madfayrs", Clan Lasombra
Joaquín Torrecilla García
Zerety y Megami

Matusalenes

Siralos
Nathanael, Clan Gangrel
Lassar Layam
GooseIzdebest, Clan Giovanni
Carlos Donaire de la Torre
Manuel Candeas César
Germán Crippa Silva, Clan Ventrue
Magnus Anyer
Eric Spectress, Clan Nosferatu
Diego Izquierdo Fuertes, Clan Ventrue
Elisabeta, El Azote de los Cárpatos
Óscar Márquez Quintero
Carlos Domínguez Araujo, Clan Tremere
Rafael de los Seguidores de Set
Santiago Giovanni

Juan Manuel de Castro y Lagoah, del Clan Lasombra
Abaddon Dodger
Jose Ángel Bodas Devesa
Antonio Rico Pérez
Francisco Bañón López, Clan Tzimisce
Pau Escartin Laso
Israel Seco
Javier Monserrat
Nathan Wallsh, Clan Brujah
Nacho Oller Aznar
Skotos, Clan Tremere
Pío "el Burgués"
Häley Matsumoto, Clan Tremere
Joseph Monpellieur

Alberto Marcos Fernández "Noctis", Clan Lasombra
Gaél, de los Salubri Guerreros
Zéfiri y Harjub
Karotos
Antonio J. Naranjo, Clan Brujah
Michael LeCox
Alexander Graves
Príamo Sancto de Venoir
Nicolas Garcia
Cazador de Sangre, Clan Gangrel
Ángel Luis Mateos Perlines
Rubén a.k.a. Deheval, Clan Gangrel
Eileen
E. Farré

Príncipes y Arzobispos pertenecientes a la Verdadera Mano Negra

Manuel Robador Merino, Clan Lasombra, Arzobispo de Burgos
Dámaris Gómez Molina, Príncipe de Barcelona
Rubén Reyter García, Arzobispo de Madrid
Daniel Moreno de la Cruz, Clan Assamita, Príncipe de Palma de Mallorca
Hugo Ignacio Díaz "DobleFilo", Clan Nosferatu, Príncipe de Madrid
Julia Álvarez Boado, Clan Lasombra, Arzobispo de Las Palmas de Gran Canaria
Dovar Szantovich, Príncipe de Praga
Kees D. van den Berg, Clan Tremere, Príncipe de Nueva York
Kapdorf, Príncipe de Munich
Vassili "el Gitano", Caitiff, Arzobispo de Vicálvaro
Javier Casado Riaza, Arzobispo de Montreal
Nilstar, Clan Tremere, Príncipe de Viena
Victor, Arzobispo de Albacete
Ramiro, Clan Gangrel Antitribu, Arzobispo de Gigia
Shovel, Príncipe de Boston
Drow, Príncipe de Badajoz
Lara Náyade, Clan Gangrel, Príncipe de San Francisco
Alba-Nerea Nieto Cabrera, Clan Nosferatu, Príncipe de París
Sverd Tveitan, Arzobispo de Toledo
Luis Barbero Núñez-Cacho, Príncipe de R'lyeh
Dannielle, Clan Ravnos, Príncipe de Toledo
Moira Mersault, Príncipe de Nueva Orleans
Don Arturo Maldonado Fiade, Clan Lasombra Antitribu, Príncipe de Santander
Lord Eaven D. Ragoon, Arzobispo de Ljubljana
Imanol Bautista, Clan Ventrue Antitribu, Arzobispo de Bilbao
Manuel Rubio, Clan Lasombra, Arzobispo de Granada
Zebedej Zemeyev, Príncipe de Alba Iulia
Traso de Sagasta y Aldana, Príncipe de Almería
Christopher Red, Clan Toreador, Príncipe de Málaga
Miguel Borau Almagro "el Viejo", Clan Lasombra, Príncipe de Zaragoza
Faethor Ferenczy, Arzobispo de Valencia
Daniel Rueda Candil, Arzobispo de Málaga
Roman Romero Deniz, Príncipe de Stavargen
Mario Ruiz Fraile, Clan Malkavian, Príncipe de Chicago
Marius Nathaniel, Príncipe de Newcastle
Evangeline Domine Leblanc, Clan Toreador, Príncipe de Eagle Lake
Mr. Poke, Príncipe de Mahón
Diego Lucas Jiménez, Clan Lasombra, Arzobispo de Santiago de Compostela
Carlo Antonio DiLuca, Clan Lasombra, Arzobispo de Milán
Pablo Valenzuela, Arzobispo de Nueva York

Príncipes y Arzobispos

El Guardián, Príncipe de Ninguna Parte
Gunter Gelbestein, Clan Brujah, Príncipe de Düsseldorf
Pau Moreno, Clan Malkavian, Príncipe de Valencia
David Peñas Gamero, Príncipe de La Laguna
Kash, Príncipe de Cartago
Netheros Balard, Príncipe de San Petesburgo
Lord Martin Silva Leyva, Clan Ventrue, Príncipe de Lima (Perú)
Jesus Carlos Martínez Monedero "Lodin", Príncipe de Berlín
Xavier Arnau, Príncipe de Lisboa
Carla Marín Rodríguez, Príncipe de Santa Coloma de Gramenet
Lis Díez "la Innombrable", Príncipe de Venecia
Alfonso Cabello Flores, Clan Tremere, Príncipe de Huesca
Sergio Vicente Santos, Clan Lasombra, Arzobispo de Washington D.C.
Valeria Costanza, Clan Giovanni, Príncipe de Las Vegas
Lord Volátil Volador de la Familia Volada, Clan Malkavian, Príncipe de Alicante
Thomas Plague, Clan Malkavian, Arzobispo de Los Ángeles
Van Broodraven, Príncipe de los Cárpatos
J. M. Rumí, Arzobispo de Nueva Orleans
Toni Rumí Moreno, Clan Nosferatu, Príncipe de Milwaukee
Inmaculada Rico Muñoz, Príncipe de Córdoba
Vertvipere, Clan Lasombra, Arzobispo de Valdemoro
Juan León, Clan Lasombra, Arzobispo de Cartagena
Merit, Clan Ventrue, Arzobispo de Calcuta
Lujan van Derlock, Príncipe de Cádiz
L. Trickster, Clan Tzimisce Antitribu, Príncipe de Yucatán
Natxo, Príncipe de Damasco
Andrés Torres-Málaga T., Príncipe de Callao
Sergio del Carpio, Arzobispo de Cuzco
Sofia Commendatore La Tour "Lunus Flambeau", Arzobispo de Lima
Andrés Montañez, Príncipe de Montevideo
Violant, Príncipe de Vilaragut
David "Kragen", Príncipe de Tallin
Cid Giraud, Príncipe de Copenhague
Francisco Zamora, Príncipe de Cartagena
Lluís Dueñas Farràs, Príncipe de L'Hospitalet de Llobregat
Señor Amo, Clan Tremere, Principe de El Cairo
Iván Canedo, Clan Malkavian, Príncipe de Oviedo
Dacien, Arzobispo de Lyon
Yxer, Príncipe de Fireland
Joaquín Luciano Fernández Aguilera, Clan Tzimisce, Arzobispo de Algeciras
Taland, Príncipe de Cuenca
José Penedo Fernández, Príncipe de Vigo
Xaraco, Príncipe de Londres
Padre Dumas, Arzobispo de Bitrir
Francisco José Martínez Toledo, Príncipe de Alejandría
Rodrigo Alonso, Clan Malkavian, Príncipe de Valladolid
Joaquín Fernández, Clan Brujah, Príncipe de Bilbao
Jorge Orench, Clan Assamita, Arzobispo de San Sebastián
Thaun "el Oscuro", Clan Lasombra, Arzobispo de Toronto
Henry Prince, Príncipe de Gary
Igor, Clan Toreador, Príncipe de Barakaldo
Fernando "Caurel" Díaz de los Tzimisce Koldun, Arzobispo de Salamanca
Demian, Clan Lasombra, Príncipe de La Coruña
Don Diego Hernández del Pedrosillo, Arzobispo de Kronstadt
Sergio Gangrel, Príncipe de Talavera de la Reina
Daniel de la Viuda Pérez, Arzobispo de Getafe
Mikel Arozamena, Arzobispo de Vitoria
Asur, Príncipe de Avilés
Josephine Bethancoeur, Clan Toreador, Príncipe de Salzburgo
Sagrario Pombo, Príncipe de Matute
Leonel Von Bicken, Príncipe de Ciudad de México
Marcos García, Príncipe de Murcia
Aukan Kalfulikan, Clan Gangrel, Arzobispo de Concepción (Chile)
Don Alejandro Rodríguez, Arzobispo de Santiago de Chile
Irina Drael, Príncipe de Ciudad Rodrigo
Jose Viveros, Clan Tremere, Príncipe de Valparaíso
Domingo Paillet, Clan Toreador, Arzobispo de Santa Cruz de Tenerife
Javier Mena, Príncipe de Roma
Wingt
Víctor Valero, Clan Ventrue, Príncipe de Torrevieja
Carlos Lisandra Osborne, Arzobispo de Praga
Jayth The Reaper, Príncipe de Heraklion
Darkored, Príncipe de Budapest
Enrique J. Vila, Clan Malkavian, Príncipe de Brujas
Cymoril, Príncipe de Mérida
Eduardo Barrena, Clan Tzimisce, Príncipe de Huelva
Lamin Jagne, Clan Malkavian, Príncipe de Besalú
Andrés Gerardo Morales Palazuelos, Clan Tremere, Príncipe de Pamplona
Hýsteron Próteron, Clan Malkavian, Príncipe de Oslo

Antiguos

Joan Plaza, Clan Ventrue
José Luis "DIIIIEEE" Gómez
Snipis
Jorge "Malkav" Suárez Llano
Ramón Ayala Sánchez
Gulmor
Jose Alberto Torrón Vilar, Verdadero Brujah
José Andrés Murga García
Carlos Munarriz
Jose R. Lluís
Juan Carlos Barreno Silva, Clan Tzimisce
Arnau Molera Fabré
Betusto
Narithir
Cassiel, Clan Salubri
Jaume Mora, Clan Brujah
Daniel Moreno Ortega
Adrasto
AtxA
Domingo Serrano, Clan Lasombra
Leinne Versus
Manuel Pintos "Kenny", Clan Gangrel
Giorgio de Chiricco
Pol Guirao Cervera "Federico"
Bardo
Luriant
Radoslaw Wincjusz, Clan Toreador
Meiga Sinister
Dan "Luthbel" Alfaro
Kusu
Gadafin
Tonijor, Clan Brujah
Tomás Regajo Gallego "Shirkian"
Francesc "Belgeval" Alba
Xabian Albán de los Nosferatu
Elika D'Arco, Clan Lasombra
Kurgan, Clan Lasombra
Rafael García Román, Clan Tremere
Banzai
Retro
Ashurek
David "Sesga" Yusta
Sephyra Isabel
Enric Muraday
Jesús Izquierdo
Agustín Doreste Aguilar
Candy Oldcar Guadalupe
Canto Mac, Clan Toreador
Alberto Ramírez Calvo
Ivan Mata "Geypermongo"
Antonio Peiro "Kokuro Enzo"
Pober
Rubén López Páez
Dr. Feinstone, Clan Malkavian
Edward C. "Easy" Newal, Clan Tremere
Manuel Alegre Morales
Santiago J. "el Enemigo" Lupiáñez López
Marcos Romero Castaño de los Verdaderos Brujah
Jacob Castilla
Gideon Larin
Gustav-Phillippe Anselmo, Clan Ravnos
Masabakes
Bel Amato, Clan Assamita
Koremaga
Álvaro Sánchez Gómez
Sayfal Rashid
Noé Martínez Peña, Clan Tremere
Shaifert
Francisco Simarroantiguo de los Seguidores de Set
Stefan Szantovich
Noh
Yanfer
Vivi "Kroom"
Karan
Roberto A. "Sati", Clan Gangrel
Janoh, Clan Brujah
Ingwell Ritter, Clan Brujah
Sastre
Krusk
Jon Sáenz del Castillo
Ignacio de Orueta
Belen Jagne
Javier Rodríguez a.k.a Ninguén "el Samedi"
Albert Marsal
Ignasi Lacueva
Stanislav Litvinenko
Recio Martell
Grej Stafford, Clan Malkavian
Jean Pierre La Croix
Hakon
Siena Sturbridge
H. Goldman
Manwe
Eduardo Lázaro, Clan Toreador
Mario "Luis de Ojeda"
Joaquín Calderón
Robin, Clan Toreador
Amanda
Alexis Sánchez, Clan Ventrue
Sayessa & Igor Sires de Johel
Andre Malatesta, Clan Toreador
Aleix López Antón
Sveret
Lynarha Acosta, Clan Tremere
Juanma "Elimelech" Rubio, Caitiff
Martina Ivalú Vargas Almuna
El Rey Chapa
Alexis Royo
Javier Iglesias
Valcode
Akos Ferenc Szabofiu de los Visires Assamitas
Rafael Toledo Castañeda, "Möar", Clan Gangrel
Padre Santiago, Viejo Clan Tzimisce
Roger "Japheth" Mañés
Aldo Giménez Labay
Jorge "la Abominación", Caitiff
Acteón
Marcelino Miranda Martín
Antonio de Andrés
Marro, Clan Assamita
Detonador, Clan Nosferatu
Aleix, Clan Brujah
Alexander Marcus, Clan Ventrue
Sarulio
Arckturuss Daerhon, Clan Tzimisce
Rule, Clan Malkavian
Alfredo Giraldós, Clan Assamita
Jesús Alonso
Alberto Quintas "Faidihtbaal"
Chema A. Blanco
Aleister Evergrey
Rifuru, Clan Gangrel
Synh, Clan Malkavian
Toxo, Clan Nosferatu
Martin "Ventrue" Di Domenico
Francisco Jiménez Llopis
Josep Maria Serres
Falco
Mefistófeles Malkav
Alex Man
Héctor Sánchez Udvar, Clan Nosferatu
Javier Dorta González
F. M. L. "Rondwelf"
Juan Enrique, Ventru
Michael Clayton, Clan Ventrue
Piero Sagi Martín
Jota Eme
Tim Brest
Eva Norell
Fernando Iradier Hernández
Ignacio Granados Jiménez
Vico di Fusco
Airemes Esclarmonde
Kirvok Olbaid
Ninoska Kandinski, Clan Toreador
Jordi Tricas
Elizabeth Stern, Clan Malkavian
Xavier Fernández "25º", Clan Tremere
John C. McCloy, Clan Ventrue
David Fernández León, Clan Giovanni
Guillermo Franco Bueno
Oëris
Antonio Martín Morales
Alissa Hasenbauer, Clan Ventrue
Mikael Fuentes Verdejo
El Matador
Marco Giacomo, Clan Lasombra
JIC Fisiquin
Amelia Salazar
Aarón Bonilla
Abaddonx
Biri
Francisco Oyono
Stefan Lara, Clan Malkavian
Sr. FrosT
Egoitz "Darius Craine"
Elisabeth Herbst
Alexandra Schaumann, Clan Brujah
Ángel Luis Reiz Palacios
Jorge Portilla López, Clan Ventrue
Magnus Morgan
Danny
Rubén Escorihuela García
Jose Manuel Montero
Mikel Montero
Geneva Giacomo, Clan Toreador
José María López Cid, Clan Nosferatu
Alberty II
Alexander Radu
Baltab
Juanma Barroso
Vincenzo Putti
Lillanne "Lill" Barker, Clan Toreador
Azet Faust, Clan Tzimisce
Chrixto, Clan Toreador
Tobias
Antonio Rodríguez Romero
Sirom Allow
Arnau Diez Sans "Kiderak"
Sergio Pontón "Tiklis", Clan Ventrue
Dieguitus, Clan Malkavian
Shadow Dytral, Clan Tremere
Jose Antonio Caravaca
Adrián "El Templario" Muñoz, Clan Lasombra
matarratas DOL
Mór Ríoghain, Clan Malkavian
Zariel, Clan Lasombra
Beatriz Piñana, Clan Gangrel
Erwin van Kahn, Clan Tremere
Sir Ronald Ferguson
Buenaventura
Jairo Ríos Suárez
Hendel Hamster
Groontah
Pedro Rodríguez
Goldshield, Clan Gangrel
Anna Bataller i Ferrer
Cosin, Clan Malkavian
Manuel Ocaña, Clan Malkavian
Dani Goodwar
Iván Osorio
Miguel Bocanegra Lupiáñez, Clan Lasombra Antitribu
Juan Andrés Lorenzo García

Sergio Esquembri, Clan Malkavian
Ian McConnor, Clan Gangrel
Iván Gil, Clan Toreador
Iter_Inanna, Clan Tremere
Luciel, Salubri
Santiago Umbra "Niño", Clan Giovanni
Eres, Clan Toreador
Luis Carlos Abajo Contreras, Clan Nosferatu
Maestro_vil de la Sangre de Ventrue
Alî Elul, Clan Assamita
Álvaro Moisés Clavijo Domínguez
Germán Sánchez-Camacho Yebra
Nehzahjk Tiberius, Clan Lasombra
Charly, Clan Malkavian
Azakel, Clan Ventrue
Akseli Teräspalkki, Clan Gangrel
Slot Von Vasano "Ceuta XXI", Clan Tzimisce
Abel Diez Hidalgo y Raquel Sherma Poley, Clanes Tzimisce y Gangrel
Juanma "Garras de Trueno" Pérez García
Francisco Javier Maestro
Mariano Martínez González
Karmelo Garcia Gagias
Daniel López Coira
Ines de Estruch, Clan Lasombra
Santiago García
Marcus Barbosa
Marco Tulio Garcés Miranda, Clan Assamita
Ariel Giovanni di Caccia, Clan Giovanni
Enric "BritishSteel" Martí
Magus
Cuadrivium, Clan Tzimisce
Anne Scott
OZN, Clan Ravnos
Don Miguel Hernández Padilla, Clan Lasombra
Rafa "Redbeard" Gallardo
Juan Antonio López, Clan Lasombra
Marcos Lasso de la Vega
Servobot "Frank Guerra"
Kabo
Zurdo
Jonathan Gutierrez Serna "Lobo"
Tobias Schulte-Krumpen
Nailah, Seguidora de Set
Màrius Armenteras
Rubén Ferrando Barrio
Eva Hexe
Brahma, Clan Lasombra
Sergio "Zeros Stoneheart"
Germán Galván
Manel Canós bani Tremere
Bernardo Roces, Clan Toreador
Riyaaq Nahagak, Clan Assamita
Guillermo García de la Fuente, Clan Lasombra
Klamorg Ivlez
Kamatary
Korien Pons
Gareth Harkon, Clan Tremere
Dani Portman
Jesús Ríos Garrucho
David Baños Expósito
Andrea von Uberwald
Faustino Pérez Martín
Harry Dante Renwist
Isma
Claudia Natalia, Clan Tremere
Efrén D. Axarquía
Airam Suárez Perdices, Clan Malkavian
Eduardo de Mendoza, Clan Brujah
Nacho Conesa
Elizabeth Eliot, Clan de la Rosa
Rubén Ballesteros Soto
Jaqueline Bishop
Scarlett LeNoir
Víctor Ruiz
Erik Alvaredo Dealbert "Riku"
Valvius Zlatarski
Drakoon Jadel-Lein
Andrés Higua "Endymion d'Lume", Magi Tremere
Shara Gray
Gabriel, Gárgola
Ángel García Castro
Inasanio
Morgan McCross, Clan Ventrue
Gabriel B. St. Martin, Clan Gangrel
Lemur Sama
David Ruiz Mateu
Ángel Martínez González
Carlos Serrano Rosillo
Carlos de Gumuzio, Clan Toreador
Depra
José Millares, Clan Malkavian Antitribu
Saldrac Malkavian
Manfredo De Moya y Tapia, Clan Tzimisce
Jan Patrick, Clan Ventrue
Nitro
Gladius Dei, Clan Tremere Antitribu
Salyus Tremere
Alastor Elenssar
Guillem Pedrosa de Fez, Clan Malkavian
Andrés de Cuenca Velez
Ethan Hatch Estrada, Clan Ventrue
Rafael de Aldecoa, Clan Lasombra Antitribu
GeoIñaki, Clan Brujah
Alberto Martín Pérez
Risk Venoma, Clan Malkavian
Héctor Sevillano Pareja, Clan Salubri
Jacob McNamara, Clan Ravnos
Artur de Lioncourt, Clan Brujah
Yuri A. Drangerov
Kalruth T.
John Nixon
True
Rebecca Artois Demmonz
Henon, Clan Lasombra Antitribu
Zachary Thomas Tyler, Clan Gangrel
Fco. Javier Herrero
Corso Odarglov "Manuel Gómez", Clan Tremere
Jordi Monfort
Eladio Rodríguez
Miguel Fernández Rossier
Richard, Clan Lasombra
Wilwarin Freyn, Clan Gangrel
Gyula Carfax
José Miguel Nieto
Mariano Moral Herguedas
Bernardino, Clan Gangrel
Pedro Obrador Cruz
Arcturus, Clan Gangrel
Ulises Díaz, Clan Nosferatu
Leila Demelier, Clan Ventrue
Keljdra
Aegnor
Coreen O'Rourke
Claudio Taronni, Clan Ventrue
Vidoquiel, Clan Salubri
Jon Elgezabal, Clan Brujah
Kukanchi, Clan Ravnos
Allen Sartax III, Clan Tremere de Buenos Aires
Carlos Olivas Gómez "Charly"
AdriGryph D.
Aiondawn
Airis de Ausburg
Aisha Al-Radth
Aitor Villadóniga
Alegorn
Alejandro Ballesteros
Alexander Leon
Alfonso Arroyo
Alfredo Merino Peñalosa "Fofe"
Amaya G. Camacho
Angel Luna Castellanos
Anzony Natsume
Artorius
Bellum
Berkoff, Clan Brujah
Bernardo López Cintrano
C. J. Brooks
Cares de Lindos
Christian Torralba
Cristian González
Cristina E.B.
Daniel Sánchez Lacalle, "LarkinSW"
Danyael
David "el Toreador" García Bravo
David González Galea
De Angelis
Diandraa
Dídac Filella Mestre
Dimitri Olbaid
Dr. Gaizkile
Drenjo "el Soldado de Piedra"
Durán Palacios "Rex Bellorum"
Eduardo Lobo
Elish Romanov
Erika Horch
Francisco Berná Menéndez
Gabriel de la Torre, Clan Toreador
Gabriella de Bessaçon "~Dela~"
Gaspar Braña Lavandeira
Genís Matutes Pujol
Grey Knight
Héctor Prieto de la Calle Herbón
Hlaine Bonin, Clan Malkavian
Irene J. García
Irina Stanishev
Jalex
Jorge Poderoso
Jose Antonio Melgar Montero
Jose Jariego
Kote
La Muerte Oscura
Lestat85
Liliam Storm, Clan Brujah
Lord Mol
Lucía Gianni
Ludwig Mozart, Clan Tremere
Luis David del Olmo López
Lunel
Madageddon
Marco Veronese
María Gutiérrez
Mateo "Guardián de Orleans", Clan Toreador
Mauflillas
Mic
Miguel Angel Villen
Nacho Gutiérrez García
Pepe Cervera
Rafael Dante
Raúl Ricard Stevenson
Raven De Avalon
Raziel, Clan Ventrue
Reaggy
ReoAvalon
Rodrigo Ríos
Rubén Toquero Alfonso
Salvador Herrero
Sandrine
Sangre y Poder
Sergio Navarrete Sanchis
Tiamat
TRG
Tul Serr
V.
Víctor Gallego "Isgaard"
Victor Stukov
Voldiar "el Cercenador"
Yaponchik
José Tomás Caballero, Clan Ventrue

Ancilla

David Pol
Spaik & Nun
Maese Almacenero
Palecross, Clan Tzimisce
José Carlos Carmona Geniz
Yavannna
Damiel von Drakkensen
Elyon
Ramon Farrés
Romano Piccio-Marchetti
Gilberto Giovanni
Martín Halcón, Clan Brujah
Issel
Pumares, Clan Brujah
Daniel Blanco de los Seguidores de Set
Reina Roja
Javier Pérez Calvo
Aoren Jose C.
Lobo
Sergio Delgado
Baal'leech
ErreKrbo
J.E.T.A.
Depres
Alejandro Alves de los Brujah
Michelle de Mauvernay, Clan Toreador
Juan Osuna
Marisa Moral Turiel, Clan Toreador
Joaquín Pérez Briz
Atarratz Palacio, Clan Tremere
Alex Lopez Gierecke "Burrisol"
Nadal Jornet Buigues "Garcelan"
Richard Berkley, Clan Toreador
Nerka, Clan Ventrue
K y M
Angelus Casus Est
Jose Antonio Sánchez "Cromjose"
Jose Luis Adelantado Torres
El Camo
Gustavo Gómez Orero
Anturel
Arkhana, Chiquilla de Alexei
Jorge Pérez M.
F J Entrena
Héctor Bernabéu
Marko, Clan Malkavian
Nyxcross
Otto von Kessler, Clan Ventrue
Jokin García
Carlos Martín Arroyo "Razhiel Tremere"
Baronesa Von Bratovich
Adrià "942" Seguer
Zakary Banon Keyes
Mante
Luis Miguel Miralles Albero, Brujah Prometeano
Eduardo Ramirez
Artos
Roberto di Medici, Regente de Florencia
Javier Ortiz Lerín
Ivan Villaescusa
Mefistófeles
Migueljar
Cesar Vandemeer, Clan Tzimisce
Eflosten Thysk
David de Diego
Adrián Morales Puertas
Juan Ollero Millán
J. Lamas
al-Mechtum
Jose Manuel Álvarez, Clan Brujah
Javier "Tremere" Iglesias
Borja Quero, Clan Ventrue
El Paraka
Melkiader
Jose Antonio González Palacios
Patrick, Clan Tremere
Tezca, Clan Gangrel
Athos
Gerrard Fireseed
Raúl Juanas
Alberto Sáez
The Hooded Man
Fernando Souto Redondo, Clan Assamita
Lykidiaon, Clan Gangrel
Darío de Márquez
Jurgen Heindall
Lyra Silvermoon, Clan Gangrel
Pedro Domínguez
Luis Riaño
Agnieszka Kaja "Krakow Duchess"
Alexander Blomqvist
Alfonso Rodríguez Madrid
Calpurnia
Camilo González "K1000O"
Carlos San Emeterio
David G Suarez "P.T.A.z"
David Sanjurjo
El Nibelungo
Emilio Pastor Asensio
Enkil, Verdaderos Brujah
Eva María Álvarez Miralles
Fernandote
Fersos
Gonzelo di Bologna
Grossie
Javier Ancizu
Joe Young
Kraugar Nachtritter
Leonard King
Livia Bonelli
Malkev, Clan Malkavian
Mary "Csylla" Trulis
Oltar
Pablo Claudio "Crom" Ganter
Patxi Tebar
Pedro de Churriguera Frias
Rafita
Userhat Valerius Aegyptius
Xino Cabrón

Neonatos

Neria "Irene"
Felicidad Martínez
Izueth
Borja
Arantza D.
Evelyn Chapman, Clan Brujah
José Francisco Riera Díaz
Daniel López Donate
Marc Mundet
Ashkran
Borja Monreal
Frederick Haise
Antonio Polo
Ragnar "Ala de Cuervo"
Rangram
Daniel Cagigas Martínez
Adrián, Clan Ravnos
Diego Alonso Medina
Nacho Martín, Clan Malkavian
Manuel Guarga
Alberto Sanz Izquierdo
Zalo Sanjurjo
Nicolas Pizzorno
Jared Murray, Clan Malkavian
Carlos Bravo Pozo
Francisco José Santamaría Ramos
Víctor Auk, Clan Malkavian
Enalass
Juan Carlos Sierra
Xoel Gutiérrez
Poppy Fresco
Amalia Sanchez Lopez
David Nieto Sanz
Carlos Daniel Muñoz
Christian Campos Alvarado
Gabrielle, Clan Gangrel
Henry Vivas
Nikolai Wilhelmi
Seiyius D'lachotta
"Profanadordedioses"
Tony Torralba
Francisco J. Cabrero
fred_patoi
Rhasar
Salva Castaño Mena
J. Gabriel Martínez Fernández
Álvaro Manjón Fernández
Victoria García-Durán
Daniel Hernández
Kelnuar
Christian Corcoba Oliveira
Jordi Rabionet
Miguel Ángel Pedrajas Torres "mipedtor"
Groo el Errante
Porovma
Lanarch
Arso
Elkartzut, Clan Malkavian
Kieran Mitsukai, Clan Gangrel
Antonio Ochoa "Serenity"
Javier Villanueva Rojo
Fran "Zoki" Fuertes, Clan Brujah
Zafikel, Clan Salubri Antitribu
Marcus Draconez
Kailen
Fran Bejarano
Dr. Victor Crane, Clan Lasombra
Kinosak, Clan Bujah
José Torrano "Norkak"
Barbulina
Goznar
Chemi
Jose Mª Laorden, Clan Brujah
Falan
Bart Jones, Clan Malkavian
Jastan Malevicius
Anthony D´Angelo
Jesús María Cuesta Gerveno, Clan Tremere
Rüdolph Birnbaum
Alfonso F. P.
Víctor Jiménez Merino, Clan Malkavian
Miguel López del Pueyo
Hardeck
Diana Martínez Rivas "Drogo"
Karl Dörfer, Clan Ventrue
Ignacio Quesada Ribes, Clan Malkavian
Sergio Abad
Iñaki Raya
Sergio Mesa, Clan Gangrel
Defernos, Clan Tremere
David Alonso Fuente
Santiago Escarpa Martínez
Javier Salazar Loyola
Iván Gimeno
Félix M. M. V.
Alexander Thorns, Clan Ventrue
Armihaul, Clan Gangrel
Abigaïl Subirón Marcuello, Clan Malkavian
Manasseh D'Aliatempo "Enkil", Verdadero Brujah
Lutxana "el Anarquista"
Jose Antonio Carmona Gallardo
Joper Wyn
Vanessa Carballo
Rol C. C.
Dr. Ethan Campbell
Jesús Ladevesa
Angelous
Matsu
Pedro Alejandro González López
Lorentz Dietrich, Clan Tremere
Carlos Acedo Llorente, Clan Gangrel
Errepunto
Melitene
Arnaldo ".38" Biagio
Adakin Wanin
Gangrel Serginator
Abraham
Arturo Prada "Deke"
Penelas
Borja Saldías
Javier "Rubio" Olmedo de los Malkavian
Pedro Rivera "Astaldo"
Tristán Gabriel
Kilian
Isaac Samiere
Dani Surko
Erciyes Sangre de Vastago
Gonzalo Cámara Fernández
Xavier Villalba Altayó
Mörs Ghenadie
Roberto Matas
Bartolomé Fernández García
Profesor Mahmoud Barak de los Seguidores de Set
David M. Montero
Ando
Albinusdwarf
Manuel Pinta

"Thruik"
Sam Reilly
Cocogollo
Sara Morote Jareño
Sleit Edrert, Clan Baali
Enrique Trigueros
Glockta
2Spark
Jonathan Delgado
Ehneor
Sr. Noguerol
Angel
David Feja
Marius Demariusland
Antonio de Osma
Ivsaci
Jacob Ellis
Alejandro Matas, Clan Ventrue
Ardilla Jedi
Gonzalo Trigueros
Irina Hays
Yván Villameriel
Bosko
Falenthal Greenleaf
Daniel, Clan Tzimisce
Lord Freijart
Álex Pérez
Dr. P. Rodenas, Clan Malkavian
Jose Antonio Suela
Alexus Comneno
Krey Alioth
Dak Oosthuyzen
Arya Schwarz
Fernando de la Cruz Martín
Trevor McDrak, Clan Brujah
Nathan Crow, Clan Brujah
Albrecht, Clan Tremere
Darield
Guzmán
Juanmi Férez
Sephironth
Nakels
Khael Zelibery, Clan Assamita
Drew Lehane
Corso
Marc Gonzalvo
David Cosiales Martín
Draegneir
J. M. "Lobo" Lorenzo
Guillermo González Soto
Rufus Nandona
Quaith
Jorge V. Díez
Marta de Manzana
Alberto Rocamadour
Kiriyian
Rigor Mortis Galdakao
Fran Canales
Don Javier
Monsieur Obertus
Kuder Agnielli Sabariego
Alberto López Fresneda
Doble Hidalgo
Esteban Arenas
Nike
Aleera
Jordi Alba "Sandman"
Oriol Oliveras Nuñez
Roberto Cerri
Roque Lopez
Masery
José Javier Ramiro
Sr Bill, Clan Tzimisce
Alexander Lord Briddmand, Clan Tremere
P.O.M.
Kamus, Clan Ventrue
Zaid Marwan, Clan Assamita
Pablo Zunzunegui
Iris de Gouges, Hija de Malkav
Fidel Garcia
Xavier Bermúdez, Clan Tremere
Javier Barba Rueda, Clan Salubri
Agustín Galbarro González
Eduardo Simón, Clan Tremere
Víctor Silva, Clan Tremere
Adrián "Laegnur" Pérez Vales
Mariano Rajoi
Ananel, Clan Tremere
Daniel Mellado Zambrano
Laitale Glewiel, Clan Gangrel
Vincent Bermund
Vathoreel, Clan Gangrel
Cletus McGregor
Marla Greene, Caitiff
Never
Irina Premyl, Clan Gangrel
Jose Miguel Rius Frasquet
Hettar
Turritopsis, Clan Tremere
Catherine S. Lenoir
Enrique José García Sánchez
Naroa Romo-Lady Amaure
Miguel Angel Barragan
Sephiroth, Clan Malkavian
Jesús "Azaneal" Sanabria
Grothius
Dafne Laudus
Xargos the Third, Clan Toreador
Antonio, con A de Atlante
Herr Aldrich Häuser, Clan Ventrue
Maria Martin
Miguel Santos
Francisco José González Lineros, Clan Capadocio
Kamui Giovanni
Ún
Anna Scott, Clan Tremere
Fedesith
Elvira Morer
Septimina Orecul, Clan Lasombra
Stoichkov13
Urruela
Trujas
Manuel Carlos Zayas García
Lorenzo León
Alejandro Galeano Solís, Clan Tzimisce
Pablo Montes Maya
Bradshaw
Jesús Vidal Martín-Toledano
Vincent Euhgryn
Zéphyr, Clan Toreador
Pietro Leonardi, Clan Nosferatu
Luis Montoya Martín
Isaac "Atridas" Serrano
Sybila Soiledis, Clan Lasombra
Dalmar
Pedro Álvarez Navarro
David Tejera Expósito
Sergio Rabanaque
Gaueko von Ludenhof, Clan Tremere
Graciosa Ventura
Abraham Wennberg, Clan Tzimisce
Ferran Vidal Calafat
ZaXXoN Alfrohet
Cthaume Mora
Sergio Jiménez Atenciano
David R. Hastings-Ruiz, Clan Malkavian
Edgar Fernández Cabrera, Clan Brujah
Hernan Adolfo Palma
Mekhet
Daniel Sánchez López "Amakir" Clan Gangrel
Albano de Agnis
Carlos Lamana, Clan Gangrel
Jorge Campos Alvarado, Clan Malkavian
Omega13
Fafi
Bebe Barlow
Alesh, Clan Lasombra Antitribu
Culfire
Aday Rodríguez "Kalagar"
Marcus Johann Zellwegger, Clan Capadocio
Tecén Ramos Armas
José Leopoldo Hernández Simón
Carmina Stonegate
Gonchalot
Suazo
Anbero, Clan Assamita
Tukaram, Clan Gangrel
Raita
Joule, Clan Gangrel
Dan Garcia
Ignacio Zapata, Clan Tremere
Claudia, Clan Brujah
Beatriz Piñeiro Garrido
Aruizo
Luke Shepard
Miguel Ángel Arroyo
Angel César Laguardia, Clan Gangrel
Carlos López Sánchez, Clan Malkavian
Jorge Ribes Valls
Márfil, Regente Tremere
Antonio Robles Fernández
K
José Ignacio Santa Olaya
Leviatan
Sego
Alex von de Moren, Clan Ventrue
Rain, Clan Brujah
Yeray López Monzón
Jose Ramón Agudo López "El Asesino de Reyes"
Lord Alberot de los Seguidores de Set
Juan Jose Perez Pizarro
Miguel Ángel Talha de la Cruz
Karlos Álvarez
Sergi R.
Alejandro Carreto
Jaume Tarascó Palomares
Phil González, Gangrel
Aaron Jackson A.K.A. Beeman
CopoCS
Sergio Bardón, Clan Gangrel
Erik Blackwood, Clan Gangrel
Daniel Salas, Clan Tremere
Charys
Néstor Morales "Adversari"
Leiria Lönnrot, Clan Lasombra
Daniel Besher, Clan Gangrel
Eduardo "Tsuruchy" Briz, Clan Ventrue
Jokin R. González Cantón, Clan Ventrue
Ghasnakar
Mario Delfa
Alfredo Palaciá Mella
Vincent D'Agosta, Clan Gangrel
Vicious
Fernando Muñoz, Clan Malkavian
Meiflow
Ethan Bana
Abian Mendieta Marichal
Adolfo Rope
Aemilia
Aj Yggdrasil
Alejandra del Río Lama
Anatole
Anthony Theaker
Antonio Guardiola
Beatriz "Sarah" Roig
Borja D.P.
Cachofriki
Claudia
Claudio Sánchez
Daniel Taratiel Álvarez
Daroloth
David Miguel Gallardo Lopez
Davo
Diego Heras
Diego Natalino
Domingo Cuenca Osuna
Eduard García Plaza
Eldariel
Enrique Freire Rubio
Félix Gómez
Fran Ruiz
Galael
Headbone
Hinsk, Clan Tremere
Iván "DuSable" Rodríguez
Iván Ramos, Clan Gangrel
Javier González Hernández
Jesús Mesado
Jesús Miguel Quesada "Korhill"
Jesús Sánchez-Grande Izquierdo "Shinemaru", Clan Gangrel
Jorge Gallego "Vonklaw"
Jorge Martínez Etchegoyen
Juan Antonio Coto Adorna
Juan Barthe
Kalebros Pain
Khaelis de Avalon
Laura de Lózar Carrasco
Lord Shinjoalf
Manfred Baltar
Manuel de la Rocha
Manuel Martínez Lobo
Miguel Ángel Muñoz Sánchez
Nathaniel T. Krauss
Naudel
Nethaniel uth Shar
Nightlane
Pichiflin
Piperan
Potu-san, Clan Nosferatu
Rodrigo López Martín
Rubén Saldaña
Sedil Sevenson
Señor LCD
Terry Negrete
V.Langueta
Ytal Vega

Retoños

Serkaz
Gaspard Banger
Loteel Empotrador "Besito", Clan Malkavian
Sergio Rebollo "Tersoal"
Renis JFC, Clan Gangrel
Caliope Tremere
liondegrans
Antonio Miguel Martorell Ferriol
Jada'lay A'yatai
José Manuel Guirado, Clan Nosferatu
José Javier Fernández Martínez
Sasha, Clan Tremere
Meerlindo
Miguel Garcia
Juan Andújar "Sadfyr"
Nyrreah
Windell
Alex "Vandam", Clan Brujah
Juan Pablo "Goran" Ripoll
Oneiromante de los Tremere
Celia Rubio Pastor
David tremere
Isaac Lara, Clan Gangrel
Freiser Nau
Si KariuX, Clan Lasombra
Alexis Martin
Roman Moreno "Turbiales"
Zrak, Clan Lasombra
Alberto "Athal" Blanco
Dani Hurtado, Clan Ventrue
John Flinko, Clan Malkavian
Penélope, Clan Gangrel
Sakhnar
Loendal
Gian Lorenzo Brunelleschi
Juan A. López "Robin"
David Fluhr
Bel
Carlos Zevallos
Sergio García Lavado, Clan Gangrel
Claudio Voreno
Antonio Martín Montoro
Juancar
Rober & Joa
Claudius, Clan Malkavian
Icestorm
Referne
Jorge "Noeko" Mir Bel
Tomás Sendarrubias de los Lasombra
Marcos Pastor Calvet
Juan Adolfo Lucha Garcia
Alfred
Ester Useleti Homs
Makeshi
Eriol
Miguel Martín Alonso
Santiaguete
Claude Delasselle
Urien
David Palau Ortin
Vinzenzo Gentile, Clan Toreador
Sr Barrod
Adrián Molina, Clan Malkavian
Penélope Esteve
Elena Guzmán Blanco, Clan Lasombra
Andrés Díaz Hidalgo, Clan Ventrue
Albert Gallardo
Akerraren Adarrak
Torre Torreblanca Galdón
Alexander Dómino
Adam Warlock
Filipo, Clan Ventrue
Ignacio Mallén
jubrapamal
M. Cabezuelo
Marta Kadar, Clan Toreador
Agustín de Valbuena
Lord Kefka
Benjamín Marcelo Molero
Solovesangre
Ssol
Fito García
Elizabeth Armstrong, Clan Lasombra
Francisco García Román, Clan Gangrel
Kelpie, Clan Lasombra
Jose Oscar López Rascado
Fonseca y Arousa, Clan Lasombra
Dark
Liah Evans, Clan Ventrue
Rui Pereira
Juan Francisco Alcántara
Alejandro M. Thomas
Eleanor Wistbury
Alfonso Gutiérrez
Alejandro Llompart, Clan Gangrel
Nuria "Aliah" Cruz de los Gangrel
Raquel S. Rodríguez de los Toreador
Arkaitz Martín
Div Reyes, Clan Ravnos
Armand
Pau Ferrón Gallegos
Lobaoscura, Clan Gangrel
Cafo
Ignacio Ortiz Jiménez
Niethiew Cortázar
Jon "kromletx" Aierbe, Clan Gangrel
Taladhan
El Pacto De Las Janas
Miguel Romero López
Max Argentum, Clan Gangrel
Molok
Haughty Pilgrim de las Ahrimanes
Alberto Sastre
Xavi Martínez-Gangrel
Ramón Amorós
Feagul, Clan Tremere
Johnny Kee, Clan Lasombra
Dani Mencía "Chubasco"
Álvaro y Pablo López Aránguez
Samantha D. V., Clan Ventrue
Ramón López Martínez "Finarfin"
Ivan Rey
Miguel Ángel de Péndora, Clan Gangrel
Patxi, Ventrue
Alejandro Vega Castelló
Nabuk, "el Micaelita"
Enosh
Álvaro González López
Antonio Torres
Xavi Francisco
Gianni Giovanni
Julian Veidt
Green Wolf
Miguel Díaz
Alma, Clan Malkavian
Esteban Yáñez Pazos
Eris de Argos, Clan Tremere
Gaspar
Mawars
Mario Gonzo de los Seguidores de Set
Sir Brain Colward
Asociación Vórtice
Smack
www.laguaridadeltrasgo.es
Guntar
Konrad Mort Sons, Clan Tzimisce
Sergsab
Sharem O.
Watrix
Luis de Luna George
Belial
Thaëreon
Eugenia Buonarroti
Markusvon von Bielefeld, Clan Nosferatu
Harald Orikson
Rudy, Clan Gangrel
Betukala, Clan Malkavian
Oriol Comas i Coma
Rosbel Giovanni
Siro
David Torres Muñoz, Clan Gangrel
Mario Grande
Eliscien
Katsuu, Clan Toreador
Gustavo Astudillo
Ángel J. Guerrero
Óscar Estévez
Lecíviris, Clan Malkavian
Ing_Vacio
Alberto Camargo
Nicolas Keudell
Pere, Retoño Malkavian
Saray Chentzow, Clan Brujah
Katryna Karnstein
Alienala Cappadocia
Tatiana Alejandra de Castro Pérez
Javier Mascis, Clan Malkavian
Iulius, Clan Gangrel
Selenio
Aitor "Utebo" Luna
Lamek 70veces7, Clan Malkavian
Edgar Azra, Clan Tzimisce
Daniél, de los Salubri Sanadores
Jeremías Mayor
Resin
Nathan L. Blake
Josu Soleguia
Manuel Mármol Sánchez
Darg
Arkenaya, Clan Lasombra
Ángel López Fernández
Sergio Font Gómez
Cuarto del Rol GDSO
Violeta Benítez Ramos, Clan Brujah
Sergio Bautista, Clan Lasombra
Libre Albedrio
Judith Campos Barberà
Juan Antonio Badalox, Clan Malkavian
Guillermo "Vyrtim" Navarro
Goto De River
Lara López Pérez
Ricardo Van Tassel
Andrés Sierra, Clan Tzimisce
Gustavo A. Zúñiga V.
Luis Ángel Madorrán, Clan Ventrue
Pajarot0
Jose A. Serrano "Gundreken"
Albert Paños
Javi "cabohicks" Garcia
Psicodelix
xMeNux, Clan Brujah
jm_parker
Irina Dragomierescu, Clan Lasombra
Adrià Morreres
Sluagh
Nazau, Clan Tremere
Andrés Bonilla, Clan Ventrue
Abel Sánchez-Ortiz Mora
Francisco Jesús Carrillo Contreras
Arianne Novella Martínez y Javier Fernández Valls
Guillermo Sedano Bayona
Miguel Ángel Saorín "Mikhael"
Damobra Harkonnen, Clan Ventrue
Ariadna Dupont, Clan Lasombra Antitribu
Fausto Hernández de Molina
Iker Sainz de la Maza, Clan Tzimisce
Irene Archer
Sergio González Panadero, Clan Tremere
Varg del Roble Verde
Alejandro Fernandez
Migger, Clan Toreador
Sanada Yukimura
Víctor Prado, Clan Ventrue
Silvana DeLincourt
Deena Burke, Caitiff
Al Azif
Chemosh
Juan Fiuza Dominguez
Myriam Garrido "Lady Akasha"
Ravenn_666
Dimitri "Dim" Orloff
Nina Evans
Alvaro Corcín y Patricia de Blas
Julio Sanz Amores
Fsero
Eduardo Brito, Clan Lasombra
Salva Santacruz
Saverius, Clan Ventrue
Alfonso J. Barceló "Funs Athal"
Mordecai

Mario Fernández
Albert Guàrdia "AlGreen"
Carlos Miguélez Alejandre
Jose Ballesta
Luis Tovar
Trokotrokos de Trus Trus
Fellheart
Álvaro Saavedra Illanes "Sylvannus", Clan Gangrel
Katherine Salth
Radwolf, Clan Gangrel
Rolers de Sants
León "el Cazador"
Alanys de Bouvoir, Clan Toreador
Kuitta
Randall
Rochi, Clan Toreador
Joaquín Celma
AR Cazalla
Jaime
César Cuervo Austral Jara
Injochet V, de los Seguidores de Set
Pedro Javier Martínez
H. P. Gallardo, Clan Assamita
Charles d'Alaric, Clan Toreador
Héctor Gutiérrez "Turel", Clan Tremere
José Antonio Tanco
Místico de Arkat
Nathan Xerath
Xavi Leonhart
Keren Férnandez Marcos
Jose Rodriguez
Israel de Lorena
AsiKuS
Eva Wessex, Clan Lasombra
Marco Tilloni, Clan Lasombra
Juan Francisco Samper Caparrós
Hugo Stiglitz, Clan Ventrue
Sígrid Feinstone, Clan Malkavian
Yuri Balsera
Daniel Martínez "Danpe"
Haggard Svärd
El Moha, Clan Assamita
Kiliamm, Clan Gangrel
Nicolle Seilen de las Hijas de la Cacofonía
Slasher
Yerell Lichtgestalt, Caitiff
Alejandro de Borgoña
Massimo Baldinni
Juan Cabrera Carabaza
Iesus Lopus
Señor Anónimo
Joaquín Molina Fernández, Clan Ventrue
Josito
Valerie, Clan Toreador
Eulex
Moonspell
Roy
José Ignacio Quetglas Mas
Club Alastor
Diego Bejarano "Malkav"
Óscar Fernández
Alejandro de Palacios y Bengoa
Héctor Salgado
Culoman
Don Francisco de la Vega, Clan Gangrel
Angel Abella
Aureus, Clan Toreador
David Jimenez
Aitor de Francisco, Clan Lasombra
Gilkan Godowitch, Clan Tremere
Francisco Agenjo Toledo
Salmakia
Angel "Weasel" Nohales
FerVagamundo
Nikolai Petrenko, Clan Lasombra
J. Roxton
Lance Laurent de la Baume, Clan Tremere
José Luis Martínez Mata
Vivenkko
Kbza Snoid
Suther Kain
Xavier Quero Cárcel
Rafael Verdejo Román "Rafagast", Clan Gangrel
Mortimer Gallego, Clan Nosferatu
Pablo Mieza del Val
Lluís "Vyind" Diago
Blackdere
Chema Sánchez
Alberto "Malbert" González
Héktor Puente
Alcanor
Ark
Ruben Uterga "Ruterga", Clan Lasombra
Andreu Puig, Clan Brujah
Mumy Assamitas
Max Clow Reed
Damián Martínez Albarral
ARMS - Asociación de Rol de Molina de Segura (Murcia)
Víctor López Arcas "Varden"
Toni Cantero
José "Rojo" Hernández
Juan Diego Ortega Moya
José María Chicharro Palomino
Inma Lebrón, Clan Assamita
Marius Muñoz Gómez, Clan Ventrue
Akrono
Fran Miller
Jose Morales Muñoz
Club de Rol Kritik
Jesús Rubio
Luis Montejano
Daniel "Mot" Rincón
Sergio Antón Galera
Tryol, Clan Malkavian
Pedro Méndez Guerra, Clan Lasombra
Jana Mª Pérez Romero, Clan Tremere
Erika Gangrel
Xesqui P. G.
Nani Hatter "la Bruja"
Miguel SD
Blanca Jiménez Rodríguez
Francisco J. Blanca Fernández
Aegis de Gea
Alex Koña
Borja "Khaine" Salcines
Lorkas
Esther Farré "Xibalba"
Borja García de los Ríos
Sasoma O'Nohsasoma
Albertini, Clan Tremere
Sergio Viéitez Rodríguez
Iñigo de Montoya, Clan Lasombra
Sergio Gutiérrez Santos "Sergut"
Albrath
Elenita, Clan Malkavian
Erik Nordström, Clan Brujah
David Zurita Sánchez
Sam Horn, Clan Tzimisce
Jesús Chacón Rodríguez
Alejandra Cruz Guedes, Clan Gangrel
Iñaki Mariner Bonet "Kydar", Clan Tremere
Nicodemus "Nico", Clan Tremere
MC Indomable, Clan Brujah
Faust Giovanni
Aria Rosewood
J. Faba, Clan Ventrue
Álvar García del Río
Dante Rodriguez
Melissa Mercedes Hayden Salazar, Clan Lasombra Antitribu
Cheky
José Mariano Sáez
R. Eguidazu
Fermin Lobera
Lina Ríos, Clan Brujah
Gonzalo Dafonte García "Aikanar"
Rafael Garcés, Clan Lasombra
Necro, Clan Tremere
Fede Fromhell
Ignacio Muñiz Ocejo
Orum
A. Emilio Los Redentores
Actana
Aitor Cecilia Fernández
Aivlis
Alberto Sánchez
Alejandro Manchón, Clan Malkavian
Alejandro Valle
Alex Tébar
Álvaro Díez "Drako"
Amunike
Ander
Ángel Cantarero García
Anthony Genovesse
Antoni
Arkaon
Arturo Márquez
Azarkiel
Blanca García Barea
Blood Storm
Briaeros
Bruno Kaja "Brutantxo"
Carlos Bellés
Caronte
Cereto
Ch.a.K
Dante
David Calvo
David Mollá Monte "el Darko"
David Muñoz Rodríguez
Deborah López Rivas
Dilvish
Dulioncourt
Edward Susurramapaches
Emanuel Montero
Erik Lominchar
Ethon Taed
Fabio Doria
Fede "el Ogro de la Cueva"
Federico
Fernando Coronado
Fran Mesa González
George Shepherd
Guillermo Muñoz "Poison"
Héctor Anibarro
Hedrael
Herro Allal
Hugh de Lucca
Igor Arriola
J.M
Javier Peris Rosbund
Jesús Jiménez
JokerLAn
Jorge Torres
Jose Manuel León
Josete
Juan Luis López - Ortega
Juan Martín
Kilios Astratos
Lothar
Lowinar
Luis Enrique
Luisus
Luke Herrero
Magnus Skoglund & Cía
Malcomr
Malebolgium
Marcos Cabello Planas, Clan Toreador
Mariano Escudero San José
Marseline Thompson
Marta "Luna" Gijón
Melkart
Miguel Borau Almagro "el Joven", Clan Lasombra
Miguel d´Lox
Mikael Newman
Mike Terry
Mikel López
Mishra
Mornar
Mushahi
Nando-DKI
Nathan Stahl
Nazirah
Neo Torpor
Oliver "Imo" Gjzimmermann
Pablo Canno Mallo
Pablo Cevallos Andrade
Philip
Ricchio
Rigodón
Rubén Cárdenas
Santiago Costas Montenegro
Saúl Domínguez "VAU"
Sergio Bachiller
Sonia García Barea
Thelonius OldeKamp
Thomas Petreli
Txema Carton
Valerowsky
Vicent "Ihamud" Saura
Víctor Peña "Kyle Urban"
Victor Sward
Walpurgis
Warjavi, Clan Giovanni
Xana
Xino Cabrón
Yirkian
Zaminoeth
Zamo Ranger, Clan Toreador
Tobbias Sacramento, Látigo de Texas

Ghouls

Abigaïl Subirón Marcuello "Enkil", Clan Gangrel · Irene Cervantes · Efrom Garrison · Martijn Kruining · Deyanira D. Travers, Clan Tzimisce · Magnus · Onyxia Theophylis · Rukuruin · Altaír {I.D.} · David Pol · David Castro · Victor Pardo Buj · Derea Millard · Whitechapel · Rabs · Adam Lukin · Eddie Pulaski · Alfarito · Mr. Pochy · Silvia Cossi Torrejón · Patrick Liñares Rivas · Espinosa Unicornio · Fray Luis Monleón · Figu · Llum, Clan Lasombra · Maria Torres Florido · El Milagroso Max · William Doneville, Clan Toreador · Andrea, Ghoul de Megami · El Chido, Ghoul de Zerety · Erickanexo, Ghoul de Zerety · Bernuy Cornell · Owain Blake, Clan Ventrue · Raúl P. · Lune Kerzen, Clan Tremere · Yolanda Puente Castro, Clan Tremere · Shadow · Jesús Miguel Quesada "Korhill" · J. M. "Panda" · Maria Matilde · Melkorohin · David Botana · Iron · María Trigueros · Frank "Servobot" Guerra · Elazor Delithrariand · Arthur "Torakhan" Dreese · Carlos Javier Sanz Amores · Héctor Gómez Herrero · Iván "Jordan Vader" Rodríguez, Clan Toreador · Iacobus, Clan Capadocio · Darkos "Raúl" · Julia Suárez · Xishen, Clan Toreador · Katia Solar · Cristina "Luthbellina" Alfaro · Marc "Kelembor Bhaal" · Oscar Moriana Yuste · Melania Retuerta Ruiz · Lázaro de los Tremere · Vorsia · Luciana Alañón Cordeiro · Eduardo Monfort · Cristina María Serrano Ortiz · Ignacio Vidal, Clan Ventrue · Javier Vidal · JokerLAn · Lisbeth Einska · Shanaia Luna · Shionec Elena · Maxine Manchester · Tenchu · Adrian Vryzos, Clan Giovanni · Alejandro Perez Jiménez, Clan Gangrel · Francisco Guerrero, Clan Baali · Hachas · Yurena · Vigil · Ángela Galbraith · Lothar · Héctor Reigadas, Clan Malkavian · Adroc Niimai · Alisa Mendizabal · Bardo · Cristian Insa Mata · Núria Costa · Samuel Santos · Pinku · Cassandra, Clan Ravnos · Jess Baeza · Coke Cuadrado · Arklaid · Hans de Astrid · Dshadow · Sándor Kaszahaza, Clan Brujah · LK · Roderik, Clan Lasombra · Brojtar Lodbruk · Emma P. · Diego Eraso · Worm · Victor · Zulima Cisneros Gutiérrez, Clan Assamita · Balnazzar · Kane · Juan Antonio Bravo Aranda, Ghoul de Domingo de la Barca · Carlos D. Ordóñez · Patrix · Ricardo Andrés Tristancho Vejarano, Clan Ventrue · Rubén Guillermo Quintero, Clan Toreador.

Mortales

Ximbal · Joan Plaza, Clan Ventrue · Ladyizabella · Alejandra González · Marcos Manuel de Peral y Villaverde · Eduardo OP · Susanna · William Faraday · Samuel Lasombra · José Cueva · Lázaro de Rojas · Salustio de Alcazar "Sal", Clan Ventrue · Bangalter de Homem-Christo · Diego Sánchez Sánchez · Maese Pierre · Kimel · Paco "el Ghoul" · Alanisse D´Altrui · Monuk · Eneko Menica · Crinch HG · Don Alvaro de Espinosa · Francisco Javier Cuenca Osuna · Malice Tremere · Asociación Oborus · Mª Paz Armenteros "Algiel" · Ángel Castro "Inyor" · Leirim · Luis Miguel Aguirre · Dark · Carlos J. Lluch · Mari Carmen Barceló Terns · Santi Barceló Terns · Maite Sancho Bultó · Víctor Bodas Sancho · Jesús Miguel Quesada "Korhill" · Cristina Greek · Katherine Jansen · Dracko Shen · Pau Arlandis Martinez · Hellfire · Cristina Muñoz · AxxeL Mirror of Dreams · Helena Juliá Sánchez · Whito "el Autodestructor" · Virginia Villacarstein · Elwood Barry · Vic (Via-News) · Victoria, Clan Tzimisce · Xurra · Sally Reed · Nagash "el Oscuro" · Jennifer Fuss · Teylen · Cristina Rubio · Mary Arce · Merovingio · Hossu · Duneiel · Mery Weasley, Clan Ventrue · Cristina Barranco Gallego · Carolina "Larisha" Monter · Maria del Valle Roldán Ruiz · Thara · Kosé · Samuel de Deza de la Sociedad de Leopoldo · Mark Harley · Lucio Voreno · Honorato Godofrey · Jose Lomo · Kukenstein · Tunguska · Elisa Generoso · María Huete · Rubén Astudillo · Maddie, Clan Gangrel · Saito, Clan Lasombra · Javier Moreno Fdez. (ARMS) · Felix Campos Carrion · Missing · Kunekunos · Ana "Littlest Lasombra" Silva · Bruno "Techie Brujah" Filipe · Enzo Giovanni · Zambra · Xabier Villar · Scarver · Aeryn Stevenson · Bebe Barlow · Manel Serra · Gail Cooke · Meredith Schneider · Ingrid de Villamediana, Clan Lasombra · Bianca Herold · Álvaro Díaz, Clan Malkavian · Pablo Valcárcel · Iredia Sae, Clan Toreador · Alicia Furquet · Maria Begoña Vallejo Catalina · Juan Carlos Morelló · Layla · Cailean · Lola Contreras, Clan Brujah · Bruno de Diego · Alan Steward "Nimus" · Neutrino · Delerium · Axel Alonso Valle · Ekaterina Petranova · Über 27 · Luis Manuel Sanmartín Cava · El Panadero · Alicia Iglesias González · Banshee · Laura Andina · Zaityr, Clan Ravnos · Alfred V. Murillo Escutia · Ismael Calvo Fernández · SirRuso · Pedacho · Robert Hatter "el Mecenas" · Mario A. Medina Ramos · Eduardo Herrera "Panchodik Yiffu" · Amelia Ribeiro, Clan Lasombra · Hesomaru, Clan Capadocio · Ujuyu · Guillem Piñero Estivill · Vanesa Danae · Tatupirsa · Xampa · Antonio Martínez Murillo · Juan A. Mizzi · Smanix Hatter "el Cuentacuentos" · Francisco José Mansilla Arroba · Lord Edward Moreton Dunsany · Antonio Martín Yuste · Caitiff · Hunter, Clan Gangrel Antitribu · Javier Aguilar Rebollar · Et Qualia · Mayte · Liliana Conflow BR · Jon von Iadares · María Teresa Beramendi · Hiroshima Alarcón Blanco de la Espina · Rebeca Martínez, Clan Giovanni · Maelstrom el Baali · "Kouras", Clan Tzimisce · Radek Onassi · Danfive Xaron · Juberias, Clan Brujah · Ares Vidal, Clan Malkavian · Bruce "Brucie el Pervertido" Anderson, Clan Nosferatu · Nim "Yo Soy Buenino" Naruk, Clan Gangrel · Victor Villacarstein · Gemma Moty Artés · Charlotte Nuit, Clan Lasombra · Nicolás "Nico el Rico" Moreno Díaz · Alejandro Durán Romero · Livia Mc Gonaghan · Ángel Calvo-Fernández · Baldric Filter Gonzalez · Padre Bueno · Arabella Venezzia, Clan Salubri · Frederick Jones, Clan Nosferatu · Sergio Fernández Visuerte, Clan Assamita · Elena M Contreras · Saul Tina · Cora Prada Moral · Dave Bruno · Jesabel · Jorge Sanz Garrido · Luz del Sol Fernández · Violeta Gago Moral · Adrian Morley, Clan Assamita · Irene Aldritch, Clan Lasombra · Rebeca Heisenberg · Zelline de los Seguidores de Set.

Elíseos y Refugios Comunales

7Heroes
A Gata Tola
Alcalá Comics
Alita Cómics
Amuleto
Area Ludus
Armageddon Comic
Ateneo Comics
Atlántica Juegos
Avalon Burgos
Avalon Catarroja
Beren y Luthien
Check! Aribau
Cinco Reinos
Comic Stores
Cómics y Mazmorras
Crash Comics
Dagobah Comics
Dcomic
Dracotienda
Dual Games
El Árbol Blanco
El Informe Oculto
El Mono Araña
El Octavo Pasajero
El Vecino de la Bestia
Estalia
Evolution Store
Frikitorium
Generación X
Gigamesh
Goblintrader
Gotham Cómics
Guild Dreams
Hobbyton Cabanillas
Hokuto Cómics
Indiana Cómics
Jariego's Collections
Juégame Store
Kaburi Rol & Games
Kimagure
La Orda
La Orden del Dragón
La Tienda Interminable
Librería En Portada Cómics
Librería Moebius
Librerías Joker
Ludorum
Ludus in tabula
Mathom
Mazinger Oviedo
Metrópolis Center
Metrópolis Cómics
Micrón
Minas de Moria
Mundo Forja
Némesis Santander
Norma Cómics Vigo
Nymeria Cómics
Orión Juegos de Mesa y Cómics
Parabellum cafetería Mallorca
Pegasus
Player Vs Player
Rincón del Friki
Ronin
Sensei Cómics
Shogun Salamanca
Skalibur
Taj Mahal Comics
Tesoros de la Marca
Tierra Media
TM Games
Wargames Bilbao
Zeppelin Un món de jocs
Zona 84 Books & Games

Índice

Abrazo, 8, 9, **16**, 32
de Ghouls, 500
abrir puertas, 258
ver también allanamiento; Latrocinio
absorción, 121, 247, **273-274**
y Fortaleza, 161
ver también daño; Salud
Academicismo, **107**
uso en tiradas, 255, 263
acciones, **246-247**
abortar, 274
enfrentadas, 252-253
extendidas, 251-252
múltiples, 248
reflejas, 247
ver también trabajo en equipo
acciones diurnas, 263
acciones múltiples, 248
y Celeridad, 142
en combate, 272
ver también acciones
acciones reflejas, 247
ver también acciones
acciones automáticas, 258
ácido
Sangre en, 159, 222, 243
Adicción, 482
ver también Taumaturgia; venenos y drogas
Afortunado, 493
agarre, 276
Ahrimanes, 414-415
ver también Spiritus
Alastor, 26
Alerta, **100,** 403
uso en tiradas, 255, 262, 274, 448, 467, 471, 476, 485
Aliados, **111**, 82
ver también Contactos; Criados
alimentación, 8, 28, 297
Debilidad de Clan, 55, 73, 409, 432
de fantasmas, 178
y Frenesí, 290-291
mecánicas relacionadas, 157, 176, 409
términos para, 33-35
ver también Sangre; Cazar
allanamiento, 258
ver intrusión
alternar, 103, **265**
Ambidiestro, 278, **480**
Amigo de la Autoridad, 488
Amigo del Submundo, 489
Amistad con la Primogenitura/el Obispado, 489
Amistad con un Clan, 489
Amor Verdadero, 494
Amnesia, 486
Ancilla, **19,** 29, 34
edad de un, 79
Anda, 416-417
Animalismo, **128-134**
animales
estadísticas de, 388-391
Antediluviano, 11, **19**, 29, 34
Antiguo, **19**, 33, 270
Disciplinas de, 127
edad de un, 79
Antiguo Ghoul, 487
Antiguo Príncipe, 492
Antitribu, 428-433, 435
definición, 34
ver también Sabbat
Apariencia, 87, **98-99**
Debilidad de Clan, 61, 84, 247, 397, 399, 411, 431, 502
mecánicas relacionadas, 165, 176, 182, 192, 194, 205, 211, 212, 222, 241, 266, 289, 292, 466, 467, 468, 482, 483
uso en tiradas, 198, 255, 259, 266, 453
Aptitud Informática, 484
apuntar, 274, **278**
Arconte, 26
ver también Justicar
armadura, **274**
mecánicas relacionadas, 446
sobrenatural, 161, 474, 476
tabla de clasificación, 280
armas,
a distancia, 278-279, **281**
ataque con, 276
cuerpo a cuerpo, 280
desarmar, 276
durante una partida, 7
longitud de, 276
preparar, 258
Armas de Fuego, **103-104**
daño de, 284
preparación de, 258
uso y maniobras, 272, **278-279**, 281
ver también armas, a distancia
Arpía, 25
Arquetipos, 81, 84, **87-96**
ver también creación de personaje
Arrogante, 490
arte, creación de, 262-263
ver también Artesanía; Expresión
Artesanía, 100, **104**, 445
uso en tiradas, 185, 215, 262, 264
Arzobispo, 25, 113
ver también Príncipe
Assamitas, 20, 46, **48-49**, 80, 433
Assamita Hechicero, 433-434
Assamita Visir, 434
Hechicería Assamita, 444-447
Astucia, 99-100
e Iniciativa, 271
mecánicas relacionadas, 176, 462
uso en tiradas, 110, 131, 150, 160, 168, 174, 190-194, 237, 255, 259, 264, 265, 266, 382, 442, 447, 453, 455, 464, 472, 473
ataque
ver combate
ataque por el flanco, 274
ataque por la espalda, 274
Atletismo, **100**, 250
mecánicas relacionadas, 480
uso en combate, 272-273, 275-277, 279
uso en tiradas, 155, 156, 173, 204, 222, 243, 255, 258-262, 280, 461, 466, 509
atmósfera, 14-15
Atormentado por la Culpa, 486
Atributos, **96-100**
ver también creación de personaje
aturdimiento, 280
aura, **135-136**, 140, 147, 177, 180, 186, 207-208, 373, 387, 455, 493
de objetos, 180, 455
marcas de Diablerie, 186, **288,** 472, 493
ocultarla, 193, 194, 493
Aura Engañosa, 493
Auspex, 82, **134-142**, 288, 383
y drogas, 299
contra otras Disciplinas, **142**, 191, 195, 207, 208
Autarca, **22**, 34, 113
Autocontrol, 86, **120**
en la creación de personaje, 86
mecánicas relacionadas, 200,
y reserva de Sangre, 268
uso en tiradas, 63, 67, 132-134, 160, 176, 200, 219, 287, 290, 428, 429, 431, 432, 436, 485, 486, 500-502
ver también Frenesí; Instinto
Azote, 25
Baali, 394-395
ver también demonios
Bajo, 481
Bardo, 439-442
barrido, 276
ver también patada
Barón, **25**, 44-45
ver también Príncipe
Beso, el, 9, 32, **269**, 276
Debilidad de Clan y, 55
ver también mordisco
Bestia, la, **16-17**, 30, 32, 128, 168, 290
mecánicas relacionadas, 231
y Virtudes, 85, 120
ver también Animalismo; Frenesí; Golconda; Humanidad
Bestiario
ver animales
biología/psicología de los vampiros, 7-9, 16, 287
bloqueo, 275
Brisa Gélida, 494
Brujah, 20, **50-51**, 80
Ghouls, 502
ver también Verdaderos Brujah
brujas
ver magos
caídas, 286
Caín, 14-15, **27-28**
Caitiff, 20, **32**, 37, 81
Costes de Disciplinas para, 124
modificaciones en la creación de personaje, 85, 113
Pander, 431
Callejeo, 100-101
uso en tiradas, 201, 255, 259
Camarilla, la, **38-39**
Camino Despejado, 488
Capadocios, 418-419
ver también Giovanni
Cara Amistosa, 480
Cardenal, 27
carga, capacidad de, 259
y Vuelo, 476
Carisma, **97**
mecánicas relacionadas, 212, 462
uso en tiradas, 130, 139, 144, 147, 151, 152, 157, 192, 196-200, 207, 255, 264, 265-266, 453, 460, 461, 465

Carne Cadavérica, 483
Caza de Sangre, 23, **24**, 25, 28, 34, 39
ver también Tradiciones
Caza de Sangre (Defecto), 493
Cazado como un Perro, 492
cazadores, 30-31, 34, **369-377**
Cazar, 259, 365-366
ceguera, 148, 176, 187, 280
ver también Percepción
Celeridad, 82, **142-144**
y acciones múltiples, 248
y drogas, 299
e Iniciativa, 271-272
y Lupinos, 380
ver también Temporis
changelings, 31-32, **383-384**
auras de, 135-136
ver a los, 237
ver también Kiasyd
charlatanería, 265
Chiquillo, 24, **32**
ver Progenie
Ciego, 484
Ciencias, 108
Círculo Interior, 26
Clan, 19-20, 25, 33, **37**
resumen, 20
ver también Antitribu; Líneas de Sangre; Caitiff; cada Clan por separado
Código de Honor, 484
Código de Milán, 41
ver también Sabbat
Cojo, 482
Colmillos Permanentes, 482
Color Saludable, 480
combate, 271-282
a ciegas, *ver* lucha a ciegas
cuerpo a cuerpo, 271, 276-277
a distancia, 271, 278-279
oponentes múltiples, 277
tabla resumen, 273
ver también maniobras de combate
Comer Comida, 480
Compasivo, 485
Comprensión Incompleta, 489
Concentración, 484
Conciencia, 86, **119-120**, 293, 314
y Humanidad, 80
mecánicas relacionadas, 238, 310, 413
uso en tiradas, 289, 290, 309, 311, 440, 486
ver también Convicción
cónclave, 39
conducción, **104**, 259-260
arrancar un coche, 258
Conducir (Técnica), 104, 217, 259
uso en tiradas, 255, 259, 261, 262
ver también vehículos
Conducta
ver Arquetipos
ver también creación de personaje
Confusión de Identidad, 489
Conocimiento de Enemigos, 488
Conocimiento de Otros, 488
Conocimiento Experto, 110
Conocimiento Útil, 484
Conocimientos, 107-110
ver también cada Conocimiento por separado
Consciencia, **101**, 142, 191
y drogas, 299
mecánicas relacionadas, 493
uso en tiradas, 137, 138, 139, 141, 142, 163, 168, 169, 194, 372, 464, 470, 475, 493
Consunción Conspicua, 486
contacto visual**, 148**
poderes que requieren, 129, 134, 147, 148, 200, 218, 459
protegerse del, 182
Contactos, **111**
ver también Aliados
Convicción, 314-315
mecánicas relacionadas, 238, 413
uso en tiradas, 297
ver también Conciencia
Coraje, **120**, 315
mecánicas relacionadas, 222, 449, 466
uso en tiradas, 141, 152, 160, 182, 187, 188, 189, 190, 193, 197, 199, 200, 211, 222, 225, 242, 442, 462, 463
y Fuerza de Voluntad, 80
Corazón Calmado, 485
Corpulento, 480
correr
ver movimiento
Coto, el, 35, 259
creación de personaje, **80-87**
Ghouls, 497-499
personajes del Narrador, 351-352
preguntas, 354
resumen, 80-82
Criados, 82, **111-112**
ver también Ghouls
Curación Lenta, 482
Daimoinon, 442-444
daño, 284-286
Decimocuarta Generación, 481
Decimoquinta Generación, 482
Defecto Visual, 481
Defectos
ver **Apéndice**; creación de personaje; cada Defecto por separado
Deformidad, 482
Degeneración, 309-310
ver también Humanidad; Sendas de Iluminación
Dementación, 144-148
demonios, 386-387
derribo, 276, **280**
Desbordado, 492
Desfigurado, 481
ver también Apariencia
Desgracia para la Sangre, 492
despertar, 263
ver también Sueño Profundo; Madrugador; Sueño Ligero
desarmar, 105, **276**, 279, 446
Destreza, **97**
y drogas, 298-299
e Iniciativa, 271
mecánicas relacionadas, 142-143, 176, 205, 223, 452, 462, 466, 468
uso en tiradas, 173, 176, 179, 184, 189, 190, 195, 196, 212, 217, 236, 238, 241, 243, 254-255, 258, 260-262, 264, 269, **273**, 275-279, 440, 442, 447, 467, 474, 509
Diablerie, 28, 33, 34, 48, 160, 227, **287-289**, 493, 510
descubrir, 213, 288
vetas negras por, *ver* aura
Diablerie Oculta, 493
dificultad, 249-251
Digestión Eficiente, 480
Disciplina Adicional, 494
Disciplinas, 82, 85, **127**
***ver* Capítulo 4: Disciplinas**
en la creación de personaje, 80, 85
costes, 124
gastar Sangre en, 258
para Ghouls, 497, 499-500
ver también Disciplina Adicional (Mérito); cada Disciplina por separado
documentación, 263
ver también Academicismo; Ocultismo; Ciencias
Dominio, 22, 23, 24, 33, 35, 82, **112**
ver también Tradiciones
Dominación**,** 82, **148-154**
y contacto visual, 148
eliminar, 157-158
Malkavian con, 435-436
resistir, **154**, 298, 300, 372
y Vínculos de Sangre, 300
zombis y, 173
Dotes de Oráculo, 493
drogas
ver venenos y drogas
Ductus, **26**, 42
Durmiendo con el Enemigo, 492
Duro de Oído, 481
Edad, **18-19**
de Ghouls, 500-501
tabla, 79
electrocución, 289
Elíseo, 33
emboscada, 274
Embrujado, 495
Empatía, **101**
mecánicas relacionadas, 238
uso en tiradas, 130, 131, 134, 135, 137, 139, 140, 144-147, 151, 152, 153, 157, 165, 193, 198, 207, 219, 265, 442, 455-457, 459
Enemigo, 490
Enemistad con un Clan, 492
enfermedad, 35, 176, 269, **289**, 423, 457, 483
Equilibrio Felino, 480
Esbirro, 488
escalada, 100, **260**
mecánicas relacionadas, 202, 235
Escéptico, 485
Especialidades, 96
ver también Atributos; Habilidades
Espíritu Mentor, 493
espíritus, 220, 233, 240, 378, 381, 461, 462, 465, 466
ver también fantasmas
esquiva, 275
estacar, 9, **280**
Poderes relacionados, 205, 212, 231, 236, 237, 238
Estatus, 113
ver también Fama
Estereotipo, 486
Etiqueta, **104**
uso en tiradas, 254
Exclusión de Presa, 485
éxito, **249**
automático, 250-251
ver también fracaso; fallo
Experiencia, 78, 79
ganar Experiencia, **122-124**
Experiencia inicial, 79
Tabla de Costes de Experiencia, 124
Expresión, **101-102**
uso en tiradas, 255, 262, 264, 266, 460, 492
Extinción, 82, **155-161**

extras, 284
ver también personajes del Narrador
fallo, **249-250**
ver también fracaso; éxito
Fama, 82, **113-114**, 259
fantasmas, 32, **384-386**
ver también Necromancia
Faro Impío, 494
Favor (Mérito), 488
favores, 39
fe, 9, 154, 289
ver también Fe Verdadera
Fe Verdadera, 372-373
Fe Verdadera (Mérito), 494
Fiasco (Defecto), 491
Finanzas, **108**
uso en tiradas, 255
Flash-backs, 487
Fobia, 486
forcejeo, 186, **276**, 279
mecánicas relacionadas, 242
Fortaleza, 82, **161-162**, 258, 272, 274, 285, 292, 295
para Ghouls, 499
mecánicas relacionadas, 168
ver también absorción
fracaso, **250**
en acciones extendidas, 251-252
en acciones de trabajo en equipo, 253
ver también fallo
Frenesí, 121, **289-291**
y drogas, 299
en Ghouls, 501, 502
mecánicas relacionadas, 132, 133, 134, 145, 200, 212, 462
resistirse y controlarlo, 120, 131, 314-315
y sangre de hombres lobo, 380
Fría Lógica, 484
fuego, 285, **289-292**
ver también Rötschreck; Taumaturgia: El Encanto de las Llamas
Fuerza, **96-97**, 261
capacidad de carga, 259
y combate, 276-277
mecánicas relacionadas, 212, 220, 223, 269, 443, 462, 466, 468
uso en tiradas, 189, 204, 224, 242, 255, 261, 266, 276, 277, 287, 289, 476
Fuerza de Voluntad, 77, 78, 86, **120-121**, 372, 388
en combate, 273, 274-275
coste de mejora, 124
en la creación de personaje, 80, 315
en Frenesí, 291
gasto, **267**, 285
para Ghouls, 499-500
mecánicas relacionadas, 131, 132, 141, 151, 210, 212, 222, 288, 366, 466, 484, 486, 487
recuperación, 84, 88, **267**
ver también Arquetipos
uso en tiradas, 133, 144, 155, 158, 159, 169, 170, 172-173, 177, 178, 179, 186, 190, 196, 201, 205, 207, 210, 213, 216, 223, 224, 230, 233, 238, 291, 316, 437, 440, 456, 457, 474, 485, 490, 494, 506
y Vínculos de Sangre, 300
Gangrel, 20, **52-53**, 80, 434
Gangrel Rural, 429
Gangrel Urbano, 430
Mariner, 434
Gárgolas, 396-397
garrazo, **276**, 279
ver también Protean
Gehenna, 11, 15, 19, **30**, 33
Generación, 18, 27, **28-30**, 78, 82
Generación (Trasfondo), **114**
Ghouls, 33, 269, 496-506
animales Ghouls, 388
costes de Experiencia, 499
resumen de creación de personaje, 497
ver también Criados
Giovanni, 20, 46-47, **54-55**, 81
familias Ghoul Giovanni, 506
Golconda, 22, 30, 34, **292-294**
golpear
ver puñetazo
Guardián del Elíseo, 25
ver también Elíseo
Habilidades, 100
en la creación de personaje, 80
coste de mejora, 124
ver también Conocimientos; Técnicas; Talentos
Habitual del Elíseo, 487
hadas
ver changelings
Hazmerreír, 493
Hechicería Koldúnica, 439, **447-452**
Vía del Agua, 447-449
Vía del Fuego, 449-450
Vía de la Tierra, 450-451
Vía del Viento, 451-452
Heraldos de las Calaveras, 398-399
Herida Abierta, 481
ver también Herida Permanente
Herida Permanente, 482
ver también Herida Abierta
Hermanos de Sangre, 400-401
Hijas de la Cacofonía, 402-403
Hijos de Osiris, 420-421
hoja de personaje
resumen, 78
hombres lobo, 10, 31, **378-380**
Hospitalidad, 23-24
ver también Tradiciones
Humanidad, 78, 86, 263, **311**
***ver* Capítulo 7: Moralidad**
coste de mejora, 124
duración del Letargo, 283
tirada para despertar, 263
ver también Degeneración; Sendas de Iluminación
Idioma, 484
ver también Lingüista Natural
Impaciente, 485
Impedimento del Habla, 485
Inconnu, **22**, 33
Independientes, 46-47
ver también Assamitas; Seguidores de Set; Giovanni; Ravnos
Influencia, 114-115
Informática, **108**, 110
uso en tiradas, 264
ver también Tecnología
Iniciativa, **271-272**, 273
emboscada, 274
esperar, 258
inmovilización, 282
ver también estacar
Inofensivo, 487
Inofensivo Para los Animales, 493
Instinto, 86, 120, **314-315**
y reserva de Sangre, 268
y Frenesí, 290
mecánicas relacionadas, 200, 268
uso en tiradas, 132, 133, 134, 157, 160, 200, 219, 270
ver también Autocontrol
Inteligencia, **99**
y drogas, 298
uso en tiradas, 137, 166, 175, 176, 179, 228, 230, 239, 241, 255, 263, 264, 265, 289, 443, 444, 455, 459, 461, 470, 471, 493, 502
Intimidación, **102**
mecánicas relacionadas, 165, 187, 188, 482
uso en tiradas, 134, 141, 146, 148, 152, 158, 160, 197, 209, 255, 265, **266**, 442
Interpretación, **104-105**
uso en tiradas, 184, 196, 255, **265**, 452, 453
interrogatorio, 265-266
Introspección, 484
intrusión
ver allanamiento
Investigación, 108
uso en tiradas, 263
interludio, 254, **360-362**
Invinculable, 494
Joven Promesa, 489
Justicar, **26**, 39
Jyhad, **10-11**, 18, 33
Kiasyd, 404-405
Lamias, 171, **422-423**
lanzar, 260-261
ver también armas, a distancia
Latrocinio, 105
uso en tiradas, 190, 255, 455
Lasombra, 20, **56-57**, 81, 435
Letargo, 283-284
levantarse
ver despertar
levantamiento (de peso), 247-248, 261
Leyes, 108
uso en tiradas, 255
lexicón, 32-35
Lex Talionis
ver Caza de Sangre
Lhiannan, 424-425
Líder Natural, 488
Liderazgo, 102-103
uso en tiradas, 151, 154, 200, 266
Línea de Sangre, 35, 37, 428-439
***ver* Capítulo 10: Líneas de Sangre**
ver también Antitribu; Clan; cada Línea de Sangre por separado
Lingüista Natural, 484
Lista Roja, 493
lucha a ciegas, **274**, 280
Lunático, 486
Lupinos
ver hombres lobo
luz solar, 295
Madrugador, 480
magos (*Magi*), 31, 142, **380-382**
Maldito, 494
Malkavian, 20, **58-59**, 81, 435
Antitribu, 430
Ghouls, 502
Malkavian con Dominación, 435-436
manada, 33, **42**
maniobras de combate, 274
complicaciones, 280
cuerpo a cuerpo, 276-277
defensivas, 275-276
a distancia, 278-279
generales, 274-275
ver también combate

Manipulación, **97-98**
mecánicas relacionadas, 212
uso en tiradas, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 137, 141, 142, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 158, 164, 165, 171, 173, 179, 187, 188, 191, 192, 194, 200, 207, 208, 209, 220, 247, 255, 265, 266, 441, 453, 454, 455, 465, 466, 467, 469, 470, 471, 492
Mano Negra, **115-116**
ver también Tal'Mahe'Ra
Mascarada, la, **22**, 23, 33, 39
Matón, 480
Matusalén, **19**, 34
edad de un, 79
Medicina, 109
uso en tiradas, 153, 165, 166, 175, 176, 236, 237, 241, 242, 289, 467, 468, 469
Médium, 493
Melpómene, 452-454
Memoria Eidética, 485
mentir, 265
Mentor, 115
Méritos
***ver* Apéndice**; creación de personaje; cada Mérito por separado
Miembro de Secta a Prueba, 492
Monstruoso, 482
mordisco, 161, **276**, 279, 423
mecánicas relacionadas, 172, 211-212, 466, 481
ver también Abrazo
Mordisco Débil, 481
Mordisco Infeccioso, 481
ver también enfermedad
Mortis, 166
movimiento, 258
Movimiento Anarquista, el, 21, 25, 33, **44-45**
Mudo, 483
Muerte Definitiva, 122, 282, **284-285**
ver también Caza de Sangre
múltiples oponentes, 277
Mythercería, 454-457
nadar, 261
Nagaraja, 406-407
Naturaleza
ver Arquetipos
ver también creación de personaje
Necromancia, 82, **162-186**
Sendas:
Cadáver dentro del Monstruo, 165-168
Cenizas, Senda de las, 168-169
Cenotafio, Senda del, 169-171
Cuatro Humores, Senda de los, 171-173
Osario, Senda del, 173-175
Podredumbre de la Tumba, 175-177
Sepulcro, Senda del, 163-165
Vítrea, Senda, 177-179
rituales, 179-186
ver también Mortis
Neonato, **19**, 34
edad de un, 79
Niño, 482
Novato, 489-490
Nueve Vidas, 494
Noiad, 426-427
Nosferatu, 20, **60-61**, 81
Antitribu, 430-431
Ghouls, 502
Obeah, 457-460
Obispo, 27
Objetivo Frustrado, 491
Objetivo de Reclutamiento, 490
Obtenebración, 82, **187-191**
Ocultismo, **109**
mecánicas relacionadas, 462
uso en tiradas, 145, 159, 161, 164, 165, 167-171, 173, 174, 177, 179, 182, 183, 187-191, 216, 220, 224, 228, 230, 231, 233, 238, 239, 255, 263, 382, 440-444, 447, 452, 454, 455, 461-466, 470-473, 493
Ofuscación, 82, **191-195**
ver a través de, 142
Ogham, 460-463
Ojos Brillantes, 482
Olor de la Tumba, 481
oratoria, 266
Paladín
ver Templario
Pander, 431
ver también Caitiff; Sabbat
parada, 275
patada, **277**, 279, 285
Pelea, **103**
en combate, 271-272
maniobras de, 275-277, 279
mecánicas relacionadas, 462
uso en tiradas, 176, 195, 196, 212
Pelea con Armas, **105**
en combate, 271-273
uso en tiradas, 236, 255, 258, 275, 276, 279, 447, 474
ver también armas
Peón, 491
Percepción, **99**
y drogas, 299
mecánicas relacionadas, 203, 211, 217, 243, 403, 462, 466
uso en tiradas, 105, 132, 134, 135, 137-142, 144, 145, 153, 163, 165, 168, 169, 170, 171, 177, 182, 183, 192, 193, 195, 208, 216, 218, 224, 237, 239, 241, 255, 258, 262-265, 274, 288, 315, 388, 442, 448, 452, 454-457, 462, 466, 467, 470, 471, 475, 476, 485, 493, 502
Perezoso, 482
Perseguido, 492
persecución, 261-262
ver también rastrear
Pesadillas, 485
placaje, 277
Política, **109-110**
ver también Influencia
Portador de Enfermedad, 483
Potencia, 82, **195-196**
para Ghouls, 499, 500
y sangre de Lupino, 380
Praxis
ver Príncipe
Precoz, 485
presa
ver agarre; forcejeo
Presa de Condenación, 495
Prescindible, 490
Presencia, 82, **196-201**
revertir, 237
Presencia Inquietante, 494
Presentación Torpe, 490
Primogénito, 25
Príncipe, 22, 23, **24-25**, 34, 39
ver también Dominio
Priscus, 27
Progenie, 23, **24**, 34
ver también Chiquillo; Abrazo; Sire; Tradiciones
Protean, 82, **201-206**
Protegido, 488
puñetazo, 277
Quimerismo, 206-209
quemaduras
ver fuego; luz solar
Rasgos, 77
puntuaciones, 247
ver también cada Rasgo por separado
rastrear, 264
Ravnos, 20, 47, **62-63**, 81, 436
Antitribu, 431
Brahman (o Phuri Dae), 436
y la Semana de las Pesadillas, 428
Rebaño, 9, 82, **116**
Recién Llegado, 490
Recursos, 82, **116-117**
Regente, 27
ver también Sabbat
reinante, 34
ver también Vínculo de Sangre
Reinante Detestable, 493
ver también Vínculo de Sangre
reparaciones, 264
Repelido por las Cruces, 495
Repelido por el Ajo, 494
Representante, 488
reservas de dados, 246, **247**
y daño, 121-122
máximo para acciones diurnas, 263
ver también cada Atributo, Rasgo y acción por separado.
Resistencia a la Magia (Mérito), 493
Responsabilidad, la, 23-24
ver también Chiquillo; Sire; Tradiciones
Responsabilidad Especial, 490
Resistencia, 97, 272
y enfermedades, 289, 299, 423
para Ghouls, 502
mecánicas relacionadas, 155, 159, 187, 188, 190, 205, 209, 211, 212, 220, 223, 239, 450, 466
uso en tiradas, 148, 152, 155, 156, 158, 159, 161, 165, 166, 167, 169, 173, 185, 190, 222, 225, 255, 258, 259, 261, 372, 452, 454, 459, 461, 462, 464, 467, 473, 474
ver también absorción
Retoño, 16, **19**, 24, 33
ver también Abrazo
Ríos Infranqueables, 495
Ritae, 43, 117-118, 507-511
Rituales (Trasfondo), 117-118
Rötschreck, 291
mecánicas relacionadas, 145, 167, 168, 172, 189
ver también Coraje; fuego; Frenesí
Sabbat, 21, 25, 26-27, **40-43**
Antitribu, 428-433
rituales, *ver* Ritae
ver también Vaulderie
Sabueso, 25
Sacerdote de manada, 26-27
saltar, 100, **262**
Salubri, 408-409, 437
Antitribu, 431-432
Wu Zao, 437
Salud, **121-122**, 282-286
ver también armadura; daño
Samedi, 410-411
sangre
gasto, 268-270
reserva de Sangre, 86, 121, **270**
restablecer reserva, 269-270

ver también Digestión Eficaz; Cazar
transformaciones de, 155-160, 172-173, 214, 222, 224, 242, 243
uso de, acciones automáticas, 258
Sangre Débil, 483
Sanguinus, 463-465
Santidad, 489
Secreto Oscuro, 490
Secta, 19-22, 33
***ver* Capítulo 2: Sectas y Clanes**
ver también cada Secta por separado
Sed de Inocencia, 486
seducción, 266
Seguidores de Set, 20, 47, **64-65**, 81, 437
Ghouls, 502
ver también Hijos de Osiris; Serpientes de la Luz
seguir
ver perseguir
seguimiento, 262
seleccionar blanco, 274
ver también apuntar
Sendas de Iluminación, 313
Sendas:
Acuerdo Honorable, 316-318
Armonía, 322
Caín, 318-320
Cátaros, 320-322
Corazón Salvaje, 322-324
Huesos, 324-326
Lilith, 326-329
Metamorfosis, 329-331
Muerte y el Alma, 326
Noche, 331-332
Paradoja, 332-334
Poder y la Voz Interior, 334-336
Sangre, 336-338
Tifón, 338-340
cambiar a, 315-316
ver también Humanidad
Sensible a la Luz, 495
Sentido Agudo, 480
Sentido Común, 484
Sentido del Tiempo, 484
Señor de las Moscas, 495
Serpentis, 82, **209-212**
Setitas
ver Seguidores de Set
Sheriff, 25
Sigilo, **105**
mecánicas relacionadas, 187, 462, 466, 475, 482, 495
uso en tiradas, 158, 192-194, 255, 262, 274
Simpatizante, 490
Sin Reflejo, 494
Sino Aciago, 495
Sire, 23, 24, **33**
ver también Chiquillo; Abrazo; Progenie
Sire Infame, 490
Sire Prestigioso, 488
Sire Resentido, 490
Sires Rivales, 491
Soplón, 492
Sordo, 483
Spiritus, 465-466
Subterfugio, 103
mecánicas relacionadas, 443
uso en tiradas, 137, 142, 145, 147, 150, 194, 198-200, 207-209, 218, 247, 255, 259, 264-266, 455, 467
Sueño Ligero, 485
Sueño Profundo, 485
Supervivencia, 106-107
uso en tiradas, 130, 161, 237, 255, 258, 264, 461, 466
Superviviente del Sabbat, 488
Tabla de Rasgos máximos según la Generación, 270
ver también Decimocuarta Generación; Decimoquinta Generación
Tal'Mahe'Ra, 22
Talento Afición, 103
Talentos, 100-103
ver también Habilidades, cada Talento por separado
Tanatosis, 466-469
Taumaturgia, 82, **212-240**
Contramagia, 215-216
Sendas:
Conjuración, Senda de la, 214-215
Control del Clima, 216-217
Corrupción, Senda de la, 217-220
Dominio Elemental, 220-221
Encanto de las Llamas, El, 221
Manos de Destrucción, 221-222
Marte, Senda de, 222-223
Movimiento Mental, 223
Poder de Neptuno, 223-225
Sangre, Senda de la, 213-214
Tecnomancia, Senda de la, 225-226
Venganza del Padre, Senda de la, 227
Verde, Senda, 228-229
rituales, 229-240
Técnica Profesional, 107
Técnicas, 103-107
ver también cada Técnica por separado
Tecnología, 110
tema, **14-15**, 350-351
Temerario, 480
Temperamental, 486
temperaturas extremas, 295
Templario, 27
Temporis, 469-473
Territorial, 486
Tic, 481
tiempo, 254
Tímido, 485-486
Timorato, 486
Topo, 489
Toque Curativo, 493
Toreador, 20, **66-67**, 81
Antitribu, 432
Toque de Escarcha, 494
trabajo en equipo, 253
Tradiciones, las, 22-24
Transgresor de la Mascarada, 491
Trasfondos, 78, 82, 85, **110-119**
compartir Trasfondos, 118-119
526coste, 82, 123
Trato con Animales, **107**, 128, 250
uso en tiradas, 129, 131, 132, 133, 255, 465
Trastornos, 295-298
Debilidad de Clan, 59, 434, 504
mecánicas relacionadas, 132, 146, 158, 160, 263, 267, 453, 457
sangre Lupina y, 380
Tremere, 20, **68-69**, 81, 438
Antitribu, 433
y magos, 381
Telyavos, 438
Tuerto, 481
Tzimisce, 20, **70-71**, 81, 439
Koldun, 439
Viejo Clan Tzimisce, 439
Valeren, 474-475
Vaulderie, 43, 301-302
ver también Vínculo de Sangre; Ritae; Vinculum
vehículos, 260
venenos y drogas, 298-299
sobrenaturales, 156, 159, 172, 211
Vengativo, 486
Ventrue, 20, **72-73**, 81
Antitribu, 433
Ghouls, 502
Verdadera Mano Negra
ver Tal'Mahe'Ra
Verdaderos Brujah, 412-413
ver también Brujah
Vicisitud, 82, **241-243**
Víctima de la Mascarada, 486
Viejo Amor, 492
Viejo Amigo, 489
Vinculado, 492
ver también Vínculo de Sangre
Vínculo de Sangre, 34, 227, 232, 269, 299-302
Vaulderie y Vinculum, 301-302
ver también Vinculado; Vínculo Roto; Reinante Detestable; Invinculable
Vínculo Roto, 489
ver también Vínculo de Sangre
Vinculum, 301-302
ver también Vínculo de Sangre; Vaulderie
Virtud, pruebas de, 270, 309, 311
específicas de Clan, 63, 67, 428, 429, 431, 432, 436
Diablerie, 287-289
Disciplinas que requieren, 132-134, 141, 152, 157, 160, 176, 182, 187-190, 193, 199, 200, 211, 219, 222, 225, 242, 440, 442, 462, 463
Frenesí, 290
para Ghouls, 500-502
Méritos y Defectos que requieren, 485, 486
y Trastornos, 295
ver también Degeneración; Frenesí; Rötschreck
Virtudes, 119-120, 314-315
coste de mejora, 124
en la creación de personaje, 80, 85-86
y Frenesí, 290
para Ghouls, 497
y Humanidad, 311
mecánicas relacionadas, 484, 494
Sendas de Iluminación, 313-316
ver también Degeneración; Frenesí; Rötschreck
Viscerática, 475-476
Visión de Muerte, 495
Vitae Estéril, 484
Volar
Hechicería Koldúnica: Via del Viento, 452
Movimiento Mental, 223
Voluntad de Hierro, 485
Voz Encantadora, 480
Vuelo, 476
Vulnerabilidad a la Plata, 481
wraiths
ver fantasmas
zombies, 173-175, 469

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

VAMPIRO
LA MASCARADA

Nombre: **Naturaleza:** **Clan:**
Jugador: **Conducta:** **Generación:**
Crónica: **Concepto:** **Sire:**

Atributos

Físicos
Fuerza ●OOOO
Destreza ●OOOO
Resistencia ●OOOO

Sociales
Carisma ●OOOO
Manipulación ●OOOO
Apariencia ●OOOO

Mentales
Percepción ●OOOO
Inteligencia ●OOOO
Astucia ●OOOO

Habilidades

Talentos
Alerta OOOOO
Atletismo OOOOO
Callejeo OOOOO
Consciencia OOOOO
Empatía OOOOO
Expresión OOOOO
Intimidación OOOOO
Liderazgo OOOOO
Pelea OOOOO
Subterfugio OOOOO
_____ OOOOO

Técnicas
Armas de Fuego OOOOO
Artesanía OOOOO
Conducir OOOOO
Etiqueta OOOOO
Interpretación OOOOO
Latrocinio OOOOO
Pelea con Armas OOOOO
Sigilo OOOOO
Supervivencia OOOOO
Trato con Animales OOOOO
_____ OOOOO

Conocimientos
Academicismo OOOOO
Ciencias OOOOO
Finanzas OOOOO
Informática OOOOO
Investigación OOOOO
Leyes OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Tecnología OOOOO
_____ OOOOO

Ventajas

Disciplinas
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Trasfondos
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Conciencia/Convicción ●OOOO
Autocontrol/Instinto ●OOOO
Coraje ●OOOO

Méritos y Defectos

Mérito	Coste

Defecto	Coste

Humanidad/Senda
_____
O O O O O O O O O O
Porte: _____ ( )

Fuerza de Voluntad
O O O O O O O O O O
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Reserva de Sangre
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Sangre por turno: _____

Salud

Magullado		☐
Lastimado	– 1	☐
Lesionado	– 1	☐
Herido	– 2	☐
Malherido	– 2	☐
Tullido	– 5	☐
Incapacitado		☐

Debilidad

Experiencia

Atributos: 7/5/3 • Habilidades:13/9/5 • Disciplinas:3 • Trasfondos:5 • Virtudes:7 • Puntos Gratuitos:15 (7/5/2/1)