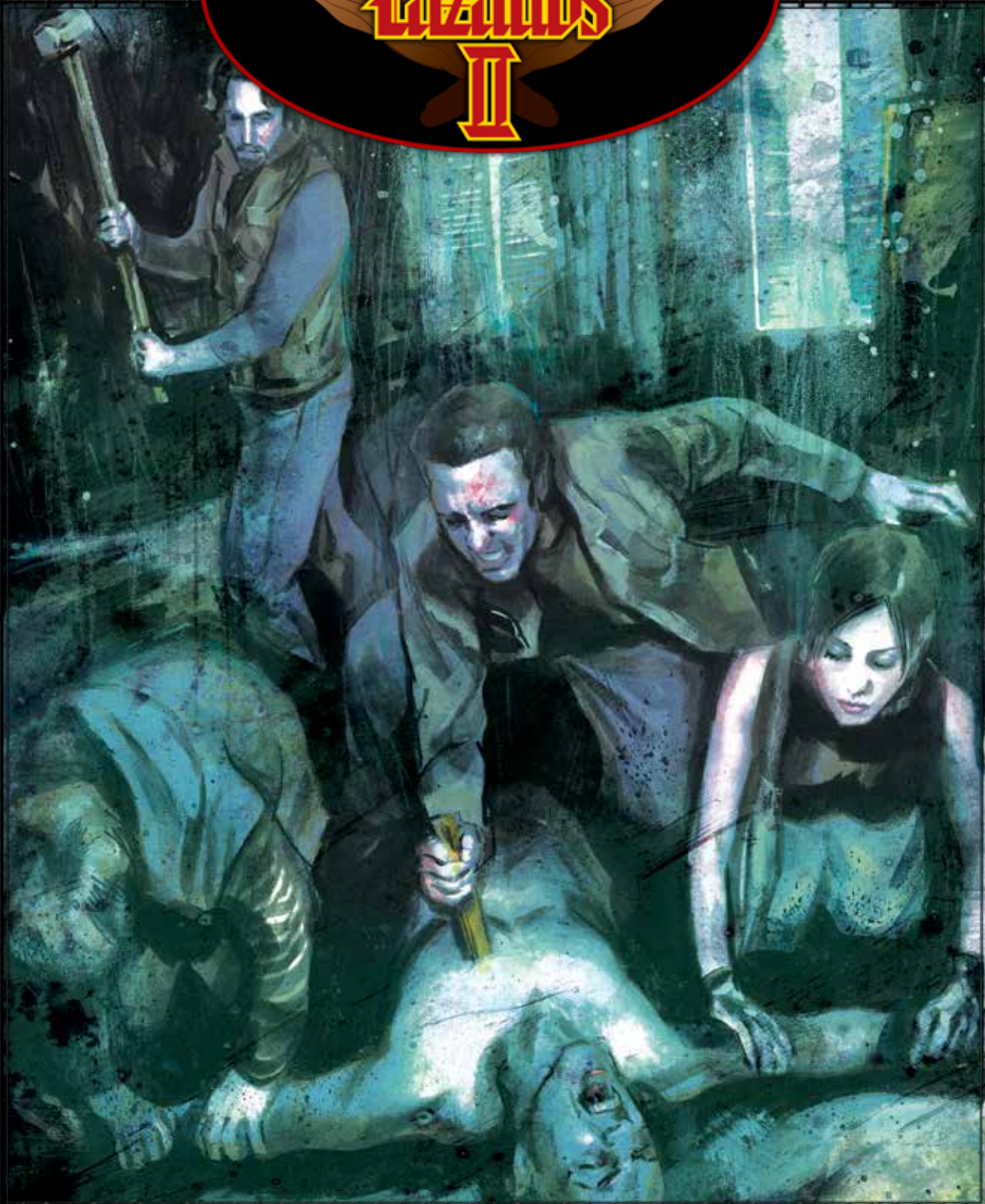


# Cazadores Cazados II



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

# VAMPIRO

LA MASCARADA



# Créditos

**Autores:** Justin Achilli, Jason Andrew, Joshua Alan Doetsch, Martin Henley, Ryan Macklin, Matthew McFarland, Matthew Sanderson, Ree Soesbee, Eddy Webb, y Stew Wilson.

**Autor de la primera edición:** Bill Bridges.

**Desarrollador:** Justin Achilli.

**Desarrollador del Capítulo Seis:** Eddy Webb

**Editor:** John Chambers

**Director creativo:** Rich Thomas.

**Dirección y diseño artístico:** Mike Chaney.

**Ilustración de cubierta:** Michael Gaydos.

**Ilustraciones:** Michael Gaydos, Steven Stahlberg, Andrew Hepworth, Cathy Wilkins, James Denton, Aaron Acevedo, Marco Mazzoni, John Bridges, Josh Timbrook, Avery Butterworth, Janel Auslisio, Tomek Tworek, Tyler Wyndham.

## Agradecimientos especiales

**Justin “Ginebra & Jagermeister” Achilli** por saber cómo lubricar una fiesta.

**Rich “Ráfaga Ártica” Thomas** por quedarse aislado bajo la nieve sin electricidad durante, al menos, seis meses o algo así.

**John “Mentiras, Malditas Mentiras y Nuevas Habilidades” Chambers** por encontrar trozos del pre-desarrollo en el post-desarrollo.

**Mike “Dr. Google” Chaney** por compartir los secretos.

**Matthew “Caballero Bebedor” Sanderson** por el Midtown Rampage en Atlanta by Night.

**Alessandro “El Pionero” Kellis**, por ser el primero en llenar sin miedo el vacío.

**Ryan “Muchos Sombreros” Merritt**, por ayudar a la dirección artística mientras desarrolla, toca el organillo y hace malabares con motosierras en llamas.

**Los asistentes a la presentación en vivo de Anarquistas Liberados en Atlanta by Night** por la mejor presentación de Mundo de Tinieblas en la historia.

## Edición en español

**Directora y productora ejecutiva:** Dhaunae De Vir “Daphne”.

**Traductores:** Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes.

**Correctores:** Alejandra “Argétea” González, Héctor Gómez Herrero, Daniel M. Schultes, Miguel Ángel Lucas.

**Maquetador:** Marcos Manuel “EnOCH” Peral Villaverde.

**Coordinación editorial:** Manuel J. Sueiro.



©2015 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, V20, Cazadores Cazados 2 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>.

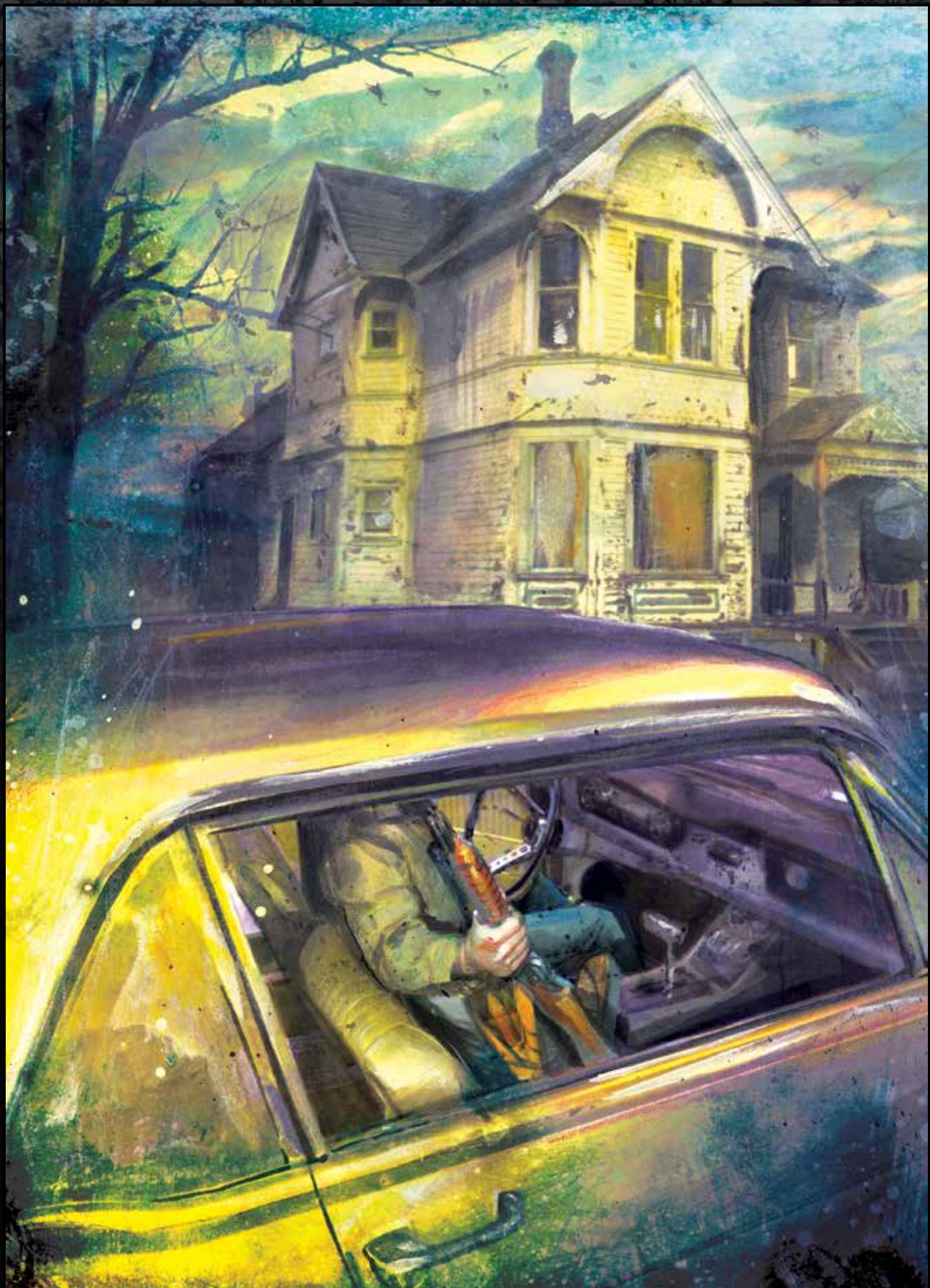
Visita Onyx Path *online* en <http://www.theonyxpath.com>.

Visita Biblioteca Oscura *online* en <http://www.bibliotecaoscura.com>.

Visita Nosolorol *online* en <http://www.nosolorol.com>.



<b>Todo Está en Juego</b>	<b>5</b>
<b>Introducción</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo Uno: Solo en la Noche</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo Dos: Creación de Personajes y Rasgos</b>	<b>31</b>
<b>Capítulo Tres: Herramientas y Tácticas</b>	<b>47</b>
<b>Capítulo Cuatro: Númera</b>	<b>69</b>
<b>Capítulo Cinco: Narración</b>	<b>87</b>
<b>Capítulo Seis: Organizaciones y Recursos</b>	<b>117</b>
<b>Apéndice: Personajes de Ejemplo</b>	<b>160</b>



# Todo Está en Juego

Todo el mundo tiene un límite. Recuérdalo.

Ha pasado mucho tiempo hasta que me he sentado a escribir esta carta. No es sólo que tuviera que reflexionar sobre qué es lo que voy a decir exactamente, sino que escribirla de alguna manera también significa que me he dado cuenta de que puedo fracasar en lo que voy a hacer. Sin embargo, quiera Dios que no sea el caso y que este mensaje no sea leído por ojos ajenos.

Voy a prescindir de presentarme porque dentro del gran esquema de las cosas no soy importante. Lo importante es lo que he *descubierto*. Además, creo que cuando nos conocimos no llegamos a presentarnos adecuadamente, por lo que, de todas formas, dudo que me recuerdes demasiado bien. Sólo espero que, después de lo que voy a decir, mires los informes, las fotos, los vídeos y todas las pruebas que he reunido para ti en la memoria USB.

Para situarlo todo en su contexto, voy a guiarte a través de los sucesos que condujeron a mi revelación. Sospecho que simplemente comunicar el resultado final en un par de palabras o una frase sencilla probablemente haría que rompieras la carta y la tirases a la basura. Para ser honestos, sigo albergando un atisbo de duda sobre si no es eso lo que va a pasar de todas formas, incluso aunque llegues al fondo del asunto, pero tengo que proceder en la forma que creo que asegurará el éxito.

En circunstancias más distendidas yo diría algo así como “¡Vamos allá! ¡No hay nada en juego!”. En este caso, más bien diría que todo está en juego...

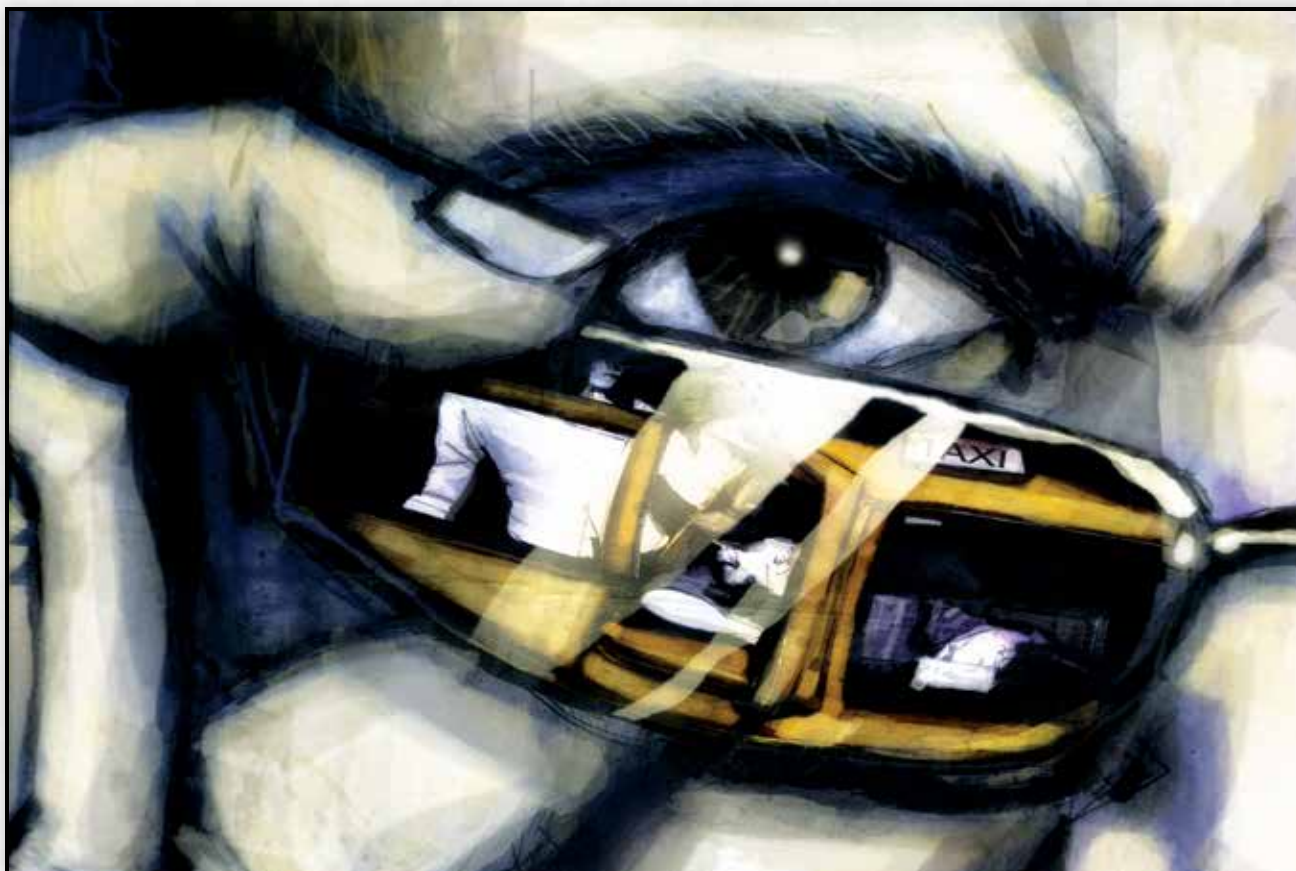
Llegué a la ciudad hace un par de años. Antes trabajaba para un periódico nacional en el norte. Aunque sea yo

quien lo diga, lo hacía bastante bien, pero no tanto como para obtener un reconocimiento generalizado. Habiendo tenido durante mucho tiempo la ambición de ingresar en círculos más literarios, dejé el trabajo y me mudé aquí para dedicarme a mi carrera como escritor.

El plan inicial para mi primer libro era escribir un homenaje actual al *Dublineses* de Joyce, usando nuestra ciudad como telón de fondo en la época actual: un análisis de la vida moderna en la metrópolis, aunque quizás con un enfoque más oscuro. Después de todo, creo que el mundo se ha vuelto más oscuro desde los tiempos de Joyce.

Empecé buscando lugares interesantes por toda la ciudad e investigando hechos históricos que me sirvieran como inspiración para mis historias. Cuanto más indagaba, más me tropezaba con sucesos recientes que eclipsaban el pasado. Puede que recuerdes algunos de ellos de los periódicos. Sé que, cuando leí con atención algunos de esos archivos, me acordé de los llamativos titulares, así que si, al igual que yo, tienes la costumbre de estar pendiente de los medios de comunicación, quizás los reconozcas si los ves de nuevo.

Durante la primavera del año pasado la policía recuperó un cadáver de la costa, y al día siguiente el titular “BASURA DE LA MAFIA” ocupaba toda la primera plana de un periódico (no hay premio por adivinar cuál fue el diario que realizó ese reportaje tan sensible y respetuoso). El cadáver, supuestamente un objetivo de la mafia, había sido arrastrado a la ribera justo a las afueras de los suburbios, donde lo encontró un muchacho que fue a pescar una mañana. Lo que las noticias no mencionaron es el extraño estado en el que el chico encontró el cuerpo. Le



habían hecho pedazos la garganta, como si un loco lo hubiera atacado salvajemente.

Ahora bien, no recuerdo cuánto tiempo me dijiste que llevabas en la ciudad aquella vez que tomamos un café. Tampoco recuerdo haberte preguntado si estuviste alguna vez por el sur, un par de calles más abajo del parque, donde, al menos hasta el año pasado, estaba uno de los locales de música en directo más populares de la ciudad, a pesar de ser pequeño. La Sala Jake estaba en un callejón lejos de la avenida principal, cuyo nombre ya no recuerdo. En el periódico se decía que iba a cerrar tras la muerte del dueño en una pelea en el mismo local el otoño pasado. Era un artículo largo, de dos páginas, situado al principio del periódico, que repasaba la vida del hombre y sus logros de su sala. Un escrito agradable y artístico, con el que se buscaba despedirse del lugar.

Bueno, pues tengo amigos en ese periódico en concreto de cuando vivía en el norte (pertenecen al mismo grupo editorial para el que yo trabajaba, así que nos tropezábamos a menudo) y, de pasada, le comenté a uno de esos amigos lo bueno que me pareció ese artículo. Inmediatamente, me confesó de forma extraoficial que el primer esbozo del artículo fue rechazado debido a los detalles inquietantes que contenía. Cuando le pregunté qué quería decir, se limitó a contestar: «No fue una pelea de bar. Fue una matanza».

Tras escarbar un poco más, confirmé que decía la verdad. Aquella noche murieron siete personas, incluyendo a Jake, el propietario. El primer agente de policía que llegó a la escena del crimen tras recibir un chivatazo anónimo dijo que parecía que un animal salvaje los hubiera despedazado. La policía llegó en seguida a un acuerdo con los medios de comunicación para ahorrarle al público los detalles más escabrosos. Las autoridades dijeron que, dado que las muertes habían sido tan horribles, sólo serviría para alarmar a la gente.

Podría seguir enumerando anécdotas, pero no hay necesidad de abundar en cuestiones escabrosas. Admito que al principio pensé que se trataba simplemente de una serie de asesinatos extraños, y que durante un tiempo consideré basar los relatos cortos de mi colección en los más macabros de esos sucesos. Pronto cambié de opinión.

Yo mismo me vi implicado en los sucesos que ocurrían a la puerta de nuestras casas unos días antes de las Navidades pasadas. Otro titular que seguramente recordarás: «¡CAOS NAVIDEÑO!». Nadie sabía exactamente por qué comenzaron los disturbios por toda la ciudad en aquellas frías noches de diciembre. En los medios de comunicación, se especulaba que se debían a los problemas económicos de la gente combinados con la casi obligatoria locura consumista previa a las Navidades. Los vi con mis propios ojos, aunque preferiría no haberlo hecho nunca.

Aquella noche yo volvía de una fiesta. Había bebido lo suficiente como para no poder volver conduciendo pero no tanto como para no pensar con claridad, así que hice la mayor parte del trayecto a través de la ciudad en metro. Estaba saliendo de la estación... Aún recuerdo ese momento de forma extraordinariamente vívida. El frío viento, la lluvia a punto de convertirse en nieve, el sonido de llantos y gritos, y el atropellado ruido de pasos que corrían por las calles de alrededor. Entonces doblaron la esquina...

Los periódicos decían que las bandas de “alborotadores” las formaban docenas de personas. El grupo que me encontró era sólo de cinco, pero estaban lejos de ser alborotadores. Cubiertos de sangre, los dedos extendidos como si fueran garras, ojos enrojecidos y caninos alargados... colmillos...

¿Hace falta que lo diga? ¿Tengo que explicar exactamente *qué* es lo que tenía delante en aquella esquina, y no *quién*?

Éste es el punto en el que rezo para que sigas leyendo. Es el punto en el que espero que todo esto haya servido para algo. Es donde tú me crees lo suficiente como para continuar, o dejas de lado lo que tengo que decir y sigues con tu vida. Mis esperanzas en juego.

Si aún sigues leyendo, gracias. Esa simple palabra no puede expresar lo mucho que aprecio tu salto de fe en este momento. Sé que suena a locura. Sé que es increíble. Lo sé: yo estaba allí y sentí todo eso en los pocos segundos en los que miré a esos ojos hambrientos que me devolvieron la mirada. Hice lo que cualquier ser humano racional habría hecho en mi posición: correr como alma que lleva el diablo.

Corrí sin parar hasta llegar a casa, perdiéndolos un par de calles antes de llegar. En realidad, no creo que los perdiera: creo que alguna otra cosa atrajo su atención, alguien a quien sorprendieron y que estaba demasiado paralizado por el miedo como para correr. Eso no me impidió entrar directamente, cerrar puertas y ventanas, poner barricadas, encender las luces y esconderme en un rincón con un bate de béisbol durante toda la noche. Era ya media mañana cuando reuní suficiente valor para abrir la puerta y mirar afuera.

Seguramente, agarré el teléfono media docena de veces, tratando de decidir si llamar a la policía e informar de lo que había visto. Al final, no pude hacerlo. ¿Qué cojones les iba a decir? «Hola, agente, quiero denunciar a unos, ejem, vampiros». Sé que si a mí me pasasen la llamada de algún listillo que me viniese con esta historia, tendría preparada una respuesta sarcástica sobre que aún no es el día de los Inocentes. No tenía ninguna prueba, nada más que mi palabra para continuar. Nadie me iba a creer basándose sólo en lo que yo dijera. Sin embargo, no podía sentarme y no hacer nada. Tenía que conseguir que la gente creyese.

Pero, por otro lado... ¿y si no fue más que la alucinación de un borracho? Créeme: ha habido muchos momentos en los que me he preguntado lo mismo. Finalmente, salí a buscar tantas pruebas como fuese posible. Nadie admitió haber visto nada que no fuesen “alborotadores” que corrían por la calle. Sin embargo, la forma de mirar de algunos delataba que había algo más. Tenían demasiado miedo para hablar, demasiado para admitir que lo que vieron era real. No obstante, al final las pruebas aparecieron.

En el primer archivo adjunto (001.avi), encontrarás mi primera prueba sólida. Lo grabé a un par de calles al norte de los muelles, en un callejón no lejos de la vía principal. Estaba siguiendo una pista que conseguí que decía que muchos de los alborotadores habían venido de allí aquella noche. Cuando llegué, me encontré con que una de aquellas criaturas se había llevado a un trabajador de un almacén a un callejón y se había *enganchado a su cuello*. Afortunadamente, de lejos, en la oscuridad y estando distraído, no me vio. Sin embargo, no tenté mi suerte, como demuestra la duración del vídeo.

Debo de haber visto el archivo cien veces o más para confirmar en mi mente que ya no había duda posible. Es raro e incluso algo estúpido que, incluso después de haberlo repasado media docena de veces, una pequeña parte de mí seguía rechazando la verdad. Cuando por fin la acepté, tuve que pensar qué iba a hacer. O sea, ¿qué haces ante una revelación de ese calibre? No puedes seguir adelante y asumirlo como una peculiaridad de la vida de la que, simplemente, antes no te habías dado cuenta. “Los monstruos existen”. Es la dura realidad que te golpea en la cara y cambia tu forma de ver el mundo, no como algo corriente tipo “científicos estiman que existen entre seis y diez millones de especies de insectos en la Tierra”.

Tenía pruebas, pero ni siquiera así era suficiente. Si yo ya tenía problemas en aceptarlo, el resto del mundo también los tendría. Los escépticos dirían que se trataba de dos actores y una cámara mal manejada. Incluso podrían pensar “¡Pero si está clarísimamente hecho con ordenador!”. Para que creyesen, tendría que reunir suficientes pruebas para dispararles metafóricamente una andanada de metralla. Compré una caja fuerte, hice copias de seguridad de los archivos y copias físicas que escondí, y comencé a reunir más pruebas.

Al cabo de un tiempo era capaz de reconocer los indicios de sus movimientos e identificar el tipo de lugares en los que se congregan. Aunque generalmente son solitarios, tienen algunas cosas en común, por lo que observar a uno servía para aprender sobre los hábitos de la mayoría. Desde luego, no son estúpidos, eso es evidente. Al contrario de lo que pueda parecer, si tenemos en cuenta aquella fría noche de diciembre, no son monstruos todo el tiempo. Al menos, no cuando no quieren serlo. Caminan y hablan como nosotros, se visten como nosotros y, si no te has acercado lo suficiente como para notar que no respiran ni tienen pulso, nadie podría recriminarte por pensar que son como tú y como yo.

Cuanto más los observaba y los grababa, menos me parecían bestias. Son más bien como traficantes de drogas. Se mezclan a propósito con la gente normal y ejecutan sus malvadas prácticas en los rincones oscuros: bares clandestinos, clubes turbios, callejones en partes deterioradas de la ciudad... Los encontraba allí, alimentándose, deprimiendo a los pobres desgraciados con los que se topaban. Seguí a cierto número de esas víctimas y, sorprendentemente, no parecían mostrar ningún signo de haber cambiado. Evidentemente, las historias de “el que recibe un mordisco de un monstruo se convierte en uno de ellos” parecen ser estupideces. En la memoria USB, en la carpeta “víctimas”, hay una lista de informes cortos sobre diez personas de las que vi que se alimentaban y a las que seguí durante una semana y media después del incidente.

Hablando de carpetas, en la que se llama “poderes” hay algunos vídeos cortos. Parece que es posible sacar algo en claro de unos pocos de los mitos restantes. La velocidad excepcional, la fuerza aumentada, la mirada hipnótica, etc., parecen ser todas reales. Pillé a uno usando una técnica de control mental sobre un policía que lo había parado. Te digo que me puso los pelos de punta. Si pueden manipular así a la gente, si pueden bloquear o no lo que la gente sabe, no me sorprende que hayan permanecido ocultos durante tanto tiempo.

Cuanto más pruebas recogía, más me preguntaba... No era fácil para mí recopilar todo lo que había conseguido, pero tampoco había sido especialmente difícil una vez que sabía qué tenía que buscar. Sin embargo, si yo podía hacerlo, ¿por qué de entre los millones y millones de personas que hay en el mundo no lo había hecho nadie antes? ¿Por qué no se había hecho público en la televisión, gritado en las radios? ¿Por qué no se hablaba de ello en las redes sociales y en las páginas de vídeos, ni se mostraba de cualquier otra manera al mundo en toda su oscura gloria? Empecé a investigar más.

Sabes que si buscas lo suficiente en Internet puedes encontrar cualquier cosa. Yo encontré un par de foros y blogs en los que algunas personas habían estado intentando comunicarse con otras que también hubiesen averiguado la verdad. Al cabo de un tiempo, todos llegaban a la misma conclusión: la gente no escuchaba, o quienes se alzaban para intentar dar a conocer la verdad al mundo sencillamente acababan desapareciendo. La mayor parte de ellos acababa recorriendo una senda solitaria, agachando la cabeza y haciendo lo posible por mantener seguros sus barrios.

A algunos tipos, si no los pillan los monstruos, los atraparán la policía. Olvídate del *Manual de cocina anarquista*. Esos chalados han colgado un montón de ideas para convertir cosas que hay en todas las cocinas o armarios de la limpieza en una armería a gran escala. Tratan el tema como una guerra de guerrillas urbana contra los monstruos. Nunca pensé que acabaría yendo por ese camino yo también.

Cambié de opinión una noche hace como un mes cuando estaba siguiendo a una de esas malvadas criaturas. La vi entrar en uno de los clubes góticos de la zona este de la ciudad. No es mi ambiente, así que me quedé fuera. Allí dentro sólo llamaría la atención. Cuando volví a verla, estaba con un tipo y se fueron a la parte de atrás del edificio. Los estaba siguiendo cuando me pareció escuchar un grito por encima del sordo retumbar de la música del club. Llegué a tiempo de verla desaparecer tras la otra esquina. Había lanzado al tipo que había pescado a la cuneta con el cuello roto. Supongo que él se dio cuenta de lo que estaba pasando y gritó en el último momento, así que ella lo silenció lo más rápido que pudo.

El pobre no tenía ninguna oportunidad contra algo así. Durante un tiempo me pregunté qué habría hecho si hubiera estado allí para intervenir. Supongo que mi cadáver habría acabado junto al suyo. Incluso así, mientras estaba de pie mirándolo, me di cuenta de que no podía seguir limitándome a observar y grabar. Ése fue el momento en el que sobrepasé mi límite: tenía que hacer algo. *Lo que fuese*. Donde antes huía de ellos, ahora los perseguiría. Corrí todo lo que pude para seguirle el ritmo, intentando averiguar qué camino había tomado, hasta que la encontré. La seguí mientras salía de los vecindarios pobres, abriéndose camino por pasos subterráneos y calles secundarias hasta una casa en la Avenida Oakwood. Creo que conoces esa parte de la ciudad... ésa es una de las razones por las que te dejo todo esto a ti y no a otra persona.

He estado vigilando el lugar desde entonces, intentando averiguar cuántos de ellos hay dentro, qué pautas siguen sus movimientos, qué defensas tienen en el lugar. He visto cuerdas de trampas que evitan pasando por encima de ellas al entrar. Oh, sí, les gusta mantener su cubil bien protegido, no sólo del Sol, sino también de la gente que *sabe*. Creo que en total allí hay cuatro. En la subcarpeta “Oakwood”, he anotado en detalle lo que he averiguado.

Fue después de pasar una larga noche siguiendo sus idas y venidas cuando entré al café donde nos encontramos, a dos calles de allí. Recuerdo que dijiste que estabas acostumbrado a hacer el turno de noche en tu trabajo. Llevo meses haciendo esto y sigue sin ser nada fácil, así que te envidio por eso.

También recuerdo que dijiste que necesitabas dinero porque iba a nacer el bebé. Me gustaría haber encontrado a alguien especial con quien compartir mi vida. En realidad, todavía espero tener la oportunidad de hacerlo. Es por eso que deseo que no llegues a leer esto. Si todo va bien, el tipo que lleva el café no tendrá que entregártelo, ya que yo volveré a recogerlo después de hacer lo que tengo que hacer. Tengo buena memoria, ¿sabes? Recuerdo que dijiste que pasas por aquí todas las mañanas al volver del turno de noche para tomar un café. Si te lo da, es porque yo ya no estoy.

Espero que esto no parezca una nota de suicidio porque no es lo que pretendo. Sí espero que el resultado sea que todo lo que he hecho hasta ahora sirva para algo. Espero que al final alguien me crea si entro en esa casa y no salgo nunca más. Espero que, considerándote uno “de los buenos”, tomes lo que tengo que decir y hagas una de estas dos cosas. Primera: tú y tu pareja salís de aquí como alma que lleva el diablo. Vivís a sólo un par de calles de un nido de monstruos y no deseo otra muerte, mucho menos la de un niño, pendiendo sobre mi alma. Segunda: haces lo correcto. Combatirlos, vengar el alma de un escritoruelo insignificante que una vez hizo lo que pudo para plantarles cara.

Espero que si voy de día sean lo suficientemente dóciles como para poder eliminarlos. Si pudiera, probaría a quemar el lugar, pero está demasiado cerca de las casas de alrededor y no quiero que los hogares de otras personas se vean afectados por el incendio. No podría perdonármelo. Hay que hacerlo de forma íntima y personal. Si se despiertan y no están demasiado aturdidos, va a ser un cuatro contra uno.

Es hora de plantar cara.

Todo está en juego.







# Introducción

*«En todas las oscuras páginas de lo sobrenaturalmente maligno no hay tradición más terrible que la del Vampiro, un paria entre demonios. Repugnantes son sus estragos; espantosos y en apariencia bárbaros son los antiquísimos y probados métodos por los cuales la gente debe librarse a sí misma de esta abominable plaga.»*

— Montague Summers, *El Vampiro: Su linaje y aliados*

En el mundo de **Vampiro: La Mascarada**, hasta los depredadores tienen depredadores. La Estirpe se alimenta de la Grey pero, a veces, la Grey contraataca. **Cazadores Cazados II** descubre a estos solitarios mártires, estos mortales que cazan vampiros. Sus rostros y métodos son variados, al igual que sus motivos, pero todos comparten la meta común de la destrucción de la Estirpe. Con la posible excepción del resto de su especie, los Vástagos temen al cazador mortal más que a ningún otro enemigo. De hecho, el mismo secreto de su existencia, la Mascarada, existe para protegerlos de aquellos mortales que pondrían fin a la Maldición de Caín.

El origen de la Estirpe se pierde en las nieblas de la prehistoria, excepto por algunas leyendas que aún sobreviven. Estas leyendas cuentan que los primeros enemigos de los Vástagos fueron su propia gente, siendo el intento de Caín de destruir a su propia Progenie su bautismo de fuego. Desde entonces, los vampiros han desconfiado los unos de los otros, y están ansiosos por destruir a los de su raza para aumentar sus probabilidades de supervivencia. Esto es la Jyhad, tal y como los vampiros y un puñado de cazadores peligrosamente informados la conocen.

Aun así, los Vástagos continúan creando Progenie propia. Los mortales son la arcilla de su creación (mortales como los propios Vástagos fueron una vez). Los vampiros no sólo arriesgan vidas mortales sino también sus propias almas, arrastrando al ganado con ellos a su estado de Condenación, o eso es lo que muchos mortales creen.

Era algo inevitable, al vivir como parásitos de la humanidad, que alguien descubriera a los Vástagos en medio de sus depredaciones. Casi siempre, la reacción es de horror. A veces, es de envidia, con un mortal suplicando por el Abrazo, buscando la manzana de oro de la inmortalidad sin comprender que está podrida. Pero también están aquéllos que reaccionan con odio y justa furia, que toman la incomprendida y terrible senda del cazador. Si su caza es un éxito o un fracaso, infructuosa o satisfactoria, es algo que sólo ellos pueden determinar.

Hay muchas clases de cazadores, tantos como motivos para cazar. Algunos buscan conocimiento, arriesgando su sangre y sus almas por ello. Otros buscan poder, tratando de usar a los Vástagos igual que éstos usan a los mortales. Pero habitualmente, es destrucción lo que buscan estos cazadores. Para algunos de ellos, los Vástagos son una blasfemia que requiere que los cazadores emprendan una guerra santa contra los vampiros. Otros simplemente hierven de odio contra la naturaleza no-muerta. Para ellos, los Vástagos son males que el mundo no necesita sufrir.

En las páginas de **Cazadores Cazados II** encontrarás información sobre esos diversos cazadores y los motivos que los lanzan a su peligroso deber. Este libro se aproxima a los Vástagos desde una perspectiva diferente que el V20. Da voz al punto de vista de las víctimas de los vampiros, los mortales. Pero no cualquier mortal. **Cazadores Cazados II** trata de aquéllos que han convertido su miedo en odio



y lo usan para impulsar su incansable persecución contra quienes los oprimen.

Los Vástagos son tan complejos y diversos como cualquier grupo de la sociedad mortal, pero sus cazadores no los ven así. Para ellos, el vampiro es una criatura misteriosa, poderosa, seductora y monstruosa. Un cazador trabaja con la limitada información obtenida de la experiencia real con Vástagos, empañada con los mitos y leyendas que han surgido acerca del vampiro. ¿Quién puede conocer los secretos de la hermandad de la noche sin ser introducido en ella?

Demasiado a menudo, los dogmas sobre la maldad de los vampiros pueden provocar que muchos cazadores experimenten una crisis de conciencia. No todos los Vástagos son inherentemente malvados; en realidad, muchos son almas sensibles, malditas con la tragedia de un pecado bíblico. Estos Vástagos no matan a aquéllos de quienes beben, y suelen ser cuidadosos a la hora de garantizar la seguridad de estos mortales. Un cazador que mata a uno de estos Cainitas tiende a quedar destrozado por los remordimientos al descubrir que ha destruido a uno de los no-muertos cuyo crimen era luchar desesperadamente por su evanescente humanidad.

Por supuesto, **Cazadores Cazados II** incluye información para interpretar cazadores. Esto puede ser una crónica interesante y diferente para un grupo acostumbrado a contar historias de aquéllos malditos con la Sangre de Caín. ¿Les enseña su caza a odiar más a los vampiros? ¿O aprenden a sentir piedad y compasión por los caídos entre los hombres?

## Tema y atmósfera

**Cazadores Cazados II** tiene dos temas principales. El primero es el horror personal sobre el que se sustenta **Vampiro**. Esto funciona realmente bien para los cazadores a nivel muy local o inmediato, dado que es muy probable que una historia de **Vampiro** centrada en ellos tenga un aire íntimo y termine de forma abrupta. Los cazadores no conocen la conspiración mundial de los Condenados. Sólo saben que la extraña anciana del final de la calle ha estado haciendo algo inenarrable a los hijos de los vecinos y que eso tiene que acabar. Un cazador puede “ganar”, pero es una victoria de una ignorancia a veces deseada. Incluso si el cazador mata al vampiro, quizás no pueda más que pensar, aunque sea en los recovecos de su mente, que tal vez ocurra lo mismo en algún otro lugar...

El segundo tema es el sacrificio, la idea de que alguien pueda marcar la diferencia, pero sólo a un gran coste. Los cazadores suelen terminar consumidos por su conocimiento de que los monstruos son reales, y ese conocimiento los aleja de aquéllos a los que aman pero que no se han visto afectados por tan terrible secreto. Como si no fuera suficiente para los vampiros ser ajenos y monstruosos; su propia existencia también aliena a quienes ven más allá de la Mascarada y los condena. La alternativa es dejar que la oscuridad caiga sobre las vidas de aquéllos a quienes los cazadores aman.

La atmósfera es una de desesperada determinación. La mayoría de los cazadores no podrían conocer la escala a la que los Vástagos infestan el mundo, pero saben que algo espantoso depreda su ciudad y que sólo ellos y su conocimiento de la terrible realidad se interponen en su camino. Su conocimiento es la proverbial espada de doble filo: aunque saben la verdad, ésta los condena por siempre a estar en guardia contra la amenaza vampírica, la cual los separa del resto de ignorantes mortales.

Pero la compasión no puede cambiar la naturaleza de un vampiro. En su corazón, el ansia de sangre es insaciable. Y la caza debe continuar.

## ¿Qué hay en este libro?

El **Capítulo Uno** examina lo que significa ser un cazador. ¿Quién se convierte en uno, por qué y de qué puede depender?

El **Capítulo Dos** describe los sistemas mediante los cuales los jugadores pueden crear personajes cazadores, in-

cluyendo algunos Rasgos nuevos que pueden ayudarlos a luchar contra la siempre inminente noche.

El **Capítulo Tres** ofrece consejos y tácticas para cazar a los Condenados, desde estrategias de grupo a tácticas individuales, todas las cuales pueden suponer la diferencia entre derrotar a un vampiro o ser su nueva víctima.

El **Capítulo Cuatro** discute los Númina, las ventajas sobrenaturales y divinas que los cazadores a veces exhiben cuando cazan a los no-muertos (y que a veces ellos mismos cultivan...).

El **Capítulo Cinco** explora el trabajo del Narrador cuando centra sus esfuerzos en crear una historia o crónica de cazadores.

El **Capítulo Seis** describe las diferentes sociedades y organizaciones de humanos que tratan de combatir a las criaturas de la noche, desde la vieja Inquisición hasta los grupos de cazadores del crimen organizado.

Por último, el **Apéndice** presenta un puñado de cazadores listos para abrirse camino en la noche, ya sea como personajes jugadores o como personalidades a las que dé vida el Narrador.





# Capítulo Uno: Solo en la Noche

«Yo nunca pedí esto. He matado a mi mejor amigo por vosotros.»

— Rick Grimes, *The Walking Dead*

Bien, estás despierto.

No, no; no forcejees. No. Vas a hacerte daño. Sí, estás atado a una silla. No te culpo por asustarte, pero trata de relajarte. Te prometo que no te haré daño ni te mataré.

Esto es por la seguridad de ambos. No tienes por qué creermelo. Yo no lo haría. Ya lo verás cuando salgas vivo de esto.

¿De acuerdo?

No hace falta que respondas. Sí, también te he amordazado. Lo siento.

La verdad, es sólo para que te calles el tiempo suficiente para que yo te diga lo que tengo que decirte. Tienes que aceptar muchas cosas y no hay tiempo para que empieces a rechazarlo todo ni para la mierda de “¿por qué me está pasando esto?”.

Todo tendrá sentido cuando haya acabado. Lo prometo.

No tienes por qué creermelo. Sólo tienes que oírme.

## Así que ahora eres un cazador

Bienvenido a la solitaria y desesperada lucha por la noche.

No hagas como si no supieras de qué estoy hablando. Ya hemos superado eso. Ese momento pasó hace mucho.

Pasó en el mismo instante en que viste a ese jodido monstruo. Vampiro. Lo que sea. Llámalo maldito hombre del saco, no habrá ninguna diferencia. Son lo que son.

Eso te pone enfermo, ¿verdad? Que existan siquiera.

Monstruos que caminan entre nosotros, que salen impunes de sus asesinatos.

Abandona toda esperanza, tú que entras aquí [N.d.T.: Referencia a la Divina Comedia de Dante], ¿verdad? Pero no lo has hecho. Precisamente eso. Eso es lo que he visto en ti. Todo lo que te queda es esperanza. El pequeño destello de esperanza que aún puede marcar la jodida diferencia en esta lucha.

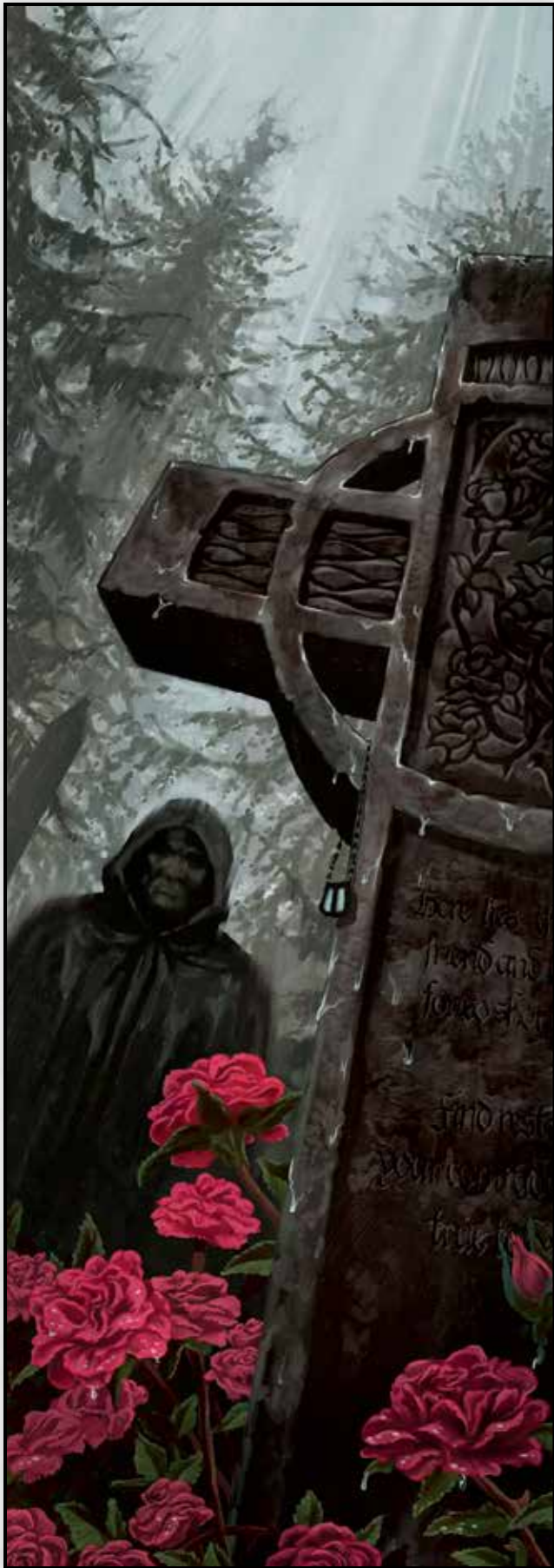
Puedes derrotar a un monstruo. Recuperar un bloque de edificios. Liberar a un esclavo del poder de los no-muertos. Extirpar un cáncer de este mundo enfermo. Plantar cara. Dibujar una línea en el suelo y hacerles saber de qué lado estás. Solo, si así debe ser. Lo cual está bien, porque *estarás* solo de ahora en adelante.

No hace falta que me digas que estoy en lo cierto. Se te nota en la cara, igual que podía verse en la mía.

La buena noticia es que puedes conseguirlo. Matar al malo, recuperar el bloque, salvar al niño, lo que sea.

Pero tendrá un precio.

¿Qué precio? Todo. Familia, amigos, credibilidad, contemplar tranquilamente el Sol... tu hija. Tu vida. Todo.



Oh, ¿no? ¿Ahora sacudes la cabeza? ¿Crees que puedes volver atrás? Vas a rastrear y matar a un jodido vampiro, y luego qué? ¿Vas a ir a trabajar al día siguiente en plan "Eh, Pam, ¿qué tal está Don? ¿Anda mejor del impétigo?"? ¿Vas a remover entre tus papeles y fingir que ése era el único vampiro que jamás ha existido y que todo está bien?

¿Qué pasa? No sabes lo que vas a hacer, ¿verdad? Probablemente, aún no te has decidido del todo a matarlo, ¿eh? ¿Aún no eres capaz de asumirlo?

¡Bah! ¿Qué sé yo? Quizá pases de largo. No serías el primero. Pero no lo creo. Viste esa cosa y supiste que tenías que hacer algo. Lo que fuera.

Ahora eres un cazador. Como yo.

Algunos se autodenominan investigadores, o buscadores de la verdad, o esclarecedores de los misterios ocultos. Conocí a un grupo que se llamaba Portadores de Antorchas. Hatajo de mierdas prepotentes. A mí no me gustan los títulos rimbombantes. No importa lo que te llames. Incluso si "sólo tienes curiosidad". Vas a seguir a un vampiro y tomar apuntes. Observar si brilla o tiene una madre o sea lo que sea lo que vas a hacer. Aun así, estás cazando. Eres un cazador. No hay diferencia, planees meterle un disparo o no. Para mí, al menos.

Sea como fuere, quiero ayudarte. He tenido la suficiente suerte para convertirme en un cazador viejo. Mi suerte no va a durar siempre. Ya me ha costado más de lo que quería pagar. Todo lo que me queda es saber lo que sé, y no me hará ningún bien llevármelo a la tumba.

Así que siéntate y deja que un anciano te enseñe algunas cosas.

Bueno, no tienes más opción. Lo sé.

Deja de forcejear. Te vas a hacer daño.

No. No, dejaremos la mordaza por ahora.

Volvamos al principio.

## ¿Por qué hacer esto?

Lo haces porque tienes que hacerlo.

Igual que todos nosotros.

Mataron a tu familia. Convirtieron a tu hijo en uno de ellos. Se llevaron a esos críos. Trafican con drogas o venden carne o algo peor en esa vieja casa. Controlan al Gobierno. Se entrometieron en tu territorio. Son monstruos. Te usaron, y no les darás otra oportunidad de hacerle lo mismo a nadie más. Hieren a la gente.

Sea cual sea la razón, lo haces porque tienes que hacerlo.

Lo haces porque nadie más lo hará.

## Motivo

¿Y si te dijera que nadases en un tanque de tiburones y que escogieras uno contra el que luchar? Simplemente,

nadar y liarte a puñetazos. Pensarías que he perdido la cabeza, ¿verdad? Bueno... probablemente, lo piensas de todos modos. La cosa es que no estás hecho para el agua. No tienes la fuerza, velocidad o agilidad que tiene un tiburón. No tienes sus armas naturales. Ese cabrón está creado para matar en cualquier dirección, y tú apenas sabes nadar.

Pillas hacia donde voy, ¿verdad?

Eso es lo que estás haciendo ahora. Eso es lo que yo hago. Eso es lo que hacen una docena o más de otros cazadores que he conocido. ¿Qué llevaría a gente como tú o como yo a saltar a ese tanque como si fuera asunto nuestro?

Aquí tienes algunas razones con las que me he encontrado.

**Venganza:** La más importante. No tengo estadísticas, pero es seguro que la mayoría de nosotros hemos perdido algo que no podíamos perder. Familia, amigos, parejas. Quizás asesinados, quizás convertidos, puede que aún estén vivos y sirviendo como Ghouls (una especie de esclavo). Sea como sea, la pérdida es la misma. Y también la necesidad de vengarse de uno o de todos los chupasangres. Básicamente, tú me quitas algo, yo te quito algo. Tú me hieres, yo te hiero. Ojo por ojo, colmillo por diente.

**Justicia:** El planteamiento "no permitas que ninguno viva". Los vampiros son blasfemias, sucios, impuros o simplemente un error. Ya sean religiosos o racistas, los justos simplemente no pueden permitir que estas criaturas huelen la misma tierra que tú y yo. Y no aceptarán nada más. La misma noción hace que su piel se erice y sus puños se cierren. No hay precio demasiado alto. Si los inocentes se interponen en su camino, bueno, son pérdidas aceptables y todo eso. ¿Quién de entre nosotros es realmente inocente, después de todo? No me mires así. Probablemente, no quieras hablar de política o religión con ellos, pero cazan tan bien como cualquier otro.

**Deber:** Tienes una responsabilidad. Quizás hiciste un juramento en algún momento o sencillamente ves necesario hacer lo correcto. Policías, soldados, reporteros (incluso conocí a un psiquiatra una vez), todos ellos cazan como una extensión de lo que juraron hacer. El deber es casi siempre un servicio a algo superior, incluso si es sólo un ideal. Lo haces porque dijiste que lo harías. Hiciste una promesa a alguien en alguna parte. No tiene por qué ser Dios, alguna institución o alguien en concreto. Pudiera ser que vieras a los vampiros atormentando a los débiles y tú te ves fuerte. Menos débil, al menos.

**Poder:** Alguna gente simplemente no puede soportar no ser el puto rey de su puta colina. ¿Que los vampiros gobiernan la noche? Bueno, ya lo veremos. A los ricos y poderosos no les gusta que haya otros tiburones en su piscina. Quizás algún luchador de artes marciales que necesita enfrentarse a los cabrones más duros. O puede que alguna chica que necesita demostrar que no hay nada que no pueda hacer. Lo divertido es que a la mayoría de éstos los perdemos en favor del otro bando. Al final alguien se fija en ellos y les hace

una oferta que no pueden rechazar: más poder. No todos ellos, pero sí bastantes. Los de esta clase no son de fiar, pero son buenos para apartar la atención lejos de ti.

**Curiosidad:** Echaste un vistazo tras el telón y no puedes volver a casa sin más. Para algunos, su impulso es puramente académico. Otros tienen la necesidad personal de conocer la verdad. Si hay un vampiro, debe de haber más. ¿Cuántos? ¿Cómo crean más? ¿Son biológicos o mágicos? ¿Son monstruos o víctimas? ¿Cómo se relacionan? ¿Cuál es su símbolo? ¿Saldrán conmigo? Bla, bla, bla. Lo siento, odio a esta gente. Si me preguntas, la mayoría son turistas y follacelebridades. Algunos valen la pena cuando regresan con algo de valor. Pero la mayoría se adentra demasiado en la boca del lobo y nunca vuelve a salir. Ni tampoco sus apuntes.

**Emoción:** Este tipo sencillamente me desquicia. Escucha, si sales vivo, con tu corazón latiendo y todo el sudor y la adrenalina, eh, es un subidón. Lo pilló. Sin embargo, no es suficiente como para que sea tu única razón. Tienes a los privilegiados que se acostumbran a conseguir todo lo que quieren y a los pervertidos que sólo pueden correrse si oyen a la muerte llamarlos por su nombre. De una forma u otra, retozar con los no-muertos es un subidón para ellos. Haz lo que quieras, lo que sea que haga que se te ponga dura. Pero esta clase hará que te maten sólo para poder refrotarse en la bañera de Drácula cuando creen que no está en casa.

**Locura:** Luego está el resto. Los locos. Es decir, joder, la caza pasa factura. Todos estamos algo tocados, pero algunos ya lo estaban de antemano. Algunos quieren morir. Algunos tienen impulsos que es mejor que dirijan contra los vampiros que contra otra gente. Algunos ven ángeles y demonios o entes extradimensionales donde tú y yo vemos... bueno, vampiros, pero captas la idea.

¿Cómo sé que no soy uno de los locos? A estas alturas tengo bastantes testigos que lo corroboran, y ya no estoy preocupado acerca de estar loco. Además... bueno, lo sé.

¿Cómo lo sabes tú? No lo sabes. Aún no.

## ¿Quién hace esto?

Responder por qué hacer esto es un buen comienzo. Es importante. Pero no lo es todo. Aún es necesaria la clase correcta de persona para hacerlo. Millones de personas son víctimas de crímenes, pero no todo el mundo se convierte en el jodido Van Helsing. Los ataques de vampiros son una nocturna realidad ahí fuera. ¿Cómo es que no están en las noticias? No puedes simplemente encubrirlo. No importa lo bien que te hagan sentir o cuántas memorias puedan alterar, debería haber más de nosotros. Así que, ¿por qué no los hay?

¿Cómo es que nadie está indignado?

Porque nadie lo admite en voz alta. Van a casa, duermen y olvidan. No todo el mundo quiere creerlo. Nadie quiere ser una víctima. Nadie salvo tú y yo y el resto de la delgada línea negra. No podemos dejarlo pasar. No podemos olvidar.

Tendrás que descubrir tus propias razones por ti mismo. Es un asunto de grados. No hay dos personas que reaccionen de la misma forma. Aun así, tengo un puñado de amplias categorías en las que parecemos encajar la mayoría de nosotros de una forma u otra. Te daré algunos ejemplos. Algunas ideas de a quiénes podrías encontrarte ahí fuera. Quizás te ayudará a sentirte menos solo. Puede que te den una idea de quién quieres ser. O de quién no. Eso podría ser importante.

## El desesperado

Eres el único que lo sabe. Estás solo. Has visto demasiado. Sabes demasiado. Saben quién eres. Se llevaron a tu hijo. Te encerraron. Se está acabando el tiempo.

Los desesperados contraatacan por miedo. Todos lo hacemos porque debemos hacerlo, pero a ti nunca te dieron opción. Te obligaron. Tomaron lo que era tuyo o vinieron a por ti por lo que habías visto o dicho. Puede que ni siquiera sepas por qué vinieron. Puede que ni haya una razón. Simplemente, estabas en el lugar equivocado en el momento equivocado. Te arrinconaron, puede que literalmente, y sólo tuviste una opción. Punto final.

*Ejemplos:* Ratón acorralado, entrometido de barrio, único superviviente, soplón, paranoico.

## El decidido

Estás dispuesto a hacer cualquier sacrificio para ver triunfar tu causa. El precio por fallar es demasiado alto. Los milicianos contra el gobierno saben que en las sombras hay más que dinero. O una madre que rechaza perder a sus hijos a manos de la mierda vampírica que los esclaviza. Puede que seas un adicto a los clubes que recuerda el Beso y necesita sentirlo de nuevo.

Los decididos luchan porque no pueden no luchar. Son distintos a los desesperados porque no están esperando que la amenaza vaya a ellos ni corren contra el tiempo. Dan pasos medidos, acechan a su presa, planean su ataque y queman la puta casa hasta los cimientos.

*Ejemplos:* Superviviente, teórico de la conspiración, cruzado, alguien que busca llamar la atención.

## El desacreditado

Nadie te escuchará de nuevo. «Aúlla a la Luna», dicen. «Se asusta de su propia sombra». Al final, esto nos pasa a la mayoría de nosotros, pero estoy hablando de esos pobres cabrones atrapados en alguna parte del sistema. Cazadores que tenían credibilidad que perder y la perdieron. Un reportero que no podía dejarlo pasar y ahora nadie lo contratará. Un policía, tal vez, o un soldado que vio alguna mierda y al que le dijeron «No, no viste nada». Un celador en un psiquiátrico que deja que los vampiros se alimenten de los pacientes con menos posibilidades de recuperarse.

Los desacreditados luchan por recuperar sus vidas. Por reivindicación. Puede que uno hiciera lo correcto y acudiese a la cadena de mando sólo para descubrir que su jefe estaba bajo el hechizo del monstruo. Puede que otro

nunca descubriese cómo pasar desapercibido y mantener la boca cerrada. Fuera lo que fuese, lo perdió todo, y lo quiere de vuelta (o al menos tanto como pueda).

*Ejemplos:* Detective, militar, académico, reportero, doctor, psiquiatra.

## El desposeído

No existes. Al menos no hay nadie que lo admita. Los vampiros medran en lugares olvidados donde no se echa de menos a nadie. La madre de barriada que sabe que no fueron las bandas las que mataron a esos chicos. El vagabundo que sabe por qué ya nadie va bajo el puente. El traficante de drogas que no quiere que nadie se aproveche de su barrio salvo él. La colegiala que trabaja de voluntaria en un comedor social y se percata de que el hambre no es lo único que anda mal con esa gente. No tienes que ser uno de los olvidados para luchar por ellos, pero buena suerte si esperas conseguir que alguien más se preocupe.

Los desposeídos luchan porque nadie más luchará por ellos. La policía no va a ese vecindario. Nadie cree a un indigente borracho. La ciudad dice que investigará por qué los niños enferman en ese orfanato, pero nunca lo hace.

*Ejemplos:* Veterano sin techo, asistente social, okupa, puta callejera, voluntario en la iglesia.

## El diferente

No eres como los demás. No como el chico sombrío de la esquina con pintalabios negro. Puede que él también lo sea, pero yo me refiero a realmente diferente. Una chica que sabe cuándo van a pasar cosas realmente malas. Un hombre que tiene dolores de cabeza justo antes de que las cosas estallen en llamas. Un niño que ve gente muerta. Veo que pones caras. No importa si crees en ello o no. Ellos sí creen. Lo que es más, muchos de ellos necesitan usar sus dones, maldiciones, delirios o lo que sea para hacer algo. O tendrán que admitir que están tan locos como parecen.

Los diferentes luchan porque no tienen otro lugar en el mundo. Puede que si hacen un favor más las voces los dejen descansar. También puede que usen su poder para dañar a aquéllos que lo merecen. O que algunos quieran convertirse en mártires.

*Ejemplos:* Alma embrujada, clarividente, solitario, autista, justiciero.

## El demente

No es que los vampiros tengan precisamente el monopolio de ser monstruos. Joder, algunos de sus peores rasgos son los más humanos. Así que, ¿qué pasa cuando sus monstruos se encuentran con nuestros monstruos? Un *caporegime* (una especie de teniente de la mafia) investigando quién está entrometiéndose en el territorio del jefe sólo para descubrir al Conde Orlok. Un asesino en serie cuyas víctimas son las criaturas de la noche. ¿Has visto alguna vez esa serie sobre un asesino en serie que es un policía? Algo así. Un Ghoul adicto a la Sangre y

que ahora caza por conseguir una dosis. O algún imbécil enfermo que se queda sin moscas a las que arrancar las alas y sin vagabundos a los que prender fuego y al que le gusta la forma en la que los vampiros se curan una y otra vez, proporcionándole un lienzo en blanco en cada ocasión.

Los dementes luchan porque ya están en las sombras y no les gusta la compañía... o la competencia.

*Ejemplos:* Asesino en serie, adicto a la sangre, lunático, *skinhead*, sectario, sádico.

## Las excepciones a toda regla

Esos somos nosotros en pocas palabras. No todos nosotros, obviamente. Tienes algunos desesperados que se convierten en decididos antes de transformarse en desposeídos y finalmente en dementes. A veces, los diferentes en realidad son dementes y viceversa. Mézclalos. He visto todos los tipos, para algunos ni siquiera hay una palabra conveniente que empiece por "d".

Mierda, eso era un chiste.

Probablemente no estás de humor para chistes. Lo siento.

Bien, hemos hablado del por qué y del quién. Pasemos al cómo.

## Por cuenta propia

Todos nosotros, salvo un puñado de afortunados, llegamos solos a la caza. Los vampiros pueden ser capullos a escala mundial, pero saben cómo mantener testigos (y supervivientes) bajo mínimos. Tienes que concederles eso.

El terrible momento en el que ves el cuerpo de esa pobre niña golpear el suelo y al hombre que lo hizo desaparecer en la noche. Has estado solo desde entonces.

¿A quién puedes contárselo? ¿Qué le dirías?

El conocimiento es una carga terrible que soportar a solas. Estás tú y está la oscuridad, viendo quién aguanta más la mirada. Es probable que no te sientas así ahora, pero despertarte atado a una silla y que te digan que tus peores sospechas son ciertas es una jodida bendición comparado con pasar las noches preguntándote cómo de loco estás.

La vida del cazador solitario es desesperada y paranoica. Tienes que echarle muchos cojones a menudo y te cuestionas tu cordura cada noche. ¿Eso era realmente un monstruo o sólo algún retorcido chaval colocado de drogas de diseño? ¿Soy tan sólo un demente esquizofrénico? ¿Y si estoy equivocado? Ah, pero siempre llegas a la misma conclusión: ¿Y si estoy en lo cierto?

Ahora eres el cazador de los cazadores. La presa se ha convertido en depredador.

Eso suena bien, ¿verdad? Bueno, justo hasta que consideras qué cojones vas a hacer ahora. ¿Cómo se enfrenta el pequeño tú al gran y malvado ellos?

Citando un viejo dicho: con mucho cuidado.

## Gato y ratón

Para los vampiros, tú y yo somos presas. Como dije antes, nadas en un tanque de tiburones.

Perdóname otra metáfora imperfecta durante un segundo. Los ratones no están diseñados para cazar gatos, ¿verdad? Pero acorrálos en un rincón y pronto aprenderás que también tienen garras y dientes. Sí, sí, ¿a quién le importa una mierda? El gato todavía va a comerse al ratón, ¿verdad? Ésa no es la lección. La lección es que el gato nunca, jamás, espera represalias.

Los vampiros están acostumbrados a ganar. Cazan gente y toman su sangre cada noche, rara vez con más de un rasguño rápidamente sanado en la mejilla, o puede que un rasgón en la manga. La propia idea de que pudieras verte y enterrar un hacha en el cuello de Lestat es lo último que esperarían. Créeme, he visto las caras que ponen. La mezcla de terror e indignación, en parte "¿Cómo te atreves?" y en parte "¿Qué cojones...? ¡Apártate de mí!", es la puta hostia.

Ahora bien, no estoy sugiriendo que arrastres y embosques a algún vampiro en un callejón con un hacha de Home Depot [N.d.T.: Cadena de tiendas de bricolaje]. Por desgracia, eso termina siendo el mejor primer plan de muchos cazadores. Pensaste en ello, ¿verdad? Así es cómo de estúpido y loco te hace estar a solas con la verdad.

A menos que sepan quién eres, que sepan lo que sabes sobre ellos o que de alguna otra forma vayan a por ti, tienes tiempo. Mucho más tiempo del que crees. Los vampiros han estado ahí desde siempre, así que no vas a salvar al mundo mañana por ir corriendo con una pata de silla que acabes de partir. Sí, más gente resultará herida antes de que logres abatirlos. Sin duda alguna. Necesitas descubrir cuánto tiempo puedes vivir con eso en tu conciencia. Simplemente, recuerda: no estás haciendo un favor a nadie salvo a los vampiros al salir corriendo y conseguir que te maten.

Cuando cazas solo, tienes que ser listo. Tienes que reunir información y mantenerte fuera de la vista. Cuando finalmente golpees, golpea fuerte, rápido y de forma certera. Los vampiros son fuertes y rápidos. Ni se inmutan ante heridas que matarían a una persona, y dominan una mirada de Poderes sobrenaturales. Pueden desaparecer a plena vista, hacer que los ames o que olvides tu propio nombre con una sola mirada, y esculpir carne y oscuridad como si fueran jodida arcilla. Todo eso es cierto. Si eso no es suficiente para que te cagues de miedo, o eres estúpido o uno de los dementes. Es suficiente para hacer desesperar al cazador más duro.

Así que, ¿cuál es el resultado? ¿Cómo consigues llegar a ser tan viejo y loco como yo? Bueno, la mayoría de lo que has visto en las películas es bastante real. Los vampiros tienen debilidades explotables. El fuego, el Sol y la madera atravesando su corazón funcionan más o menos como se dice.

## Cazar de forma económica

A menos que seas rico, tendrás que comenzar como la mayoría de nosotros, dividiendo el tiempo entre cazar y pretender ser un ser humano normal. Aún tienes que pagar tu hipoteca y la factura de la luz, lo cual significa ir a trabajar lo mejor que puedas. Ha pasado tiempo desde que lo comprobé, pero creo que los bancos siguen sin conceder créditos para construir búnkeres a prueba de vampiros. Y aunque lo hicieran, eso pondría sobre aviso a alguno de los tipos muertos.

Buenas noticias, el fuego es barato y fácil de conseguir, aunque difícil de contener y controlar. Además, aterroriza a los vampiros. No sólo de la forma en que lo hace para la mayoría de las cosas vivas, sino de una forma jodidamente profunda, instintiva, de huir o luchar y ojos dementes y bufidos. Si eso suena a un estado profundamente peligroso al que empujar a un asesino sobrenatural, es porque es así. A pesar de todo eso, el fuego es sin duda alguna la manera más eficiente de matar a un vampiro. Quema sus guaridas durante el día, y sólo tendrás que esperar que nadie consiga seguir tu rastro desde el incendio. Rocía sus cuerpos estacados con gasolina, y por cinco dólares y una cerilla, librarás a la noche de otra cosa que da tumbos en ella.

Hasta una bengala o algún otro fuego artificial puede salvarte la vida si estás en apuros. Son fáciles de prender y la luz y el ruido súbitos pueden provocar el pánico que he mencionado, o cegar o ensordecen a los que tienen superpoderes si tienes suerte. Con suerte, lo suficiente para darte tiempo a una retirada rápida.

La luz del Sol es gratis, aunque los vampiros están muy versados en evitarla. Pero más que un arma, la luz solar es tu escudo. El simple hecho de ser capaz de salir durante el día es una ventaja. Ellos deben haberse escondido en sus ataúdes al amanecer. Tú no. Enfrentate a ellos poco antes del alba y, aunque todo salga mal, tendrán que marcharse.

Tendrás que rastrearlos de vuelta a su guarida por la noche, pero puedes volver durante el día. Algunos vampiros tendrán a alguien o algo que vele por ellos. Normalmente Ghouls, como he mencionado antes. Sirvientes adictos a la Sangre. Son fuertes, pero es más fácil lidiar con ellos que con sus amos.

La madera atravesando el corazón también funciona. Los vampiros caen como si fueran piedras. Ya están muertos, así que no se retuercen, simplemente se detienen. Quién sabe por qué; probablemente, alguna mierda mitológica. Suena genial, ¿verdad? Sí, excepto que es casi imposible hacerlo. En las películas siempre parecen olvidarse de cosas como cajas torácicas, costillas y lo de que traten de matarte a ti al mismo tiempo. He estado por todo el país, he conocido a docenas como nosotros y sólo he conocido a dos que sobreviviesen a intentarlo, y ambos dijeron que nunca lo intentarían de nuevo. No solos, al menos.

Tampoco uses ballestas o arcos. Lo sé, lo sé, ese tío de la serie de zombies. *Es una jodida serie de televisión.* Quizás si tuvieses toda la vida para practicar. Son casi imposibles

de esconder, e incluso aunque logres que no te arresen ni te arranques la polla de un disparo, vas a conseguir que te maten en las distancias cortas. No te dan puntos por casi acertar en el corazón, así que si fallas aunque sea por un pelo, todo lo que conseguirás será cabrear al vampiro.

## Armas y tácticas especiales

Ésos eran los tres grandes métodos. Podrías haber supuesto la mayor parte por ti mismo. Por desgracia, los monstruos también saben cuáles son sus debilidades. Incluso si logras abatir a uno de los bastardos, esperarán eso. ¿Quieres ponerlos de verdad en un aprieto? Aprende sus puntos fuertes y atácalos. Los vampiros tienen Poderes. Tengo algunas soluciones simples e inteligentes para los más comunes. No es práctico llevar todas las contramedidas a cada caza, pero un poco de información sobre tu objetivo reducirá las herramientas que necesitas para cada trabajo concreto.

**Control animal:** Matar a sus sirvientes animales es una solución segura. Si eres un sensiblero o no quieres gastar munición, puedes interrumpir el control de un vampiro de otras formas, pero es tu culo el que está en juego. Los silbatos para perros o los aparatos sónicos especializados pueden hacer enloquecer a todos salvo a los sirvientes animales más devotos. Los espráis para osos o de pimienta cegarán y ahogarán a los pobres bastardos. Las trampas, cepos, redes o fosos requieren planificación y tiempo, pero pueden salvar tu vida.

**Percepción extrasensorial:** Muchos vampiros dependen de sentidos agudizados. Sobrecarga esos sentidos con luces brillantes, olores fuertes, ruidos estridentes o todos ellos. Creo que algunos de sus Poderes sólo pueden ser contrarrestados con magia vampírica similar. Si crees que te están leyendo la mente trata de enviar impresiones falsas. Alcanza una calma meditativa o deja que tus emociones y pensamientos en conflicto se desboquen. Repite una rima infantil o una canción en tu cabeza.

**Velocidad:** No puedes ser tan rápido como ellos, pero puedes preparar una emboscada. Trampas de cuerdas. Fosos. Una vez coloqué cables a la altura del cuello y dejé que uno de los chupadores se decapitase él solo durante la persecución. Arroja obstáculos en su camino para forzar por dónde deben pasar. Mejor aún si están en llamas. Lleva capa o una chaqueta holgada de la que puedas deshacerte si te atrapan.

**Control mental:** La mayoría de sus Poderes de daño psicológico requieren contacto visual, así que rehúye su mirada. Tampoco quieres apartar la vista de ellos, pero céntrate en su boca, sus manos o fíjate en su cuerpo. Usa gafas oscuras. Lleva auriculares que emitan música estridente directamente en tus oídos para que así no puedas oír sus órdenes.

**Invisibilidad:** Algunos pueden desaparecer a plena vista. Aún están ahí: simplemente no puedes verlos. Comienza a golpear violentamente contra el sitio en el que estaban. Usa barro o arena para hacer una línea que deban cruzar para llegar a ti. Usa un extintor, un cubo de barro, un puntero láser o un espray de pintura para revelarlos.



**Fuerza:** Todos los vampiros son fuertes, pero algunos son auténticamente inhumanos. Poco puede hacerse aparte de no dejar que te toquen ellos primero. Si eres lo bastante bueno para cazarlos con una trampa de lazo o separarlos del suelo de alguna otra forma, su fuerza no será tanta ventaja. Mi otra única recomendación son los chalecos antibalas. Kevlar, Spectra, Aramid, toda esa mierda está disponible de forma comercial y reparte la fuerza del impacto. Podría ser la diferencia entre costillas rotas y trozos de hueso atravesando tus pulmones y corazón. Los cascos de moto o antidisturbios sacrifican algo de visión periférica, pero podrían salvarte de un golpe.

### **Cosas seguras**

El fuego, el Sol, las estacas y los trucos astutos no son tus únicas armas. También tienes, bueno, armas. Los vampiros ni se inmutan ante lesiones que nos matarían a ti o a mí. ¿Un disparo a quemarropa en el pecho? Parecen una hamburguesa vieja un instante y al siguiente están como recién hechos. Pero he descubierto (aunque llamémoslo prueba y error) que es un truco que sólo pueden repetir cierto número de veces.

No beben sangre sólo porque sepa bien. *Necesitan* sangre. La necesitan para animar sus cuerpos cadavéricos, para sanar, y aparentemente para alimentar la mayor parte de la demencial mierda que pueden hacer. Aunque tome algo de tiempo, un cazador puede hacer más agujeros en un vampiro de los que el monstruo es capaz de soportar.

Aprovechando la distancia y el factor sorpresa, un cazador solitario puede tomar la posición de un francotirador y lidiar con un vampiro desde un lugar relativamente seguro. Sin embargo, como con todas las soluciones similares, la policía estará por toda la escena, así que será mejor que cuentes con dos planes de huida y tengas cuidado de no dejar nada tras de ti.

Si estás más desesperado, embosca al hijo de puta en un callejón con una escopeta y no dejes de disparar hasta que el cargador esté vacío. Corta la cabeza, destruye los restos del cerebro y no se juntarán de nuevo. No sé cómo pretenderás salir después de ésa, pero el vampiro estará muerto.

Hablando de cortar cabezas, usa únicamente espadas y otras armas de filo. Hachas, machetes, esa clase de cosas. Quizás la punta afilada de una pala. No vas a causarles daño interno o a dejarlos inconscientes, así que deja las porras y los martillos en casa. Nunca nadie ha vencido a un vampiro por K.O. técnico.

### **Intangibles**


Los vampiros son un secreto no sólo porque la gente no quiera creer. No son hadas o piesgrandes o alguna otra mierda. Trabajan muy duro para lograr que el subconsciente colectivo los ignore al máximo. No lo hacen por cortesía. Lo hacen porque se lo mandan. Lo hacen porque están asustados.



## Los policías

Un rápido inciso: estamos hablando de un montón de cosas que harán que te arresten. Posesión de armas, allanamiento, atacar monstruos que por lo demás parecen personas, etc. Déjame darte algunos consejos antes de que me olvide.

- Lo primero es lo primero: no peles con la policía. No lo hagas. A menos que estés absolutamente seguro de que están ahí para matarte, no te vuelvas contra ellos, ni siquiera te resistas. Les darás una excusa para dispararte. Los policías no tienen sentido del humor cuando hablamos de policías muertos, ni siquiera si eran corruptos.
- Conoce tus derechos. Mantente al tanto de las leyes locales para portar y ocultar armas. Síguelas lo mejor que puedas. No acumules munición y explosivos en tu domicilio. Si sospechan que eres un terrorista, te detendrán todo el tiempo que quieran. Consigue un trastero bajo un nombre falso si estás construyendo un arsenal.
- Minimiza tu rastro, pero no desaparezcas por completo del sistema. Cuanto más legítima sea tu situación, mayor será tu huella legal. No necesitas quemar tus huellas digitales con ácido ni ninguna mierda similar. Es más difícil conseguir huellas de lo que la televisión te ha hecho creer. Arrastra tus dedos por todo lo que toques para emborronarlas. Lleva guantes cuando cargues tus balas. Limpia tus armas de forma habitual.
- No fumes, o al menos desbarata tus cigarrillos al acabar, de otra forma dejarás toda clase de rastros de ADN y mierda que pueden encontrar. Tampoco te mezcles con drogas. Es sólo algo más por lo que pueden pillarte.
- No despotriques acerca de vampiros y monstruos. Despotrica acerca de tus derechos. El sistema legal es un laberinto muy jodido. El proceso hace que sean ellos quienes construyan el caso. Incluso bajo órdenes estrictas de un superior, necesitan cargos para retenerte. Los vampiros pueden retorcer las reglas, pero no romperlas por completo. Pueden poseer influencia sobre personal clave, pero no pueden entrar en una comisaría como si el lugar fuese suyo.
- Asegúrate de que alguien sepa dónde estás. Usa una llamada de teléfono para iniciar una cadena de llamadas. Si la gente pregunta por ti, es más difícil hacerte desaparecer. Si no conoces a nadie fuera, haz ruido dentro. Las celdas se monitorizan. No todos los policías están controlados y si uno o más se percatan de algo raro acerca de cómo has sido tratado, puede presionar lo suficiente para conseguir una vista para una fianza. Muchos cazadores son policías o expolicías, y quizás tengas suerte.
- Por último, pero no menos importante, si tienes cualquier clase de prueba, guárdala en un código postal o una caja fuerte. Tírate un farol si no es así. Amenaza con descubrirlas si estás contra las cuerdas.



Lo sé, lo sé, ya he dicho lo de que el gato no teme represalias. Y no lo hacen. No de ti. No de mí. No están asustados de la gente en singular, aunque parecen estar asustados de la gente en grandes cantidades. Probablemente, una reminiscencia de los buenos tiempos de antorchas y horcas.

Los vampiros quieren permanecer lo bastante ocultos como para librarse de ser acusados de asesinato cada noche. Úsalo contra ellos.

Nunca ataques a un vampiro a más de una calle de un lugar público sea cual sea la distancia que creas que puedes esprintar en un apuro. Sal corriendo de un callejón a una vía concurrida y básicamente habrás atado las manos

de tu perseguidor. Los realmente horribles no podrán seguirte, al menos, no de forma visible. Deben mantener controlada toda su monstruosa fuerza y velocidad. Además, es más difícil oír sus órdenes mentales o mantener el contacto visual. Si estás totalmente desesperado, disparar o herir de alguna otra forma a un vampiro a plena vista en un espacio público puede hacer que se abstenga de sanarse o forzarlo a simular suficientes heridas para que tú puedas batirte en retirada. Y es mejor que te batas en retirada.

Necesitan sangre. Tú tienes sangre. Aunque sea arriesgado, puedes convertir esa simple relación en poder. O, al menos, una forma de intercambio. Quiero dejar esto claro: no lo recomiendo. Tratar con el diablo terminará

por costarte tu alma. Pero lo justo es hablarte de todas las herramientas a tu disposición. Es cosa tuya no hacer que te maten cuando las uses.

Por último, sueles poder confiar en la arrogancia propia de un vampiro. Sí, es la metáfora del gato de nuevo. Explota el orgullo de que son intocables, por ti al menos. Aparentemente, los vampiros pasan la mayor parte del tiempo en una paranoica competición constante por ver quién la tiene más larga. Están constantemente vigilando sus espaldas y comprobando las sombras. La cosa es que, a menos que fuerces tu suerte, te obviarán cuando lo hagan. Cuanto más viejos sean, más te ignorarán hasta que los obligues a fijarse en ti.

A menos que te hayan calado, puedes esconderte en su cara. Sólo otra oveja más que se ha extraviado del rebaño. Ahora, una vez hayas causado los suficientes problemas, bueno, comenzarán a ir a por ti, y ésa es otra historia.

Ahí es cuando es mejor que hagas algunos amigos, y los hagas rápido.

## No estás solo

Los cazadores inteligentes o, al menos, los que quieren sobrevivir más de una noche, saben que no pueden cazar solos durante mucho tiempo. El truco es encontrar a alguien en quien puedas confiar, alguien que crea la mierda demente que sale de tu boca. Alguien que también lo haya visto o alguien que conozcas con una perspectiva similar de la caza. Alguien a quien veas captar su primer atisbo del mismo mundo terrible en el que has estado viviendo. En mi caso, ése serías tú.

Tienes que ser cuidadoso, no lo dudes. No es sólo que tus mejores amigos piensen que has perdido la cabeza, sino que puedes llamar la atención si vas preguntando por ahí. La atención de ellos. No es que te vaya quitar el sueño más de lo que ya iba a hacerlo, pero tienen ojos y oídos en todas partes. Gente en los bajos fondos y en las altas esferas. Incluso animales. Sí, diviértete observando a cada perro, gato y rata con los que te cruces ahí fuera de ahora en adelante.

Aun así, no puedes hacerlo solo durante mucho tiempo, así que hay que ceder. ¿Cómo contactas con otros cazadores? Bueno, podrías ser como yo y viajar mientras cazas. Ir de ciudad en ciudad, encontrando vampiros locales, y ver si alguien más se esconde en las sombras contigo. Pero yo ya lo he perdido todo. No tengo nada que me ate, así que para mí eso es un poco más fácil.

## Cómo encontrar a otros

Reparte octavillas para un grupo de apoyo que haga preguntas vagas pero comprometidas. Hazte amigo de otros colegas que sepas que han visto... cosas. Localiza a otros padres del vecindario que también se hayan percatado de un cambio en sus hijos. Acércate a la chica que trastabilla

un poco más de la cuenta (y parece demasiado pálida) al salir del baño y pregúntale qué recuerda. Revisa los obituarios en busca de muertes extrañas: demasiado jóvenes, demasiado súbitas, demasiado extrañas. Revisa Internet en busca de cosas que concuerden con los detalles de aquello que al verlo descorrió el velo para ti. O toma a tu hermana o a tu cuñado o a quienquiera en quien confíes y pon a prueba su lealtad. Uno se convierte en dos para convertirse en unos pocos que escucharán: los pocos que te creen, porque también lo saben.

## Orden del día

Una vez que tengas tu grupo, impón unas reglas básicas. Hazlo lo más pronto posible, mientras las cabezas están lo más frías posibles, aunque sólo seáis dos. Es esencial. Lo digo con total seguridad: los grupos que lo hacen duran más que los que no. Y punto. Debes hacer las siguientes preguntas y ponerte de acuerdo con el resto en las respuestas.

**¿Cuál es la función del grupo?** ¿Qué espera lograr? ¿Quiere recuperar a sus hijos? ¿El centro comunitario? ¿La manzana? ¿La ciudad? ¿Caza por venganza? ¿Está reuniendo información? ¿Está consolando a los afligidos? ¿Qué métodos usa? Puede que no todos estén de acuerdo en cada punto, pero asegúrate de tener suficientes en común para continuar.

Es mejor comprobar enseguida si alguien va a abandonar o no tiene estómago para esto.

**¿Quién está a cargo?** Debe escogerse a un jefe, alguien que tenga la última palabra. O dos si os sentís más cómodos. O cada miembro podría tomar la decisión definitiva en su área específica de experiencia: un líder del grupo, un líder de campo, alguien a cargo de las provisiones, seguridad, emergencias médicas, mantener a todo el mundo calmado, etc.

**¿Cómo se toman las decisiones?** ¿El líder da órdenes? ¿Todos votan? ¿Hay algún control o privilegio especial? ¿Tiene el líder capacidad de veto o voto de calidad? ¿Se sigue a la mayoría o debe haber unanimidad? ¿Cuántos tienen que estar presentes para que se lleve a cabo una votación? ¿Se funciona igual para resolver disputas?

**¿Cómo se reparte el trabajo?** ¿Quién presenta los puntos del día? ¿Quién prepara los planes? ¿Quién consigue qué armas? ¿Cuáles son los roles sobre el terreno? Sé honesto acerca de tus fortalezas y debilidades. No digas que puedes disparar un arma si no puedes. No mientas acerca de clavar una estaca en el corazón de un vampiro, porque cuando llegue el momento no podrás echarte atrás.

**¿Dónde se reúne el grupo?** ¿Dónde lo hace cuando se elabora un plan? ¿Y en una emergencia? ¿Y si se divide? Lo mejor es tener una respuesta para cada una. No se deben guardar suministros en un único punto. Establece lugares secundarios en caso de que el principal se vea comprometido.

¿Qué coartada se usará? ¿Qué se le cuenta a la policía? ¿Y a cualquiera que haga demasiadas preguntas? ¿Y si uno o más del grupo es arrestado? ¿Existe un fondo de emergencia o un abogado? ¿O cada uno se separa para evitar verse implicado? Y más importante...

**¿Qué hacer si alguien del grupo queda comprometido?** No debe ignorarse esto. Esta clase de problemas no resulta más fácil en ese momento. Hay que acordar un protocolo y ceñirse a él. ¿Qué pasa si controlan a alguien, o se vuelve adicto a la Sangre o lo convierten? Escríbelo como si fuera un testamento. ¿Quieres una muerte rápida? ¿Que quemem el cuerpo? ¿Que tu familia o amigos sepan qué te ha pasado? ¿Intentarás una rehabilitación o redención? Entre tú y yo, no recomiendo la rehabilitación ni la redención. Las he visto salir mal demasiadas veces, y nunca las he visto salir bien. Pero quizás tú seas el elegido...

## Puntos en común

Es necesario que algo mantenga unido al grupo más allá de que se conozcan sus miembros, ya se construya sobre relaciones, metas o el simple beneficio mutuo. No tiene por qué ser algo bonito: avaricia, competición y odio mutuo son el comienzo de muchas empresas.

**Confianza:** De lejos la más rara de las motivaciones, pero quizás la más valiosa. Es algo que se da entre familiares, amigos íntimos y miembros de la misma unidad de combate, un vínculo que no se romperá con facilidad. Alimentado por el amor o la comprensión profunda, cada uno dispuesto a dar su propia vida por los demás. Un padre y sus dos hijos vengando la pérdida de su madre. Supervivientes de un trauma. Víctimas en manos del mismo monstruo. Tus metas son inseparables de las de los demás.

**Cooperación:** Ésta es la versión menos íntima del punto anterior, pero con mucho la más común. Los vínculos son menos férreos y más forzados. Todos se benefician, pero las relaciones no son inviolables. Los compañeros son más colegas que camaradas. Aún pueden ser familia o amigos, pero nadie daría su vida por el loco del tío Mike. Quizás tengas hijos u otros vínculos fuera del grupo que sean más importantes. Quizás todos fueran unos extraños antes de que la caza los reuniese. Puede que llegue la confianza, pero, mientras tanto, la cooperación tendrá que valer.

**Ideología:** Algunos grupos se unen por una meta, aunque son indispensables otros vínculos, como compartir una filosofía inicial, por lo general basada en tendencias religiosas, políticas o sociales. Algunos quieren repartir absolución, otros buscar conversos y el resto erradicar a todos los enemigos del rebaño.

**Interés local:** El grupo puede compartir un área de preocupación, un vecindario o un campo profesional. No se busca tanto salvar el mundo como un recodo de él. Toma como ejemplo las asociaciones vecinales o los vigilantes de una ciudad que limpian sus calles de monstruos. Podrían ser simplemente un par de policías reuniendo las extrañas pistas que descubren en su turno o investigando los casos que se cerraron misteriosamente.

## Tácticas de grupo

Debe establecerse la misión y qué metas son las principales. Determinar cómo alcanzarlas es lo siguiente. La caza no es simplemente matar; ésa es sólo la parte en la que yo soy mejor. Los cazadores pueden y deben aportar cualquier combinación de tácticas para cargar contra su presa.

**Observar e informar:** Curiosidad, reunir y extender información, o construir algo duradero. Imagina un comité de científicos que trata de responder cuestiones reales sobre su presa. He conocido a algunos chicos que crearon una revista *underground* para evitar y sobrevivir a ataques vampíricos. No estoy seguro de cuán en serio se lo tomaba la gente, pero ellos creen que están salvando vidas. Hay un grupo que se encuentra en Internet sólo mediante seudónimos o como quiera que los llares, reuniendo una base de datos de información conocida. Es como la Wikipedia de la lucha contra los no-muertos.

**Células militarizadas:** Algunos encuentran confort en la estructura, la disciplina y una cadena de mando. Muy comúnmente, estos grupos incluyen militares o exmilitares, equipos de especialistas o miembros del mismo cuerpo. No tiene por qué ser de forma oficial, como ocurre con los supervivientes, milicianos o cazadores deportivos convertidos en soldados. Algunos incluso se forman dentro de jerarquías criminales como la mafia, las bandas callejeras o los cárteles de la droga.

**Red de contactos:** Algunos grupos esgrimen la opinión pública y la presión social como un arma, usando la necesidad de secretismo de los vampiros directamente contra ellos. Políticos, activistas o abogados que quieren desenraizar a los parásitos del sistema (otros parásitos, al menos). Quizás tu red de contactos negocia pactos o llega a acuerdos en su lugar. Los grupos de apoyo o de supervivientes pueden estar más interesados en las víctimas que en los monstruos. Es un trabajo importante, así que odio menospreciarlo, pero prefiero las soluciones más permanentes.

## Cazar como grupo

Hasta un solo par adicional de ojos que vigilen tu espalda amplía las formas en las que podemos cazar.

Lanza el anzuelo para que los vampiros traten de alimentarse de ti y que tu compañero pueda atacarlos por sorpresa. En un seguimiento, se cambia al rastreador cada par de bloques para evitar sospechas. Se dispara fuego cruzado o se confunde a la víctima al atacarla desde múltiples ángulos. Es importante dividir su atención para que así no pueda centrar en alguien sus Poderes. Una estaca en su corazón se vuelve mucho más posible cuanto más dividida esté la atención de la bestia. Esto abre otras posibilidades de matar, preservar o interrogar a la presa.

Cuantos más miembros tenga el grupo, mejor. Al menos, hasta cierto punto. Cuando tienes demasiados cazadores

sin entrenamiento en un espacio pequeño con un vampiro, el riesgo de fuego amigo, de estorbarse unos a otros o de que alguno se vea comprometido aumenta. Entre tres y seis es lo ideal para una partida de caza. He oído de algunas más grandes, y he visto equipos de dos hombres que funcionan como una máquina bien engrasada. Estoy hablando de la media, y entre tres y seis es con lo que yo estoy cómodo.

Lo más importante: los demás te confirman que no estás loco, son alguien con quien hablar de la mierda que has visto. La paz mental no tiene precio y el simple hecho de no estar tan solo en la noche es más valioso que el oro.

Por supuesto, eso presumiendo que ni tú ni tu colección de paranoicos al límite se vuelvan unos contra otros e implosionen.

### **No matarse unos a otros**

No parezcas tan sorprendido. Empatada con los vampiros, la principal causa de muerte de los cazadores son otros cazadores. Tú estás pensando en matarme ahora mismo, en buena parte porque estás seguro de que voy a matarte. Eso es bastante común en un grupo de caza incluso cuando uno de nosotros no ha atado a otro a una silla. Es también la razón por la que te até a la silla. ¿Ves cómo funciona?

Cuanto más tiempo juntos, más te atraparé el miedo, más aún si empezaste en solitario y te acostumbraste a confiar sólo en ti mismo. Al tiempo que un grupo reporta consuelo, también proporciona obligaciones. Los compañeros abren tus flancos. ¿Está todo el mundo en la misma onda? Veronica ha estado actuando más raro de lo habitual últimamente. Jerry es un poco blando. ¿Nos traicionará? Michael no ha estado tan consagrado a la caza desde que conoció a esa chica. *Mierda puta, ella es uno de ellos.* Tal vez.

La mínima sospecha se convierte en una jodida bocina en el fondo de tu cabeza. Comienzas a pensar en términos de a quién estás dispuesto a perder, a quién necesitas abatir antes de que todos terminen muertos. ¿Algo más? Todos ellos piensan de la misma jodida manera. Y al final, uno o más del grupo va a tener razón.

Me crucé con una partida que no había cazado un solo vampiro antes de hacerse pedazos unos a otros. El enemigo ganó y ni siquiera sabía que ellos estaban jugando.

No todos los grupos terminan disparándose a la cara antes de que los no-muertos tengan una oportunidad. Se puede organizar alguna clase de sistema de colegas o padrinos, reunirse de forma regular, hacer preguntas, ser curiosos. Y cuando alguien se resista a ello, recuérdale el jodido precio de estar equivocado.

Aunque hayas reunido un grupo sólido, completamente ajustado y en el que la mayoría sobreviva la mayor parte del tiempo, aún estarás solo. Oh, tienes un puñado de gente que te entiende y, como he dicho, eso es más valioso que el oro. Pero en un sentido más amplio, como parte de una sociedad mayor, sigues estando jodido.



## Solo en la multitud

Aunque seas el cazador más exitoso en la historia de la caza de vampiros, no esperes reconocimiento. A pesar de todo tu buen trabajo, no hay nadie repartiéndote medallas.

Si te aproximas a alguien, puedes pensar que le estás haciendo un gran favor al retirar la venda de sus ojos. No te sorprendas si la resistencia que encuentras es mucho más intensa por parte de los supervivientes traumatizados que de los testigos sobrios. Tu más cercano confidente puede ver exactamente lo mismo que tú viste y distanciarse negándolo de forma irrefutable. Trata de no juzgarlo por su debilidad, incluso aunque te percatas de que ya no puedes volver a confiar en él de nuevo.

Es peor cuando tratas de pedir ayuda a un superior o un consejero fiel. Ya sabes, "hacer lo correcto". Cuanto más asciendes en la cadena, más probable será que te encuentres con influencia vampírica. Si no tienen en sus garras al jefe de policía, probablemente tengan al comisario o al alcalde. No llegan las respuestas a tus peticiones, y ahora saben tu nombre y tú no conoces los suyos.

Cuando acumulas armas o buscas cosas raras en Internet, apareces en las listas de vigilancia. Cuando pasas el rato en clubs, dando sorbos a bebidas y buscando depredadores, puedes asustar a los no Dráculas y molestar a los empleados. ¿Al final rastreas a tu presa de vuelta hasta su refugio, sacas a sus Ghouls y quemas el lugar por completo? Al día siguiente podrían encerrarte por incendio provocado o asesinato.

Podrías preguntarte, *bueno, ¿es que no lo saben?* ¿El Gobierno? ¿La Iglesia? ¿Alguien? Sí. Bueno, en parte sí. Hablamos sobre ello.

## Las grandes ligas

Ahí fuera hay grupos de cazadores mayores y más organizados. Aunque eso podría sonar como la solución a todos nuestros problemas, en gran parte no ven más allá de sus narices con sus protocolos de club privado y es mejor evitarlos. Eh, si se presenta la oportunidad, únete a uno o dos y compruébalo tú mismo. Simplemente, no los lleses a casa. Lee sus libros, pero no te suscribas a su jodido boletín informativo.

**Arcanum:** Imagina a todos los profesores de literatura inglesa que te han adormecido alguna vez. Clónalos cien veces y tendrás la base de esta panda. Cazan sólo para *saber* y luego se lo guardan para ellos. Son libros con patas y, honestamente, preferiría cazar con el libro. Sí, aparentemente su información es buena, y conozco un puñado de cazadores de orientación académica que tienen en un pedestal a esta colección de inútiles. No me malinterpretes, ser inteligente tiene su lugar en la caza y conozco a varios capullos efímeros que lo aprendieron por las malas, pero en algún momento necesitas hacer el otro trabajo duro y ahí es donde estos cerebritos fallan.

## El otro lado

**Arcanum:** Niños trastabillando en la oscuridad. Podríamos encender una vela para ellos, pero no les estaríamos haciendo ningún favor. En realidad no. El Arcanum no es un refugio para almas perdidas que apuñalan a ciegas en la noche. Reclutamos sólo a aquéllos con el conjunto de habilidades necesario y que tengan un determinado temperamento.

**Sociedad de Leopoldo:** Bienaventurados aquéllos que emprenden la lucha por la noche con nada más que un impulso y una antorcha. Algunos demuestran ser valiosos agentes de Dios, pero otros son soldaditos de plomo. Dale largas y encáralos hacia lugares a los que no nos hemos podido dedicar aún por falta de recursos. Si se llevan a uno o dos monstruos por delante, tanto mejor. Rezaremos una oración por sus almas.

**Proyecto Crepúsculo:** Algunos novatos piensan que deberíamos estar contentos por toda ayuda, sin importar que provenga de civiles. Lo dicen después de que prepares una operación durante seis meses sólo para que algún pueblerino lunático con un cuchillo pegado con cinta de embalar a una desbrozadora la comprometa. Se ven a sí mismos como, no sé, guerreros santos o la delgada y estúpida línea entre luz y oscuridad. Yo los veo como seis meses perdidos y un montón de papeleo.

**Inquisición:** Sí, me has oído bien. Oficialmente, se autodenominan la Sociedad de Leonardo o alguna otra mierda oscura. Pero son el mismo montón de hijos de puta perdidos en el tiempo que quemaban brujas hace seiscientos años. Bromas aparte, cazan como alma que lleva el diablo, pero no tienen ni idea de dónde está el límite y, si me conocieses mejor, sabrías que eso es decir mucho. He oído que no tienen problema en liquidar a los que son como nosotros si no recibimos su aprobación. Si se presentan, trata de apartarlos de tu caso tan rápido como puedas.

**Proyecto Crepúsculo:** Conoces esas historias acerca de cómo los gobiernos lo saben todo y, simplemente, no lo dicen. Bueno, aparentemente eso no se aleja demasiado de la realidad. No todo el mundo está en el ajo. Ni tu cartero, ni el Ejército de Salvación y probablemente tampoco el presidente. Son espías gubernamentales con todos los fondos y la habilidad para hacerte desaparecer que podrías esperar, ya seas un vampiro o un machacavampiros sin afiliación que cae en la categoría de pérdidas aceptables.

## Lo que sabemos

No me meto demasiado en cómo los monstruos se llaman a sí mismos o cómo se agrupan. Aun así, cualquier información es buena, y por ello te contaré algunas cosas que he llegado a comprender. Lo importante al menos. Saber que algunos de ellos llaman a sus primos de campo "gangrels" no te va a salvar la vida. Saber cuándo estás lidiando con el gran vampiro del campus sí podría hacerlo.

Viven en sociedad, con políticas e infraestructuras como las de los mortales. Si tienen políticas, quiere decir que tienen bandos. Aunque parece que todos los vampiros se volverán fácilmente unos contra otros, valoran la seguridad que aporta un gran grupo. Encontrarás a algunos solitarios, lo cual es bueno porque nadie va a echarlos de menos, y jodidamente terrible porque significa que son lo bastante fuertes para valerse por sí solos.

## La palabra por C

El bando que se cree civilizado. Siempre olvido la palabra para ellos. Es española, o italiana o algo así. Quiero decir Camerún o catamarán, pero no es eso. Comienza por C, sea lo que sea. En fin, tienen reglas para todo, incluyendo ser demasiado obvios, al parecer. Supongo que eso hace que no se sientan tanto como los monstruos que en realidad son. Lo más probable es que si tu ciudad no es conocida por ser un auténtico pozo de mierda, sean ellos quienes estén a cargo. Responden ante un pretencioso que se denomina Príncipe. Sí, Príncipe. Uno por cada ciudad, supongo. Si hay un Rey, nunca he oído nada de él. Se reúnen en una clase de concejo o senado, y se aseguran de que todo el mundo siga las reglas y permanezca fuera de la vista.

Antes de que empieces a pensar que no suenan tan mal, recuerda de qué estamos hablando. Monstruos. Vampiros. Entre sus reglas está cuánta de tu sangre pueden beber y cuánta gente muerta es aceptable que haya en un barrio. ¿De acuerdo?

Por lo demás, parecen conformes con dejar a sus miembros dar tumbos por ahí mientras beben sangre y matan gente, y sólo se involucran cuando algo va mal. Eso nos incluye a ti y a mí haciendo nuestro trabajo.

Si alguna vez te ponen en el punto de mira, son tan proclives a tratar de resolver vuestras "diferencias" hablando como a matarte. ¿Por qué? Porque se preocupan muchísimo menos de un puñado de vampiros muertos que de ser arrastrados a la luz entre gritos. Es cosa tuya cómo de buenos sean esos tratos, pero ten cuidado cuando bailes con ellos. Más aún cuando sonrían y te llamen amigo. Por otra parte, si realmente los cabreas, como matando al hijo favorito del Príncipe, pueden dejar caer el martillo sobre ti sin dudar.

Elimina a quien puedas, cierra un trato si has de hacerlo y sal a toda prisa. Funcionó para mí... durante un tiempo, al menos.

## Los otros

Si tienen un nombre para sí mismos, nunca lo he oído. Pero cuando te has dedicado a esto tanto tiempo como yo, sabes cuándo estás tratando con el otro bando. El primer grupo de vampiros se molesta en fingir que están malditos. Ya sabes, mientras se hacen con el gobierno y se construyen escondrijos *posh* en el centro. Estos tipos en cambio... Veneran su condición como una jodida religión. No sé cuál es tu opinión de la religión, así que no te ofendas, pero eso únicamente los hace más tarados.

Se les llena la boca con lo superiores que son, pero enciende la luz y correrán a esconderse bajo el frigorífico como los demás. Aún gritan y suplican cuando les prendes fuego, lo cual no quiere decir que puedas abatirlos con facilidad. Podrán ser unos fanfarrones de mierda pero, a diferencia de los otros que fingen no ser monstruos como si se tratase de un trabajo a tiempo completo, a estos capullos sencillamente *no les importa*. El momento en el que les digas que sabes lo que son en realidad, dejarán toda pretensión y se lanzarán directos a tu cuello. Y nunca están solos.

La mayoría con los que me he cruzado no eran ni muy viejos ni poderosos. Alta tasa de renovación, supongo. Me he dedicado a esto el tiempo suficiente para saber cuándo estoy lidiando con soldados. Tienen capitanes y generales en alguna parte. Si son una evolución de la misma clase de gilipollas, tienes suerte de no encontrarte con ellos.

He oído que llegan a una ciudad, crean un montón de nuevos vampiros y los sueltan para que sean el problema de otro. Nunca lo he visto por mí mismo, así que quien lo encubra debe estar haciendo un buen trabajo. Pero es con quien estás lidiando cuando se refiere a estos vampiros.

## Cabos sueltos

Desearía que los vampiros se colocasen ordenadamente en una o dos filas y dejaran que acabásemos con ellos de forma agradable y predecible. Pero no es así. A los olvidados los encuentras ocupando casas abandonadas y ni siquiera los suyos los reconocen. Das con bandas de jóvenes *punkies* que no creen que se les aplique ninguna regla. Te topas con sectarios, vagabundos, alguna clase de mafia no-muerta, hechiceros de sangre, monstruos realmente monstruosos, cadáveres vivientes y toda clase de "otros". Igual que con las personas que la mayoría de ellos aún aseguran ser, puedes encontrarte toda clase de excepciones.

Justo cuando me había acostumbrado a la idea de que algunos chupasangres se convertían en lobos, vi a uno convertirse en una serpiente, o en un murciélago, como en las películas. Dejé de tratar de comprender más mierda como ésa. Al final, debes estar listo para cualquier cosa. Lo cual nos lleva al siguiente desafortunado asunto.

## No todo lo que hay por ahí son vampiros

Si tuviera la oportunidad, te explicaría esto en algún otro momento, pero no la tengo, así que ahí va. Hay otras cosas en la noche aparte de los chupasangres. Quiero ser claro: no estoy sugiriendo que caces a ninguna de ellas. Puedes estar lo bastante loco para cazar vampiros, pero tienes que estar realmente desquiciado para cazar cualquiera de estas mierdas. Sólo te estoy poniendo sobre aviso para que no te quedes quieto y con la boca abierta cuando deberías estar corriendo o disparando.

**Hombres lobo:** Sí, son reales. Como he dicho, algunos vampiros también pueden convertirse en lobo, lo cual es un problema en sí mismo. Perdí toda una partida de caza que rastree a un vampiro hasta un barrio de hombres lobo. Al parecer, se toman su territorio muy en serio, pero según mi limitada experiencia, parecen quedarse en él así que supongo que tenemos suerte. Odian a los vampiros tanto como nosotros, pero no pensaría en ellos como aliados. No los conviertas en enemigos si puedes evitarlo. Como he dicho, parecen quedarse en su propio rincón y me basta con eso. Están fuera de mi rango de conocimiento. Piensa que no les importan una mierda las fases de la Luna, ni si es de día o de noche, al contrario que en las películas. Parece ser que pueden hacer eso que hacen en cualquier momento. Sin embargo, te diré lo que sí que es verdad. ¿Toda esa mierda sobre la plata? Bien, la odian. Puede que debieras comenzar a llevar contigo algo de cubertería vieja por si acaso. Si no, mantente lejos de los bosques.

**Magos:** Me he encontrado con cazadores que aseguran que pueden hacer magia, tener premoniciones o usar Poderes psíquicos. Lo he visto. Los creo bastante. ¿Por qué no? Ya he aceptado lo de los vampiros, ¿verdad? También he oído (y por suerte, sólo oído) acerca de tipos más esotéricos de magia. Tirar una moneda y hacer que caiga de canto, reimplantar un dedo amputado, hervir viva a una rata para hablar con un dios que vive en los límites de la percepción y toda esa clase de cosas. He visto más cosas que la mayoría e incluso a mí me ha costado creérmelo. ¿Son reales? ¿Son amistosos? No podría decírtelo, y tendría mucho cuidado al tratar de averiguarlo. Ten en cuenta esto: se mantienen en secreto por alguna razón, ¿verdad? Simplemente, me cuesta creer que sea por algo bueno.

**Fantasmas:** Malas noticias: sí, los fantasmas son reales. Buenas noticias: realmente no pueden hacer mucho. Al menos, nada con lo que yo haya tenido que lidiar. He oído hablar del típico *poltergeist* que quiere echarse de casa, pero todavía ninguno me ha puesto la mano encima. He conocido a más de una persona capaz de hablar con ellos, y parece que les basta con quejarse sobre cómo murieron y proporcionar información... por un precio. También precios extraños, como llorar o gritar o decirles a sus familiares vivos que busquen bajo el viejo roble y esa clase de mierda. No los molesto, y creo que ellos no me molestan.

Quizás eso sea suficiente. No rechaces la ayuda, pero cuídate de conocer el precio con antelación.

**Demonios:** No sé si creo en el Cielo, el Infierno o lo que sea. Estaría dispuesto a simplificar y llamar demonios de la clase que sea a los bichos que vienen de uno u otro. Sin embargo, he conocido a algunos tipos que se encontraron con auténticos demonios que vestían piel humana. No puedo decirte si simplemente se encontraron con fantasmas que sí que podían poseer gente o con algunos extraños vampiros religiosos. Sólo puedo insistir en dos cosas: estate preparado para cualquier cosa, y si algo sonrío y te llama amigo mantente alejado.

**Zombis:** Sí, yo tampoco creo en ellos, pero he oído hablar del tema más de lo habitual últimamente. Puede que sólo sean una moda pasajera dominando las fantasías de todo el mundo. Puede. Pero recuerda que los vampiros son muy populares y eso no los hace menos reales. Puede que su popularidad sea la forma que el mundo tiene que advertirnos sobre ellos.

**Cazadores:** No sé de qué otra forma llamarlos. Vi a una pareja, un hombre y una mujer, apostados frente a una guarida vampírica. No quería espantarlos, así que los dejé actuar antes de presentarme. Su objetivo salió del lugar, la mujer comenzó a hacerse cortes en las manos y los brazos con un cortaplumas. Entonces, antes de que me diese cuenta, estaba forcejeando con el vampiro y lo derribó con las manos desnudas. Tan escuchimizada y luchando ella sola. En ese momento, el hombre corrió con una palanqueta que brillaba como el Sol y cortó la cabeza de la cosa. Se fueron corriendo. Los dejé hacerlo. He visto toda clase de mierda y he oído acerca de incluso más, pero eso era la primera vez. Al menos mataron a los malos. A no ser que ellos sean peores, supongo.

**Ni siquiera puedo:** Ten paciencia, no te estoy tomando el pelo. Al parecer, ahí fuera hay cosas que ni siquiera son gente. Caminan por ahí como si pareciesen gente, o han reemplazado a gente, o algo. ¿Alguna vez has visto *La escalera de Jacob* o *Alucinaciones del pasado*? ¿Alguna vez has sufrido esquizofrenia? Que le den, sigamos.

## Alguna mierda del tipo fin del mundo

¿Demonios? ¿Zombis? ¿Humanos que invocan alguna clase de fuego sagrado? No soy supersticioso, excepto cuando me viene bien. Pero he estado en esto mucho tiempo y últimamente hay algo en el aire. Incluso los vampiros parecen más nerviosos. Todo el clima enloquecido, y los desastres naturales y... no lo sé. Dicen que cada generación piensa que es el fin del mundo y puede que sólo sea eso. Quizás me esté haciendo viejo y la paranoia haya hecho que la cabeza ya no me funcione en condiciones. Sólo lo digo, creo que tienes por delante noches más difíciles que las que yo tuve nunca. Incluso ahora que...

Bueno, viendo que es casi el alba, creo que es el momento de hacer esto.

## Últimas palabras

Ya casi hemos llegado al momento en el que te desato. Casi.

Primero, tengo una cosa más que deberías saber. Unas últimas palabras de advertencia y una petición. *Dos* peticiones.

Verás, cuando llegas a ser bueno en esto, *si* llegas a ser bueno en esto, significa que has llegado a ser bueno en la parte de no morir. Llegas a ser lo bastante bueno sobreviviendo, rastreando, matando y sabiendo cuándo colgar el arma y cuándo jubilarte, en quién confiar y a quién clavar un cuchillo en la espalda antes de que te haga lo mismo él a ti.

Llegas a ser bueno en todo eso. Tan bueno que tu enemigo deja de temerte y comienza a admirarte. Llega a pensar que para él eres más valioso vivo. Para siempre.

Me atraparon hace un par de semanas. Ahora soy uno de ellos. Y aunque abatí al bastardo que lo perpetró, eso no deshizo el daño. Eso es algo en lo que las películas se equivocan.

Así que ahora voy a desatarte. Y si has aprendido algo, vas a matarme. Vas a atarme a esta misma silla, vas a tomar ese machete de allí y vas a hacer todo lo posible por cortarme la cabeza de un tajo. Lo he afilado lo mejor que he podido.

Después, si puedo pedir una cosa más, tomarás este sobre. Hay una dirección y algo de información, todo lo que deberías necesitar está en él. Encuentra a la chica; bueno, la mujer ahora. Encuentra a la mujer y dale todo lo que hay en él. Y dile... sólo dile que lo siento.

¡No te compadezcas de mí, joder! Tampoco seas blando conmigo. Crees, ¿qué? ¿Que quizás no tiene que terminar así? ¿Que tal vez puedo hacer algún bien así? Que te den. Ya he probado la sangre una vez. Sangre humana. Retuve a esa chica y tomé su vida a grandes tragos. Me viste hacerlo, ¿recuerdas?

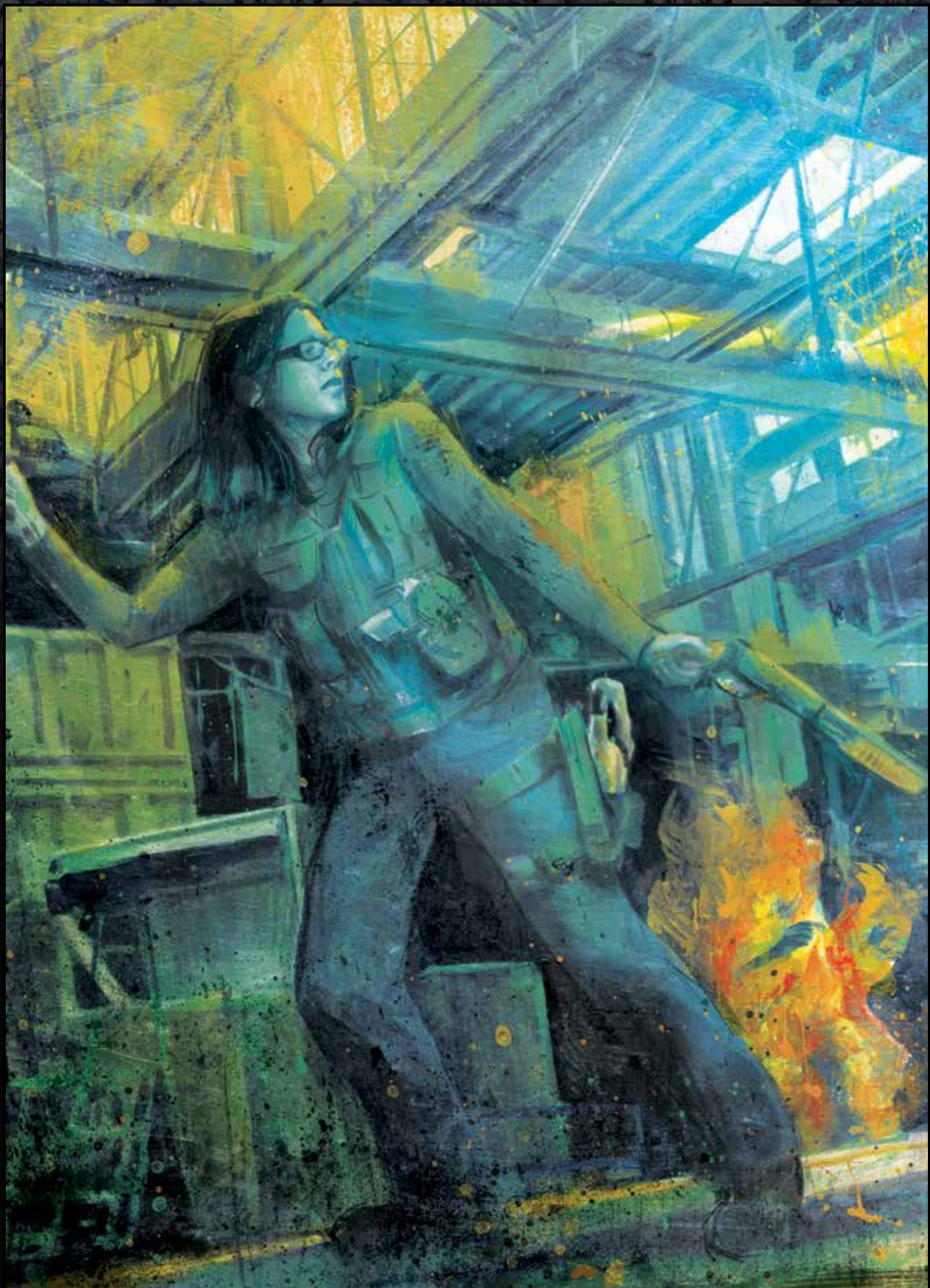
No pasará mucho antes de que tenga que hacerlo de nuevo. ¿Entiendes eso? No, no lo haces. Me muerdo de hambre, como jamás lo había hecho antes. Esa Ansia es un pequeño monstruo en mi interior revolviéndose en su jaula para que yo desgarré tu garganta. Se está volviendo mayor y más ruidoso según hablamos. No me importa si tú quieres hacerlo o no. Puedo hacer que lo hagas. Tengo Poderes ahora. Tengo...

He llegado demasiado lejos para convertirme en esto.

Sólo siento no tener tiempo para prepararte más. Pero, ¿qué le vamos a hacer?

Al final, la caza te lo quita todo.





# Capítulo Dos: Creación de Personajes y Rasgos

«No hay mayor impotencia en el mundo que saber que tienes razón  
y que el sentir del mundo está equivocado. Y, sin embargo, el mundo te sacude como el mar.»

— Norman Mailer, *Ejército de la Noche*

De acuerdo al mito griego, la diosa Atenea nació total y completamente formada de la cabeza de Zeus. Construir un personaje dinámico no es tan fácil. Crear un personaje cazador atractivo puede requerir de cierta negociación con el Narrador y el resto del grupo, y tener en cuenta ciertas consideraciones respecto al concepto y la crónica.

Un escultor puede mirar un bloque de mármol y visualizar la obra maestra en potencia que hay en él. Todo lo que queda por hacer es eliminar el resto. Piensa en la hoja de personaje como en el cincel que usas para dar forma a la personalidad de tu personaje y limpiar todo lo demás hasta que tienes la imagen perfecta del cazador que interpretarás.

Tu personaje debería ser más que simples Rasgos, armas increíbles y el típico poder sobrenatural. Las historias provienen de desafíos dramáticos a los que se enfrentan personajes con sueños, miedos y motivaciones más allá de la próxima batalla y las bromas de humor negro. Las probabilidades están en tu contra. Los villanos controlan el mundo y puede que siempre lo hagan. Interpretar a un cazador es parecido a protagonizar una tragedia shakespeariana: Sabes que podrías morir al final, pero es cómo lo haces lo que realmente da forma a tu leyenda.

Este capítulo describe cómo crear un personaje cazador, comenzando con el concepto general y luego traducirlo a los Rasgos que usa el juego. Aunque el proceso es relativamente simple, a veces vale la pena crear persona-

jes con la colaboración del Narrador para que así él pueda responder ciertas preguntas y guiar el proceso de creación.

## **El Narrador y la sinopsis de la crónica**

Bosquejar una crónica de cazadores puede ser un esfuerzo común entre Narrador y jugadores. Limitar los temas planeados, los motivos y tramas, puede centrar la historia y potenciar que todos la disfruten. Escribir una sinopsis que guíe a todo el mundo proporciona puntos marcados para el desarrollo de la futura crónica que pueden alentar a todos a adherirse a una serie de parámetros preacordados. Una sinopsis ayuda a coordinar a jugadores y Narrador para establecer rápidamente un contexto común para la crónica y eliminar cualquier potencial malentendido posterior.

Imagina que tres jugadores de una nueva crónica han creado personajes con un trasfondo científico y muy escépticos respecto a lo sobrenatural. Si el cuarto jugador crea un hechicero místico sin vínculo alguno con los demás conceptos, la crónica puede desarrollar un elemento discordante que afectará a la historia y, aún peor, a la diversión. Éste no es siempre el caso, por supuesto (algunas

crónicas pueden mejorar al intentar alcanzar cierta armonía en cómo cada cazador ve a sus enemigos no-muertos), pero a menos que el Narrador planee explorarlas, estas cuestiones pueden trastocar el tema y la atmósfera de ésta.

## **Seleccionar un tema para la crónica**

Un tema es la idea central de una crónica. La mejor forma de elegir un tema es decidir la premisa de ésta. Se recomienda que te limites a una única idea central para una crónica determinada, o corres el riesgo de que los temas confundan a los jugadores. Aquí tienes algunos ejemplos:

### **Ciencia contra lo oculto**

Un grupo de científicos y estudiantes han descubierto que los vampiros existen, y deben usar su formación para investigar su influencia en la universidad, decidir cómo responder ante ellos y conjeturar si hay una posible cura para el estado del vampirismo.

### **Una cruzada contra los vampiros**

En sus sueños, un viejo sacerdote oye la voz de un ángel que le encomienda llevar a cabo una cruzada contra los

no-muertos. Un grupo de devotos debe entonces combatir a los Condenados mientras temple su guerra con los preceptos de su fe.

### **Protegiendo el barrio**

Un grupo de excéntricos hombres de a pie de un barrio en la parte mala de la ciudad se ha percatado de que los vecinos están desapareciendo y nadie se pregunta por qué.

### **Operaciones encubiertas: Los mejores de los mejores**

Un grupo de soldados altamente entrenados se reúne para cazar y eliminar la amenaza de los vampiros.

### **Negocio familiar**

Una familia con antiguos vínculos con lo oculto tiene un lema inusual: La familia que mata unida, permanece unida, incluso tras la muerte.

### **Adictos al asesinato: Vivir al límite**

Una variopinta colección de drogadictos, frikis y sociopatas ha descubierto el mayor subidón de todos: la Sangre vampírica. Y están dispuestos a matar para conseguirla.



## Determinar la atmósfera

Los elementos temáticos recurrentes que deseas destacar en tu historia suelen determinar la atmósfera de la crónica. La mejor forma de decidir una atmósfera es definir qué clase de emociones quieres inspirar en tus jugadores. ¿Qué cuestiones deseas que exploren durante el transcurso de la crónica? Aquí presentamos algunos ejemplos que te pueden ayudar a determinar la atmósfera adecuada para tu crónica:

### Sacrificio

¿Vale la pena sacrificar la vida por una causa? ¿A cuánto renunciarías por combatir monstruos? ¿Qué estás dispuesto a perder por tu causa? ¿Tu vida? ¿Tu trabajo? ¿Tu relación con tu familia? ¿Cuánto vale el bien superior para ti?

### Redención

Cazar suele requerir de una serie específica de habilidades que provienen de una vida despreciable. Algunos escogen ser cazadores para redimirse de sus pasados pecados. ¿Puedes encontrar absolución matando monstruos? ¿El bien que haces al mundo te absuelve del mal? ¿Puedes, realmente, borrar alguna vez tu pasado?

### Comunidad

¿Qué significa, en realidad, ser parte de una comunidad en el mundo actual? ¿Qué significan tus vecinos para ti? ¿Vale la pena proteger a una sociedad que te teme y desconfía de ti? ¿Qué es, de verdad, lo que te exige tu deber?

### Venganza

Te han hecho daño. ¿Hasta dónde llegarías por vengarte? ¿A quién estás dispuesto a herir para lograr satisfacción? ¿Qué pensarían aquéllos a quienes estás vengando de tus represalias?

### Fe

¿Qué haces cuando distintos aspectos de tu fe entran en conflicto? Tu fe podría decir que un vampiro es una abominación y que debe ser destruido. Pero, ¿y si un vampiro no está dañando a nadie? ¿Y si fue Abrazado contra su voluntad? ¿Se considera asesinato matar a un vampiro? ¿Está justificado quebrantar la ley para proteger a la gente? ¿Puede redimirse el alma de un vampiro?

### Adicción

Eras joven, la noche hermosa y todo lo que querías era pasarlo bien. Ahí fue cuando el vampiro te arrastró a un culto de Sangre. Desperdicaste años aturdido por las drogas hasta liberarte, y juraste no volver nunca. Ansías el subidón cada noche. ¿Cuánto aguantarás? ¿Y si tu antiguo amo te encuentra?

## Colaboración creativa para construir una crónica

El Narrador debería familiarizarse con el proceso de creación de personajes de **Cazadores Cazados II** y luego discutir con los jugadores las opciones disponibles para la crónica.

Una crónica atractiva no ocurre sin más. Los Narradores deberían asegurarse de que los jugadores comprenden el proceso mientras se familiarizan con los nuevos personajes cazadores que están creando. La creación de personajes puede proporcionar al Narrador algunas maravillosas ideas para sus tramas e historias potenciales que podría no haber tenido en cuenta él solo, o que podría no haber definido a la espera de ver qué jugador mostraba interés por ellas.

Los jugadores deberían examinar o discutir la sinopsis de la crónica y evitar seleccionar Rasgos que desentonarían con los temas y atmósfera establecidos (ver pág. 34 para un ejemplo de sinopsis). Por ejemplo, un personaje hechicero podría ser totalmente inapropiado para una crónica con un enfoque científico. Como siempre, el Narrador tiene la última palabra sobre lo que es y no es apropiado.

### Poniéndose en marcha

El sistema de creación de personajes de **Cazadores Cazados II** está diseñado en torno a cinco preceptos básicos bastante similares a los de **Vampiro: La Mascarada**. Tenlos en mente al crear las personalidades que asumirás en el Mundo de Tinieblas.

- Puedes crear un personaje de cualquier edad, procedente de cualquier cultura o trasfondo, siempre a discreción del Narrador. Sin embargo, se asume que todos los personajes comienzan el juego como nuevos cazadores que recientemente han afilado sus estacas y se han adentrado en el Mundo de Tinieblas.

- El sistema de creación de personajes está planteado más como un mecanismo de desarrollo de personalidades que como un estricto sistema mecánico. ¿Quién quiere más reglas a expensas de un personaje interesante o una buena historia? El personaje no puede ser sólo puntos en una página; la interpretación es siempre más importante que los números.

- Tienes cierta cantidad de puntos para gastar en los Rasgos que te gustaría que tuviera tu personaje. También recibes puntos gratuitos al final de la creación de personaje, los cuales puedes gastar para redondearlo, añadirle más personalidad y diferenciarlo aún más de los personajes del resto de jugadores.

- Como en las reglas básicas, un Rasgo con una puntuación de 1 es pobre, mientras con una de 5 es excelente.

## Ejemplo de sinopsis de una crónica

La vida en la universidad es un estudio sobre la vida en transición. Los novatos comienzan sus vidas como adultos mudándose a un extraño campus del tamaño de una ciudad pequeña. Aprenden a lidiar con los ritmos de un nuevo ambiente con un complejo sistema burocrático implacable que los ve únicamente como series de números.

Cada estudiante debe adherirse a su propia disciplina y, si uno no se molesta en ir a clase, es su problema y no el de la escuela. Las tentaciones aumentan bajo una multitud de formas, incluyendo las fiestas del campus en las casas de las fraternidades, las drogas fáciles de conseguir y los amables graduados que no han seguido adelante con su propia vida y quieren presentar a los recién llegados ante una multitud salvaje.

Los depredadores vigilan y esperan a los débiles. Una universidad es el lugar perfecto para que un nido de vampiros se alimente. La cara pálida de una anémica marioneta de sangre no parecerá fuera de lugar entre la multitud de estudiantes que celebran fiestas hasta altas horas de la madrugada. Docenas de estudiantes abandonan la universidad y nunca se vuelve a oír nada de ellos. ¿Quién notaría que unos pocos más simplemente desaparecen en la noche?

Un encuentro casual con un vampiro descuidado introdujo al Doctor Philip Zukera en los terrores del Mundo de Tinieblas. Sabía que nadie lo creería sin pruebas. Para estudiar el fenómeno y patrullar la universidad, el Doctor Zukera ha reunido un pequeño grupo de estudiantes, profesores y ciudadanos preo-

cupados igualmente disgustados con la corrupción de los no-muertos.

### **Tema: Ciencia contra lo oculto**

**Atmósfera:** La inclusión y alienación inherentes a una variedad de comunidades superpuestas.

### **Conceptos de personajes**

Los personajes deberían estar vinculados de alguna forma a la universidad.

El Doctor Zukera está interesado en personajes que tengan alguna clase de habilidades especiales con las que puedan ayudarlo a investigar o cazar lo sobrenatural. Tales conceptos incluyen estudiantes, personal de la facultad o vecinos que viven a la sombra de los impresionantes muros de los salones de lectura.

Es probable que los personajes que han sido víctimas de ataques de los vampiros sean objetivo de los esfuerzos de reclutamiento del Doctor Zukera.

### **Limitaciones**

Los Númina de fenómenos psíquicos (ver pág. 79) están disponibles.

La Fe Verdadera (ver pág. 71) podría no ser apropiada para estar crónica, pero el Narrador es libre de considerarlo.

La Hechicería y la Magia Estática no están disponibles de forma inmediata.

Los Rasgos por encima de 5 (con unas pocas excepciones, como Humanidad y Fuerza de Voluntad) son sobrehumanos, y no es probable que un cazador posea jamás uno, aunque bien podría encontrarlos esgrimidos contra él.

- Un personaje con algo que perder es casi siempre más interesante que un personaje distante que sólo vive para

matar. Crea a tu personaje con suficientes puntos de referencia en el mundo que reflejen la vida que ha vivido y su conexión con quienes están a su alrededor. Un pistolero solitario podría ser en un principio un concepto interesante para un cazador, pero sin nadie que lamente si desaparece, ¿para quién está tratando de reconquistar la noche?

# Proceso de creación de personajes

## Paso Uno:

### Concepto de personaje

Elige Concepto, Naturaleza, Conducta y motivación del cazador.

## Paso Dos:

### Selecciona Atributos

Ordena las tres categorías: Físicos, Sociales, Mentales (6/4/3). Tu personaje comienza automáticamente con un punto en cada Atributo. Ten en cuenta que tu Narrador podría optar por la opción más potente de 7/5/3 para permitir a los cazadores estar un poco más igualados con los vampiros.

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 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) y la Fuerza de Voluntad (Coraje).

Gasta los puntos gratuitos (21). Opcional: Escoge Méritos y Defectos (máx. 7 puntos).

## Nuevos Conceptos de ejemplo

- **Científico:** Psicólogo del comportamiento, biólogo, investigador médico, físico.
- **Cruzado:** Antiguo inquisidor, sacerdote militante, caballero moderno.
- **Quemado:** Ghoul huido, sectario reformado, adicto a la Vitae en recuperación.

## Nuevos Trasfondos

- **Arsenal:** La colección de armas, munición y armaduras que tu cazador posee.
- **Base de Operaciones:** Un lugar de encuentro donde tus cazadores descansan, entrenan y planean sus ataques.
- **Guía:** Un espíritu guía místico que inspira a tu cazador a luchar contra los moradores de la noche.

## Númina

- **Senda de la Adivinación:** Averiguar lo desconocido.
- **Ciberquinesis:** Controlar computadoras y máquinas.
- **Fe Verdadera:** Creencia en un poder superior que proporciona milagros.
- **Senda de las Maldiciones:** Minar la suerte de los demás con tus habilidades místicas.
- **Piroquinesis:** Iniciar fuegos con tu mente.
- **Proyección Astral:** Liberar tu alma de tu cuerpo, y explorar el reino del pensamiento.
- **Psicometría:** Leer las impresiones psíquicas dejadas en los objetos.
- **Senda de la Sanación:** Usar tus dones para sanar a otros.
- **Telepatía:** Leer la mente de los demás. [N.d.T.: Este Numen no se encuentra detallado en el libro original]
- **Telequinesis:** Mover objetos con tu mente.

## Puntos gratuitos

Rasgo	Coste
Atributo	5 por círculo
Habilidad	2 por círculo
Numen	7 por círculo
Trasfondo	1 por círculo
Virtud	2 por círculo
Humanidad	2 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo

## Paso Uno: Concepto de personaje

El Concepto es la semilla que vincula tu personaje a la crónica y la base para el crecimiento del mismo. No es necesario que el Concepto sea complejo o detallado. Este paso también incluye la selección de las motivaciones, la Naturaleza y la Conducta del personaje.

### Concepto

El Concepto es el punto de partida creativo para diseñar a tu personaje. ¿Quién era el personaje antes de convertirse en un cazador? El acto de cazar monstruos es una elección consciente entre la seguridad de la realidad mundana y las sombras del Mundo de Tinieblas. ¿Qué causó que el personaje se convirtiese en un cazador? La motivación del personaje puede transformar esta elección en una historia épica, en un frío relato de venganza o hasta en una tragedia.

Puede que el Concepto no sea un Rasgo numérico con un efecto mecánico en el juego, pero ayuda a dar forma a la personalidad del personaje y proporciona una base sobre la que construirlo mediante una hoja de personaje.

Se incluyen algunos ejemplos de Conceptos de cazadores en el Apéndice. Además, puedes revisar algunos de los Conceptos de ejemplo del capítulo de creación de personajes del V20, pág. 80. Si no ves un Concepto que te guste, ¡crea uno! Su único propósito es ayudar al jugador a expresar su idea de personaje de forma concisa.

**Ejemplo:** *Leah quiere crear un Concepto para la crónica de la sinopsis de ejemplo de la página 34. No está interesada en interpretar a una científica, pero le gusta la idea de interpretar a una soldado insatisfecha. El Narrador le sugiere que modifique el Concepto al de una soldado insatisfecha que acude a la universidad para descubrir qué es lo que quiere hacer ahora con su vida, mientras trata de recuperarse de un trastorno de estrés post-traumático. Leah llama a su personaje Midori y sigue adelante con el Concepto.*

### Motivaciones

El Mundo de Tinieblas es un lugar hostil e incómodo para muchos mortales. La gente ha aprendido a mirar a otro lado cuando algo se mueve en las sombras. Se necesita una fortaleza poco habitual para tener la voluntad de combatir monstruos a solas en la noche cuando los vecinos sacuden sus cabezas incrédulos y una policía corrupta bien puede estar del lado de los vampiros.

Las motivaciones de un cazador son la respuesta a la pregunta más básica: ¿Por qué? ¿Por qué un cazador arriesga ser aceptado, su libertad y su vida?

Las siguientes preguntas pueden ayudar a un jugador a entender las motivaciones y la metodología de su cazador:

¿Cómo se introdujo el personaje en lo sobrenatural del Mundo de Tinieblas?

¿Por qué escogió luchar en lugar de huir?

¿Por qué sigue luchando tu cazador tras ese primer encuentro?

¿Qué piensa de los vampiros?

Para más ideas sobre las motivaciones de los personajes, revisar el Capítulo Uno: Solo en la Noche.

## Naturaleza y Conducta (Arquetipos)

Tras desarrollar un Concepto, el jugador debería escoger la Naturaleza y la Conducta de su personaje. Estos Rasgos de comportamiento ayudan a los jugadores a entender las personalidades de sus personajes.

La Conducta es la máscara que un cazador presenta al mundo. La forma en que caza vampiros suele reflejarse en su Conducta. Aquéllos que emprenderían una lucha directa contra los no-muertos tienden a tener Conductas agresivas y extrovertidas para compensar la debilidad que sienten contra lo sobrenatural. Los cazadores espirituales tienden a Conductas más introspectivas y emocionales. Los investigadores pueden ser clínicos y distantes o dejarse llevar por sus pasiones. Recuerda que los personajes más interesantes a veces rompen los estereotipos.

La Naturaleza refleja el verdadero yo de un cazador, su alma, si así lo quieres. El Arquetipo de la Naturaleza de un cazador plasma sus sentimientos más íntimos sobre sí mismo, los demás y el mundo. Además, suele reflejarse en sus motivaciones para cazar vampiros.

Para una lista completa de Arquetipos de los cuales seleccionar Naturaleza y Conducta, ver las pág. 87-96 del V20.

## Paso Dos: Seleccionar Atributos

Los Atributos reflejan la medida de las habilidades naturales y las capacidades en bruto de un cazador. Todos los personajes cazadores comienzan con un punto en cada Atributo, que refleja las capacidades básicas de los mortales a los que representan. Las prioridades de un personaje determinan cuántos puntos puedes distribuir en cada grupo de Atributos. Por ejemplo, un personaje robusto y atlético probablemente tendrá seis puntos en la categoría Físicos, mientras que uno sabio y astuto tendrá seis puntos en la categoría Mentales.

Comienzas con un total de seis puntos que repartir entre los Atributos primarios del personaje, cuatro entre los secundarios y tres en los terciarios. Esta distribución presupone una crónica cruda y letal en la que los cazadores

probablemente se vean superados por los vampiros. Es apropiado para crónicas en las que la historia versa sobre luchar con todo en contra y lo barata que es una vida en el Mundo de Tinieblas.

Una crónica centrada en cazadores expertos, muy entrenados, puede beneficiarse de un total más potente de siete puntos en los Atributos primarios, cinco en los secundarios y tres en los terciarios. Aunque difícilmente legendaria en la escala de poder, esta cantidad permite al cazador comenzar en una posición más igualada con los vampiros a los que caza. Funciona bien en las crónicas en las que los personajes iniciales podrían ser expertos en sus campos, o para proporcionar una distinción cómoda entre los Conceptos de los personajes.

La decisión de qué medida de Atributos usar corresponde al Narrador.

Para una lista completa con las descripciones de los Atributos, ver el Capítulo Tres del V20, pág. 96-100.

## Paso Tres: Seleccionar Habilidades

Como los Atributos, los grupos de Habilidades también se priorizan durante la creación de personajes. El jugador debería seleccionar el grupo de Habilidades primarias, secundarias y terciarias de su personaje. El grupo primario recibe trece puntos, el secundario nueve y el terciario cinco. Ten en cuenta que, a diferencia de los Atributos, los personajes no comienzan la crónica con puntos automáticos en ninguna Habilidad. Además, no pueden adquirirse más de tres puntos de ninguna Habilidad en este paso de la creación de personaje. Más adelante se pueden aumentar las Habilidades con puntos gratuitos.

Para una lista completa con las descripciones de las Habilidades, ver el V20, pág. 100-110.

## Paso Cuatro: Seleccionar Ventajas

Cada persona que existe es única como resultado de su ambiente, experiencias y perspectiva. El Sistema Narrativo representa esto hasta cierto punto mediante las Ventajas.

Las Ventajas son Rasgos que hacen de un cazador un contendiente en la lucha para proteger el mundo de los vampiros. Las Ventajas no se priorizan; se reparte un número concreto de puntos en cada categoría. Aunque esta cantidad es fija, se pueden adquirir puntos adicionales de Ventajas con puntos gratuitos.

## Trasfondos

Un personaje inicial tiene cinco puntos de Trasfondos, los cuales pueden distribuirse a discreción del jugador. Los Rasgos de Trasfondo deberían acomodarse al Concepto del personaje (no es probable que un predicador callejero indigente tenga Recursos, por ejemplo), aunque el Narrador puede prohibir o alentar ciertos Trasfondos para los personajes.

Para una lista completa con las descripciones de los Trasfondos estándar, ver las pág. 110-119 del V20. De éstos algunos no son apropiados para los cazadores: Dominio, Generación, Miembro de la Mano Negra, Rebaño y Rituales. En la mayoría de los casos, sencillamente no es apropiado que un cazador tenga estos Rasgos vampíricos, pero, a discreción del Narrador, se podría aplicar algo realmente extraño para un personaje decididamente único (como Miembro de la Mano Negra...).

### Nuevo Trasfondo: Arsenal

Un cazador con Armas de Fuego puede llevar a cabo tareas sencillas con armas, como limpiar una; pero, sin un verdadero arsenal, es difícil mantener armas en condiciones de uso. Tu cazador ha logrado almacenar un arsenal funcional junto con la habilidad de mantener todas las armas en él. Cada nivel del Trasfondo Arsenal proporciona acceso a armas más potentes junto con los recursos para mantenerlas y limpiarlas de forma apropiada, y la munición adecuada.

El alcance de este Trasfondo varía ligeramente de una región a otra, ya que las leyes de control de armas no son iguales en todo el mundo. Lo que un estadounidense puede comprar en unos grandes almacenes podría ser de uso exclusivamente militar en Rumanía, y los jugadores que deseen invertir puntos en Arsenal deberían consultar con su Narrador para determinar cómo funcionará en donde esté localizada su crónica. El Narrador puede pedirte que inviertas algunos puntos en otro Trasfondo (como ciertos tipos de Influencia o Aliados legales o militares) para impedir que el Arsenal sea confiscado por las autoridades. Un Arsenal puede desvanecerse en mucho menos tiempo del que lleva acumularlo, especialmente si su conservador es dado a vociferar acerca de monstruos chupasangre y la corrupción que llega hasta lo más alto.

Para más detalles sobre armas específicas, incluyendo mecánicas de juego, ver las pág. 280-281 del V20.

Los jugadores pueden optar por compartir el Trasfondo para un Arsenal común. Para más información sobre Trasfondos Compartidos, ver pág. 118-119 del V20.

- Tienes un excelente arsenal con el que comenzar, que incluye muchas armas legales que están disponibles de forma habitual en las calles. Este nivel da acceso a una cantidad de armas adicionales en función de la zona.



- Tienes acceso a suficiente armamento legal como para equipar a una banda callejera de 10 hombres.
- Podrías fundar tu propia milicia. Además, puedes equipar a cinco individuos con armamento que se encuentra en un vacío legal en tu región, el cual sería difícil de conseguir para la mayoría de los civiles.
- Tienes un arsenal apropiado para un equipo del SWAT en una ciudad importante, incluyendo cierto equipamiento de grado militar. Tienes suficiente material para equipar a 10 hombres con armamento puntero, el cual está por encima del proporcionado por los niveles inferiores de este Trasfondo. Sé cuidadoso cuando lo uses, porque sin otros Trasfondos adecuados, puedes encontrarte bajo el escrutinio de las autoridades por posesión de armamento fuera de lo estrictamente legal.
- Tu arsenal es la envidia de las fuerzas paramilitares del mundo. Tienes las herramientas para limpiar y reparar casi cualquier arma personal que se produce en el mundo. Tienes acceso a una cantidad significativa de armas ilegales en la mayoría de los países, de las que acumulas suficientes como para crear tu propio pelotón. Si las autoridades descubriesen este arsenal,

tu cazador estaría en serio peligro de ir a la cárcel durante mucho tiempo; asumiendo que no haya un asalto armado que lo amenace de forma más inmediata.

### **Nuevo Trasfondo: Base de Operaciones**

Una base de operaciones es un lugar seguro controlado y poseído por tu cazador. Este lugar es un cuartel general donde puede descansar, entrenar y planear sus próximos ataques. Puede ser tan sencillo como un apartamento sin amueblar, tan grande como la mansión de un senador o tan complejo como una base militar.

Los jugadores que escojan adquirir este Trasfondo deben dividir sus puntos entre las tres categorías siguientes. Además, se puede compartir la compra de este Trasfondo por medio del sistema de Trasfondos Compartidos explicado en las pág. 118-119 del V20.

#### **Lujo**

Lujo es una medida de la calidad del mobiliario de la base. El nivel de Lujo varía desde lo sobrio a lo opulento, correspondiendo de forma somera con un Trasfondo Recursos de igual valor (ver pág. 116-117 del V20).

- Compraste tus muebles en una tienda de segunda mano o en algún otro vendedor barato.
- Tu base ha sido decorada y equipada de forma modesta. Tienes los requerimientos básicos

que cabría esperar del estilo de vida del Primer Mundo (siempre que esto sea apropiado).

- Tu base es relativamente confortable y cuenta con diversas comodidades.
- Tu base ofrece un respiro a la horrible realidad de matar vampiros, y es única tanto en diseño como en apariencia.
- Tu base exhibe un grado de ostentación del que sólo los más extremadamente ricos o las celebridades suelen disfrutar.

### Seguridad

Seguridad representa lo difícil que resulta colarse en tu base. Cada punto de Seguridad suma uno a la dificultad de cualquier tirada hecha para internarse en la base o suma uno al número de éxitos necesarios para lograrlo. Los jugadores y el Narrador deberían ponerse de acuerdo en esto antes de comenzar la historia.

- Tienes cerraduras en las puertas de la base, pero poco más.
- Las puertas tienen cerrojos de seguridad y las ventanas barrotes resistentes, o puedes tener un perro que ladre para avisarte cuando alguien se acerque mucho a la base. Tu cuartel general es relativamente seguro frente a las amenazas corrientes.
- La base es segura, pero no impenetrable, confiando en un moderno juego de cerraduras, protecciones físicas como barrotes en las ventanas, medidas electrónicas como sistemas de alarma y monitorización electrónica estándar como cámaras de seguridad.
- Tu base está protegida por todas las medidas de seguridad de los niveles previos y algunas más. Está a la par con los edificios gubernamentales restringidos o incluso las prisiones. Tiene muros reforzados, válvulas de acceso por sectores y quizás hasta varias habitaciones del pánico o cámaras secretas. Has invertido una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo para mantener a la gente fuera de tu base.
- Tu base está protegida por todas las medidas de seguridad de los niveles anteriores. Además, está protegida por una o más medidas singulares, tales como ser un lugar aislado, contar con una barrera geográfica como una cascada o un paso de montaña, y/o posibles protecciones ocultistas, como ser sólo visible a la luz de la Luna. Los jugadores y el Narrador deberían ponerse de acuerdo sobre la naturaleza de tales sobrecogedoras e incomparables protecciones.

### Tamaño

El tamaño representa el volumen de la base de operaciones y la cantidad de espacio que la compone. Aunque la siguiente lista proporciona sugerencias sobre Tamaño y

cantidad de habitaciones, se alienta a los jugadores a ser creativos si así lo desean. Imagina un templo de ambientes diáfanos sin auténticas "habitaciones", o un pasillo de servicios largo y angosto, pero con múltiples puntos de acceso a diversas localizaciones en el centro de la ciudad.

- Un pequeño apartamento o sala subterránea; 1 o 2 habitaciones.
- Un gran apartamento o una casa familiar; 3 o 4 habitaciones.
- Un almacén, iglesia o casa grande; de 5 a 8 habitaciones o un recinto grande.
- Una mansión o red de túneles; de 9 a 15 habitaciones o salas.
- Una finca inmensa o una vasta red de túneles subterráneos; más de 20 habitaciones.

### Nuevo Trasfondo: Guía

Debido a la suerte, al destino o a un capricho, una misteriosa entidad espiritual ha decidido ayudar a tu cazador en su misión de acechar a los vampiros. Tales guías rara vez se presentan abiertamente, en su lugar prefieren imponer sus fines mediante sueños, signos y portentos. Uno puede aparecer como un fantasma en el espejo. Otro podría hacerlo en un antiquísimo retrato de un pariente fallecido tiempo atrás que ofrece consejos, o mediante escalofrantes efectos ambientales, como una sala siempre envuelta en una sombra consciente.

Por lo general, tales entidades están muy interesadas en el bienestar (o al menos en los puntos débiles) de los mortales, pero poseen motivos ocultos para alentar ciertos tipos de comportamientos en sus compañeros. Estas criaturas, hábiles y sabias en términos mágicos, y poseedoras de sentidos inhumanos, tienen mucho que ofrecer a sus patronos. No son necesariamente fantasmas o espíritus, pero bien pueden estar entre las anomalías menos clasificables del Mundo de Tinieblas.

Por supuesto, nada es gratis, y esta relación es probablemente bidireccional. Los Guías esperan un tratamiento especial, lo que incluye comida, refugio, compañía y/o hasta misteriosas necesidades sobrenaturales. Puede que hasta sangre...

Si buscas invertir en el Trasfondo Guía, deberías colaborar con el Narrador para crear una personalidad interesante y única que tenga una buena razón para compartir el destino de tu personaje e influir en su comportamiento.

- Guía débil: Una entidad con limitado conocimiento ocultista que puede afectar al mundo sólo con gran dificultad. No siempre está disponible y de vez en cuando puede proporcionar información errónea.
- Guía menor: Esta entidad sabe bastante sobre lo oculto y los vampiros, pero encuentra difícil afectar al mundo material y sólo lo hará cuando se amolde a sus fines. Te ayudará, pero está limitada

en lo que puede hacer, especialmente en lo que respecta a ser capaz de manipular objetos físicos.

- Guía apto: Un Guía de esta fuerza bien puede ser una entidad reconocida en el mundo espiritual. Te ayudará con conocimientos y entrenamiento y, cuando sea adecuado, luchará por ti, posiblemente esgrimiendo Númina menores por ti (ver Capítulo Cuatro).
- Guía fuerte: Tu Guía es bastante poderoso, puede que hasta un personaje significativo en los reinos espirituales o de los muertos. Esta entidad tiene mucha experiencia en lo oculto, y es consciente de las idas y venidas del mundo vampírico. Está dispuesto a ayudarte con Númina mayores una vez por historia (ver Capítulo Cuatro).
- Guía poderoso: Esta entidad puede andar entre el mundo espiritual y el material y hacer uso de dos Númina mayores. Puede ayudarte si lo considera adecuado, pero puede exigir favores u homenajes a cambio.

## Virtudes

En palabras de Friedrich Nietzsche: «Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo» (algo que no se aleja mucho del pensamiento vampírico de «Bestia soy, para en bestia no convertirme»). **Cazadores Cazados II** versa sobre luchar para enfrentarse a monstruos sin convertirse en uno. ¿Cuánto tiempo puede lidiar un cazador con las tinieblas sin verse contaminado? ¿Cuánto puede resistir la perversión y la corrupción del Mundo de Tinieblas?

Las Virtudes son importantes para un cazador, ya que representan la base moral del personaje y determinan cuán

preparado está para resistir ciertos peligros del Mundo de Tinieblas. Un personaje cazador tiene tres Virtudes, las cuales definen cómo de bien resiste el miedo a lo desconocido y con qué profundidad siente remordimientos. Conciencia regula su sentido de lo que está bien y lo que está mal, mientras que Autocontrol determina la facilidad con la que mantiene la compostura. Coraje mide su habilidad para aguantar el miedo, el terror y una oposición abrumadora.

Cada personaje comienza con un punto en cada Virtud, y el jugador puede distribuir siete puntos adicionales entre las Virtudes según desee. Estas Virtudes tienen un papel fundamental a la hora de determinar la Humanidad y la Fuerza de Voluntad iniciales del personaje, así que hay que ser cuidadoso al gastar los puntos.

## Conciencia

Conciencia es un Rasgo que permite a los personajes evaluar su conducta en relación a lo que está bien y mal. El juicio moral que un personaje hace con Conciencia es resultado de su actitud y perspectiva. Conciencia es lo que impide que un cazador vaya demasiado lejos cuando se enfrenta con una situación en la que el fin podría justificar los medios.

Uno de los desafíos más interesantes de ser un cazador de vampiros es conciliar los problemas de conciencia con lo que debe hacerse para sobrevivir en el Mundo de Tinieblas. ¿Es aceptable matar a un vampiro? ¿Se considera un asesinato? ¿Qué hay de los Ghouls? ¿Qué pasa si tienes que quebrantar la ley para proteger a gente inocente? ¿Está bien robar si te ayuda a luchar contra los monstruos? ¿Puedes acabar con el sufrimiento de la víctima de un vampiro abandonada para morir? ¿Es lo correcto?

Conciencia es algo que se tiene en consideración en la dificultad de múltiples tiradas para evitar que un personaje cometa una transgresión contra su Humanidad. Además, determina si el personaje pierde o no Humanidad al cometer actos que no se adhieren a su código moral. Un personaje con una puntuación de Conciencia alta siente remordimientos por sus transgresiones, mientras que uno con menor puntuación puede ser más insensible o laxo éticamente. Para más información sobre transgresiones y Humanidad, ver pág. 309-310 del V20.

- Indiferente.
- Normal.
- Ético.
- Justo.
- Inflexible.

## Autocontrol

Autocontrol es la medida de la disciplina mental y el control del cazador. Los cazadores aprenden a controlar sus instintos para poder luchar contra la repugnancia de los no-muertos. De igual forma, el Mundo de Tinieblas está lleno de tentaciones sutiles y bastas, muchas de las cuales ni siquiera son sobrenaturales. Los cazadores con un alto Auto-

### Virtudes alternativas

En algunos casos, un Narrador podría permitir que un jugador escogiese Convicción en lugar de Conciencia para su personaje y simular así un fanático con un rígido sistema de creencias. Para un personaje con Convicción, el fin justifica sin duda alguna los medios, y ese fin es el fin de los Condenados. Esto es una diferencia radical respecto a la Humanidad, y esa diferencia debería reflejarse en la interpretación y cómo interactúan los mortales normales con el cazador, ya que representa un distanciamiento innegable de la perspectiva mortal. Para más información, ver pág. 314 del V20.

control son capaces de rechazar sus instintos más oscuros más fácilmente que aquellos personajes con un bajo Autocontrol.

- Inestable.
- Normal.
- Moderado.
- Curtido.
- Total autodomínio.

## Coraje

Coraje es la medida de la habilidad del cazador para permanecer firme ante el miedo o la adversidad. Se requiere Coraje para enfrentarse a los vampiros e incluso más Coraje para cazarlos de forma activa. Es una mezcla de valentía, temple y estoicismo, lo cual permite a un cazador encararse a esos horribles monstruos sin sucumbir al horror de la situación. Un personaje con un alto Coraje se enfrenta a sus miedos de forma directa, mientras que uno con menor Coraje podría huir.

- Tímido.
- Normal.
- Intrépido.
- Resoluto.
- Heroico.

# Paso Cinco: Toques finales

## La chispa de la vida

Los puntos de una hoja de personaje sólo representan las capacidades de un personaje; es responsabilidad del jugador insuflar vida en los Rasgos del personaje. Si sólo existe en términos mecánicos, un personaje no está mucho más detallado que un trozo de tablero igual al resto. Mira bien sus Rasgos y valores. ¿Por qué están ahí? ¿Qué dicen de tu personaje? ¿Cómo resultarán en tu historia? ¿Qué partes de él no conoces aún? Igual que un novelista creando una figura literaria, decide los detalles físicos y psicológicos, y los antecedentes que hacen único a tu personaje.

Como jugador, ahora puedes gastar 21 puntos gratuitos para adquirir puntos adicionales en Rasgos. Estos puntos pueden gastarse como quieras, pero recuerda que el Narrador tiene la última palabra acerca de lo que permite en su crónica.

Cada punto tiene un coste variable en puntos gratuitos dependiendo del tipo de Rasgo que sea. Consulta la tabla de la [pág. 35](#) para el coste en puntos gratuitos de cada Rasgo.

Recuerda que los Númina adquiridos con puntos gratuitos deberían ser de Sendas compatibles. Algunas Sendas no pueden adquirirse juntas. Para más información, ver Capítulo Cuatro.

De forma opcional, el Narrador puede permitir a los jugadores comprar hasta siete puntos de Defectos para obtener más puntos gratuitos, o usar puntos gratuitos para adquirir Méritos. Para más información sobre Méritos y Defectos, ver [pág. 479-495 del V20](#).

## Humanidad

Humanidad es la medida de la evolución espiritual de tu cazador, el valor de su código moral, el cual determina cómo reacciona en las situaciones difíciles. Este Rasgo es un reflejo del entendimiento y la compasión que el personaje siente por otras criaturas. Alguna gente, como asesinos, violadores y desalmados, tienen una Humanidad extremadamente baja y por ello les cuesta establecer vínculos con su comunidad y con la sociedad. Otros pocos han pasado tiempo cuidando y sacrificándose por los demás, y por ello tienen una alta puntuación de Humanidad. La mayoría de la gente se encuentra en un punto intermedio de la escala y simplemente vive sus vidas sin demasiada introspección o desafío a su concepto de sí mismos.

Los cazadores suelen caminar sobre una fina línea entre el comportamiento ético y la supervivencia. ¿Quieres estacar a un vampiro durante el día? Puede que tengas que colarte en un edificio. Puede que tengas que mentir, robar o dañar a alguien para encontrar a tu presa. Y las fuerzas del orden locales no son dadas a creer las historias sobre criaturas de la noche que chupan la sangre, lo cual podría llevar a situaciones incómodas en las que te podrías ver forzado a engañar o incluso lesionar a un policía por un bien superior.

Cazar vampiros requiere de ciertos sacrificios morales. Los vampiros pueden ser monstruos, pero la mayoría parecen humanos en mayor o menor medida. ¿Cómo luchas contra los poderosos sirvientes de los no-muertos? Los Ghouls son gente ordinaria forzada a la esclavitud mediante la adicción a la Sangre. No contendrán sus golpes mientras protegen a sus amos. ¿Los matarías? ¿Los estás liberando de una servidumbre eterna o sólo contribuyendo a que crezca el recuento de cuerpos de desventuradas víctimas?

La guerra impone una pesada carga sobre el alma. Los soldados suelen contar que se sienten desconectados de la sociedad al volver a casa tras un conflicto. Imagina una batalla nocturna constante contra los vampiros que se convierte en una guerra eterna en la que las bajas son las almas de los hombres. Según un cazador pierde Humanidad, puede preocuparse menos por los daños colaterales e incluso culpar a las víctimas por sufrir ataques vampíricos. A los cazadores con baja Humanidad les resulta difícil relacionarse con la gente normal y por ello tienen problemas para arreglárselas con las situaciones sociales normales, quizás atrayendo atención no deseada hacia ellos y sus actividades. Según su empatía disminuye, un cazador destruye todas sus relaciones y lazos con la comunidad hasta que está tan solo como los vampiros a los que caza.

Los cazadores que desean recuperar o retener su Humanidad deben fortalecer esos lazos con otros mortales.

Puede ser tan sencillo como interesarse por sus vecinos, recuperar la comunicación con su familia o iniciar una relación romántica. Los personajes religiosos pueden encontrar consuelo en su fe o buscar guía espiritual. Tales lazos son semillas perfectas para futuras tramas según la amenaza vampírica se extiende, amenazando a la gente y los lugares más queridos por el cazador.

Tu personaje comienza con una puntuación de Humanidad igual a su Conciencia + Autocontrol, dando un valor entre 5 y 10. Los jugadores también pueden incrementar su Humanidad con puntos gratuitos.

## **Fuerza de Voluntad**

Baudelaire escribió que el mayor truco que el Diablo había obrado era convencer al mundo de que no existía. De forma similar, los vampiros convencieron al mundo de que nunca habían existido y, de este modo, se desvanecieron en la leyenda. Aun así, entre los mortales, el recuerdo inconsciente del miedo que una vez provocaron todavía pasa de padres a hijos. Todas las culturas tienen un mito sobre vampiros, y los niños de todo el mundo se asustan unos a otros con historias de demonios chupasangre que salen de noche a cazar a los vivos.

Los cazadores deben enfrentarse a este miedo ancestral, primario y paralizante para combatir a los no-muertos. El Mundo de Tinieblas está lleno de monstruos, criminales despreciables y pesadillas, y es necesaria una voluntad considerable para enfrentarse a tales bestias cuando el único instinto es correr. Fuerza de Voluntad mide la habilidad de tu cazador para enfrentarse a tales horrores, superar el miedo y combatir contra las peores expectativas.

Los vampiros poseen diversos extraños y horribles Poderes que pueden esclavizar la voluntad de los mortales, pero los más resueltos pueden resistirse. Los cazadores con gran Fuerza de Voluntad tienen más posibilidades de matar a su presa y sobrevivir. Un puñado de cazadores incluso ha sido bendecido con dones sobrenaturales propios, y tales personajes suelen tener una alta puntuación de Fuerza de Voluntad que los distingue del resto.

Como Humanidad, Fuerza de Voluntad se mide en una escala de 1 a 10. Durante la creación de personajes, la Fuerza de Voluntad de un personaje es igual a su Coraje (aunque los jugadores pueden incrementar este valor con puntos gratuitos).

Para una lista completa de las formas en las que puede usarse Fuerza de Voluntad ver “Gastar Fuerza de Voluntad” en la pág. 267 del V20.

## **Méritos y Defectos**

Los Méritos y Defectos pueden añadir una dimensión distinta a tu personaje. Los Méritos son ventajas especiales y únicas del personaje, mientras que los Defectos son lastres o desventajas que crean desafíos en sus actividades.

Para una lista con las descripciones de los Méritos y Defectos básicos, ver el Apéndice del V20, a partir de la pág. 479.

Los siguientes nuevos Méritos y Defectos son especialmente adecuados para personajes e historias de cazadores. Como siempre, la adquisición de ciertos Méritos y Defectos queda sujeta a la aprobación del Narrador.

## **Méritos y Defectos mentales**

### **Impasible (Mérito de 4 puntos)**

Tu cazador tiene la rara habilidad de ver sus capacidades psíquicas como algo separado de su existencia física y puede mantener esta distancia incluso en las condiciones más adversas. Las penalizaciones por heridas no afectan al uso de Númina Psíquicos hasta alcanzar el nivel Incapacitado. Y si está Incapacitado, puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para usar un Poder de Númina Psíquico con la mitad de la reserva de dados (redondeando hacia abajo). Esta acción sólo se puede realizar una vez por escena, tras lo cual el personaje queda inconsciente, así que escoge con mucho cuidado esos esfuerzos desesperados. Nota: Este Mérito puede usarse únicamente con Númina Psíquicos.

### **Blanco y Negro (Defecto de 1 punto)**

El mundo es realmente una serie de escalas de gris, pero tu personaje no lo ve así. Para él, todo es blanco o negro. Acerca de la gente, piensa en términos de que o están con él o contra él, frío o caliente, bueno o malo, fácil o imposible, estúpido o genio. Esta estrechez de miras puede costarle mucho en lo que respecta a oportunidades perdidas, malentendidos y subestimar o sobrestimar a otros. En las situaciones sociales en las que la perspectiva prejuiciosa de tu personaje salga a relucir, la dificultad de las tiradas sociales relacionadas aumenta en uno.

### **Combatiente Novato (Defecto de 2 puntos)**

Tu personaje puede hablar mucho, pero nunca se ha enfrentado a auténtica violencia y, cuando pasa, no es dado a responder bien. Cuando se enfrenta a tiroteos, a un combate brutal y evidente (salpicones de sangre, heridas de apuñalamiento, huesos rotos) o cualquier clase de violencia sobrenatural, haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si fallas, el personaje se queda congelado en el sitio (si su Coraje es mayor que su Autocontrol) o huye (si su Autocontrol es mayor que su Coraje).

Debes realizar esta tirada por cada escena en la que seas testigo de un suceso violento, pero, si acumulas cinco éxitos, no necesitas más tiradas esa noche de tiempo de juego. No obstante, a discreción del Narrador, un espectáculo especialmente cruento puede volver a poner a cero ese total.



### **Adicto a la Sangre Vampírica (Defecto de 3 puntos)**

Tu personaje necesita constantemente el subidón que sólo la Sangre vampírica puede proporcionarle. Si no, se siente apático y vacío. Este hábito es muy peligroso y sólo puede superarse mediante la absoluta abstinencia (y probablemente no sin una pequeña cantidad de terapia). Cada vez que tu personaje tenga acceso a Vitae vampírica y desee resistir el impulso de beberla, el Narrador puede pedirte una tirada de Autocontrol. Si tu personaje no ha probado Sangre en una semana, sufre una penalización acumulativa de +1 a la dificultad en estas tiradas hasta que sacia su sed.

### **Defecto físico**

#### **Hemofílico (Defecto de 3 puntos)**

Tu personaje padece hemofilia. Si se corta, no dejará de sangrar sin ayuda médica. Si sufre daño letal o agravado, sufre un nivel de daño contundente adicional por cada cinco minutos hasta que se le venden las heridas para que dejen de sangrar. Cualquier vampiro que le muerda puede “vendar” tales heridas y finalizar el daño contundente la- miendo la herida tras morderlo.


### **Méritos de recursos**

#### **Laboratorio Científico (Mérito de 2 puntos)**

Tu personaje tiene acceso a un laboratorio totalmente equipado con equipo funcional de investigación científica. Cuando tiene acceso a su laboratorio, puede realizar experimentos, llevar a cabo pruebas y reunir datos, y con ello disminuir en 2 la dificultad para las tiradas relacionadas de Investigación o Ciencia, o disminuir en 1 otras tiradas adecuadas (según determine el Narrador) mientras usas el equipo.

#### **Biblioteca Ocultista (Mérito de 2 o 4 puntos)**

Tu personaje posee una considerable colección de trabajos de saber arcano. Si tiene acceso a su biblioteca, puedes disminuir la dificultad de las tiradas relacionadas de Inteligencia, Ocultismo o Investigación en 1 cuando trate de resolver un misterio arcano o aprender más sobre lo oculto. Tener esta biblioteca no convierte al cazador en un experto ocultista de forma automática, sólo significa que tiene un práctico acceso a *algo* de conocimiento. Si has adquirido la versión de



## **Durmiendo con el enemigo: Convertirse en Ghoul**

Los vampiros tienen casi todas las ventajas en un combate: velocidad, fuerza, resistencia e impíos Poderes sobrenaturales. El desafío de oponerse a tales bestias puede resultar apabullante. ¿Cómo puede un simple mortal esperar luchar y prevalecer contra tales criaturas?


Algunos cazadores se preguntan si no deberían aprovecharse de una fuente de poder sobrenatural. Alimentarse de los depredadores que cazan gente inocente puede incluso parecer justicia poética. Beber Vitae para convertirse en un Ghoul parecería la forma perfecta de igualar la balanza para un cazador desesperado. La Sangre vampírica puede revitalizar un cuerpo cansado, curar rápidamente huesos rotos y proporcionar fuerza y agilidad sobrenaturales. Imagina ese subidón cuando la Sangre prácticamente vibra por tu piel. ¿Es así como sabe la eternidad?

De hecho, algunos cazadores son Ghouls liberados que no quieren volver a ser esclavos jamás. Cada vez que cazan a un vampiro, la tentación de visitar ese poder prohibido devora sus almas. ¿Cuánto tiempo pasará antes de que un antiguo esclavo acepte de nuevo sus cadenas?

Los cazadores que buscan Vitae de forma habitual corren el peligro de volverse adictos. Sin una fuente regular de Vitae, tales cazadores se sienten inquietos y desesperados por la siguiente dosis. Es una obsesión que puede poner en peligro tanto al cazador adicto como a sus aliados (para más información, ver el Defecto Adicto a la Sangre Vampírica, pág. 43).

Los cazadores Ghoul caminan por una fina línea entre los mortales normales y los vampiros, mientras luchan por lidiar con sus nuevas ansias y controlar a la Bestia. Los cazadores con una fuente de Vitae regular descubren nuevas e incómodas sensaciones hacia sus reinantes. Matar la fuente de su Vitae puede llevar a noches problemáticas y pérdidas de Humanidad según una culpa artificial lentamente incapacite al cazador (o puede suponer librarse de una maldición con la que ha cargado durante décadas o incluso siglos).

Para más información sobre Ghouls, ver pág. 496-506 del V20.



cuatro puntos de este Mérito, tu personaje también tiene un Laboratorio Ocultista abastecido con los raros y extraños ingredientes que podría necesitar en los rituales de sus Números.

## **Méritos y Defectos sobrenaturales**

### **Aura Pálida (Mérito de 2 puntos)**

Sea cual sea el color que arroje tu aura, siempre toma un matiz pálido, como la de un vampiro. Cualquier vampiro ve el aura del cazador como si fuera la de un Vástago, a menos que su jugador obtenga cinco o más éxitos en una tirada de Percepción del Aura.

### **Vista Clara (Mérito de 3 puntos)**

No es fácil engañar a tu personaje con ilusiones. Cuando se enfrenta a una ilusión sobrenatural, como las creadas por Ofuscación, Quimerismo y similares, puedes hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad igual al nivel del Poder al que se enfrenta + 3) para que tu personaje vea a través del efecto.

### **Sangre Venenosa (Mérito de 5 puntos)**

Debido a misteriosas circunstancias, la sangre de tu personaje resulta venenosa para los vampiros. Si un vampiro bebe de ella, cada punto de Sangre le causa un punto de daño contundente. Los vampiros se sienten molestos de forma natural con los mortales conocidos por poseer esta bendición y bien pueden buscar su destrucción. Se anima a los Narradores a dar una explicación a esta aberración en sus crónicas, aunque el jugador (y probablemente el personaje) pueden no estar al tanto de ello desde un principio. Algunos ejemplos incluyen protección sagrada de un poder superior, un extraño ritual de protección o incluso una anomalía genética.

### **Santuario (Mérito de 5 puntos)**

Tu personaje tiene un refugio que es un auténtico santuario. Las criaturas sobrenaturales necesitan superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para poder entrar en su casa sin haber sido invitadas. Puede deberse a algún extraño incidente místico, a la suerte, a un ritual olvidado o quizás a que se haya edificado sobre suelo sagrado. Este Mérito debe asignarse a un único edificio en el que el personaje tenga su residencia permanente. Buenos ejemplos de un Santuario pueden ser una casa, un pequeño edificio de apartamentos o una iglesia.

### **Reacción Psíquica (Defecto de 1, 2 o 6 puntos)**

Tu personaje ha sido bendecido con un potente Numen Psíquico, pero el uso de este Poder lo agota. A veces, hasta experimenta hemorragias cerebrales menores debido al esfuerzo de usarlo.

Con el Defecto de un punto, tu cazador experimenta dolores de cabeza y mareos por cada uso del Poder. En situaciones estresantes o agotadoras, el Narrador puede pedirte

una tirada de Resistencia + Consciencia (dificultad 7). Si fallas la tirada, el personaje experimenta un breve estado de dolor o desorientación. Todas las acciones realizadas durante el siguiente turno se hacen con una dificultad de +2.

Con el Defecto de dos puntos, tu personaje experimenta un dolor menor por usar su Poder. Tras activarlo, debes hacer una tirada de Inteligencia + Consciencia (dificultad 6) contra el número de éxitos obtenidos en la activación del Poder. Si tienes menos éxitos en la tirada de Inteligencia + Consciencia que en la de activación, la diferencia se trata como niveles de daño contundente.

Con el Defecto de seis puntos, tu personaje sufre los mismos efectos que con el Defecto de dos puntos, pero el daño es letal, aunque aún se permite la tirada de Inteligencia + Consciencia.

### **Efecto Inquietante (Defecto de 1 o 3 puntos)**

Los Poderes de los Númina suelen ser imperceptibles. Sin embargo, algo del Numen de tu personaje provoca que otros reconozcan que está pasando algo raro. Con el Defecto de un punto, un único Poder intangible (como Telepatía o Psicometría) genera un efecto evidente y perceptible. Quizás los objetivos sientan que el personaje está rebuscando en su mente, o puede que todo el mundo alrededor del psíquico sienta una oleada de perturbadoras sensaciones cuando toca un objeto con resonancias. Con el Defecto de tres puntos, *todos* los Poderes intangibles de tu personaje (incluyendo los que aprenda más adelante) tienen alguna clase de efecto inquietante, probablemente compartiendo una “marca” distintiva o estilo similar.

### **Foco Psi (Defecto de 3 o 5 puntos)**

Tu personaje encuentra imposible usar sus Númina Psíquicos sin ayuda de un foco; necesita una ayuda o catalizador para dirigir de forma apropiada sus Poderes. Por tres puntos, el personaje debe gesticular o pronunciar una frase o invocación para que el Poder funcione. Por cinco puntos, el Poder necesita un foco físico para funcionar (como cristales, el reloj de bolsillo de un hipnotizador o una moneda de la suerte).

## **Salud**

El Rasgo Salud mide la condición física del personaje, desde perfectamente sano a muerto.

Los humanos son frágiles. Los vampiros los llaman mortales con razón. Los cazadores bien pueden tener que combatir la miseria de cada mordisco y corte, siendo su voluntad de sobrevivir lo único que los mantiene vivos.

Las heridas pueden tardar días, semanas, hasta meses en curarse. Un brazo roto puede dejar a un cazador fuera de combate todo ese tiempo. Una puñalada casual puede dañar el hígado o requerir cirugía mayor. Una única bala puede matar directamente a un cazador.

Los Narradores siempre deberían mostrar las consecuencias de los sacrificios que hacen los personajes. Los vampiros son monstruos inmortales que se mantienen vivos gracias a la sangre de los mortales. Cualquier daño que reciben puede sanarse rápidamente gastando Sangre. Esto supone un contraste significativo y temático entre los vampiros y los atrevidos mortales que los cazan. Mientras que la supuesta presa puede despreciar todas las heridas salvo las más terribles, los simples cazadores mortales bien pueden verse derribados por un puñetazo que no causaría más que risa a los Condenados. Ésa es la razón por la que muchos cazadores persiguen a los no-muertos en grupo.

Cazar a los Vástagos es como caminar por la cuerda floja sin red. Los jugadores deberían interpretar las lesiones y recuperaciones de sus personajes. Un resuelto cazador que no combata bien puede encontrar una manera de contribuir desde la barrera a las actuales actividades de caza de vampiros de su grupo, ya sea investigando, buscando planos o haciendo llamadas de teléfono a importantes aliados y contactos.

Para más información sobre Salud, ver pág. 121-122 del V20.

## **Experiencia**

Los vampiros son eternos, pero estáticos. Se resisten al cambio. Es su naturaleza.

Una ventaja que tiene un cazador mortal es su habilidad de adaptarse y sobreponerse. Durante el transcurso de una crónica, los personajes aprenden de sus errores y crecen (si es que sobreviven). Gran parte de lo que los personajes aprenden está más allá del ámbito de lo que cualquier sistema de juego pueda reflejar. La mayoría de los aspectos mundanos de envejecer y volverse más sabio quedan reflejados por la mayor confianza y perspicacia de los jugadores. Aprender a cerrar tu coche cuando lo dejas en un aparcamiento público es simplemente sentido común, no una habilidad que puedas comprar. Del mismo modo, aprender a mirar a tu espalda por la noche y separar la verdad del mito cuando se refiere a los no-muertos queda plasmado mejor mediante acciones que por reservas de dados.

Los cazadores que sobreviven a sus mortales encuentros mejoran al ganar y gastar puntos de Experiencia, un sistema de recompensas utilizado para reflejar estos cambios más cuantitativos. Los puntos de Experiencia reflejan la adquisición y mejora de Rasgos que un cazador perfecciona con el paso del tiempo.

Al final de cada historia, el Narrador premia con puntos de Experiencia a cada personaje superviviente. Entre historias, los jugadores pueden gastar los puntos de Experiencia de sus personajes para adquirir o incrementar Rasgos.

Para más información sobre puntos de Experiencia, ver pág. 122-124 del V20.



# Capítulo Tres: Herramientas y Tácticas

«Ningún plan sobrevive al primer contacto con el enemigo.»

— Helmuth Karl Bernhard Graf von Moltke

Es posible que un grupo de cazadores novatos ponga una pica en Flandes. Descubren a un vampiro, una bestia depravada salida de las tinieblas que se alimenta de sangre humana, y lo abaten. Entran en tromba, lo golpean con cualquier cosa que tengan a mano, le prenden fuego, se miran unos a otros por encima de las parpadeantes llamas y el olor a carne quemada, y se dan cuenta de que *hay más criaturas como ésa ahí fuera*.

Si deciden actuar en consecuencia, será mejor que ideen un plan, porque entrar en tromba empuñando armas sólo funciona una vez como mucho.

En este capítulo se trata el proceso de la caza, desde el punto de vista tanto de la investigación inicial como del violento final. También se explica qué herramientas son aptas e ideales para cazar vampiros (y se señala que “ideal” de ninguna manera significa “disponible”).

## Tácticas

Un grupo de cazadores que actúa sin un plan o que rechaza aceptar cualquier tipo de jerarquía está condenado. Los grupos experimentados son peligrosos y los Vástagos los temen. Los cazadores de vampiros veteranos no sólo tienen una idea razonable de lo que un vampiro puede (o no) hacer, sino que tienden a disponer de estrategias

eficaces en su repertorio. Sin embargo, lo más importante es que los cazadores avezados saben adaptarse, que no es algo en lo que destaquen muchos Vástagos.

Por supuesto, el truco es sobrevivir lo suficiente como para acumular esa experiencia. Los mortales son frágiles. Basta un mordisco, un hueso roto o una herida de escopeta para matarlos o lisiarlos; realmente, el margen de error de los cazadores es muy limitado. Siendo así, antes de que los cazadores empuñen una pistola o una estaca, tienen que saber qué hacer con sus herramientas y tener la voluntad de llevar a término sus planes. Ninguna de esas cosas es trivial.

## El conocimiento es poder

El “primer contacto” de un cazador con lo sobrenatural puede ocurrir de muy diversas maneras; esas posibilidades se tratan en otra parte de este libro ([ver pág. 15-19](#)). Muchos cazadores cometen el error de suponer que la primera criatura que encuentran es representativa del conjunto de los vampiros. Si un mortal ve a un Brujah volcar un coche y correr una manzana en un abrir y cerrar de ojos, probablemente piense que todos los vampiros son capaces de tales hazañas físicas. Si ve a un Nosferatu surgir de las tinieblas y matar a un mendigo, entonces es probable que considere que los vampiros son, como ese monstruo, espantosos e incapaces de ocultar su condición. Ambas suposiciones son falsas y ambas pueden resultar fatales.



## A quien pueda interesar:

¡Increíble! ¡Has descifrado el código! Sé que no tienes todo el día para andar descodificando estos rollos, así que vamos al grano. No estás loco. Los vampiros son muy reales. Si estás leyendo esto, o eres muy fanático de mis libros, o siempre estás en lugares soleados e hinchándote a estimulantes como si fueran caramelos para no dormirte por las noches. Sólo quiero decirte que no estás loco. Esos cabrones existen de verdad, es cierto que matan gente y están más profundamente enraizados en nuestra cultura de lo que nadie quiere admitir.

Pero aquí llegan las buenas noticias: arden muy bien. Sigue leyendo y te contaré todo lo que hay que saber para matarlos.

Ah, y por si eres uno de ellos: que te jodan. Date una vuelta a mediodía o algo, ¿vale? Sigue leyendo si quieres, pero no vas a aprender nada que no sepas ya.

— James Warder



Los cazadores de vampiros pueden escoger diferentes métodos para obtener conocimientos sobre los no-muertos, pero acumular información sólida basada en hechos es difícil. No es que la cultura popular esté equivocada respecto a los vampiros. Los Vástagos son similares en muchos aspectos a los vampiros de mitos, leyendas y películas: la luz solar los quema, su velocidad y su fuerza son superiores, se alimentan de sangre y pueden desdeñar las balas y otras muchas formas de ataque físico. El peligro viene de extrapolar una observación concreta a todos los vampiros, porque, con pocas excepciones, la cultura popular tiende a tratarlos a todos como un grupo homogéneo. De la misma forma, también puede ser fatal presuponer que todos los rasgos de un vampiro literario o cultural son aplicables a *cualquier* vampiro. Sólo unas pocas obras literarias agrupan a los vampiros en familias o “Clanes”, y todavía menos sugieren que esos diferentes Clanes podrían tener capacidades diferentes.

En general, es probable que los cazadores adquieran información sobre los vampiros (y, en menor medida, sobre otras criaturas sobrenaturales) de tres fuentes: la cultura popular, la investigación ocultista y la experiencia directa. Las tres son valiosas y todas tienen sus inconvenientes.

## Cultura Popular

Las historias que tratan de lo sobrenatural han sido populares desde que la gente empezó a contar cuentos. Para un Narrador, es tentador establecer que solamente las obras literarias que han superado una cierta edad tienen alguna validez informativa sobre lo sobrenatural en el Mundo de Tinieblas, pero, ¿por qué? ¿Por qué iba a ser *Drácula* una fuente mejor para un aspirante a cazador que las obras de Christopher Moore o Anne Rice? Todos los jugadores de **Vampiro** saben que el juego ha recibido influencias de docenas de fuentes, las cuales podrían perfectamente existir también dentro del mundo del juego. Si contienen la misma información, y ésta es objetivamente verídica por lo que respecta a los Vástagos, ¿por qué pretender que un cazador no va a conocerlas o encontrarlas?


Es tentador pensar que las historias de vampiros son un pasatiempo y nada más, pero en realidad no es así. Cualquiera que haya dedicado un mínimo de atención a este asunto sabe que los vampiros son criaturas de aspecto humano y tez



## Gancho narrativo: Yo sé la verdad

Los escritores y los guionistas publican a menudo información sobre los Vástagos, tratando de incluir la mayor cantidad de conocimiento detallado y objetivo posible. Por supuesto, antes de que cualquier película se proyecte en la gran pantalla o la próxima novela de Sebastian Behrndtz aparezca en las estanterías, tiene que pasar por productores, editores y publicistas, alguno de los cuales puede ser un empleado o un esclavo de los no-muertos. El público tiene apetito por las historias de vampiros, lo ha tenido durante siglos y, siendo así, los Vástagos no tienen ningún problema con el hecho de que esas obras de ficción estén a su alcance. De hecho, en los últimos años se tiende a caracterizar a los vampiros como seres empáticos, inofensivos e incluso un poco lastimosos.

Por supuesto, esto produce el mismo efecto que un asesino en serie que finge una lesión para ganarse la confianza de su víctima en potencia. Imagina que los personajes encuentran uno de los primeros esbozos de una famosa novela en el que se muestra la verdadera naturaleza del protagonista vampírico, un monstruo sediento de sangre, cruel y manipulador, y la visión originaria de la víctima: una chica solitaria, desespada por evitar que ese ser la esclavice.



pálida que beben sangre. Unas cuantas noches en el cine revelan que son vulnerables a la luz del Sol (de una forma u otra) y que tienen capacidades físicas superiores. Leer un libro podría resaltar el carisma antinatural y los poderes de sugestión mental que algunos vampiros exhiben o la habilidad de transformarse en murciélagos o lobos, que solía ser omnipresente en las descripciones populares de los no-muertos.

Si estás jugando o dirigiendo una crónica de cazadores, no rehúyas estas cuestiones. Deja que los jugadores se sirvan de lo que han visto en películas y libros sobre vampiros, especialmente si conduce a errores o malentendidos. Descubrir la verdad por las bravas genera situaciones interpretativas interesantes, y es mucho más sencillo que tratar de ignorar el hecho de que esas fuentes existen y son una parte importante de la cultura popular.

### **Investigación ocultista**

La diferencia entre cultura popular e investigación ocultista en ocasiones es difusa pero, a efectos de juego, ésta última es escrita por personas que han tenido contacto con lo sobrenatural y no se andan con rodeos. Estos trabajos, por tanto, tienden a ser manuscritos nunca publicados que están en manos de ocultistas o coleccionistas privados (o de los propios Vástagos, algunos de los cuales guardan ese tipo de cosas como trofeos de sus víctimas). Esta clase de material puede incluir también grabaciones de vídeo o audio realizadas durante los últimos instantes de la vida de un aspirante a investigador que después son almacenadas en el disco duro de un ordenador, en algún rincón perdido de Internet o en algún soporte físico obsoleto.

La investigación ocultista, por lo general, es más fiable y más directa que la cultura popular a la hora de proporcionar información útil, y no comporta los mismos riesgos que salir y experimentar lo sobrenatural en persona (ver más adelante). En cambio, sí existe el riesgo de los prejuicios del informador. Como sabe todo el que pase algún tiempo en un foro de Internet, es fácil hacerse pasar por un experto en cualquier materia que se desee. Los timadores lo han hecho durante siglos: sólo hay que sonar confiado y competente, y usar palabras que los oyentes no entiendan. Los materiales ocultistas pueden parecer genuinos y contener unas pocas informaciones ciertas (pero no útiles), y dejar fuera o malinterpretar otras. Cualquier trabajo puede haber sido escrito por un vampiro o por un peón suyo, y abandonado para que lo encuentren unos aspirantes a cazadores. Es humano suponer que, si una fuente contiene una pizca de información cierta y útil, entonces toda la obra (o las obras del mismo autor u organización) es igualmente útil y fiable. Por supuesto, mezclar una pizca de verdad en un saco de mentiras puede conducir a que un Neonato arda hasta convertirse en cenizas, pero generalmente los Antiguos están dispuestos a correr ese riesgo. De hecho, un rumor que de cuando en cuando se oye en los Elíseos es que esa práctica se puso de moda tras la publicación de *Carmilla* en 1872, y que toda película de vampiros jamás filmada ha tenido al menos un Vástago involucrado en su producción. ¿Podría algo así ser cierto?





## Sé científico, pero no demasiado

No intentes ponerte a averiguar por qué los vampiros funcionan como lo hacen, y ten mucho cuidado con la gente que dice que lo ha averiguado. Me explico:

Oí hablar de un par tíos en Boston que supusieron que se trataba de una enfermedad. Como si el vampirismo fuera un virus que se contagia mediante mordiscos. Tenían un montón de datos para apoyar esa conclusión, lo escribieron todo y lo hicieron público. La mayor parte de las copias en Internet han sido borradas, pero lo puedes encontrar aún si lo buscas (de hecho, hay una URL en este libro, pero el cifrado es más complicado. Lo siento). De todas formas, explicaron su teoría en ese documento y usaron toda clase lenguaje científico.

Otra gente lo encontró y trató de usarlo, pero el problema es que, si no tienes experiencia en virología o medicina, hay muchas cosas que son difíciles de seguir. Además, algunos de los compuestos de los que hablan son sustancias controladas, sea porque son drogas que se venden en la calle o porque son realmente tóxicas. He oído hablar de gente que se ha matado siguiendo ciegamente unas instrucciones para hacer una “bomba insecticida contra vampiros”.

Y además no tengo ni idea de si esas “bombas vampiricidas” funcionan de verdad.

— Nadia Lukkari



Incluso aunque la información sea veraz y el autor serio, el lector corre el riesgo de malinterpretar el texto debido a dificultades con el lenguaje o el período histórico. Por ejemplo, un diario que relata la captura y destrucción de un vampiro usando “una estaca de tejo endurecida al fuego” ofrece la información correcta, pero sólo si el lector sabe que “tejo” es un tipo de árbol. Sí, esta información es fácil de encontrar, pero requiere que el lector se tome el trabajo de hacerlo, y tristemente es frecuente que la gente se conforme con sus propias suposiciones. Si éstas resultan ser falsas, alguien puede morir.

Los documentos ocultistas también son más difíciles de encontrar que las representaciones de la cultura popular. Conseguirlos requiere buscar en librerías de anticuarios, subastas, salas de libros raros en universidades y lugares

semejantes, además de localizar pistas sobre locos que se fueron en busca de vampiros. La búsqueda puede conducir a los cazadores hasta manicomios, recintos de grupos supervivencialistas o monasterios remotos. Después de todo, la gente que sabe algo de lo sobrenatural puede decidir que no tiene ninguna esperanza de combatirlo y, sencillamente, retirarse del mundo. Esto puede producir tensas (y, por tanto, gratificantes) discusiones dentro de interpretación cuando los cazadores localizan a personas con experiencias reales que relatar.

## Experiencia directa

La mejor manera de obtener información veraz y fiable sobre las criaturas sobrenaturales es interactuar con ellas. También es la mejor manera de acabar en un hoyo poco profundo en alguna parte o esclavizado por una de esas criaturas. Los grupos de cazadores veteranos son peligrosos debido a los conocimientos que han adquirido de primera mano, pero esos conocimientos tienen un coste: prácticamente todo el que ha sido cazador durante mucho tiempo ha perdido amigos, familiares y colegas, a veces mientras miraba pero era incapaz de hacer nada.

Aparte del peligro inmediato de enfrentarse a vampiros, la información adquirida en esos esfuerzos también corre el peligro mencionado al principio de esta sección: la generalización excesiva. Los vampiros son variados, pero un cazador que observe a un Toreador alejarse como una bala de un enfrentamiento tras sufrir heridas de escopeta no estará en absoluto preparado para un Gangrel que ignore el disparo y saque las garras. Al ver a sus oponentes como “vampiros” en vez de considerar a cada uno según sus propias capacidades, los cazadores cortejan a la muerte. Sí, es parte de la naturaleza humana hacer este tipo de suposiciones; ésta es probablemente una de las razones por las que la Mascarada todavía se mantiene.

## La curva de aprendizaje

El ejército, la policía y diversas organizaciones (algunas más legales y otras menos) instruyen a sus miembros para que sean capaces de combatir a otras personas y abatirlas. Sin embargo, la mayor parte de la gente no ha recibido ningún entrenamiento formal en este tipo de capacidades. Sí, puedes aprender artes marciales en un *dojo* o aprender a disparar, pero lo difícil es actuar bajo presión. En situaciones de crisis, los combatientes reaccionan en base a la memoria muscular. Es por eso que se enseña a los policías a disparar al centro de gravedad y no a la cabeza: ese tipo de precisión es difícil cuando la adrenalina recorre el cuerpo.

Por supuesto, ésa es una de las mayores desventajas de los cazadores frente a los vampiros. Éstos están muertos y no *tienen* picos de adrenalina, lo que significa que son capaces de improvisar durante un combate. Es cierto que, en general, los vampiros no son terriblemente creativos, pero al menos pueden analizar la situación según sus características en vez de sucumbir al pánico.

## Las suposiciones erróneas en el juego son positivas

Si estás dirigiendo una crónica de cazadores, lo más probable es que los jugadores sepan algo sobre **Vampiro**. Quizá no hayan leído el libro, o quizá hayas hecho algunos cambios en el funcionamiento de los Vástagos, pero, en cualquier caso, los jugadores estarán mucho mejor informados que sus personajes. Eso significa que, si hacen suposiciones erróneas al investigar o combatir a los vampiros, éstas serán, o bien errores deliberados, o bien premisas correctas basadas en información que el Narrador haya cambiado.

Considerando esta última posibilidad, imagina que el Narrador establece que los vampiros pueden infectar víctimas al alimentarse de ellas en vez de sólo abrazarlas. Si el Narrador desarrolla un sistema para representarlo y ponerlo en práctica pero no se lo dice a los jugadores, eso quiere decir que es posible que un personaje se convierta en un vampiro de una forma que los jugadores saben que no se ajusta a las reglas tal y como están escritas.

Por otro lado, imagina que son los jugadores los que hacen esa suposición y, cuando uno de sus aliados es

mordido por un vampiro, se vuelven locos intentando que la infección no se manifieste.

Cualquiera de estas situaciones puede contribuir a una buena historia. Sin embargo, es razonable pensar que lo ideal es que los jugadores cometan errores deliberadamente porque eso les permite obtener exactamente lo que quieren de la historia. Los jugadores difícilmente se van a sentir manipulados o traicionados si conscientemente actúan en base a información que saben que es incorrecta, pero que es la que tienen los personajes. Es posible que se sientan frustrados si el Narrador se dedica a ir cambiando las reglas sólo para sorprenderlos, porque el mensaje que envía es que no confía lo suficiente en ellos como para jugar el juego tal y como está escrito. Si el jugador de un cazador mantiene una suposición que es falsa pero lógica para su personaje y eso acaba complicando las cosas, haciendo que todo sea más interesante, deberías darle a ese jugador uno o dos puntos de Experiencia adicionales. Los errores a menudo son más sugestivos que las victorias, y casi siempre llevan la historia por derroteros más interesantes.

Para que un grupo de cazadores pueda aprender algo de un encuentro con lo sobrenatural, debe tener tiempo para reagruparse, discutir la experiencia y aclarar qué pasó realmente. Sin embargo, para lograrlo son necesarias varias habilidades que no todo el mundo tiene interés en desarrollar. Los cazadores pueden cometer muchos errores a la hora de aprender de sus experiencias directas, por ejemplo:

- **Sesgo de memoria:** Se da cuando el recuerdo de un suceso influye en cómo alguien contesta una pregunta o se enfrenta a una situación. Un ejemplo sería la creencia de que algunos dados sacan tiradas altas o bajas cuando son lanzados por cierta persona o en determinadas condiciones. Es más probable que la persona sólo recuerde las situaciones en las que los dados arrojaron un resultado especialmente impresionante y esté usando ese recuerdo como base de sus expectativas.

De esa manera, los cazadores podrían establecer que “a todos los vampiros les gustan las rubias” porque han visto más de una vez a un vampiro intentando seducir a una mujer rubia y alimentarse de ella.

- **Sesgo de confirmación:** Las personas tienden a recordar las cosas o a interpretar sucesos de forma que confirmen sus propias creencias. Por ejemplo, si un cazador cree que los vampiros son la estirpe de Satán y por tanto pueden ser repelidos por cruces, podría llegar a ignorar las ocasiones en las que sus intentos de repeler a los no-muertos no tuvieron efecto alguno, pero recordar detalladamente la ocasión en la que el método aparentemente funcionó. Como Narrador puedes usar esto averiguando lo que los personajes saben o creen que saben sobre lo sobrenatural antes de llegar a encontrarse con ello. Si oyes exclamar a un jugador “¡Lo sabía!”, probablemente estás viendo el sesgo de confirmación en acción.

- **Causalidad contra correlación:** Como sabe (o debería saber) cualquiera que haya recibido clases de ciencias, correlación no implica causalidad; es decir, que dos sucesos ocurran consecutivamente no tiene por qué significar que uno es la causa del otro. La intensidad de los ataques de vampiros aumenta en verano, al igual que la venta de helados. ¿Significa esto que los vampiros se sienten atraídos por la gente con un alto nivel de azúcar en sangre?

Probablemente quiera decir que durante el verano hay más gente en la calle por la noche, y además las noches son más cortas, lo que implica que los vampiros tienen más víctimas para elegir pero menos tiempo para la Caza. Esta falacia es especialmente peligrosa cuando se aplica a los métodos de dañar o repeler a los vampiros.

Imagina que un cazador, después de investigar y averiguar que el oro es un metal que se asocia con el Sol en algunas culturas, fabrica una bala de oro y la dispara contra un vampiro. El proyectil rasga las entrañas del vampiro, de cuyo estómago mana sangre, algo desagradable para él, pero difícilmente mortal. Pero, para el cazador, aparentemente las balas de oro tienen mayores e impresionantes efectos sobre los vampiros.

Los cazadores competentes saben o aprenden a considerar no sólo si una táctica funciona, sino también *por qué*. Este procedimiento se refiere en parte al hecho de que no todos los vampiros son iguales: tienen diferentes Poderes y diferentes debilidades.

## Los vampiros no existen

A menos que un cazador haya sido educado en un culto supervivencialista que entrene a sus miembros desde la niñez en los secretos de la búsqueda y destrucción de no-muertos (un gancho narrativo en potencia), probablemente tendrá que lidiar con la propia noción de que *los vampiros existen* antes de poder hacer cualquier progreso. El problema es que los Vástagos se toman mucho trabajo para asegurarse de que nadie crea en los vampiros y que los pocos que sí lo hagan sean vistos como lunáticos.

La sociedad de los Vástagos puede generar una explicación perfectamente lógica (sirviéndose de una compleja estructura dedicada a la mentira en la que están implicados la policía, personal universitario y los medios de comunicación) para cualquier experiencia extraña que un cazador pueda hacer pública. La gente que anoche vociferaba sobre vampiros infestando clubes nocturnos no puede simplemente desvanecerse al día siguiente (por muy expeditivo que sea, contribuiría a dar crédito a la afirmación); en vez de eso, los Vástagos los dejan despotricar. Mientras no sepan nada específico (como nombres de Clanes o identidades de Vástagos concretos), simplemente se convierten en otra fuente de ruido en una sociedad ya de por sí ensordecedora. Sólo por diversión: ve a Internet y busca “vampiros en clubes nocturnos”. La búsqueda produce resultados sobre clubes nocturnos de ambientación vampírica, preguntas sobre si tales lugares son seguros y una discusión sobre el cliché cinematográfico y televisivo de que todos los vampiros son dueños de clubes nocturnos. De cuando en cuando, una página advierte al público sobre vampiros “reales”, pero sólo un cazador entregado (alguien que quiere creer; recuerda el sesgo de confirmación) va a encontrar y leer esas páginas. Alguien que quiera creer que lo que vio anoche fue un gran malentendido también encontrará con facilidad sostén para ello.

Esta convicción es la mejor arma de la que disponen los Vástagos contra los cazadores. *Todo* en la sociedad mortal les

dice que los vampiros no existen. Algunos Vástagos rechazan a los vampiros de los medios de comunicación porque tienen la sensación de que pueden sacarlos a la luz, pero los chupasangres más inteligentes saben que quien se dedica a cazar Vástagos no lo hace porque ha leído *Drácula* o ha ido a ver la adaptación cinematográfica del romance paranormal de moda. Lo hacen por una cuestión personal y, si ése es el caso, es porque algún vampiro la jodió en algún momento.

## Investigación e interpretación

Desde el punto de vista de los jugadores, el combate y la caza suelen ser más interesantes que la recolección y el análisis de datos.

Sin embargo, recortar la parte de investigación de la caza es una mala idea. Los cazadores deberían ser conscientes de que, por mucho que sepan de sus potenciales objetivos, nunca será demasiado. Cada conocimiento es un arma en potencia contra su adversario.

Pero entonces, ¿cómo deberían proceder los cazadores? Una célula competente tiene que tomarse en serio los siguientes principios:

- **Saber lo que sabes.** Si un grupo de cazadores ha tenido encuentros con vampiros y ha visto a esas monstruosidades no-muertas convertirse en murciélagos, entonces sabe que, al menos a veces, son capaces de este tipo de cambios de forma. Así, cuando vayan al combate en el futuro, pueden establecer que es conveniente que uno de sus miembros se quede atrás con una red para el caso de que el objetivo se transforme en murciélago e intente escapar. También significa que, aunque los cazadores no estén a la ofensiva, tienen que tener cuidado con los murciélagos, porque cualquier mamífero volador puede ser un vampiro disfrazado (no es de extrañar que los cazadores a menudo exhiban signos de paranoia y problemas como abuso de alcohol e insomnio).

Inherentemente, saber lo que sabes implica saber lo que *no* sabes. Los cazadores identifican a un vampiro y lo ven desaparecer en un callejón sin salida. Tras eso, son incapaces de encontrarlo. ¿Se ha desmaterializado? ¿Ha tomado forma de murciélago y se ha marchado volando? ¿Ha saltado a lo alto del edificio y ha huido? ¿Se ha transformado en una horda de ratas? Los cazadores hacen suposiciones sin suficientes datos e, incluso si el vampiro simplemente se les escurrió en un momento de desconcentración, eso debería convencerlos de no perseguirlo sin información adicional.

- **Si has visto a un vampiro, has visto un vampiro.** Los vampiros tienen diferentes capacidades, estrategias, fuentes de conocimiento y posición social (tanto en los círculos mortales como en los de los no-muertos). Sería un error fatal creer que, porque un vampiro es un horror macilento que habita las alcantarillas, todos son incapaces de disfrutar de una posición prestigiosa. Cada vampiro debe ser juzgado según sus propias características.

- **Un ojo en la puerta.** No es probable que un grupo de cazadores que se adentre demasiado en el dominio de un



monstruo al que persigue vuelva a ver la luz del día. De la misma forma, si un vampiro consigue que los cazadores se pongan a discutir si lo dejan “con vida” si promete no matar para alimentarse (lo que ocurre más a menudo de lo que se podría pensar, sobre todo con cazadores novatos) hasta la llegada de refuerzos o de la policía, la caza se ha acabado y la humanidad ha perdido. Los personajes cazadores han de ser conscientes de sus rutas de escape y de cómo podrían llegar más enemigos. Si alguien grita la señal de abandonar la misión y retirarse, los cazadores tienen que saber adónde ir. Lo primero en lo que hay que fijarse a la hora de estudiar una nueva localización es adónde correr si el plan falla.

- **Ser conocido supone acabar muerto.** Los cazadores deben hacer algún esfuerzo para ocultar sus identidades. Es un asunto de crucial importancia, especialmente si aún conservan una vida normal, y no importa si eso significa llevar máscara, quitar o tapar matrículas de coches, usar nombres en clave o, sencillamente, asegurarse de que nadie pueda identificarlos después de la caza. Un vampiro en concreto puede no tener contactos en el ayuntamiento pero, si le pasa el nombre de un cazador a uno de los Vástagos que están al mando, es probable que en menos de una semana ese cazador acabe desahuciado, desempleado y buscado por un delito grave bajo alguna desagradable acusación. Para los vampiros es fácil amañar las cosas para

endosarle a alguien un atraco, una agresión, un asesinato o un fraude, y todo lo que necesitan es un nombre y una descripción. Con un poco más de esfuerzo, la policía encontrará pertenencias del cazador en la escena del crimen y, si se engrasan bien los engranajes adecuados a nivel de fiscalía, no es probable que el mortal salga del apuro. Un vampiro inteligente puede incluso actuar como su propio “cadáver” durante un tiempo si eso sirve para incriminar a un cazador. Llegados a este punto, éste estará probablemente fuera de juego a menos que quiera ser un fugitivo.

La Era de la Información proporciona a los cazadores una habilidad sin igual para encontrar a personas y averiguar cosas sobre ellas pero, por desgracia, los monstruos también disponen de esas mismas herramientas. Sí, los vampiros trasnochados no se sienten cómodos con la tecnología, pero cualquier Vástago Abrazado en la última década seguramente sea capaz, al menos, de hacer algunas búsquedas sobre la gente que está molestando a los no-muertos, y ése es el primer paso en el camino que lleva a matarla.

- **Mejor informarse antes que lamentarse después.** Es tentador, tanto para los personajes como para los jugadores, atacar en cuanto un objetivo es identificado sin sombra de duda. Desde el punto de vista de los cazadores, cada noche que el vampiro ande suelto es una noche en la que el monstruo podría matar a alguien.

## El plan

Una vez los personajes han recopilado suficiente información y han hecho algunas suposiciones sobre lo que

### La huella digital

Ni se te ocurra acercarte a la red. Úsala para investigar si tienes que hacerlo (francamente, como recurso es demasiado bueno como para no usarlo), pero no envíes comunicaciones a menos que tengas una manera de encriptarlas realmente buena. Todo se puede rastrear, incluyendo lo que introduces en los buscadores.

Recuerda también que hasta mi abuela lleva una cámara pequeñita en el bolsillo, y que en cuanto alguien ve algo que sea mínimamente extraño la saca y, antes de darte cuenta, estás en un vídeo viral. Al contrario de lo que podrías pensar, a los vampiros eso les encanta. Primero, todo el mundo te ve la cara y así pueden descubrir quién eres (o, más bien, les dejan ese trabajo a los pirados de Internet que no tienen otra cosa que hacer) e ir a por tu familia y tus amigos. Pero lo mejor es que, si estás en la red cortándole la cabeza a un tipo con un hacha y quemando el cuerpo, la gente que ve el vídeo va a suponer que eres un psicópata o que es un montaje. Y, en cualquiera de los casos, puedes ser menospreciado, machacado e ignorado. Y eso es lo que los vampiros quieren.

No es imposible evitar dejar una huella digital. Probablemente haya alguna información tuya por ahí pero, si no estás llevando un registro digital de los vampiros que has matado, no debería ser demasiado peligrosa por sí misma. Aunque sea sólo por echarte unas risas, mete tu nombre en un buscador y mira a ver qué sale. Mira cuántos clics hacen falta para encontrar tu dirección.

O también puedes ir a una página tipo *watchdog* y ver cuántos delincuentes sexuales viven en tu zona. En muchas de esas páginas se pueden añadir sin más nombres y direcciones. Yo conocía a una mujer de Texas que perdió un brazo y una pierna por culpa de un vampiro y hacía de proveedor de información: usaba ese tipo de páginas para pasarle la localización de algunos chupasangres a otra gente más capacitada para ocuparse del asunto. Ya no lo hace (su web se vio comprometida), pero la idea no es mala.

— Jonas Hansson

puede significar (correctas o no), tienen que desarrollar un plan. No se trata de una declaración de intenciones, no es la afirmación general de “vamos a dar caza a vampiros y abatirlos”. El plan es un proyecto concreto; a menudo, pero no siempre, la destrucción de un objetivo específico.

Todos los grupos de cazadores tienen sus propios métodos para trazar planes. Puede que se reúnan por ahí en torno a la mesa de un *pub* oscuro de ambiente cargado y muevan saleros y vasos de cerveza para indicar las posiciones, o puede que realicen simulaciones por ordenador y diseñen mapas tridimensionales de la casa del objetivo basados en planos obtenidos en el ayuntamiento. Puede que los personajes llamen “misión” al plan si alguno de ellos tiene experiencia militar, o puede que se limiten a rezar pidiendo estar equivocados y a esperar sobrevivir a la siguiente noche. El método usado para trazar el plan y la actitud de los personajes respecto al mismo son cosas que los jugadores deben expresar mediante

### ¿De qué va esto?

¿Por qué dedicar espacio a ayudar a que los jugadores desarrollen un plan? Simplemente, porque es improbable que hayan tenido que imaginar una situación táctica en la que dan caza a un vampiro y le atraviesan el corazón con una estaca. Hacer esto no es fácil, y menos aún hacerlo desde el punto de vista de los personajes, así que puede ser útil visualizar un orden en los hechos y un método para trazar el plan. Si aun así los jugadores se olvidan de considerar algo importante o cometen errores, no pasa nada, y sin duda les afectará durante la historia. Pero, por otro lado, a lo mejor merece la pena dejar que alguien haga una tirada de Inteligencia + Liderazgo (dificultad 6 a menos que la situación sea muy compleja o el personaje no disponga de tiempo) y señalar lo que el personaje echa en falta.

Puede parecer que esto es ponerles las cosas demasiado fáciles a los jugadores, pero eso es una falacia, porque presupone que el plan de los personajes va a funcionar. Hay demasiadas cosas que pueden salir mal a la hora de la verdad (hay más información sobre este tema más adelante en este mismo capítulo) como para que un buen plan sea infalible. Si los personajes dan con un plan que debería funcionar y se encuentran con obstáculos que no podían prever, deben trabajar para resolver esos problemas sobre la marcha. Eso hace que compense tanto la planificación como la improvisación, lo que es mucho más gratificante para los jugadores que dejarlos ir con los ojos vendados a golpearlo todo con un palo.

la interpretación. Sin embargo, el plan en sí mismo debería incluir los seis puntos detallados a continuación.

El grupo tiene la oportunidad de ganar “datos de plan” a partir de cada una de las secciones que se encuentran a continuación. Se trata de una representación abstracta del tiempo y la energía que los cazadores han invertido en trazar el plan. Pueden ser usados durante la ejecución de la operación para compensar factores desconocidos o giros inesperados. Así, es perfectamente posible entrar a ciegas y confiar en la suerte, pero eso significa que los personajes no tienen plan (o datos de plan) al que recurrir.

## Información

No toda la información obtenida en la investigación será relevante para el plan: los cazadores tienen que decidir cuál les resulta útil. Si han averiguado cuáles son los hábitos y preferencias de Caza del objetivo, pueden usar a alguien como cebo. Si saben que el vampiro tiene una casa atendida por guardianes Ghoul (sepan o no qué es un “Ghoul”), quizá puedan encontrar un intervalo de tiempo durante el que los guardias no estén allí, pero su amo no-muerto sí. Los horarios y costumbres, un perfil de comportamiento y cualquier información sobrenatural pueden ser muy útiles.

Qué es “útil” es una cuestión subjetiva. Sin un plan concreto es difícil decir qué información es más relevante. Sin embargo, si los jugadores se atascan, el Narrador puede permitir que tiren la Inteligencia + Investigación de sus personajes (la dificultad depende de la calidad de la información y de la claridad de la situación). Si tienen éxito en la tirada, el Narrador puede hacer sugerencias acerca de qué hechos o informaciones podrían ser más relevantes para los personajes a la hora de trazar su plan.

Los jugadores deberían hacer una lista de los hechos o datos que vayan a usar para idear el plan. Ésta puede cambiar durante los trabajos de planificación, y seguramente lo hará. Por cada punto de información usado que haya en la lista, añade un dado de plan a la reserva.

## Paso a paso

El segundo paso de la planificación es decidir qué va a pasar y en qué orden. El plan se divide, a grandes rasgos, en partes diferenciadas y los personajes intentan averiguar cómo llevar a cabo cada una.

Llegados a este punto, la primera cuestión que hay que considerar es qué se considera un éxito. ¿El objetivo es destruir al vampiro? De ser así, se considerará que la caza ha sido un éxito si el vampiro se convierte en cenizas. ¿Qué ocurre si la meta es simplemente verificar si un objetivo concreto es un vampiro? Sería mejor tratar esto como una investigación, pero podría requerir más trabajo si el individuo es especialmente cauteloso. La meta podría ser rescatar a un camarada o familiar esclavizado o prisionero de un vampiro. En ese caso, el objetivo es poner a salvo al cautivo, y matar al vampiro podría ser secundario.

Un método para determinar los pasos del plan es pensarlos hacia atrás partiendo de la meta. Si ésta es destruir al vampiro, los cazadores podrían decidir hacerlo prendiéndole fuego. Para eso es necesario aproximarse lo suficiente como para rociarlo con gasolina. ¿Cómo van a acercarse? Deciden acorralarlo en el garaje en el que deja aparcado el coche mientras Caza en clubes nocturnos. Los pasos sucesivos del plan implican asegurarse de no ser vistos, entrar y salir del garaje sin ser detectados (es decir, una ruta de escape) y tener a alguien en el club echándole un ojo al objetivo.

Añade un dado de plan a la reserva por cada paso que incluya el plan.

## Asignar cometidos

Nadie debería sobrar; todos los miembros del grupo necesitan una tarea específica. De hecho, una buena manera de abordar el plan es considerar el grupo y encontrar una forma de maximizar la efectividad de cada miembro. En términos de juego, por supuesto, eso significa usar las Habilidades en las que los personajes tienen puntuaciones altas. Algunos jugadores sienten la necesidad de evitar servirse de las fortalezas de su personaje y usan palabras como “*munchkin*” y “*twink*”. Ignora esos impulsos. No tiene nada de malo querer que tu personaje sea formidable y tenga éxito en sus empeños.

Todos los miembros del grupo deberían tener una manera concreta de contribuir al plan, dependiendo de dónde y cómo vaya éste a llevarse a cabo. Algunos ejemplos:

- **Habilidades de combate:** Obviamente, los personajes con altas puntuaciones de Pelea y Pelea con Armas son quienes deberían dar los golpes definitivos. Aquéllos buenos en Armas de Fuego deberían quedarse atrás y vigilar

## Las pistolas son para los tontos

En serio, ni te molestes. Las escopetas tienen suficiente potencia como para frenar a un vampiro, pero hacen mucho ruido y son difíciles de ocultar. La mayor parte de las pistolas no son más que un incordio para los chupópteros, pero si uno de ellos controla tu mente para que saques una pistola en el momento en que oigas la palabra “policía”, a mediodía estarás en las noticias por “suicidio mediante policía”.

De la misma forma, la policía y los soldados pasan muchas horas entrenándose no en el simple uso de armas, sino en su uso bajo presión. Sacar una pistola y disparar sin control va a matar a alguien, pero puede ser tanto a la persona que está a tu lado como al vampiro. Deja las armas en casa.

la llegada de refuerzos o actuar como francotiradores. En ningún caso todos los miembros del grupo deberían estar armados y dispuestos a disparar. Ese camino lleva a la muerte por fuego amigo.

- **Investigación o Alerta:** Estas Habilidades son útiles a la hora de inspeccionar una habitación o percibir detalles. Si el plan incluye colarse en una zona que los personajes no pueden ver con antelación, estas Habilidades son cruciales.

- **Tecnología, Latrocinio o Informática:** Cualquiera de estas Habilidades puede ser útil para superar varios tipos de sistemas de seguridad. El truco es saber de antemano qué Habilidad será necesaria y tener una idea de lo difícil que será, esto es, de la dificultad. Un personaje con Latrocinio puede forzar una cerradura de la misma forma que uno con el Conocimiento Informática puede *hackear* el sistema de seguridad de un ordenador, pero cuando se trata de asaltar el refugio de un vampiro “puedo hacerlo” y “puedo hacerlo antes de que se den cuenta” son dos cosas muy diferentes. Cuando se determina el cometido de alguien que usa estas Habilidades, hay que tener en cuenta cuánto tiempo va a tomar y cuánto tiempo tiene el personaje antes de tener que abandonar.

- **Callejeo:** Puede que los vampiros piensen que controlan a la policía, pero la verdad es que si los cazadores saben qué policías en concreto están de servicio la noche del plan, pueden sobornarlos o persuadirlos para que se queden al margen.

- **Atletismo:** Saltar o trepar verjas, arrastrarse por conductos de aire, escalar paredes o incluso forzar ventanas: es bueno que haya alguien en el grupo que esté en buena forma.

- **Ocultismo:** Si el plan implica un exorcismo, hacer descansar en paz a los muertos o algún otro tipo de ritual arcano de destrucción o expulsión, es el personaje con puntos en Ocultismo quien debería realizarlo.

- **Ciencias:** Las armas químicas a menudo funcionan bastante bien contra los vampiros y sus subordinados, pero sólo debería manejarlas un profesional autorizado o al menos informado. Es posible fabricar varias sustancias tóxicas a partir de materiales domésticos, pero hacerlo mal puede causar explosiones o fugas tóxicas. Es perfectamente aceptable dejar de lado los detalles de cuando en cuando (¿de verdad existe el “knockout gas”? La anestesia no suele ser tan fácil), al fin y al cabo, esto es un juego, pero ni siquiera un personaje con una alta puntuación en Ciencias debería ser capaz de producir un gas nervioso sin los reactivos adecuados, y obtenerlos puede ser tan difícil que no merezca la pena.

Por supuesto, los sistemas exactos que se aplican a la tarea de un cazador dado dentro del plan varían, pero la idea es que todo el mundo tenga un cometido específico. Cumplido éste, el cazador debería quitarse de en medio o servir de apoyo de alguna otra manera (sostener bengalas, fuego de supresión, preparar el vehículo de huida, etc.).

Añade un dado de plan a la reserva por cada cometido específico que tenga un personaje.



## Encontrar errores

Lo mejor que un grupo de cazadores puede hacer antes de llevar a cabo un plan es encontrar la forma de desbaratarlo. Si se ponen en el lugar de su enemigo e idean formas de reaccionar al plan y truncarlo, pueden averiguar cómo evitar que se superen esos obstáculos antes de que se presenten. Los personajes deben tener en cuenta lo que saben sobre las capacidades y recursos del objetivo e intentar determinar cómo es probable que los use.

Lo mejor es siempre ponerse en el peor de los casos. Si algo falla, ¿cuáles serían las consecuencias? ¿Cuál es la probabilidad de que salga mal? ¿Los beneficios compensan el riesgo? Un ejemplo es la cuestión de si utilizar armas de fuego en la misión. Por supuesto, son útiles, pero llevarlas es ilegal en muchos lugares y atrae la atención de las autoridades en casi cualquier parte. Cometer un delito con arma de fuego por lo general produce una respuesta más severa que el mismo delito sin ella, así que los personajes tienen que pensar si ir armados compensa el riesgo potencial.

Al encontrar maneras de que su adversario pueda volver las tornas contra ellos, los personajes seguramente tomarán conciencia de los peligros del plan y los riesgos que les aguardan. Necesitan conocer las eventualidades que los acechan y este paso es un buen momento para considerar posibilidades desagradables. Surgen preguntas como: "Si el vampiro captura a uno de nosotros, ¿estamos todos en peligro?" y "si el vampiro tiene sirvientes o empleados todavía vivos, ¿vamos a usar armas letales?"

Determinar los datos de plan que se obtienen en este paso es un poco más complicado, así que el Narrador debe controlar el proceso. Añade un dado a la reserva por cada cambio hecho a consecuencia de la discusión o por cada decisión tomada con respecto al plan.

## Equiparse

En la sección "Herramientas" de este capítulo se trata el tipo de equipo que los cazadores probablemente encontrarán útil y disponible. En este punto del plan, los personajes deben considerar qué van a necesitar para llevarlo a cabo y si es previsible que puedan obtenerlo. La gasolina es muy fácil de adquirir y no deja pistas sobre el comprador. Las armas de fuego y la munición son legales en muchas partes de EE.UU. y en algunas ciudades la verificación de antecedentes es mínima o no se hace. Las leyes sobre armas varían enormemente en otros países. En algunos están completamente prohibidas (a menudo con la excepción de las armas de caza), mientras que en otros hay leyes regulando su posesión, pero raramente se aplican. También conseguirlas puede convertirse en un problema. Incluso si el personaje puede permitirse una y tiene los contactos necesarios para lograrlo, no puede tener la certeza de recibir un objeto en perfectas condiciones, especialmente si para obtenerla tiene que eludir a las

## Eres un terrorista

Pregunta: ¿En qué se diferencia un cazador de vampiros de un asesino en serie o un terrorista?

Respuesta: En el motivo. Eso es todo.

He oído hablar sobre seis tipos de Florida que decidieron hacer las cosas como Dios manda. Tres de ellos eran compañeros en el ejército que habían vuelto de Afganistán, por lo que tenían un entrenamiento que muchos de nosotros no tenemos. Consiguieron un equipo que era bastante impresionante teniendo en cuenta su presupuesto, identificaron al objetivo y planearon acercarse al chupasangre, meterlo en una furgoneta y volarla por los aires.

Todo se desarrolló sin incidentes excepto la parte de volar la camioneta. Los explosivos no funcionaron y el vampiro llamó a la policía. Los tipos fueron arrestados por terrorismo con el objetivo justo delante de ellos. No has oído hablar de ello porque se echó tierra sobre el asunto; recuerda que tres de ellos eran miembros del ejército de los EE.UU. y todos eran blancos, así que no eran el tipo de "terrorista" cuya captura tiene mucha repercusión. Están en prisión, fuera de todo registro, probablemente para siempre.

Si te pillan mientras estás cazando a un vampiro te tratarán como a un terrorista o a un pirado acosador y asesino. Eso es más o menos lo que somos y, dado que la seguridad se está volviendo más restrictiva en todas partes, tenemos que aceptar que lo que es malo para los chicos malos lo es también para nosotros.

autoridades locales. Y cuanto más fiable sea el arma, más probable es que deje un rastro de documentos y una forma fácil de seguirle la pista al comprador.

Los personajes también pueden construir aparatos si tienen el tiempo y la capacidad necesarios. Sin embargo, el solo hecho de tener los materiales no significa que los personajes sean capaces de usarlos. Si un personaje se mete en una pelea con un arma que nunca antes ha usado, asume un riesgo, aunque en términos generales sea hábil en combate.

Añade un dado de plan a la reserva por cada personaje que dedica tiempo a entrenarse con su equipo (al menos medio día de entrenamiento).

## Asuntos en orden

Cazar monstruos no es una profesión para alguien que quiera vivir una vida larga y sin sobresaltos. Antes de que los personajes de los jugadores lleven a cabo su plan, deberían afrontar y considerar la idea de que pueden no sobrevivir. Lo que cada cazador haga al respecto es asunto suyo, pero debería hacer *algo*. Algunas posibilidades:

- **Hacer testamento:** Un testamento, algo aconsejable para gente en profesiones de alto riesgo, indica cuáles son los deseos de un personaje con respecto a sus posesiones. En el caso de un cazador, éstas pueden incluir información o pruebas que impliquen a objetivos actuales (aunque algunos cazadores se esfuerzan en proteger a sus seres queridos de la terrible realidad).

- **Pasar tiempo con sus seres queridos:** Cada caza podría ser la última. Los cazadores de carrera suelen acabar sin familia ni amigos íntimos, pero los que todavía no han abandonado del todo sus antiguas vidas podrían pasar los días anteriores a la misión con las personas que más quieren. Por supuesto, esto es peligroso, porque el chupasangre bien podría rastrear los pasos del cazador si el plan falla; después de todo, los cazadores no son los únicos que tienen habilidades para la investigación. Tras un ataque a un vampiro local (o la destrucción o desaparición de uno de sus contactos), los Vástagos comienzan a prestar atención a las noticias necrológicas y de desapariciones y toman nota de las personas que se comportaban como suicidas, gente que regaló sus preciados bienes, cambió su testamento, envió a su familia a vivir con parientes, organizó rutas de huida (billetes de avión, pasaportes, etc.) y cosas así. De hecho, una aproximación interesante a una crónica de **Cazadores Cazados** podría ser que los cazadores fueran familiares y amigos de un cazador que, sin que ellos llegasen a sospechar nada, murió (¡o fue Abrazado!) en una caza que salió mal.

- **Revelarlo todo a los cuatro vientos:** A veces aparece un vídeo en Internet, a menudo después de noticias de tiroteos nocturnos o incendios que han costado varias vidas. Es un vídeo de una persona sola, y muchas veces desaliñada, grabado con una *webcam* o un teléfono. La persona afirma que los monstruos son reales, que va a ir a luchar contra ellos y que puede no seguir viva para informar sobre ello al día siguiente. Generalmente, le pide a la gente que investigue el incidente, que venga su muerte, que averigüe la verdad y que evite los callejones oscuros en los que acechan los vampiros. Estos vídeos suelen recibir comentarios como “fake”, “¡pero si se oye a los colegas del tío riéndose!” o “eso lo ha sacado de tal película”. De todas formas, los cazadores siguen intentando dejar tras de sí pruebas para abrirle los ojos al resto de la humanidad, sea en forma de libro, vídeo, carta o incluso obra de arte.

Si un jugador describe una escena de su personaje preparándose para la posibilidad de morir, añade un dado de plan a la reserva. Si la escena tiene resonancias de la Naturaleza del personaje, el jugador puede o bien recuperar

la reserva de Fuerza de Voluntad del personaje, o bien añadir un segundo dado de plan.

## Determinar los dados de plan

Llegados a este punto, los jugadores deben haber acumulado una cantidad bastante impresionante de dados de plan. Por desgracia, no pueden llevarlos todos a la batalla. Divide el número de dados de plan por el número de jugadores que representan cazadores. Ésa es la reserva de dados de plan, que puede ser usada durante el desarrollo del mismo según se describe en la siguiente sección.

## El plan en acción

Una vez los cazadores tienen un plan, llega el momento de ejecutarlo. Por supuesto, es en esta etapa en la que las cosas pueden (y deberían) torcerse mucho. La mayor parte de los sistemas de juego necesarios para la caza en sí se encuentran en el V20 (combate, sigilo, heridas, etc.). En esta sección se trata cómo los jugadores y el Narrador pueden hacer la caza más intensa e interesante. En el Capítulo Cinco hay más información sobre el tema.

## Mantener la tensión

Lo que mantiene la tensión en un juego de horror es la incertidumbre. Tres formas de que los jugadores se sientan inseguros sobre su situación (y por tanto sobre los resultados del plan) son:

- **Ocultar las casillas de salud:** Que sea el Narrador quien lleve la cuenta de la Salud de los personajes. Cuando éstos sufren daño, el Narrador describe las heridas basándose en el número de niveles de Salud perdidos y su origen. Si es verdaderamente ambicioso, puede ajustar la descripción a la experiencia en combate del personaje. Por ejemplo, un combatiente veterano tiene una idea más acertada de la gravedad de un golpe en la cabeza o de lo que una herida de escopeta en el hombro puede significar para la funcionalidad. Sin embargo, alguien que no haya estado nunca ni siquiera en una pelea a puñetazos podría bloquearse o huir gritando ante violencia real.

- **Esconder a los personajes:** En vez de sacar un mapa y mover miniaturas sobre él, dibuja un esbozo tosco en un papel, indica qué cosas evidentes ven los personajes (muebles, objetos de colores brillantes, luces y cosas que atraen la mirada), y describe otras características como las percibirían éstos. Si alguien quiere saber si en la habitación hay un extintor o no, que el jugador tire Percepción + Alerta (quizá incluso dividiendo la reserva para hacerlo) para que su personaje busque. Aplica las penalizaciones apropiadas para representar oscuridad, polvo, música fuerte, humo y otros estímulos sensoriales que podrían entorpecer las capacidades del personaje.

Si el Narrador quiere hacer las cosas realmente desagradables (y subrayar la importancia de planificar y practicar el combate), puede describir a los personajes en términos

muy generales: “el hombre de la chaqueta roja, la mujer morena”. Así, los jugadores no pueden estar seguros de si los personajes están disparando o aporreando a sus objetivos hasta que el ataque se resuelve, a menos que quieran tomarse el tiempo de comprobarlo (lo que, al final, debería aumentar la dificultad del ataque).

- **Niebla de guerra:** La expresión “niebla de guerra” hace referencia a la incertidumbre de las operaciones de combate o militares. Es especialmente patente en situaciones tácticas (esto es, cuando efectivamente se está combatiendo), ya que en el calor del combate es muy difícil determinar con precisión si los disparos que los personajes están oyendo vienen de sus aliados o si las balas están teniendo algún efecto real sobre los vampiros. La comunicación durante el combate es difícil y se corre el riesgo de revelar posiciones y planes al enemigo.

Para simular este efecto, el Narrador debería impedir la conversación. Los personajes pueden hablar entre ellos, pero si se tarda más de tres segundos en decir algo, se consume el turno del jugador (o al menos aumenta la dificultad de la acción intentada). De la misma forma, los personajes no pueden hacer una pausa y explicar lo que querían decir, lo que significa que un personaje puede malinterpretar fácilmente una orden recibida en el calor de la batalla. No des tiempo a los jugadores para considerar sus palabras o planificar sus instrucciones. Si se han tomado el trabajo de establecer un código de palabras clave como parte del plan, ésta es su recompensa.

Ten en cuenta que no se mantiene todo este secretismo para que el Narrador “gane” o tenga ventaja sobre los jugadores; se hace para simular la incertidumbre y el miedo que sienten los personajes. El Narrador no debe usar la falta de información concreta para desbaratar planes, sino más bien para hacer que la experiencia sea más sugestiva e interesante para los jugadores. Se trata de un equilibrio delicado que requiere que el Narrador les permita a éstos obtener las victorias que se han ganado. Si los jugadores idean una táctica que hace que todo el mundo diga: “¡Eh, es alucinante!”, incluso a falta de una perspectiva global, el Narrador debería considerar dejar que la táctica funcione o, al menos, no ponerse deliberadamente en contra.

## Cambiar el plan

No es probable que el plan se desarrolle sin incidentes (no si el Narrador quiere hacer las cosas interesantes). Algún tipo de problema va a dificultar la marcha del mismo, sea un suceso aleatorio o un detalle que los personajes pasaron por alto. Así, la verdadera prueba de la habilidad de un grupo es su capacidad de adaptación. A continuación se presentan algunas maneras de que el plan descarrile y algunas estrategias mediante las que el grupo podría solventar la situación.

- **Superados en número:** Los personajes esperaban luchar contra un vampiro, es decir, un único chupasangre solitario. No esperaban que los compañeros de conspira-

ción del monstruo estuvieran de visita. O quizá el vampiro tiene perros babeantes adictos a la Sangre o un grupo de yonquis sin techo Dominados que protegen su guarida. De cualquier forma, los personajes pasaron por alto este detalle y ahora tienen que luchar.

Lo más inteligente sería abandonar, pero si los personajes consiguen encontrar la manera de modificar un paso del plan de forma que se aplique a los oponentes adicionales *en vez* de al objetivo (y no además de él), los jugadores pueden doblar la cantidad de dados de plan que pusieron en esta parte. Por ejemplo: los personajes planeaban atraer al vampiro al jardín y dejar caer un puñado de rocas tomadas del mismo desde un tejado cercano (es difícil subir las rocas hasta allí arriba, pero usar el terreno del vampiro en su contra ahorra tener que transportar mucho material a la zona). En vez de eso, los personajes deciden usar esa estrategia contra el anormalmente grande mastín de fauces ensangrentadas. Si pusieron tres dados de plan en la acción, reciben seis, pero entonces no pueden usar esta parte del plan contra el vampiro.

- **Superados en potencia de fuego:** Con pocas excepciones, la ficción popular no presenta a los vampiros como demasiado versados en armas de fuego, pero el hecho es que éstas existen desde hace siglos y no hay razón para que un monstruo no-muerto no pueda ser también un tirador de primera. Los personajes asaltan el lugar y descubren que el chupasangre no sólo está despierto, sino que sostiene una metralleta.

Si los personajes están en franca desventaja, probablemente deberían huir. El armamento superior es rápido y mortal, y si los personajes no están preparados para un tiroteo contra un oponente que puede absorber el daño de sus balas, acercarse a ellos y dispararles a la cabeza, deberían salir pitando. Una vez dicho esto, si tienen equipo que pueda contrarrestar razonablemente el armamento enemigo (blindaje personal, por ejemplo), entonces los jugadores pueden reforzar el efecto del equipo con dados de plan. Por ejemplo, si se trata de chalecos antibalas para aumentar la absorción, el jugador puede añadir dados de plan a la tirada de absorción.

- **Habilidad desconocida:** Por mucho que los Vástagos se parezcan a los vampiros de una historia u otra, se diferencian en cuestiones importantes y no todos tienen las mismas debilidades. Un grupo de cazadores podría tener éxito en destruir a un vampiro distrayéndolo con una bella baratija el tiempo suficiente como para prenderle fuego, sólo para descubrir que el siguiente chupasangre no se interesa lo más mínimo por los objetos artísticos. Los vampiros poseen debilidades, Poderes e inclinaciones que rompen moldes y no tienen antecedentes en la literatura o la investigación oculista. ¿Qué van a hacer los cazadores al respecto?

Por suerte, su investigación puede salvarlos. Si los cazadores entran en conflicto con un monstruo que muestra un Poder o Rasgo sobrenatural que *no* esté recogido en su investigación, los jugadores pueden añadir dados de plan a

cualquier tirada de resistencia aplicable o usarlos para aumentar la dificultad de los Poderes que se usen sobre ellos. Por ejemplo, el poder de Dementación 1, Pasión, tiene la puntuación de Humanidad del objetivo como dificultad. La Humanidad de un cazador podría ser sólo 6, pero si el plan no menciona a vampiros que son capaces de volver locas a sus víctimas, el cazador puede usar cuatro dados de plan para subir la dificultad a 10. Por supuesto, usarlos de esta manera puede hacer que se agoten rápidamente, pero a veces la alternativa es aún peor.

Hay dos restricciones a este uso de los dados de plan: primero, los personajes no pueden utilizarlos de esta manera si el plan no incluye *alguna* información sobrenatural (es decir, alguno de los dados de plan tiene que proceder de una estrategia para contrarrestar influencias sobrenaturales). Segundo, los jugadores no pueden aumentar la dificultad de ataques físicos directos usando dados de plan.

- **Irresponsables:** Es necesaria mucha confianza para seguir a alguien a la guarida de un vampiro para matar al monstruo. Por desgracia, esa confianza no siempre está justificada. A veces, un cazador reúne a un grupo con la intención de engañarlos, conduciéndolos a la batalla para allí, en pos de sus propios objetivos, usar a sus antiguos compañeros como carnada para el no-muerto. Otras, un cazador llega a la mitad de la misión y pierde los nervios o pierde el control sobre su furia. Y en otros casos no importa cuántas veces el grupo repase el plan: en el calor del momento, alguien olvida o rechaza cumplir su cometido.

Por supuesto, ésta es la ventaja de asegurarse de que cada uno tenga una tarea distinta que realizar. Si alguien no la realiza, al menos el grupo sabe qué parte del plan no va a funcionar (o tiene que funcionar de otra manera) y puede reaccionar ante ese hecho. En términos de juego, si un personaje no cumple con su cometido, los demás pueden aplicar dados de plan en cualquier intento para asegurarse de que esa parte del plan aún sigue adelante o puede sortearse. Esta regla sólo se aplica si la acción que el personaje no ejecutó era una acción específicamente asignada (en otras palabras, si los jugadores recibieron dados de plan por asignarla).

- **Fallo:** Todo el mundo comete errores. Incluso si los personajes hacen su trabajo, es perfectamente posible que los dados no colaboren. Si un jugador obtiene un fracaso en una tirada fundamental para el plan, toda la misión corre peligro. El personaje encargado de desactivar el sistema de alarma podría activarlo. El personaje que debía incapacitar a un vigilante podría comenzar un largo combate, alertando a otros. Los reveses menores son de esperar, pero éste es una catástrofe en potencia.

Sin embargo, si el personaje está verdaderamente entregado a la caza, le queda una opción. Si pasó algo de tiempo preparándose para lo peor, lógicamente estará capacitado para manejar la situación cuando el desastre ocurra. Si el jugador añadió dados de plan a la reserva dejando en orden los asuntos del personaje, puede añadir algunos a cualquier

tirada con la que se pretenda mitigar o corregir el daño causado por el fracaso. Ten en cuenta que debe tratarse de un *fracaso* (ver pág. 250 del V20), no un simple fallo.

## Luchando en grupo

Los Sires vampíricos enseñan a sus Chiquillos a cuidarse de los grupos de mortales. Es la razón primera de la existencia de la Mascarada: un mortal no es una amenaza, pero cinco sí lo son y veinte pueden arrollar incluso a un Antiguo. Los cazadores pueden y deben explotar este hecho.

Para luchar en grupo es necesario que los miembros del mismo entrenen juntos, practiquen las maniobras que pretenden usar y las graben en su memoria muscular. No es bueno acudir al combate si los cazadores se van a limitar a golpear al vampiro por turnos. Podría funcionar, pero le concede al vampiro demasiada ventaja potencial. Es mejor servirse de la superioridad numérica para abatirlo.

A continuación se presentan cuatro tácticas que los cazadores pueden emplear contra un vampiro (o, teóricamente, contra otros monstruos, aunque los resultados pueden variar). Para usar cualquiera de ellas, los cazadores deben haber entrenado juntos durante al menos ocho horas (se considera que se necesitan unas 1000 repeticiones de una acción para que quede grabada en la memoria muscular). Si un grupo intenta usar una de estas tácticas sin el entrenamiento adecuado, las dificultades relacionadas con ésta aumentan en 3.

Cuando se usa una táctica, todos los jugadores de los cazadores tiran Iniciativa y todo el grupo actúa cuando indique el resultado más alto. Sin embargo, si un miembro no ha entrenado adecuadamente, la táctica se lleva a cabo cuando indique el resultado más bajo (ya que los cazadores deben esperar a que todo el mundo esté preparado).

- **Golpear en el mismo sitio:** Incluso la carne no-muerta de un vampiro tiene sus límites. Con esta táctica, los cazadores apuntan a la misma parte del cuerpo con sus armas: espadas, objetos contundentes, lo que quieran usar. Golpear el mismo punto que el cazador anterior supone un +1 a la dificultad pero, por cada impacto logrado después del primero, la dificultad de absorción del vampiro aumenta en 1.

*Ejemplo:* Tres cazadores se enfrentan a un vampiro *Ventrué*. El primer cazador lo golpea con un hacha de bombero. El segundo intenta alcanzar el mismo punto, por lo que se suma 1 a la dificultad. Si el ataque tiene éxito, la dificultad de la tirada de absorción del vampiro aumenta en 1. El tercer cazador intenta golpear el mismo punto, también con un +1 a la dificultad, pero si este ataque tiene éxito, la dificultad de la tirada de absorción del vampiro se incrementa en 2, etc.

Por supuesto, el espacio reducido y las apreturas pueden limitar el número de cazadores que pueden agruparse en torno a un Vástago y arremeter contra él. El Narrador determinará si el entorno resulta restrictivo en este sentido, y cuándo.

• **¡Que ardan!:** Las reglas para el fuego y su efecto sobre los vampiros se encuentran en la pág. 292 del V20. Sin embargo, usarlo en un combate es algo arriesgado porque tiende a extenderse quedando fuera de control, y un vampiro ardiendo ciego de pánico es peligroso para cualquiera que esté cerca. Esta táctica permite un poco más de control sobre la incineración. Un cazador hace la tirada para prender fuego al vampiro (la manera más segura de lograrlo es usar un cóctel molotov o algo similar; se puede encontrar información al respecto más adelante, en el apartado Herramientas). Mientras tanto, los demás, equipados con armas largas, empujan y golpean al vampiro para contenerlo. Las horcas son el arma ideal pero, si no hay más remedio, pueden usarse lanzas, garrotes e incluso bates de béisbol (aunque todo lo que mida menos de 30 cm o un pie no es efectivo).

Si un vampiro en llamas cae en Röttschreck, instintivamente se aleja de los golpes, lo que significa que los personajes pueden “pastorearlo”. Si no cae inmediatamente en Röttschreck tras comenzar a arder, cada impacto de las armas, absorba el vampiro el daño o no, significa que debe hacer otra tirada para evitar el Miedo Rojo.

• **Estacar:** Éste es el clásico método de destruir a un vampiro en el que los cazadores lo sujetan y uno de ellos le atraviesa el corazón con una estaca de madera. La parte difícil es mantenerlo lo suficientemente quieto como para poder colocar la estaca con precisión.

El estacamiento de un vampiro se trata en la pág. 280-282 de V20, pero resumiendo: el ataque se hace a dificultad 9 y debe causar tres niveles de daño después de la absorción para que la estaca atraviese el corazón. Por supuesto, este sistema presupone que el vampiro está activo y móvil. Mediante esta táctica todos excepto uno de los cazadores se abalanzan sobre el vampiro y lo derriban (Fuerza + Atletismo, dificultad 7, en una tirada enfrentada contra la Fuerza + Atletismo + Potencia del vampiro, también a dificultad 7). Si la suma total de los éxitos de los cazadores es igual o mayor que los del vampiro, consiguen tumbarlo.

Sin embargo, el cazador de la estaca no puede atacar ese mismo turno porque los demás necesitan unos segundos para sujetarlo. Para eso es necesario que cada cazador haga una tirada de Fuerza + Pelea (la dificultad es la Fuerza + Potencia del vampiro, máximo 10). Si cualquiera de esas tiradas tiene éxito, el que lleva la estaca (y, con suerte, un martillo) puede intentar hundirla en su siguiente acción. Para ello se requiere una tirada de Destreza + Pelea con Armas (dificultad 7 + 1 por cada cazador que fallase la tirada). Sigue teniendo que causar tres niveles de daño con la estaca para perforar el corazón, pero el uso del martillo inflige un nivel automático de daño por cada golpe. Eso significa que el vampiro siempre queda estacado al tercer turno si los cazadores consiguen mantenerlo inmóvil durante ese tiempo.

## Los clásicos

¿Te acuerdas de cuando en *Drácula* apuñalan al conde con un cuchillo de caza y él se desmorona en un montón de polvo? Eso no ocurre en la realidad. Para empezar, nunca he oído decir que un vampiro se desmorone y, desde luego, no porque lo apuñalen. Sin embargo, he conocido a gente que jura y perjura que Stoker sabía que los vampiros eran reales y que su libro pretendía ser un manual para matarlos. ¿Qué conclusión sacas?

• **Tentar a la bestia:** Ésta es una táctica extremadamente peligrosa para la que se requiere que un cazador tenga una herida visible y sangrante (autoinfligida o recibida en combate, ambas posibilidades valen). El cazador se acerca al vampiro de forma que éste pueda oler la sangre y sale disparado. El otro, siguiendo su instinto, se abalanza sobre el cazador, momento en el que los demás atacan aprovechando la distracción del vampiro.

Esta táctica sólo funciona si el vampiro está hambriento, lo que significa que los cazadores tienen que confiar en la suerte o seguirlo durante un tiempo antes de ponerla en práctica (herirlo para forzarlo a gastar puntos de Sangre en curarse también funcionaría, pero los cazadores probablemente no sepan eso). El herido se acerca lo suficiente al vampiro como para éste vea y huela la herida y entonces se retira. Tira Autocontrol o Instinto por el vampiro. Si la tirada falla, no puede controlarse y su siguiente acción consiste en atacar al cazador herido.

Con suerte, el cazador herido esquiva el ataque y los demás entran en acción aprovechando el Ansia del vampiro. En términos de juego, los cazadores ven reducida en 2 la dificultad de golpearlo independientemente del tipo de ataque que hagan. Además, los jugadores pueden donar éxitos de sus tiradas de ataque para ayudar al herido a esquivar. Esta situación sólo dura un turno, pero la táctica se puede intentar varias veces; sin embargo, la dificultad para esta tirada de Autocontrol o Instinto desciende en 1 en los intentos subsiguientes (a menos que el vampiro gaste más Vitae, en cuyo caso el Ansia lo traiciona).

**Ejemplo:** Cuatro cazadores están luchando contra un Gangrel, el cual ya ha destripado con sus garras a uno de ellos. Sin embargo, el vampiro también está gastando Sangre para mantener su ventaja en la lucha, de modo que ver al cazador ensangrentado le resulta enloquecedor. Al ver esto, el cazador se aproxima y después salta hacia atrás. El Gangrel ataca con las garras obteniendo 4 éxitos. El herido esquiva, pero sólo



obtiene un éxito. Sin embargo, los demás cazadores atacan al Gangrel (a  $-2$  a la dificultad) y uno de ellos obtiene 5 éxitos. Dona tres de esos éxitos a la tirada de esquivar del cazador herido, aumentando el total de éxitos a cuatro y permitiéndole evitar sufrir más daño.

## Cosas que no planeas

Aparte de la posibilidad de que algo relacionado con el plan se descontrola, también puede ser que algo imprevisto estropee (o incluso facilite) la misión. Un coche patrulla se para junto al vehículo de los personajes en un semáforo y un policía ve en la parte de atrás un montón de estacas de madera, un mazo y un bidón de gasolina. Nada ilegal, pero quizá piense que merece la pena echar un vistazo. El taxista del vampiro gira en el sitio equivocado cuando lo lleva a su casa y así los cazadores tienen tiempo de preparar una emboscada perfecta. Un rayo alcanza la casa del chupasangre provocando un incendio. Parece una simpleza decir que puede pasar de todo, pero las casualidades extrañas le pueden suceder a cualquiera sin ninguna razón (por eso son casualidades).

Sólo que en **Vampiro** nada es casual. Incluso lo que es una casualidad en la historia es un suceso planeado y deliberado originado en el Narrador o los jugadores. Así, cualquiera de los sucesos mencionados anteriormente, aunque son plausibles en la vida real, darán una impresión forzada en el juego. Si quieren, los jugadores pueden utilizar esos beneficios o reveses aleatorios para explicar tiradas de dados especialmente buenas o especialmente malas, pero el Narrador debería considerar cuidadosamente si hacer que los personajes sufran una catástrofe “aleatoria” va a ayudar a la historia o a hacer que los jugadores pongan los ojos en blanco.

Sin embargo, hay otra opción: que los personajes obtengan algo por aceptar un cierto caos en sus vidas. Durante la fase de planificación, los jugadores pueden sumar hasta cinco dados de plan al total disponible (es decir, después de que el total inicial haya sido dividido por el número de jugadores). Entonces, el Narrador tira esos dados (dificultad 8) antes de pasárselos a los jugadores. En algún momento de la misión a los cazadores les ocurre algo aleatorio (no provocado ni por el objetivo ni por los personajes). Si el suceso los beneficia o los perjudica de-

Éxitos	Resultados
Fracaso	El vehículo de los personajes es alcanzado por detrás de camino al refugio del vampiro (o a donde sea que vayan los personajes). Aunque los daños no son graves, el accidente da al traste con el horario de la caza y, como mínimo, si alguien llama a la policía, los movimientos de los personajes se encontrarán en informes oficiales.
Fallo	Uno de los personajes (a determinar aleatoriamente) sufre una intoxicación alimentaria. Aplica un +3 a la dificultad de todas sus acciones durante la misión.
1 éxito	Uno de los personajes se parece a un ser querido del vampiro, fallecido hace mucho tiempo (madre, hijo, amante, cualquier cosa que sea apropiada). Eso no hace que su voluntad de matar a los cazadores sea menor, pero sí que titubee. La primera tirada de Iniciativa del vampiro contra ese personaje se hace con una dificultad de +3.
2 éxitos	Uno de los guardias Ghoul del vampiro derrama café en el suelo. Más tarde, cuando los personajes están huyendo, algún contrincante se resbala, concediéndoles un turno más para escapar.
3 éxitos	Se desata una tormenta cuando los personajes se aproximan a su objetivo. Durante el resto de la noche, las tiradas de Sigilo se hacen a -2 a la dificultad.
4 éxitos	El servicio de Internet del objetivo sufre un cortocircuito, lo que no sólo lo deja sin acceso a la red, sino que también desconecta su sistema de alarma durante una hora.
5 éxitos	El objetivo no ha podido encontrar una víctima esa noche y comienza con tres puntos de Sangre menos de los que tendría normalmente.

pende de los éxitos que haya obtenido el Narrador en esos dados. Para maximizar el efecto, se debería mantener en secreto el resultado de esa tirada, de forma que cuando ocurra el suceso los jugadores no sepan inmediatamente si va a ayudarlos o perjudicarlos. En la tabla anterior se encuentran algunos ejemplos.

## Herramientas

Hay una lista de armas en las páginas 280-281 del V20. No es exhaustiva, pero tampoco tiene por qué serlo. En términos de juego, un arma es unos dados adicionales y quizás un efecto especial, por lo que largas listas de diferentes modelos de armas de fuego no añaden nada más que el brillo de diferentes marcas.

De hecho, equipar a un grupo de cazadores es más complicado que simplemente decidir el calibre de las balas que se van a usar. El equipo debería tener un papel vital en la misión y los jugadores deberían saber lo que sus personajes llevan. Puede ser importante cuando un cazador se separa del resto del grupo y tiene que arreglárselas solo, o cuando es detenido y tiene que explicar lo que encuentra a la policía.

## Baja tecnología

Puede ocurrir que un multimillonario descubra la existencia de los vampiros y desee cazarlos, pero es más frecuente que sea la gente normal la que es testigo de los horribles actos de los no-muertos. La gente normal y

trabajadora (taxistas, camareros, paramédicos, bomberos, vendedores de periódicos) no tiene acceso a armas o equipos de alta tecnología. Tienen lo que pueden “tomar prestado”, fabricar o comprar con sus limitados medios. Con un poco de ingenio puede bastar.

### Legal pero sospechoso

¿Recuerdas cuando dije antes que no hay mucha diferencia entre un cazador de vampiros y un asesino en serie? Algunos de los peores criminales llevan “equipo para violaciones”: cinta de embalar, esposas, cuchillos, bridas de plástico, cuerda, cosas así.

Ninguna de esas cosas es ilegal, y todas pueden ser útiles contra los vampiros pero, si te pillan y te registran (sí, es ilegal que la policía te registre sin ninguna razón pero, créeme, si quieren hacerlo encontrarán una), llevas contigo “equipo para violaciones”, y cualquier policía digno de ese nombre sabe qué buscar.

No estoy diciendo que no lleves equipo útil, estoy diciendo que no te dejes atrapar con él.



A continuación se presentan algunos ejemplos de útiles que los cazadores sin acceso a grandes riquezas podrían permitirse o fabricar ellos mismos y, cuando es necesario, qué efecto podrían tener en el juego. Ten en cuenta que, aunque la mayor parte de los objetos son legales y fáciles de obtener, ciertas autoridades toman nota cuando alguien de repente compra, digamos, una gran cantidad de propano. Equiparse para cazar a un vampiro es más o menos como hacerlo para un ataque terrorista, y el FBI no desdeña provocar a personas que piensan que son terroristas a que tomen parte en un ataque para después aparecer en el último momento y arrestar a todo el mundo. Que intenten algo así con cazadores de vampiros no queda en el reino de lo imposible (especialmente si, como algunos cazadores creen, los chupasangres ya han comprometido ciertas instituciones mortales).

### Armas improvisadas

Una cantidad moderada de dinero y un viaje a una tienda de bricolaje pueden proveer a un grupo de cazadores con la mayor parte de las armas que necesitarán. Recuerda que todas las armas de fuego tienen un efecto limitado sobre los no-muertos y tienen las desventajas adicionales de hacer mucho ruido y llamar la atención (según donde uno viva). Sin embargo, un mazo funciona perfectamente a la hora de hacer que un vampiro se trague los colmillos: es barato y fácil de conseguir.

Tampoco es difícil fabricar un arma semejante. Un martillo no es más que un pedazo de metal unido a un palo. El cazador puede obtener el mismo efecto con cualquier objeto pesado de metal, un soplete, un bate de béisbol y un poco de tiempo. No estará tan bien equilibrado como un martillo, cierto, pero cumplirá su necesaria función.

Los tablones o bates atravesados con clavos pueden causarles algún daño a los vampiros, ya que no sólo perforan, sino que también arrancan trozos de carne. Apuntar a la cara es difícil (+2 a la dificultad del ataque), pero puede hacer que el vampiro pierda sus colmillos (los ataques de mordisco no son posibles hasta que se cure del daño) o los ojos (ciego hasta que vampiro cure el daño).

Sin embargo, a veces “improvisado” significa “cualquier cosa que encuentre por ahí” y no “objeto que compré para usarlo como arma independientemente de la función para la que fue construido”. Cualquier cazador puede verse sorprendido sin su equipo. Mira a tu alrededor en la habitación en la que estás y piensa qué objetos harían un mejor papel como armas. Las mejores armas son *pesadas* (no tiene sentido golpear a un vampiro con una percha de plástico), *duras* (una taza de café puede servir bien como distracción si se lanza o se esgrime con la suficiente fuerza) o *afiladas* (una superficie más pequeña significa más presión por centímetro cuadrado, que es por lo que un alfiler pincha más fácilmente que una linterna). En cualquier habitación, un personaje puede, por lo general, encontrar algo que proporcione al menos una bonificación por arma de un dado, lo que puede lograr pasando una tirada de Astucia + Pelea con Armas (dificultad 6) pero, si el jugador tiene una idea razonable de lo que podría encontrar el personaje, puedes saltarte la tirada.

### Vehículos

Los vampiros son duros y difíciles de matar, pero atropellar a uno con un automóvil es una buena forma de frenarlo (al vampiro, no el coche). Por supuesto, es legal comprar y poseer coches, y no son terriblemente difíciles de adquirir. Un atropello inflige daño según el tamaño del vehículo y la velocidad a la que se mueva. Comienza con una base de 10 dados y añade un dado por cada 15 kilómetros o 10 millas por hora de velocidad del vehículo en el momento del impacto; después, añade entre uno y diez dados *más* según su tamaño (podría ser un dado por un utilitario o diez por un camión, a discreción del Narrador). El daño infligido es letal, incluso para vampiros, aunque éstos pueden intentar absorberlo.

Los personajes que tienen las Habilidades adecuadas (Artesanía, Conducir, Tecnología) pueden incluso modificar los vehículos para ayudar en la caza. Algunas posibilidades son:

- **Armadura:** Añadir planchas de metal a los lados del vehículo impide que el vampiro o sus secuaces disparen a quienes se encuentran en el interior. Para más información, ver la Tabla de armaduras en la pág. 280 del V20.

- **Más velocidad:** Modificaciones baratas con piezas de tienda de *tuning*, sistemas de inyección de óxido nítrico que aumentan la velocidad temporalmente, e incluso desmontar asientos y otras partes para reducir peso pueden hacer más rápido un vehículo, lo que es útil para la huida cuando el plan sale mal.

- **Armas:** Una ametralladora montada en el techo es muy llamativa, pero no debería ser imposible hacer un apaño para disparar con una escopeta a alguien que se encuentre delante o detrás del vehículo. De la misma forma, en algunos países los minilanzallamas montados en la parte inferior del vehículo para que escupan fuego hacia arriba son legales como elementos disuasorios contra secuestradores y asaltantes de vehículos.

- **Capacidad de almacenamiento:** Los compartimentos secretos de un coche pueden permanecer ocultos durante los registros superficiales. Un maletero suficientemente grande puede permitir a los cazadores llevarse de la escena del crimen a un vampiro inmovilizado.

## Explosivos y armas químicas

Las armas químicas y los explosivos llenan de miedo el corazón de la gente cuerda, especialmente porque son mucho más fáciles de adquirir de lo que muchos piensan. Es posible fabricar explosivos y bombas incendiarias en un cobertizo con muy poco equipo especializado. Lo que es más extraño aún es que algunos productos extremadamente peligrosos sean legales. Por ejemplo, el Tannerite es un explosivo binario usado en la construcción y el control de emergencias. En los EE.UU. es legal adquirir sus componentes (aunque podrían requerirse permisos) porque es estable y fácil de transportar. Para detonarlo es necesaria mucha presión o una altísima temperatura, pero basta cubrir una superficie con ella y dispararle para desencadenar la explosión. Cuanto mayor sea la cantidad usada, mayor será la explosión, aunque se puede asumir que una cantidad de Tannerite capaz de volar un coche pequeño causará 15 niveles de Salud de daño letal a cualquiera que esté a menos de 3 metros o 10 pies.

Los venenos suelen tener un efecto limitado en los Vástagos, pero los químicos tóxicos (aunque normalmente están más controlados que los explosivos industriales) siguen siendo útiles contra secuaces, perros guardianes, Ghouls y monstruos todavía vivos. Los químicos letales causan daño letal (de nuevo, no contra vampiros) según su toxicidad. Los verdaderamente dañinos pueden causar 10 niveles de Salud o más de daño letal, lo que obviamente es más que suficiente para matar a una persona. Sin embargo, hay otras opciones. La putrescina y la cadaverina son químicos presentes en la naturaleza producidos cuando el tejido vivo se degrada y se pudre. Estos químicos son en parte responsables del olor asociado a los tejidos putrescentes y ambos pueden ser sintetizados (Inteligencia + Ciencias, dificultad 8, o 7 si se dispone de un buen laboratorio). El olor de las sustancias puede causar náuseas y vómitos (para que un mortal consiga no vomitar

después de haber olido una dosis concentrada tiene que pasar una tirada de Resistencia + Autocontrol; los vampiros no vomitan, pero tienen náuseas, sufriendo un +2 a la dificultad a su siguiente acción).

## Armas de proyectiles caseras

Busca “ballesta casera” en algún sitio web de vídeos. Internet está lleno de instrucciones para fabricar estos artefactos a partir de materiales que se encuentran en casa o que se pueden adquirir fácilmente. Las armas de fuego caseras son legales aunque, a decir verdad, no suelen ser muy precisas a distancia. En general, las armas a distancia caseras causan un dado de daño menos que una versión manufacturada profesionalmente, pero tienen la ventaja de no poder ser rastreadas y de estar diseñadas para la persona que las va a usar (-1 a la dificultad al usarla).

Estacar a un vampiro con un virote de ballesta es aproximadamente lo mismo que hacerlo a mano: dificultad 9 para dar en el corazón y tres niveles de daño después de la absorción para atravesarlo.


## Fuego

El fuego es un método tradicional de destruir vampiros y uno de los más efectivos. Por supuesto, el mayor problema de provocar incendios es que el fuego no sabe cuándo parar y se extiende a todo lo que está cerca. Sin embargo, a veces los cazadores sienten que el riesgo merece la pena.

La manera más fácil de prender fuego a un vampiro es empararlo con gasolina u otro líquido inflamable y tirarle una antorcha, un mechero o una bengala. El daño causado por el fuego se trata en la pág. 292 del V20. Si el vampiro está completamente envuelto en llamas (como ocurriría si lo alcanzase un cóctel Molotov o estuviese bañado en gasolina y ardiendo), sufre tres puntos de daño agravado por turno. Los vampiros con Fortaleza pueden usarla para absorber el daño. El fuego de gasolina hace que la dificultad sea 7, mientras que el daño de termita, un compuesto químico hecho de óxidos de hierro y aluminio que una vez en combustión alcanza los 1350°C (2500°F), se absorbería a dificultad 10. La termita es legal y fácil de fabricar, aunque se requiere algo más que un mechero para provocar la ignición (el magnesio, como el de una bengala, serviría). Sin embargo, desprende el suficiente calor como para fundir cualquier cosa que toque, incluyendo a los vampiros.

## Ataduras

No todos los vampiros tienen fuerza sobrehumana, y ni siquiera los que tienen la Disciplina Potencia tienen necesariamente por qué ser tan fuertes como para liberarse si están bien sujetos. Hay esposas a la venta, pero la cuerda de nylon de buena calidad es más barata. Los clubs BDSM ofrecen clases para aprender a usar sogas y a hacer nudos, y tienen la ventaja de ser frecuentados por gente que usa pseudónimos y que no quiere que se sepan sus tendencias. Por otro lado, eso también los convierte en buenos terrenos de Caza para vampiros.




## Espera, ¿de qué dices que son esas cuerdas?

Los lectores astutos habrán notado que la tabla de la pág. 261 del V20 indica que para echar abajo una puerta antiincendios se requiere Fuerza 5, pero que aquí decimos que romper ciertas ataduras podría requerir hasta 7.

Bueno, es así. Para echar abajo una puerta no es necesario romper la puerta en sí, sino los goznes, que son un punto débil. Sigue siendo difícil, especialmente cuando son de metal, pero el hecho es que las puertas están hechas para abrirse, lo que le da una ventaja al personaje.

Sin embargo, si se sujeta al personaje correctamente, éste no puede hacer palanca para romper las ataduras. Es la falta de punto de apoyo y la incapacidad de ejercer la propia fuerza por completo lo que hace efectivas las restricciones, no el material del que están hechas.



Para liberarse de las ataduras es necesaria una Fuerza de entre 4 y 7 (ver Levantar o romper, pág. 261 del V20). Cuanto mejor sea la calidad de éstas, más Fuerza será necesaria. Para atar o sujetar de otra forma a un personaje se requiere pasar una tirada de Destreza + Artesanía, dificultad 5 si el objetivo ha perdido el sentido o está incapacitado; aumenta la dificultad hasta 10 para un personaje totalmente despierto que se resiste. Cuantos más éxitos obtenga el personaje que hace las ataduras, más difícil será romperlas.

## Trampas

Durante la mayor parte de este capítulo se presupone que los cazadores invaden la guarida de un vampiro, pero ése no tiene que ser necesariamente el caso. Podrían atraerlo a algún sitio en el que “jugar en casa”. Si lo consiguen, pueden preparar trampas para el desafortunado chupasangre.

Las trampas pueden tener muchas formas, pero todas siguen el mismo principio: la víctima tiene la posibilidad de evitarlas pero, si no lo hace, sufre daño (que puede ser absorbible o no).

Evitar una trampa suele depender de si se detecta antes de dispararla. Para ello es necesario superar una tirada de Percepción + Alerta. La dificultad de esta tirada varía en función de los éxitos de la persona que pone la trampa. Colocar la trampa requiere una tirada de Destreza + Supervivencia (dificultad 6); cada éxito en esta tirada suma

uno a la dificultad inicial de detectarla, que es 5. Así, si el jugador obtiene cuatro éxitos en la tirada para disponer el mecanismo, la dificultad de percibirlo es 9.

Si la víctima no detecta la trampa, la dispara y sufre sus efectos. Siguen algunos ejemplos de trampas básicas:

- **Objeto que cae:** Cuando se dispara la trampa, algo cae sobre el personaje desde un ángulo que lo hiere o inmoviliza. Algunas posibilidades son productos cáusticos, objetos pesados o una ligera capa de termita (ver más arriba).

**Daño:** Varía según el objeto que cae, de dos a doce (!) dados.

- **Arma que se dispara:** Activar la trampa significa que un arma de fuego se dispara, un explosivo es detonado o salta una cuchilla (quizás propulsada por una bombona de gas). Esta trampa puede ser tan simple como una escopeta unida al pomo de una puerta o tan complicada como una serie de explosivos conectados a un ordenador que los detona si se introduce la contraseña equivocada.

**Daño:** El que sea apropiado para el arma (normalmente su daño base, salvo en el caso de las armas de combate cuerpo a cuerpo en las que la Fuerza del “atacante” sea relevante, como en el caso de la bombona de gas).

- **Foso:** El piso o el suelo cede y la víctima cae en un agujero. Estas trampas se pueden usar para capturar o contener a una víctima, pero para cavar un agujero del cual una persona normal, no digamos un vampiro, no pueda simplemente escapar trepando, probablemente se requiera una retroexcavadora o un montón de trabajo.

**Daño:** Potencialmente ninguno aunque, si hay pinchos en el foso, el daño podría ascender hasta a siete dados. Sin embargo, incluso con menos daño los pinchos inmovilizan al vampiro hasta que pueda liberarse (Fuerza + Atletismo, dificultad 5 + 1 por cada pincho que atravesase al vampiro).

## Alta tecnología

Por supuesto, si los personajes sí disponen de grandes sumas de dinero, la variedad de tipos de equipo que pueden adquirir aumenta considerablemente. Armas, equipos de vigilancia, vehículos... todo puede ser útil en la lucha contra los no-muertos.

Sin embargo, el uso de equipo de alta tecnología presenta dos problemas básicos: uno es, obviamente, que cuando una gran cantidad de dinero cambia de mano, la gente se da cuenta. Para comprar legalmente muchos tipos de armas es necesario un permiso o registrarlas, y eso significa que, aunque los personajes puedan permitirse una ametralladora calibre .50 BMG y la monten en un vehículo, cuando la policía descubra su uso (y es muy difícil ocultarlo tras un incidente) no van a tener que buscar mucho para encontrar a gente de la zona que tenga una.

El otro problema es que, independientemente de si un dispositivo ha sido diseñado para ser usado en el campo de batalla y no como juguete para un aficionado rico, proba-

blemente no fue ideado para ser usado contra vampiros. Las balas no causan tanto daño a los vampiros como a los vivos, las gafas de visión nocturna no sirven para ver vampiros porque éstos no producen calor corporal, etc. Puede que los jugadores piensen en un dispositivo tecnológico interesante y puede que los personajes tengan los recursos para comprarlo, pero eso no significa que vaya a funcionar como los personajes quieren que funcione. Es por eso que los cazadores, incluso los ricos, tienen que ser listos.

## Armas

Como ya se ha mencionado, la diferencia entre un arma y otra en términos de juego suele ser “más dados”. Sin embargo, las armas que se pueden adquirir con un mayor presupuesto a menudo disponen de miras telescópicas o láser, mayor alcance y munición especializada. Estas mejoras pueden ayudar a los ataques de varias formas. Las miras pueden disminuir la dificultad de alcanzar a un objetivo. El mayor alcance facilita las emboscadas y los disparos de francotiradores. La munición especializada puede causar daño letal o incluso agravado a los vampiros.

## Personal

¿Por qué hacer el trabajo sucio uno mismo? Las conexiones con el ejército, los contactos criminales o simplemente una cantidad obscena de dinero bastan para que un personaje entre en contacto con gran cantidad de personas duras y bien entrenadas. Claro, podrían no creer que su objetivo es un vampiro, pero... ¿y si su empleador tiene pruebas? ¿Y si paga lo suficiente como para que los matones no se preocupen por un poco de excentricidad? Si ya estás dispuesto a matar por dinero, atravesarle a alguien el corazón con una estaca no debería suponer un esfuerzo adicional excesivo.

El personal tampoco tiene por qué ser humano. Se usan perros para descubrir drogas, explosivos y cadáveres. Nada indica que no se pueda entrenar a un perro rastreador de cadáveres para encontrar vampiros. Éstos tienen la desventaja de ser vulnerables a la Disciplina Animalismo, pero la capacidad de identificar a un vampiro puede hacer que el riesgo merezca la pena.

## Vigilancia

Por un precio relativamente reducido, los cazadores pueden adquirir cámaras tan pequeñas como para ocultarlas en collares y anillos. Éstas pueden conectarse a computadoras para que las imágenes lleguen directamente a los personajes. Si se fija una cámara de este tipo a la chaqueta de un vampiro, éste acabará haciéndoles a los cazadores una visita guiada a su refugio.

Los filtros de visión térmica, usados en conjunción con otros aparatos de visión, pueden servir para identificar vampiros. Si alguien aparece en las imágenes de una cámara normal, pero no en las de una térmica, entonces no tiene calor corporal y probablemente esté no-muerto... o algo peor.

Es posible adquirir micrófonos, aparatos para realizar escuchas telefónicas y otros dispositivos de espionaje con los que los cazadores pueden escuchar las conversaciones de los vampiros, lo que a su vez les permite planear sus misiones con mayor precisión. También resultan ser una enorme amenaza para la Mascarada, de modo que los Vástagos paranoicos (es decir, los del tipo más peligroso) prefieren tratar los temas espinosos en la seguridad del Elíseo. Colarse en el Elíseo y convertirse en una mosca en la pared sería una mina de información para los cazadores y, al haberse abaratado y miniaturizado esas tecnologías, esconder una cámara web en un lugar así es rápido y fácil. Por supuesto, sigue siendo necesario entrar en él, saber cuándo es probable que los vampiros estén presentes y que la cámara tenga un sistema de sonido suficientemente bueno como para ser útil.



## Esto te viene grande

Una cosa más: los vampiros tienen una sociedad cuyo nombre viene del primer vampiro: Carnilla. Es compleja, antigua y no tenemos ni puta idea de cómo funciona (hablo de los que aún tenemos pulso). La mala noticia es que los vampiros van a cerrar filas en cuanto sepan que los vivos los están cazando. Yo no sé mucho, pero he oído lo suficiente como para saber que, aparentemente, ellos (su sociedad en conjunto) ya han tenido problemas con gente que estaba en el ajo antes, y que ni por asomo van a dejar que la verdad salga a la luz. Así que, si se corre la voz de que vas a por los chupasangres, te encontrarás con una situación tipo “yo, mi hermano y mi primo contra el forastero”.

La buena noticia es: los vampiros se odian. Son depredadores que compiten por la comida (esos somos nosotros) y por eso tienen muy arraigado el instinto de eliminarse unos a otros. Sí: si saben que existimos, se unirán para matarnos pero, si no, puedes identificar a un par y observarlos: verás que se van a joder los unos a los otros por... lo que sea que usen como moneda. Aún no he averiguado qué es.

Pero nunca, por ninguna razón, no importa lo que un vampiro te prometa,





# Capítulo Cuatro: Númina

*«Y sobre todo, mira con ojos brillantes el mundo entero a tu alrededor, porque los mayores secretos siempre están escondidos en los lugares más improbables.»*

— Roald Dahl, *Los mimpins*

Los vampiros son peligrosos depredadores que tienen casi todas las ventajas en un enfrentamiento contra un cazador y, en algunos casos, incluso contra un grupo de cazadores. Los Vástagos disfrutan de una superioridad física aterradora y de Poderes incomprensibles entre los que se incluyen la capacidad de destrozarse la mente, influir sobre el corazón con una mirada y retorcer la mismísima percepción del mundo de un cazador.

Enfrentados a un terror semejante, los mortales que dedican sus noches a la defensa de la humanidad invocan un viejo proverbio latino: *numen lumen*, es decir, “Dios es la luz”. Éste se ha convertido en un mantra sagrado, una llamada a las armas para quienes luchan contra los vampiros. Como resultado, la palabra “Númina” se ha convertido en la denominación general para los Poderes místicos y psíquicos que gente aparentemente ordinaria ha aprendido o desarrollado de forma natural para ser esa luz del mundo.

Puede que nunca se conozca completamente el origen de estos Poderes, pero eso no ha impedido el desarrollo de varias teorías, cada una de las cuales ha sido construida a partir de indicios especulativos recogidos por las comunidades de cazadores.

La teoría de la Luz Divina propone que los Númina son un don sagrado procedente de la divinidad (aunque la encarnación exacta de ésta depende de las distintas fes del mundo) para combatir la oscuridad. Los vampiros son una plaga mundial y la divinidad ha encomendado a los

poseedores de Númina guiar a la humanidad fuera de la oscuridad y hacia la salvación.

Unos pocos cazadores están convencidos de que quienes disponen de Númina son de la sangre de los ángeles y los llaman Nephilim. Algunos creen que esos pocos elegidos llevan a cabo la palabra literal de Dios.

Algunos científicos e investigadores han propuesto el Teorema del Numen, el cual sugiere que la humanidad está desarrollando naturalmente capacidades psíquicas como defensa biológica contra los vampiros. Esto sugiere que los vampiros son tan sólo unos depredadores anteriormente desconocidos en un ecosistema que obliga a la humanidad a adaptarse a nuevas circunstancias.

Ciertos individuos creen que el vampirismo es un estado biológico complejo y superior y que el verdadero desafío es estudiar los Númina para encontrar la cura. Muchos partidarios del Teorema del Numen a menudo menosprecian las interpretaciones de los Númina basadas en la fe o el ocultismo por considerarlas supersticiones ideadas por los vampiros para impedir un estudio científico completo encaminado a eliminar su presencia de la faz de la Tierra mediante la inoculación.

Cualquiera que sea la verdad, en el Mundo de Tinieblas hay unos pocos elegidos capaces de invocar en su defensa Poderes superiores a los de la mayoría de mortales; de ellos trata este capítulo. Pero, ¿en qué convierte esto a sus practicantes?

## Númina y cazadores

Si los cazadores pueden confiar en sus propios escritos apócrifos, en los últimos años se ha visto un gran incremento de los descubrimientos de personas con capacidades psíquicas elementales. Los cazadores astutos sospechan que un pequeño número de “personas normales” podría estar manifestando la capacidad sobrenatural necesaria para usar Númina.

Los cazadores tienden a ser personas de voluntad fuerte dispuestas a arriesgar su vida y su integridad para matar vampiros. No es sorprendente que las opiniones sobre los Númina estén tajante y manifiestamente divididas. Algunos cazadores se apresuraron a aprovechar esas nuevas armas para obtener algún tipo de ventaja. La vida ya es suficientemente peligrosa en las sombras. ¿Por qué rechazar la ayuda de alguien o algo que puede ayudarte a sobrevivir una noche más?

Otros cazadores expresan apasionadamente su desconfianza hacia quienes afirman controlar esos Poderes sobrenaturales. Los Ghouls aceptan la esclavitud a cambio de fuerza y longevidad. ¿Por qué son mejores quienes son capaces de usar Númina? ¿Has visto la clase de cosas que tienen que hacer para que su magia funcione? ¿Qué tipo de tratos han hecho esos extraños con los monstruos para adquirir esos Poderes?

## Categorización, clasificación y taxonomía de los Númina

Los pocos eruditos expertos en el tema han formulado una taxonomía sencilla para clasificar y categorizar las diversas e inexplicables capacidades místicas y psíquicas llamadas Númina. Éstos parecen pertenecer a una de estas tres clases, cada una de las cuales tiene un nombre particular.

- La Magia Estática (practicada por los magos estáticos) es una forma tradicional de magia como la descrita habitualmente en el folclore. Funciona mediante fórmulas, y quienes poseen ese talento lo invocan mediante rituales específicos.

- Los Fenómenos Psíquicos (usados por los psíquicos) son Poderes desarrollados mediante el entrenamiento o quizás mutaciones en la mente humana.

- La Fe Verdadera (practicada por los fieles) comprende una multitud de habilidades obtenidas mediante una conexión especial con lo divino.

Cada clase de Numen puede dividirse en diversos Númina. Un Numen representa un campo de capacidad concreto centrado en un tema específico como, por ejemplo, la Piroquinesis y el fuego.

Como sucede con muchos Rasgos, los Númina tienen puntuaciones de entre 1 y 5. Cada punto adquirido indica un nuevo nivel de dominio del personaje. Por ejemplo, una puntuación de 1 indicaría el nivel de un principiante, mientras que 5 representaría el dominio completo de ese Numen. Según aumenta la puntuación del personaje en un Numen, éste adquiere los Poderes enumerados junto al número correspondiente de puntos y, por supuesto, sigue disponiendo de las habilidades anteriores.

## Adquirir Númina

La forma de adquirir Númina depende por completo del tipo al que pertenecen y las condiciones de la historia convenidas entre el jugador y el Narrador.

- Magia Estática: historia familiar, biblioteca ocultista, mentor.
- Fenómenos Psíquicos: alta Fuerza de Voluntad, entrenamiento mental, don natural.
- Fe Verdadera: buenas acciones, devoción por la fe, alta Humanidad.

No todo el que presenta las características mencionadas arriba manifiesta Númina, que siguen siendo insólitos a pesar de lo que puedan pensar quienes defienden que su aparición se está haciendo más frecuente. Hay quien ha desarrollado estos Poderes de forma natural, o quizás con ayuda divina, mientras que otros han llegado a dominar Númina en secreto tras años de entrenamiento y estudio.

## Comprar Númina

Los jugadores pueden adquirir Númina con puntos gratuitos durante la creación del personaje. Más adelante pueden aumentar estas habilidades con puntos de Experiencia o, si el Narrador lo permite, diversificar sus talentos con niveles en nuevos Númina.

Es raro que un mortal posea más de un tipo de Numen, y las limitaciones de la condición humana parecen hacer imposible aprender los tres tipos. Los Poderes son costosos de cultivar, y algunos de ellos aparentemente funcionan bajo paradigmas muy diferentes, quizás incluso opuestos. Aprender demasiado puede hacer zozobrar la visión global del mundo de un personaje y podría dañar la base de su salud mental o su bienestar físico.

Por ejemplo, la dotada psíquica Midori Jones podría poseer Piroquinesis y Psicometría (ambos Númina de Fenómenos Psíquicos). Leah, la jugadora, quiere expandir los Poderes de su personaje, pero el Narrador establece que la historia y las circunstancias de éste limitan sus opciones. Para la Fe Verdadera es necesaria una ascesis larga y difícil, no es algo que se pueda adquirir con puntos de Experiencia por capricho. Sin embargo, Leah y el Narrador deciden que Midori podría aprender sobre la marcha un poco de Magia Estática que añadir a sus capacidades en el contexto de la historia.

## Fe Verdadera

La fe es la confianza sagrada en lo divino, generalmente manifestada en forma de religión. Hay millones de personas que enriquecen sus vidas con dicha confianza sagrada, pero sólo unos pocos benditos son tocados personalmente por la divinidad. Fe Verdadera es una combinación de esa confianza y de tener el favor de una figura divina, las cuales derivan en una profunda convicción capaz de proteger a un individuo contra los estragos del mal, la corrupción y lo profano... como, por ejemplo, los Vástagos.

Las bendiciones de Fe Verdadera son muy escasas. Hay fieles devotos de cualquier fe, pero sólo unos pocos tienen esta firme conexión con lo divino. No es necesaria ninguna investidura religiosa oficial para poseer Fe Verdadera; los personajes no necesitan ser sacerdotes, rabinos ni clérigos para ser elegidos. De hecho, muchos religiosos no disponen del favor divino necesario como para disponer de Fe Verdadera.

Los personajes con Fe Verdadera son capaces de obrar milagros. Hay quien cree que la presencia de esas personas especiales significa que, sean cuales sean los poderes que gobiernan el mundo, no lo han abandonado del todo a su suerte.

La teoría de la Luz Divina sostiene que quienes poseen Fe Verdadera son mortales ordinarios que han sido elegidos por la divinidad para proteger el mundo. Unos pocos teóricos creen que son Nephilim, descendientes mortales de ángeles u otros seres superiores.

## Adquirir Fe Verdadera

Fe Verdadera es un don divino, y los personajes que lo poseen son elegidos para portarlo con un propósito concreto. Se recomienda a los jugadores interesados en los Números de Fe Verdadera que tengan una conversación con el Narrador sobre el trasfondo y el posible historial de sus personajes. El jugador debería escoger una religión o credo que case con los antecedentes y la historia del personaje.

La manifestación de Fe Verdadera a menudo requiere que el fiel sufra una crisis, una "noche oscura del alma" en la que el universo parece poner a prueba su fe y resolución. Muchos fieles han pasado largos períodos de contemplación considerando las muchas facetas de su fe, su aplicación al mundo y la mejor forma de seguir las doctrinas de ésta. Si uno de los fieles falla a la hora de obedecer los mandatos de su fe (a discreción del Narrador), el jugador debe hacer una tirada de Conciencia a dificultad 9 para resistir las vacilaciones de Fe Verdadera del personaje y la consiguiente pérdida de un nivel del Numen. Un personaje que desprecie flagrantemente las creencias básicas de su fe, comprobará que su conexión con lo divino se hace cada vez más tenue.

Recuperar Fe Verdadera es difícil una vez que se ha perdido. Puede ser una experiencia intensa para un cazador al experimentar el personaje una verdadera crisis de fe y tener que trabajar piadosa y diligentemente para regresar



a la gracia divina. Se trate de ganar, perder o recuperar Fe Verdadera, tales giros de la historia deben ser tratados como importantes hitos dramáticos en el desarrollo de un personaje.

Además, se anima a los Narradores a tratar la Fe Verdadera con cuidado. Por una parte, la estrecha relación de estos Númina con religiones del mundo real exigen que la representación de estas fes se haga con respeto; al mismo tiempo, reducir los dones de los poderes superiores a un sistema abstracto de tiradas de dados y “Poderes” puede socavar la gravedad de lo que los Númina representan.

Ningún personaje puede comenzar una crónica con más de un nivel de Fe Verdadera.

## Incrementar Fe Verdadera

Fe Verdadera aumenta mediante actos de devoción hacia el poder superior o la causa que reverencia el personaje. Sólo la decisión del Narrador, basada en un comportamiento y actos apropiados, puede conceder puntos adicionales. El Narrador debería observar de cerca las acciones del fiel durante el transcurso de la historia e informar al jugador cuándo cree que es apropiado que adquiera el siguiente nivel.

## Sistemas para Fe Verdadera

Al contrario que otras categorías de Númina, Fe Verdadera sólo tiene una Senda.

Fe Verdadera concede a los creyentes beneficios especiales:

- Cada nivel de Fe Verdadera otorga un punto temporal adicional de Fuerza de Voluntad.
- Cada punto de Fe Verdadera supone un dado de protección divina a la hora de resistir los efectos de Númina, Disciplinas vampíricas u otros Poderes sobrenaturales. Cuando un personaje va a ser afectado por una Disciplina de un Vástago u otro Poder, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar la puntuación de Fe Verdadera de aquél como reserva de dados contra dificultad 7. Los éxitos obtenidos en esta tirada se sustraen de los de la tirada de activación del Poder en cuestión. La protección sólo se extiende a Poderes que afecten directamente al personaje y sólo si es necesaria una tirada para determinar su grado de éxito. No produce efecto contra Poderes de uso pasivo o indirecto como Percepción del Aura y Fortaleza.

El Numen de Fe Verdadera, como los demás, se puntúa entre 1 y 5. La protección exacta que adquiere el individuo depende de su puntuación según se describe más adelante. Si lo desea, el Narrador puede enmendar o alterar esos beneficios para reflejar la intervención de poderes superiores e ilustrar los temas de sus propias crónicas.

## Niveles de Fe Verdadera

- Cualquier personaje con Fe Verdadera puede intentar repeler vampiros, fantasmas u otras criaturas sobrenaturales blandiendo un símbolo sagrado o mediante oraciones en voz alta. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su puntuación de Fe Verdadera contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad permanente de la criatura.

Los éxitos obtenidos indican el número de turnos que la criatura debe huir del personaje mientras éste invoca la protección de la oración o del símbolo sagrado. Si no se logran éxitos en la tirada de activación, el ser sobrenatural no tiene que retirarse, pero tampoco puede avanzar. Un fracaso indica que puede avanzar sin trabas. Si se coloca el símbolo religioso sobre el cuerpo de un vampiro, cada éxito causa un nivel de daño agravado al quemar la carne de la criatura.

- El fiel puede sentir la presencia de un vampiro. No necesita intentar detectarla conscientemente, pero tiene que estar en un entorno tranquilo y silencioso, quizá solo y sumido en sus pensamientos, rezando, leyendo un libro religioso, meditando, etc. El fiel no sentirá al vampiro si está distraído (por ejemplo, discutiendo) o en un lugar atestado y ruidoso (siendo empujado por una multitud, en medio de una fiesta, etc.). Esta capacidad no ilumina al vampiro como un faro; el Narrador revela la presencia de éste sólo cuando la percepción del fiel lo detectaría. Ten en cuenta que el personaje no sabe exactamente qué es lo que siente mediante su fe; sólo sabe que hay algo siniestro en las cercanías.

- El fiel es inmune a Dementación, Dominación, Ofuscación, Quimerismo y otros efectos sobrenaturales que confunden la mente.

- No se puede convertir al fiel en Ghoul. Es inmune a Presencia y otros efectos sobrenaturales que manipulen las emociones.

- La mera presencia del fiel puede llenar a un vampiro o a otra criatura sobrenatural de odio hacia sí mismo, asco, terror o incluso dolor físico. El jugador de cualquier vampiro que escuche rezar o predicar al fiel, o que sea tocado por él, debe superar una tirada de Rötschreck (dificultad 9) para que el Vástago no huya inmediatamente hasta el final de la escena. Un vampiro incapaz de huir queda reducido a un despojo balbuceante que tiembla en el suelo, grita, solloza o implora piedad.

## Milagros de Fe Verdadera

Un milagro es una ocasión en la que la divinidad interviene directamente. Los fieles suelen rezarle como forma de adoración y meditación. En unos pocos e inspiradores casos, la divinidad responde a la oración con un milagro. Éstos deben ser raros, nunca más de uno por historia, y siempre dramáticos.

El Narrador debería examinar la motivación del personaje que invoca el milagro. A la divinidad muy probable-

mente le trae sin cuidado que el fiel quiera conducir coches de lujo, ganar la lotería o sobrevivir a un encuentro con un vampiro cualquiera. Todas las religiones tienen mártires, y la muerte a veces es parte del plan divino. Las oraciones que más posibilidades tienen de ser escuchadas son desinteresadas y buscan ayudar o inspirar a otros. No hay normas estrictas para invocar milagros; se trata sencillamente de un recordatorio dramático de que los fieles cargan con un deber divino y a veces pueden servir como conducto de la voluntad de los poderes superiores en el mundo.

Es imposible definir los milagros en términos mecánicos, ya que deberían crearse a medida para la ocasión. Algunos ejemplos serían:

- Ayudar a una mujer estéril a tener un hijo.
- Curar una enfermedad terrible y dolorosa como, por ejemplo, el cáncer.
- Ayudar a alguien atrapado bajo un edificio derrumbado.
- Encontrarse junto a un amigo que está en una situación desesperada.

## Magia Estática

Durante mucho tiempo, los artistas han emocionado a su público contando terroríficas historias de dioses y monstruos. Los padres todavía mandan a sus hijos a la

cama con emocionantes relatos de chicos listos que superan grandes obstáculos.

Los psicólogos desdeñan esos cuentos de hadas como un mecanismo psicológico para dar salida, mediante la liberación compartida de sentimientos, a la ansiedad oculta provocada por los peligros del mundo. Los monstruos son sólo antagonistas en una historia en la que representan un elemento desagradable de la realidad.

Muy pocas personas conocen la verdad. Han oído las historias y las han identificado como lo que son: lecciones acerca de cómo combatir a los monstruos. G. K. Chesterton escribió una vez que los cuentos de hadas son absolutamente ciertos, no porque nos cuenten que los dragones existen, sino porque nos enseñan que pueden ser vencidos.

La Magia Estática es un conjunto indefinido de Sendas formadas por un mosaico de fragmentos de supersticiones, cuentos de viejas y folclore. Quienes practican la Magia Estática creen que las lecciones de esas leyendas son *fait accompli*. Los Poderes de estos Números entran dentro de la sabiduría popular compartida a través de experiencias humanas relativamente poco académicas: puede que se la haya llamado brujería, medicina o *juju* en la miríada de sociedades de las que han sido extraídas. Algunos practicantes emplean esta clase de Números para maldecir a sus enemigos, ver el futuro, curar con un toque o para otras prácticas “populares”.



Los magos estáticos tienden a ser individualistas autosuficientes que lo logran todo por sí mismos y no disponen de muchos recursos inmediatos. Algunos son autodidactas que han aprendido mediante la investigación y experimentación directas, habiendo estudiado viejas notas heredadas de ancestros muertos mucho tiempo atrás. Otros son el más joven talento dentro de una tradición familiar respetada y pertenecen a una comunidad que los apoya en su vocación.

La simbología de la Magia Estática a menudo es poco elegante y su ejecución confusa, pero, de alguna forma, les funciona a los individuos que la dominan. A menudo resulta frustrante para los ocultistas porque no consiguen acabar de averiguar cómo se combina todo. La metodología es demasiado imperfecta como para manifestar mucho poder, pero la experiencia con estas supersticiones, acumulada generación tras generación, parece haber conferido validez metafísica a las prácticas de la Magia Estática.

Varios teóricos del Teorema del Numen creen que la Magia Estática no es más que una ayuda psicológica usada para explicar una capacidad psíquica latente desconocida. Para estos escépticos (si se los puede llamar así), es más fácil llamar “magia” a estas supersticiones que aceptar la responsabilidad de controlar tanto poder.

## **Adquirir y dominar la Magia Estática**

Aprender Magia Estática no es un proceso sencillo. Los magos estáticos deben aceptar que las supersticiones y los cuentos de viejas son hechos ciertos para dotar de poder a sus Números. Esto exige una cierta perspectiva mental que choca con las sensibilidades modernas. Si sabes que con los gestos apropiados puedes maldecir a un enemigo, entonces también tienes que aceptar que el número 13 trae mala suerte, que hay que lanzar la sal derramada por encima del hombro y que no puedes permitir que un gato negro se cruce en tu camino.

Los personajes que desdeñan la realidad de esa sabiduría popular observan que la Magia Estática se vuelve cada vez más difícil. Se anima a los Narradores a observar de cerca estas actitudes y a elevar cuando corresponda en 1 o más la dificultad a los individuos que practiquen estas viejas artes y muestren una actitud cínica.

Los cazadores que deseen ser magos estáticos deben, o bien aprender de un maestro que tenga los conocimientos necesarios, o bien pasar algún tiempo recopilando retazos de sabiduría de libros y leyendas. Muchos magos estáticos proceden de antiguas familias que creen firmemente en su identidad cultural y en la sabiduría popular. Algunas familias se enorgullecen de su legado de lucha contra los monstruos y tienen sus propios “cuentos de hadas” específicos para recordar las gestas de sus ancestros.

## **Magia Estática y la perspectiva del cazador**

Los cazadores podrían ver a los magos estáticos como a pueblerinos bienintencionados que tienen una forma extraña de ver el mundo. Las Sendas de Magia Estática tienden a ser sutiles y carecer de manifestaciones evidentes, y sus efectos a menudo pueden ser catalogados por determinados escépticos como casualidades o sucesos anómalos.

Los magos estáticos pueden estar muy obsesionados con sus supersticiones y tener hábitos extraños. El uso de algunas Sendas de Magia Estática requiere ingredientes fuera de lo normal como sacrificios de animales, objetos cotidianos usados de formas inusuales y sustancias malolientes. Imagina un “vidente gitano” que bebe un trago de vodka aderezado con una gota de su propia sangre o que blande una “pata de perro embrujada” que apunta en dirección al peligro. Esos aparejos pueden resultar perturbadores para quienes adoptan una visión más “moderna” del mundo.

Quienes entienden el poder de estos magos estáticos bien podrían mirarlos con recelo. ¿Qué clase de platos habrán hecho los pobres desgraciados con el Diablo para dominar esos repulsivos dones? ¿Qué secretos estarán ocultando a los cazadores?

## **Senda de la Adivinación**

Muchas civilizaciones del mundo creían que ciertos hombres y mujeres comulgaban con lo divino y alumbraban sabiduría y advertencias sobre el futuro. La palabra “adivinación” procede de la latina “*diuinare*”, que significa “ser inspirado por un dios”. A lo largo y ancho de la historia humana hay incontables ejemplos, desde los profetas del Dios de las fes abrahámicas a los chamanes y los hombres medicina del Nuevo Mundo, pasando por las brujas y mujeres sabias de las costumbres paganas y muchos otros.

Los magos estáticos que practican esta Senda tienen un método único de comulgar con la fuerza metafísica a la que reverencian, sea cual fuere, para poder tener atisbos del futuro. Esos métodos no siempre son sencillos ni rápidos, pero pueden ser efectivos si el mago estático interpreta los signos correctamente.

El mago estático se concentra en una decisión o tema difícil y entonces usa un foco externo (ver más adelante) para leer las pautas de la oportunidad y la casualidad en el mundo que lo rodea. Si el mago es suficientemente hábil con las adivinaciones, al observar el tejido del destino puede seguir sus hebras para ver lo que podría pasar, o incluso lo que probablemente pasará, si está lo bastante versado en la adivinación. El jugador hace una tirada de activación de Percepción + Ocultismo (dificultad 7) para determinar lo que discierne el personaje.

Cada éxito obtenido en la tirada de activación incrementa el nivel de claridad de la respuesta suministrada. Un éxito puede ofrecer una impresión vaga o un embrollo

de posibilidades, mientras que cinco indican con cierta claridad qué opción va a producir el mejor resultado. Sin embargo, un fracaso proporcionará información incorrecta que podría conducir a peligros o cosas peores.

Un mago estático puede intentar leer el futuro de otra persona empleando Adivinación, pero tiene que hacerlo en su presencia. Para este tipo de Adivinación, la dificultad de las tiradas aumenta en 1.



## Predecir el futuro

Adivinar el futuro se puede describir como sopesar múltiples resultados sin una indicación concreta de lo que va a ocurrir. Puede aportar detalles concretos y específicos, pero siempre existirán elementos desconocidos.

Narradores, cuidado. La Senda de la Adivinación tiene la capacidad de revelar información a los jugadores antes de que llegue el momento apropiado para que tenga importancia dramática. Los Narradores deben intentar revelar sólo la información justa para despertar la curiosidad de los jugadores y ofrecer una guía de las situaciones posibles que podrían conducir a un mejor resultado.

Ofrece alternativas, no respuestas concretas, y deja que los jugadores encuentren la suya. Se recomienda a los Narradores centrarse en puntos donde haya decisiones críticas que dependan directamente de los jugadores. Para ellos es importante tener capacidad de actuación y la posibilidad de afectar al resultado de una situación incluso si todas las probabilidades están en su contra. Revelar que un terremoto va a provocar miles de muertes puede ser interesante pero, a menos que los jugadores puedan cambiar las consecuencias, podrían perder interés en la situación. Por el contrario, si los cazadores tienen la oportunidad de salvar a cierto número de víctimas liberándolas de un vampiro, de repente los jugadores tendrían una causa por la que luchar.

La Senda de la Adivinación puede subrayar la tensión dramática de la crónica aportando indicadores de su intensificación. Unas pocas imágenes sugerentes que representen puntos críticos potenciales pueden evocar anticipación y mantener a los jugadores pegados al asiento. Insinuar la respuesta casi siempre es mejor que decir qué se debe hacer.



## Herramientas adivinatorias

Las herramientas usadas para concentrarse en la Adivinación pueden ser variadas, pero todas funcionan igual de bien y de acuerdo a los mismos principios: abrir un conducto de algún tipo para que el mago pueda ver a través de él y atisbar la esencia del propio destino. El mago podría usar cartas, fetiches tallados, monedas, posos de té o las entrañas de un animal recién sacrificado. Podría observar una bola de cristal, un espejo o una pila de agua. Podría rezarle a un santo, caminar por los bosques o limitarse a buscar presagios. Además, cualquier opción que el jugador escoja para su personaje expresará algo sobre el origen cultural de su habilidad adivinatoria.

## Sistema

**Tirada:** Percepción + Ocultismo (dificultad 7).

**Modificadores:** +1 a la dificultad cuando se realiza la adivinación para otras personas.

**Coste:** Varía.

**Duración:** Una única revelación.

## Niveles de la Senda de la Adivinación

- El mago estático interpreta signos o advertencias sobre el estado de sus circunstancias inmediatas, lo que hace que la dificultad de sus tiradas de Iniciativa disminuya en 1 (para más información sobre el orden de Iniciativa y sus modificaciones, ver pág. 271 y 272 del V20). Cada éxito obtenido en la tirada de activación extiende esta capacidad una hora.

- El mago estático elimina posibles resultados negativos al compararlos con antelación. Puede pedirle al Narrador, que representa a la entidad metafísica que hace de guía, información para ayudar a determinar cuál es la mejor elección en una decisión simple. El jugador hace una pregunta como: “¿Debo ir al centro con este extraño?”. El Narrador proporciona entonces como respuesta cierta cantidad de información que ayudará a decidir al jugador.

A la hora de contestar estas preguntas, el Narrador debe considerar una serie de factores. ¿Con qué intención plantea el mago estático la pregunta? ¿Está preguntando cuál es la decisión más segura? ¿Está buscando la ruta más rápida hacia su objetivo? ¿Qué decisión va a tener mayor impacto sobre el estado actual de la crónica? Ver “Predecir el futuro” más atrás para encontrar más información sobre cómo tratar estas cuestiones.

El hado no siempre es amable con quienes intentan desentrañarlo. Puede que el destino de un personaje sea seguir a un extraño hasta el centro, donde será atacado por una banda de Ghouls, pero ésa podría ser la forma de averiguar la localización del vampiro que los controla.

- El mago estático puede sentir pautas de probabilidad que le permiten recabar información a corto plazo en relación a decisiones específicas. Una adivinación con éxito revela información sobre la pregunta como en el nivel

anterior, pero también proporciona un atisbo de cuáles serán las siguientes decisiones requeridas para otras opciones disponibles. Este grado de adivinación proporciona pistas sobre el futuro, pero también revela una o más de las elecciones o consecuencias a las que se enfrentará el personaje.

Volviendo a la pregunta de ejemplo, “¿Debo ir al centro con este extraño?”, mediante este Poder el jugador obtendría información crucial. El jugador sabría que, si el mago estático se va con el extraño, se enfrentará a un peligro físico (recuerda que será atacado). Si lo supera, le esperará una nueva senda. Y si rechaza acompañar al extraño, ese mismo peligro se cernirá sobre otro. En esta situación, el jugador tiene muchas opciones y cierta cantidad de información sobre cada una de ellas, pero la información es imperfecta. El jugador se basa más en impresiones que en verdades tangibles, hecho que representa la naturaleza de la adivinación.

•••• El mago estático es capaz de adivinar sucesos específicos del futuro. Éstos aún no están definidos, pero son mucho más probables que las nebulosas posibilidades anteriores. Si el objetivo de la adivinación cambia su comportamiento actual, esos sucesos se vuelven menos probables. Los detalles siguen siendo vagos: mejor “Encontrarás a un hombre con el que compartirás tu corazón” que “Encontrarás a un hombre enérgico vestido de verde que se convertirá en tu amante”.

••••• El mago estático adquiere la capacidad de sentir detalles claros y concretos del futuro y de predecir sucesos específicos con fiabilidad. Ahora puede describir al hombre de verde del ejemplo anterior con todo detalle. Además, podría saber su nombre y detalles íntimos sobre su vida y su futuro.

Para este nivel de la Senda de la Adivinación se requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad y superar una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 8). El Narrador puede disminuir la dificultad entre 1 y 3 si el invocador tiene un conocimiento profundo de la materia, una posesión preciada del objetivo o algo personal del mismo, como un mechón de pelo o un poco de sangre.

Gastando un punto adicional de Fuerza de Voluntad, el mago estático también puede transmitir a esa persona una sensación sutil del sentimiento general que produce la adivinación. Puede tomar la forma de un presentimiento si la situación es peligrosa, o un sentimiento de paz si todo va bien. El receptor de esa sensación no la reconocerá como una comunicación de ningún tipo, sino que la vivirá como algo endógeno, como si fuera una “corazonada”.

## Senda de las Maldiciones

La maldición es una de las más antiguas y potentes formas de Magia Estática. Puede tomar muchas apariencias, como el “mal de ojo” del Mediterráneo y Oriente Medio, el “jinx” del “hoodoo” o el “hex” del folclore europeo oriental. Se sabe que las maldiciones han causado grandes desgracias de varias maneras: accidentes, enfermedades e incluso la muerte.

En el corazón de toda maldición están los deseos malvados que se dirigen contra un enemigo. El mago estático concentra en el objetivo su voluntad y su odio, y libera esos deseos en forma de energía dañina. La maldición afecta rápidamente la vida de la víctima y después desaparece lentamente, según se disipa la energía del odio.

El mecanismo básico es simple. El mago estático determina el nivel de la maldición que desea infligir (dentro de su capacidad) y pasa un turno por nivel de intensidad reuniendo y reforzando su odio místico. Cuando está preparado, descarga la maldición de forma catártica directamente hacia el objetivo (que debe estar en su campo de visión). Algunos ejemplos de descargas asociadas son un grito, una danza, partir una muñeca que representa a la víctima o gestos ofensivos.

El jugador del mago estático hace una tirada de activación de Manipulación + Intimidación (dificultad 7) para determinar si la maldición tiene éxito y la duración de la misma, como se ve en la tabla de efectos.

Cada nivel de la Senda de las Maldiciones permite que ocurran desgracias mayores. Mecánicamente, una maldición toma la forma de penalizaciones a la dificultad y, finalmente, a las reservas de dados. El Narrador debería aplicar los efectos con cuidado para asegurarse de que esta Senda no domine toda la crónica.

Sin embargo, cuando un mago estático juega con las hebras del destino, corre el peligro de enredarse él mismo. Un fracaso en una maldición hace que los efectos que deseaba para el enemigo recaigan sobre él por triplicado y se apliquen inmediatamente.

Un mago estático puede intentar disipar cualquier maldición, incluso una propia, pero no es fácil. El jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Astucia + Subterfugio (dificultad 9). Cada éxito reduce en uno el nivel de la maldición infligida. Si la tirada es un fracaso, sufre la misma maldición que quería disipar durante el resto de la duración original de la misma, sin que haya ulteriores posibilidades de deshacerla.

La Senda de las Maldiciones acaba por cobrarse un precio del alma humana. Quienes la usan raramente viven felices, ya que el odio y la ira necesarios para alimentar estos Poderes tienden a retorcer su interior. Mecánicamente, esto suele traducirse en que los usuarios de esta Senda tienen bajas puntuaciones de Humanidad. Se anima a los Narradores a exigir tiradas de Humanidad a los magos estáticos que la tengan alta o invoquen maldiciones más de una vez al mes.

## Sistema

**Tirada:** Manipulación + Intimidación (dificultad 7).

**Modificadores:** No aplicable.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad.

**Duración:** Varía (ver más adelante).

## Niveles de la

### Senda de las Maldiciones

• La víctima sufre breves contratiempos, como dejar caer un objeto, decir algo estúpido o que una motocicleta le pise el pie. Mecánicamente, esto se representa con la adición por parte del Narrador de un +1 a la dificultad de las tiradas apropiadas según la situación especificada mientras dure la maldición. Por ejemplo, el pie herido podría hacer que aumentase la dificultad de las tiradas de Atletismo en 1, mientras que decir algo estúpido podría causar que las dificultades relacionadas con Etiqueta se incrementasen de la misma forma.

•• La víctima sufre una serie de errores y mala suerte que resulta en heridas o vergüenza duraderas, como pisar un clavo, romper una reliquia familiar o contraer una enfermedad menor. Mecánicamente, el Narrador representa la situación aumentando en 2 la dificultad de las tiradas apropiadas para la maldición mientras dure ésta.

••• La víctima sufre serios accidentes y desgracias. Efectos típicos serían la rotura de huesos, pérdida de ingresos o enfermedades graves. Mecánicamente, el Narrador representa la situación aumentando en 3 la dificultad de las tiradas apropiadas para la maldición mientras dure ésta.

•••• La víctima sufre grandes catástrofes y enfermedades crónicas. Mecánicamente, el Narrador representa la situación aumentando en 3 la dificultad de las tiradas apropiadas para la maldición mientras dure ésta. Además, se resta un dado a las reservas de la víctima relacionadas con la misma en los momentos adecuados de la historia.

••••• Las maldiciones de este nivel son casi bíblicas en su alcance. Durante la duración de la misma, a la víctima nada le sale bien. Su vida es un ejercicio de miseria y podría perfectamente ir acompañada de efectos como plagas de langostas, quedar estéril o la desesperación de aquéllos con quienes trata. Mecánicamente, el Narrador representa la situación aumentando en 4 la dificultad de las tiradas apropiadas para la maldición mientras dure ésta. Además, se restan dos dados de las reservas relacionadas de la víctima en los momentos adecuados de la historia. Invocar una maldición de esta magnitud exige que los magos estáticos cuya puntuación de Humanidad sea 4 o más hagan una tirada de Humanidad.

### Duración de la maldición

La duración de una maldición concreta depende del número de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

Un éxito	La siguiente acción
Dos éxitos	Una escena
Tres éxitos	Un día
Cuatro éxitos	Una semana

Cinco éxitos

Un mes

Seis+ éxitos

Hasta un año, la decisión se toma inmediatamente tras la tirada de activación

## Senda de la Sanación

La sanación de los enfermos no siempre ha sido el ámbito de doctores con una instrucción reglada y toda una batería de instrumentos quirúrgicos y bases de datos médicos. En las culturas antiguas se enviaba a los enfermos y heridos a un médium espiritual que se comunicaba con lo divino y usaba ese conocimiento para aliviar el dolor y curar enfermedades. Puede que cambie el papel del sanador (sea éste el de sacerdote, mujer sabia o bruja), pero la función sigue siendo la misma. Los sanadores usan una combinación de remedios físicos y espiritualidad para curar a quienes están a su cargo y para mantener la buena salud de su comunidad.

La moderna Senda de la Sanación es una fusión de magia y técnicas curativas antiguas. Los magos estáticos que han dominado esta Senda pueden bajar la fiebre en cuestión de segundos o curar heridas traumáticas para el cuerpo por medios espirituales. Para que la Senda sea efectiva es necesario el Conocimiento Medicina junto con elementos culturales como meditación, oración, cantos, masajes u otras técnicas.

El proceso de curación puede agotar al mago; tales sanadores a menudo sufren a causa de su increíble sensibilidad y compasión. Si el jugador obtiene un fracaso en la tirada de sanación, el personaje contrae la enfermedad o sufre daño por simpatía.

Con el permiso del Narrador, un jugador puede escoger la Senda de la Sanación como Numen Psíquico en vez de como Senda de Magia Estática.

Para más información sobre la curación y los niveles de Salud, ver pág. 282-286 del V20.

### Sistema

**Tirada:** Manipulación + Medicina (dificultad 7).

**Modificadores:** +1 a la dificultad de curarse uno mismo; +1 a la dificultad si el objetivo se opone; +2 a la dificultad a su uso en entornos estresantes (como combates, mientras se es interrogado, estando atrapado en un edificio en llamas, etc.).

**Coste:** Varía.

**Duración:** Varía según el efecto (ver a continuación).

### Niveles de la Senda de la Sanación

• Los usuarios de la Senda de la Sanación pueden examinar pacientes con un simple toque y diagnosticar instantáneamente enfermedades, comprender la naturaleza de heridas o descubrir defectos genéticos. Cada



éxito obtenido en la tirada de activación proporciona información médica relevante adicional.

- Un mago estático que alcance este nivel tiene un control rudimentario del cuerpo de su paciente y puede estimular el proceso curativo. Puede sanar instantáneamente torceduras, jaquecas, gripe o infecciones poco importantes sin dificultad.

Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tiene éxito en la tirada, el mago estático puede tocar a un paciente y mitigar el dolor de sus heridas o curar enfermedades contagiosas como el resfriado común, la gripe o incluso enfermedades de transmisión sexual. Sin embargo, este nivel de la Senda no sirve para curar males graves como el cáncer o los problemas cardíacos.

Cada éxito obtenido en la tirada de activación niega la penalización a las reservas de dados por heridas sufridas

por el objetivo durante 10 minutos. Para más información sobre los efectos del daño y las penalizaciones a las reservas, ver pág. 282-286 del V20.

- El mago estático es capaz de curar huesos rotos y aliviar enfermedades crónicas pero no mortales (como la artritis, piedras en el riñón o asma) con un simple toque. Las heridas que causan daño contundente o letal sanan al doble de la velocidad normal y sin riesgo de infección gracias a la asistencia del sanador. El mago estático también puede inducir un estado de trance curativo para impedir que el desangramiento u otros traumatismos maten al paciente antes de que se pueda llevar a cabo la cirugía adecuada.

Para usar este Poder, es necesario superar una tirada y gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

- El mago estático puede detener y curar casi cualquier lesión con un solo toque.

Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y pasa una tirada, el mago estático puede curar instantáneamente un nivel de daño contundente o letal de un paciente. Cada éxito adicional en la tirada de activación cura un nivel más de daño contundente o letal. Sin embargo, sanar daño letal de esta manera conlleva un precio: por cada nivel de daño letal curado, el mago estático sufre una aturdidora migraña durante una hora; ésta provoca que todas las dificultades de las tiradas del mago aumenten en 1. Sin embargo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar ese efecto durante una escena.

•••• El cuerpo humano no tiene secretos para un mago estático que domine este nivel de la Senda de la Sanación. Puede curar enfermedades crónicas y graves (como cáncer, sida o apoplejías), corregir defectos genéticos o eliminar adicciones químicas.

Estos tratamientos son difíciles para los magos estáticos y exigen mantener bajo cuidados constantes al paciente durante algún tiempo. El Narrador debe determinar la duración exacta del tratamiento, así como la necesidad de otros requerimientos, pero generalmente debería ser al menos un cuarto del tiempo de recuperación normal para ese tipo de casos indicado en las páginas 285-286 del V20.

Esta simpatía tiene un coste para el cuerpo, así que el mago estático puede sufrir un incremento de +1 o +2 a las dificultades de todas las tiradas no relacionadas con la curación durante el período de convalecencia, según determine el Narrador. No es necesario aplicarlo a todos los usos de este Poder, sólo a aquéllos que implican la sanación de las enfermedades más debilitantes y las adicciones más incapacitantes.

Además, el mago estático puede superar los efectos del daño sobrenatural sobre el cuerpo. Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y supera una tirada de Manipulación + Medicina (dificultad 8), un usuario puede curar inmediatamente daño agravado en un objetivo. Cada éxito en la tirada de activación sana un nivel de daño agravado.

Sin embargo, curar este tipo de daño tiene un coste. Por cada nivel de daño agravado curado, el mago estático sufre por simpatía un nivel de doloroso daño contundente. No es posible curar este daño simpático mediante aplicaciones de esta Senda (sin importar si la usa el mago que sufre el daño u otro sanador).

## Númina Psíquicos

Los psíquicos son personas que tienen la capacidad de sentir mediante percepción extrasensorial fuerzas que permanecen ocultas para los sentidos mundanos, y que pueden usar sus mentes para manipular esos elementos sobrenaturales. Algunas personas sencillamente han nacido

con dones fuera de lo común o con un talento enorme que conduce al descubrimiento de capacidades paranormales como la telepatía, la telequinesis y la clarividencia. Así, los Númina Psíquicos implican que la mente percibe y altera el mundo material.

Hasta hace poco, los informes sobre verdaderos fenómenos psíquicos han sido escasos, pero en los últimos años ha habido un pico extraordinario de actividad psíquica. Muchos de estos nuevos psíquicos parecen no ser en absoluto conscientes de poseer habilidades fuera de lo común.

La cultura popular está sembrada de *reality shows* sobre cazadores de fantasmas y blogs dedicados a las leyendas urbanas y a la investigación de *poltergeist*. Algunos de esos casos son verdaderas apariciones de fantasmas, pero un gran número de esos incidentes están causados por los residentes de las casas que provocan los “*poltergeist*” con Poderes que todavía no han descubierto. Por supuesto, también muchos son falsos o están pergeñados por charlatanes...

El origen de las habilidades psíquicas todavía no ha sido explorado científicamente. Actualmente existe aún poca información concreta respecto a cómo o por qué se desarrollan estos Poderes. Ciertos científicos e investigadores que han descubierto los Númina Psíquicos han propuesto el Teorema del Numen, que sugiere que la humanidad está desarrollando capacidades psíquicas como defensa biológica contra los depredadores sobrenaturales. Los psíquicos son meramente el primer paso en esa nueva evolución de la especie humana.

## Adquirir y dominar Númina Psíquicos

Los psíquicos desarrollan o tienen de forma innata un don especial que les permite acceder a las áreas del cerebro que llevan a cabo los Númina Psíquicos. Muchos cazadores poseen una leve consciencia que los ha ayudado a darse cuenta de que en el mundo hay monstruos. Ciertos parapsicólogos que apoyan el Teorema del Numen creen que todos los humanos tienen la posibilidad de acceder a Númina Psíquicos con el entrenamiento adecuado, y que los cazadores señalan el punto de inflexión en el que se pasa de adquirir la consciencia de no estar solos en la noche a ser capaces de hacer algo al respecto.

Para utilizar Númina Psíquicos, los usuarios aprenden a concentrar su voluntad y siguen regímenes de entrenamiento a menudo extenuantes a nivel mental. Para mantener la salud de sus mentes a menudo han de confiar en la Habilidad Consciencia, junto con ejercicio frecuente y una buena dieta. Los psíquicos que no consiguen mantener un equilibrio adecuado en sus vidas pueden quedar agotados e incluso desarrollar anomalías mentales. Los Narradores pueden considerar que es apropiado otorgarles nuevos Defectos a los personajes psíquicos que excedan los límites de su aguante.

Los cazadores que desean ser psíquicos deben o bien encontrar un maestro que posea los conocimientos necesarios, o bien pasar un largo período intentando desarrollar sus capacidades mentales en un entorno controlado. Actualmente, algunos parapsicólogos entrenan a aprendices de psíquico para intentar aprender más sobre el nuevo fenómeno. A veces un “psíquico latente” sin entrenamiento surge de los oscuros callejones del Mundo de Tinieblas pero, dado que desconoce técnicas de control adecuadas, podría muy bien ser considerado uno de los monstruos...

## Númina Psíquicos y la perspectiva del cazador

Los cazadores suelen ser más paranoicos que otros mortales, y pasar el rato con alguien que puede leerle la mente no es una situación cómoda. ¿Cómo puedes ocultar secretos ante unos monstruos que con sólo tocar una cosa lo averiguan todo sobre ella? ¿Qué pasa si pierden el control y provocan un incendio? Si los vampiros y los psíquicos son reales, ¿quién dice que no se van a convertir en *Scanners*? [N.d.T.: se refiere a la película *Scanners: su solo pensamiento podía matar* (España) o *Telépatas: mentes destructoras* (México)].

Estos miedos a menudo empujan a los cazadores a idear sus propias defensas preventivas contra psíquicos para protegerse. O un cazador podría tomar un camino alter-

nativo y tratar de desarrollar Númina Psíquicos él mismo para así alcanzar la comprensión de lo desconocido. Por supuesto, esto sigue presuponiendo un nivel de confianza que muchos cazadores son reticentes a conceder a los usuarios de lo paranormal.

## Ciberquinesis

Las computadoras fueron en su momento herramientas exclusivas de ricas corporaciones y élites académicas, pero los avances tecnológicos poco a poco las han ido haciendo asequibles para el resto del mundo. Hoy en día, innumerables habitantes del Mundo de Tinieblas llevan dispositivos móviles en los bolsillos que son más potentes que las primeras computadoras antiguas que llevaron a la humanidad a la Luna. De hecho, hay más portátiles, teléfonos y dispositivos electrónicos personales que personas en el mundo, y sus señales llenan el aire saturando la noche con misteriosos datos.

La Ciberquinesis es la capacidad de estudiar, comprender y controlar esos aparatos electrónicos sin una interfaz directa. Los primeros y escasos informes sobre este relativamente nuevo Numen aparecieron a finales de los 80; conforme la conciencia pública iba aceptando los ordenadores, más y más psíquicos desarrollaban este talento. Los vampiros temen a estos ciberquinetas, quienes tienen poder sobre la tecnología que utilizan los no-muertos y que son capaces de leer sus e-mails a distancia y rastrearlos mediante el GPS de sus *smartphones*.



Para más información sobre ordenadores, ver las pág. 264 y 265 del V20.

## Sistema

**Tirada:** Manipulación + Tecnología (dificultad 7).

**Modificadores:** No aplicable.

**Coste:** Varía.

**Duración:** Generalmente instantánea.

## Niveles de Ciberquinesis

- Este nivel de Ciberquinesis permite al ciberquineta proyectar sus percepciones al interior de un dispositivo electrónico, posibilitando la comprensión de la tarea para la que fue construido, los principios de su funcionamiento y la manera en la que opera. El ciberquineta debe tocar el aparato y el jugador superar la tirada de activación. El número de éxitos indica lo bien que el psíquico comprende el dispositivo, de una idea general (un éxito) a un conocimiento holístico del mismo, de la arquitectura del procesador, sus fuentes de energía y sus estructuras de datos (cinco éxitos).

- El ciberquineta comprende intuitivamente las debilidades de los equipos electrónicos. Con sólo tocar un dispositivo puede provocar una sobrecarga en las fuentes de alimentación y causar una interrupción del funcionamiento del aparato o incluso destruirlo. Para ello, el jugador sólo ha de gastar un punto de Fuerza de Voluntad y pasar la tirada de activación. No se puede usar este Poder para dañar a una persona directamente (aunque destruir el chip de control de inyección de combustible de un vehículo puede provocar posteriormente un accidente grave, por ejemplo). El número de éxitos obtenidos en la tirada de activación determina el grado de daño que recibe el dispositivo. Un único éxito produce una caída de tensión, pero no causa daños. Tres éxitos hacen que el aparato se apague, requiriéndose un reinicio manual o remoto. Cinco éxitos indican que se produce un apagón permanente y se quema la fuente de alimentación, la cual debe ser sustituida para volver a hacer posible el encendido. Ten en cuenta que no es posible interrumpir el funcionamiento de sistemas complejos de ordenadores, como redes a gran escala y sistemas de almacenamiento remoto en la nube, haciendo fallar un único dispositivo.

- El ciberquineta puede leer, cifrar y descifrar telepáticamente comunicaciones electrónicas con sorprendente velocidad y precisión. Si el jugador pasa la tirada de activación, con sólo tocar un dispositivo el psíquico puede abrir, cifrar o descifrar (pero no alterar) cualquier archivo almacenado en él. Si el ciberquineta cifra los datos, el número de éxitos obtenidos en la tirada de activación se aplica como penalización a la dificultad a cualquier otra persona que intente leer esos datos.

Para más información sobre el uso de ordenadores y el almacenamiento de información, ver pág. 264-265 del V20.

- El ciberquineta puede acceder mentalmente a cualquier dispositivo en su línea de visión. No se trata de una forma de telequinesis en la que el psíquico presiona los mandos; más bien el ciberquineta alcanza el aparato usando una versión psíquica de las ondas de radio semejante al *WiFi*, infiltrándose en él y controlándolo desde dentro. Cuando está conectado a un aparato mediante este Poder, puede emplear cualquiera de los otros niveles de Ciberquinesis sin tener contacto físico con él.

- Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y pasa la tirada de activación, el ciberquineta puede usar cualquier computadora, o aparato asistido por una, que toque o al que acceda mediante la vista (según se menciona anteriormente). Puede activar cualquier función del dispositivo: utilizar *apps*, compartir archivos, enviar datos a redes, abrir cerraduras mecánicas, etc. Ten en cuenta que las funciones avanzadas o seguras deberán resolverse mediante otros métodos, ya sea en la forma de otras aplicaciones de Ciberquinesis o simplemente sabiendo la contraseña.

Cada éxito en la tirada de activación permite controlar el aparato objetivo durante 10 minutos. El ciberquineta se desconecta de los aparatos que son retirados de su línea de visión o del contacto físico con él, según el caso. Si se destruye el equipo mientras lo controla, el ciberquineta sufre cinco niveles de daño contundente debido a la conmoción sináptica.

## Piroquinesis

Piroquinesis es la capacidad de invocar fuego con la mirada. El piroquineta tiene que poder ver su objetivo y entonces concentrarse para conjurar llamas en ese lugar. El número de éxitos en la tirada de activación determina la precisión con la que el psíquico sitúa las llamas. Si el objetivo es una criatura sensitiva, puede intentar esquivar la deflagración con un tirada enfrentada de Destreza + Atletismo contra el número de éxitos de la tirada de activación.

Para que tenga algún efecto, debe liberarse el fuego invocado mediante el Numen Piroquinesis. Así, el piroquineta puede conjurar una llama en la palma de su mano, pero mientras la retenga, no sufre daño alguno, ni el fuego produce más luz que la que lo hace visible. Sin embargo, una vez liberado arde de forma normal, y el psíquico deja de tener control sobre él. Los piroquinetas no son inmunes a sus propias llamas una vez liberadas, se queman como cualquier otra persona. Los fracasos con este Numen tienden a ser especialmente espectaculares, ya que el psíquico puede estallar en llamas o disparar llamaradas sin control en todas direcciones.



El Narrador puede incrementar la dificultad de la tirada de activación bajo ciertas circunstancias dependientes del objetivo de las llamas. Prender fuego a un tronco húmedo implicaría un +1 a la dificultad mientras que encender amianto o agua incrementaría la dificultad en 3.

Los psíquicos con Piroquinesis a menudo viven con el miedo constante a perder el control y provocar que el fuego consuma todo lo que los rodea. De hecho, algunos piroquinetas han descubierto al despertar que habían provocado incendios en sus casas durante pesadillas especialmente violentas.

## Sistema

**Tirada:** Manipulación + Consciencia.

**Modificadores:** Según el objetivo, como se explica más atrás.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad.

**Duración:** Una vez liberado, el fuego piroquinético se convierte en fuego normal, que se comporta como se describe en la pág. 292 del V20.

## Niveles de Piroquinesis

- 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).

## Proyección Astral

Incontables personas han declarado haber tenido experiencias extracorporales en situaciones cercanas a la muerte. Peregrinos espirituales de todo el mundo han relatado extraños ascensos a planos superiores durante meditaciones en las que, según afirman, han visto físicamente sus cuerpos desde el exterior. Cierta número de parapsicólogos teorizan que este fenómeno es una experiencia latente de Proyección Astral.

Proyección Astral es la capacidad de separar la consciencia del cuerpo físico y así explorar el reino del pensamiento puro: el plano astral. Se cree que este extraño plano de existencia se solapa con el mundo físico, y algunos psíquicos creen que está poblado por ángeles, fantasmas, memorias vivientes u otros seres inmateriales. La naturaleza de los habitantes del plano astral sigue siendo desconocida, pero está claro que algunos de ellos son maliciosos y desagradables.

El viajero astral debe meditar durante un turno, tras el cual abandona su cuerpo físico, que queda sumergido en el sueño mientras el espíritu se mueve libremente por el plano astral. Los viajeros astrales se mueven muy rápido, a la velocidad del pensamiento. El peregrino incorpóreo queda conectado a su cuerpo por un efímero cordón de plata. Otras criaturas astrales pueden tocar el cordón y, si se corta, la conciencia del viajero queda atrapada en el plano astral.

Para encontrar más información sobre el plano astral, ver pág. 138 y 139 del V20. El Numen Proyección Astral difiere ligeramente del Poder de Auspex Proyección Psíquica, pero el destino es el mismo.

## Interacción Astral

En el plano astral, las entidades pueden conversar, tocarse e incluso combatir. Dado que no poseen cuerpo físico, los personajes que usan Proyección Astral o se encuentran allí de otra manera se sirven de sus Rasgos Mentales y Sociales en vez de los Físicos (Astucia reemplaza a Destreza, Manipulación a Fuerza e Inteligencia a Resistencia). Por la misma razón, la única manera de causar daño a un viajero astral es cortar el cordón de plata, que se representa con la puntuación de Fuerza de Voluntad del peregrino en niveles de Salud. Para encontrar más información sobre el combate psíquico, ver pág. 138 del V20.

## Sistema

**Tirada:** Varía.

**Modificadores:** No aplicable.

**Coste:** Varía.

**Duración:** Depende de los éxitos.

## Niveles de Proyección Astral

- El psíquico tiene una conciencia rudimentaria de lo que hay en el plano astral, aunque aún no puede viajar por él. Puede dirigir sus sentidos hacia el reino astral, donde puede ver a los viajeros que hay allí y comunicarse con ellos. Primero tiene que concentrarse un turno para que su mente se ajuste al conflicto de imágenes, tras lo cual el psíquico ve el reino astral sobrepuesto al mundo físico normal.

- Gastando un punto de Fuerza de Voluntad y pasando una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8), el psíquico puede abandonar su cuerpo durante breves períodos de tiempo y viajar al reino astral. Cada éxito en la tirada de activación permite un minuto de viaje astral. Si el psíquico quiere hacer un esfuerzo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ampliar el tiempo del personaje en otro minuto más. Cuando ese tiempo ha acabado, regresa rápidamente a su cuerpo físico a menos que haya sucedido algo extraño y funesto.

- Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, el psíquico puede manifestar su forma astral en el

mundo material. De esta forma, puede aparecerse en la punta opuesta del mundo respecto al lugar donde deja su cuerpo físico usando la enorme velocidad del viaje astral para visitar lugares remotos en forma de pensamiento. Un viajero astral parece una versión borrosa y translúcida de su apariencia física habitual. Un peregrino astral que se manifiesta no puede tocar o afectar el mundo material, pero puede ser visto por no-psíquicos y puede hablar en débiles susurros.

- A este nivel de capacidad, el psíquico puede internarse en las profundidades del plano astral durante períodos prolongados de tiempo. Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y pasa una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8), el psíquico puede visitar el reino astral durante una hora por éxito. Si quiere hacer un esfuerzo, puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ampliar el tiempo del personaje en una hora más.

- Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y pasa una tirada de Manipulación + Consciencia (dificultad 8), el psíquico puede ocultar su presencia en el plano astral (incluyendo su cordón de plata) ante otros viajeros astrales. A discreción del Narrador, puede que otros psíquicos rivales o entidades nativas del plano astral sientan la presencia de algo extraño, pero no serán capaces de identificar el origen de su inquietud a menos que sus jugadores obtengan más éxitos en una tirada de Percepción + Consciencia que el peregrino astral oculto en su tirada de activación.

## Psicometría

Algunos parapsicólogos sostienen que el cerebro expresa las emociones como una forma de energía que puede ser absorbida por los objetos o lugares. La psicometría es la capacidad de percibir este residuo emocional, llamado resonancia psíquica, para luego interpretarlo y extrapolar información sobre los sucesos y las personas relacionadas con el objeto. Las emociones fuertes persisten y pueden ser detectadas por las personas que tienen la capacidad perceptiva especial de sentir y entender la huella psíquica. Los lugares y objetos que reciben estas fuertes marcas emocionales guardan destellos de información que los psicometrías pueden intuir con un toque.

Para percibir la resonancia psíquica de un objeto, el psíquico ha de tocarlo y el jugador debe hacer una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 7). El número de éxitos obtenidos en la tirada de activación determina el nivel de detalle de la información recibida según la tabla de efectos presentada más adelante. Con un fracaso, el psíquico podría perderse en un ensimismamiento parecido al sueño o podría ser asaltado por un aluvión de emociones hostiles.

Un objeto con una resonancia particularmente fuerte podría facilitar la obtención de información sobre su dueño, de modo que el Narrador podría decidir bajar la

dificultad de la tirada necesaria para lograrlo. Por ejemplo, aunque un cepillo de dientes podría tener ADN de su dueño, es poco probable que tenga alguna importancia, ya que se tiran cada tres meses. Por otro lado, un medallón con una foto de familia probablemente tenga mucha más importancia para él. La información descubierta dependerá de lo que el propietario sienta por el objeto y lo que éste pueda significar para él. Un anillo de boda podría revelar dónde se encuentra su dueño o destellos de ocasiones en las que violó sus votos matrimoniales.

## Sistema

**Tirada:** Percepción + Empatía (dificultad 7).

**Modificadores:** Según la importancia del objeto o la amplitud de la resonancia psíquica, según se explica más arriba.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad.

**Duración:** Generalmente no aplicable, pero los niveles superiores conceden 10 minutos o una hora por éxito de conexión activa.

## Niveles de Psicometría

- El psíquico puede percibir la resonancia psíquica de un objeto o un lugar para obtener información sobre la identidad del dueño del objeto o del visitante más significativo del lugar.

- El psíquico obtiene información sobre todo lo que ha ocurrido junto al objeto o el lugar durante las últimas 24 horas.

- El psíquico puede descubrir y entender la historia completa del objeto o el lugar. Puede observar los sucesos clave acaecidos en las cercanías del objeto o el lugar.

- El psíquico puede armonizarse con un objeto, lo que le permite sintonizar su visión con la localización del propietario del objeto. Así, puede observarlo en cualquier parte del mundo durante 10 minutos por éxito en la tirada de activación (con la claridad indicada en la tabla de efectos de más adelante).

- El psíquico puede seguir la resonancia psíquica hasta el propietario de un objeto. Así averigua la dirección y la distancia a la que se encuentra éste en el mundo físico o el astral (dependiendo de la claridad del efecto, como se indica más abajo). Esta conexión dura una hora por éxito obtenido en la tirada de activación.

## Efectos

El número de éxitos conseguidos en la tirada de activación de Psicometría determina la claridad de la información que recibe el psíquico.

Un éxito	El psíquico obtiene impresiones vagas y percibe imágenes nebulosas carentes de detalles concretos.
----------	--

Dos éxitos	Los detalles son borrosos, como si se vieran a través de una señal de televisión mal sintonizada. El psíquico podría ver a un hombre de pelo oscuro, pero no el color de sus ojos ni otros detalles.
------------	--

Tres éxitos	El psíquico percibe la información como desde un punto de observación lejano. La mayor parte de los detalles son difíciles de discernir, mientras que otros son claros y nítidos.
-------------	---

Cuatro éxitos	El psíquico recibe una visión detallada de la gente, los lugares y los sucesos relacionados con la visión. Puede aumentar o reducir la velocidad de los acontecimientos. Si se concentra, puede detener la acción como si fuera una película y estudiar la situación.
---------------	---

Cinco éxitos	El psíquico tiene un control total y absoluto sobre su visión. Puede pararla, volver a ponerla en marcha, repararla y observarla desde cualquier ángulo.
--------------	--

## Telequinesis

Telequinesis es la capacidad de mover cosas sin tocarlas, solamente mediante el poder de la mente. Los objetos que están bajo el control telequinético del psíquico pueden ser manipulados como si los sostuviese personalmente: puede alzarlos, girarlos, usarlos para hacer juegos malabares e incluso lanzarlos. Algunos psíquicos que ignoran sus capacidades especiales desatan sin saberlo su poder telequinético, evocando los fenómenos *poltergeist* de muchos fantasmas.

El psíquico ha de poder ver al objetivo y concentrarse para manipular el objeto. Cada éxito en la tirada de activación permite controlarlo telequinéticamente durante un turno. Con cinco o más éxitos, el psíquico puede manipularlo durante toda la escena.

El psíquico puede intentar mantener el control cuando acaba el período correspondiente. Para hacerlo, se necesita una nueva tirada de activación sin gasto de Fuerza de Voluntad adicional. Con un fallo, el psíquico tiene que hacer un intento partiendo de cero al turno siguiente. Un fracaso significa que el psíquico pierde el control y se agota, siendo el jugador incapaz de gastar Fuerza de Voluntad durante el resto de la escena.

Si se usa este Poder para manipular a una criatura sensitiva, el jugador del objetivo puede intentar que su personaje se resista mediante una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad cada turno en el que se ejerza el control. Si el psíquico domina el cuarto nivel de este Numen, puede inmovilizar completamente al objetivo si gana la tirada enfrentada.

Si el psíquico trata de arrebatarse un objeto a alguien que lo sujeta, es necesario hacer una tirada enfrentando la fuerza psíquica del telequineta contra el Atributo Fuerza del objetivo.

Los objetos lanzados pueden ser esquivados mediante una tirada de Destreza + Atletismo enfrentada a los éxitos obtenidos inicialmente en la tirada de activación. El daño causado por los objetos será contundente o letal (dependiendo del objeto lanzado y la decisión del Narrador), y puede ser modulado por el psíquico hasta su nivel de dominio de Telequinesis. Por ejemplo, un psíquico con tres niveles de Telequinesis quiere lanzarle una piedra a un enemigo. El Narrador establece que la roca causa daño contundente. El jugador podría decidir provocar hasta tres niveles de daño contundente al enemigo si tuviese éxito en la tirada y el objetivo no fuese capaz de esquivar.

### Sistema

**Tirada:** Astucia + Consciencia.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad.

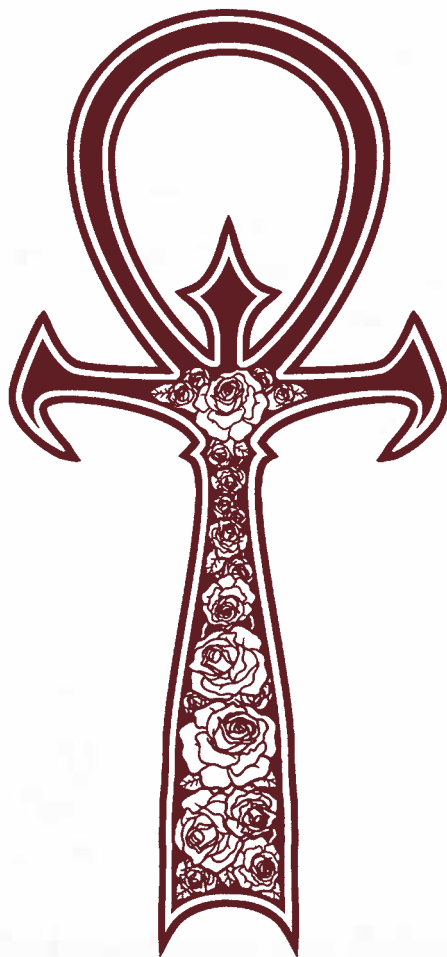
**Duración:** Depende de los éxitos y de la resistencia de los objetivos involuntarios.

### Niveles de Telequinesis

- 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.

### Efectos

Un éxito	Un turno
Dos éxitos	Dos turnos
Tres éxitos	Tres turnos
Cuatro éxitos	Cuatro turnos
Cinco éxitos	Cinco turnos





# Capítulo Cinco: Narración

*«Pero antes, sobre la tierra como vampiro enviado,  
tu cadáver de su sepulcro será exiliado;  
entonces, lívido, vagarás por tu antigua casa  
y te beberás la sangre de toda tu raza;  
allí, de tu hija, hermana y esposa,  
a medianoche de la vida secarás la fuente;  
aunque abomines de tal banquete, forzoso  
alimentarás tu lívido cadáver viviente.»*

— Lord Byron, *El Giaour*

Igual de viejas que las historias sobre vampiros son las historias sobre los mortales a los que afectan. Puede que sean fábulas sobre mortales a los que esclavizan, aterrorizan o matan, o pueden ser historias heroicas sobre la gente que se alzó para protegerlos. Al final, los valientes cazadores de vampiros o la muchedumbre vencen a la bestia.

Los vampiros son los villanos de estas historias. Es una idea relativamente moderna que el vampiro sea alguien con quien se pueda empatizar, menos aún alguien que deba ser el protagonista o alguien a quien interpretarías en un juego narrativo.

Incluso la novela de vampiros prototípica, *Drácula*, es realmente la historia de Jonathan Harker, Mina Murray y una pequeña banda de cazadores. Guiados por Abraham Van Helsing, matan a las esposas del monstruo, lo derrotan y atraviesan su corazón con una estaca.

*Drácula* no es el mejor ejemplo de los temas y atmósferas de estas páginas, pero revela cómo de profundas son las raíces de la caza de vampiros dentro del género. Puedes encontrar cazadores de vampiros por toda la cultura popular, como en la serie de Solomon Kane de Robert E. Howard, *Salem's Lot* [N.d.T.: *El misterio de Salem's Lot* en España y *La noche del vampiro* en Latinoamérica] de Stephen King, *Vampiros S.A.* de John Steakley y muchos otros títulos. Quitá los vampiros y tienes incluso más ejemplos de gente desespera-

da enfrentándose a lo sobrenatural, como en las excelentes películas: *Frailty* [N.d.T.: *Escalofrío* en España y *Las manos del diablo* en Latinoamérica] y *Dog Soldiers*. Cualquier película de zombies, fantasmas o de miedo también destaca la lucha de las víctimas (léase: cazadores) por sobrevivir.

Es el momento de que tú y tu grupo rescatéis la auténtica naturaleza de las historias de vampiros, ésa de horrores antinaturales que atacan a los inocentes y de las pocas almas fuertes que se arman contra la noche para poner fin a las depredaciones de los no-muertos. Tus jugadores aún pueden perseguir vampiros con piedad y compasión, buscando entender su condición o liberarlos de ella. O los cazadores pueden atarse los cordones de sus botas de patear culos, tomarse otra ronda en su salón y salir a machacar a esos pequeños chupa-sangres hasta darles su tan merecida Muerte Definitiva.

Vamos. Cacemos a los cazadores.

## Puesta a punto

Lo primero es lo primero: determina a grandes rasgos qué clase de historia quieres contar. ¿Es una larga investigación cocida a fuego lento en el podrido corazón de una familia adinerada? ¿O es una historia de una sola sesión, una sola noche y sobrevivir hasta el amanecer? ¿Relatarás



una historia que vaya directamente del punto A al B a lo largo de un puñado de sesiones? ¿O crearás una épica viva y dejarás libertad a tus jugadores para que exploren y descubran sus matices como deseen?

Si no tienes una visión tan clara y sólo quieres llevar un nuevo tipo de historia a tu mesa, pregunta a tus jugadores qué quieren afrontar. ¿Qué esperan de una historia con mortales relativamente frágiles como centro de la misma? ¿Qué piensan cuando oyen la expresión “cazadores de vampiros”? ¿Quieren centrarse en la venganza, la retribución, la supervivencia, el misterio?

La regla principal es que contar e interpretar en los juegos narrativos es un esfuerzo común. Tú, como Narrador, les proporcionas los dónde, cuándo y con quién, pero tus jugadores son quienes realmente dirigen la historia. Introdúcelos pronto y de forma frecuente en el proceso. Si preparas una historia de investigación con multitud de giros y excitantes traiciones y todos tus jugadores crean personajes matones solitarios, no os vais a poner de acuerdo. Estate tranquilo, aún puedes narrar un profundo y enredado misterio mientras satisfaces los gustos de tu grupo.

## Temas

Muchas de las mejores historias se aferran a un tema central específico, infundiéndolo en cada palabra. Centrarse en un tema no es algo estrictamente necesario, pero puede ayudar a que hasta la más pequeña escena tenga resonancias del mismo, dándote algo en lo que apoyarte a nivel narrativo. Puede que ya tengas un tema en mente para tu historia, en cuyo caso, mejor para ti. No obstante, los autores no suelen descubrir el tema de una novela hasta el segundo o tercer borrador. Como Narrador, no tienes un segundo borrador, pero puedes encontrar puntos comunes entre los personajes de los jugadores, los antagonistas o las tramas, o entre todos ellos según narras.

Mantén los ojos abiertos para dar con esos motivos según jugáis el primer par de sesiones. ¿Dos personajes son padres (uno soltero, el otro casado), otro tiene una madre de la que debe cuidar y el último es huérfano? Considera un tema de familia, cargas o cuidados familiares, y mira cómo encaja según progresa el grupo. Incluso por su ausencia, en el caso del huérfano, el tema funciona para destacar aquello que el personaje añora, busca o de lo que se alegra de carecer.

**Cazadores Cazados II** tiene dos temas principales que busca potenciar: horror personal y victoria a un precio. Éstos y otros ejemplos se explican aquí:

**Horror personal:** El horror personal es el corazón de todos los juegos de **Mundo de Tinieblas**, y éste no es diferente. En sí mismo, es el miedo a perder lo que es importante o el remordimiento por lo que ya se ha perdido. Puede ser un tema por sí mismo, o puede usarse para potenciar otros.

Al usar el horror personal, que un personaje haga algo tan simple como cenar con su familia enfatiza su miedo a perderla. Subraya la distancia entre él y su esposa, que

aumenta cuanto más miente acerca de lo que hace por las noches. Haz que un hijo o hija anuncie alguna nueva actividad o amistad de la que el personaje no sabía nada por sus cada vez más frecuentes ausencias. ¿Y si su nuevo amigo sale por el club que sabe que frecuentan los vampiros? O quizás la nueva actividad es ser voluntario en un comedor social que tiene reputación por sus desapariciones. Paranoia, ansiedad y miedo a la pérdida conforman la escena y, por extensión, al personaje.

Personal no quiere decir necesariamente que tenga que afectar al personaje de forma directa. Investigar la muerte de un niño hará que cualquier padre considere lo que tiene en juego en casa. Un vampiro empujado por la venganza por la pérdida de su Chiquillo puede hacer que ese mismo padre vea reflejado en él lo que tiene en común con los monstruos a los que caza. Cuando los jugadores ideen un plan, deja que la escena se detenga en lo que han acordado hacer. Enfatiza que están encaramados en lo alto de un callejón lleno de basura esperando emboscar a un monstruo en lugar de en casa viendo la televisión o participando en cualquier otra actividad mundana. Deja tiempo para que los cazadores reflexionen acerca de lo que han hecho tras una noche de caza particularmente cruenta.

**Victoria a un precio:** Por cada paso que da un cazador, se ve apartado o se aleja de la vida que conocía y las cosas que le importaban. El clásico ejemplo es una victoria pírrica, que implica obtener una victoria a un precio tan alto que los vencedores pueden no ser capaces de sobrevivir a tal "éxito". Las películas de terror suelen separar a un grupo de amigos uno por uno hasta que la confrontación final deja vivos sólo a uno o dos. No necesitas ser tan dramático a menos que ésa sea la clase de historia que quieras contar. En ese caso, sé sincero con tus jugadores acerca de la posibilidad de que sus cazadores no sobrevivan. Es mejor mantener los costes para los personajes a un nivel personal, pero sin que sean tan devastadores que no podáis jugar todos juntos la siguiente semana.

Un cazador puede perder a un ser querido, a un amigo cercano o a un aliado como castigo por sus acciones. Si un jugador no está dispuesto a interpretar la culpa y la miseria de la muerte de alguien cercano a él, haz de la pérdida un secuestro, una hospitalización, un Vínculo de Sangre, una adicción a la Sangre o un Abrazo. Los vampiros tienen otras formas de hacer sufrir a los mortales sin privarlos permanentemente de alguien a quien ellos (o sus jugadores) quieren. De todas formas, debido a la Mascarada, un asesinato puede atraer demasiada atención hacia el vampiro. Los Vástagos pueden manipular las finanzas de un cazador para que repentinamente esté en la ruina. Son capaces de presionar a otras instituciones para que declaren inhabitable su casa, embarguen su coche o pierda su trabajo. O pueden usar sus contactos en los bajos fondos para que quemen su hogar como forma de mandarle un mensaje. Pueden robarle su identidad, arruinar su reputación y hasta hacer que lo arresten. Un vampiro experto puede incluso convencer al mundo entero de que es el cazador quien es, de hecho, un criatura no-muerta sedienta de sangre.

## Vampiros como metáfora

El conflicto obvio de cualquier juego de cazadores es cazador contra vampiro. Sin embargo, por sí solo no es un gran tema. En vez de eso, céntrate en un aspecto concreto del vampirismo y ponlo de manifiesto.

**Depredador:** Los vampiros acechan y se alimentan literalmente de los mortales. Depredan las emociones, la confianza, las riquezas y la voluntad de los mortales. Son lobos entre corderos, cada noche toman las calles, bares y clubs en busca de carne fresca. Son como acicalados gatos formales que juegan con su comida. Presenta a los vampiros como prepotentes malnacidos acostumbrados a salirse con la suya y que se burlan de los cazadores hasta el final. Los vampiros como depredadores destacarán en gran medida los matices físicos y sociales de los propios Vástagos.

**Parásito:** Los vampiros roen el podrido cadáver de la sociedad, las comunidades, los gobiernos locales, las entidades financieras y las instituciones religiosas. Desvían fondos hacia sus proyectos o los de sus mascotas personales, interfiriendo con planes de renovación de barrios, pensiones policiales o cepillos de iglesia ayudando a quienes quieren. No necesitas que los vampiros sean de alta cuna para hacer que este tema funcione. Los Nosferatu, los Caitiff y los callejeros Brujah son igual de proclives a merodear por las colas de los comedores sociales y los vestíbulos de centros de reinserción en busca de comida fácil. Los vampiros como parásitos potenciarán los aspectos sociales y mentales de los Vástagos.

**Adicto:** Los vampiros no beben sangre porque sepa bien: la *necesitan*, no sea que su Ansia los posea por completo. La Bestia los empuja a actos de depravación para satisfacer sus impulsos antes de que ella lo haga por ellos. Centrarte en el aspecto de adictos de los vampiros puede hacer mucho más fácil empatizar con ellos que otros temas. Los Vástagos no quieren herir a la gente, pero no tienen otra opción. Puedes interpretar el horror personal que cualquiera de los cazadores sentiría en su situación. Si cualquiera de los personajes es alcohólico, drogadicto o exdrogadicto, haz una comparación directa. Por extensión, los Ghouls también son adictos, unos a los que los cazadores tienen mayores posibilidades de salvar. Mediante un tremendo esfuerzo y mucho tiempo, un adicto a la Sangre puede ser alejado de la influencia de su amo. No existe tal camino de salvación para un vampiro (a menos que la reverenciada Golconda sea más que un simple mito). Los vampiros como adictos deberían centrar la interpretación en las capacidades sociales y mentales de los Vástagos.

**Manipulador:** Los vampiros son maestros sociales, que manipulan con tremenda habilidad las naturalezas, miedos e inseguridades de los mortales. Cuando te centres en este aspecto de los vampiros, querrás destacar su vertiente más social: su encantador carisma, su presencia dominante y su confianza en sí mismos. La manipulación no es sólo imponerse en una habitación (un vampiro dirá lo que sea para escapar de quien busca una justa venganza). Cuando son arrinconados por cazadores, pueden contar cuán malditos están, cómo no querrían herir a nadie si no fuera por la maldita Ansia. Los

cazadores se compadecen de su condición, lo cual debilita su resolución, haciéndolos dudar aun cuando no tardan en seguir depredando a los mortales. Eso sí, la manipulación como tema no impone un juego completamente social. Los cazadores pueden descubrir que han sido empujados hacia ciertos objetivos o actos de violencia o depravación como parte de las conspiraciones de un Antiguo, por ejemplo.

**Monstruo:** Con el tiempo, los vampiros se insensibilizan frente a los horrores nocturnos. Asesinar a un humano por culpa de su antinatural Ansia es sólo una mala noche para los no-muertos. Los vampiros como monstruos pueden funcionar centrándose en el lado físico, social o mental de los Vástagos, dependiendo de lo que se prefiera. Mientras que muchos se esconden a plena vista, algunos son monstruos incluso en apariencia: salvajes Gangrel, completamente ajenos Tzimisce y, por supuesto, Nosferatu y Samedi que no pueden ocultar lo que son.

## Qué es diferente

Construir una historia sobre cazadores es, en esencia, diferente de construir una en la que los vampiros son los protagonistas y el centro de atención. Básicamente, ambos tipos de juego enfatizan la desesperación y la lucha por sobrevivir de sus personajes principales, pero los matices de cada uno son diferentes. Para empezar, una historia de cazadores está llena de resuellos y corazones latiendo desbocados. Enfatiza estas disparidades si quieres interpretar las diferencias entre los cazadores y su presa.

**Perspectiva:** La primera diferencia importante es la perspectiva: ¿Con cuánto supuesto conocimiento deben comenzar los personajes? Hasta el más bajo Neonato es un pequeño personaje en la gran obra. Los cazadores, por otra parte, están completamente fuera del teatro. Oyen trocitos de música, ven gente con trajes macabros ir y venir, y se preguntan qué pasa dentro del teatro. Los cazadores no saben de Clanes, Sectas, Generaciones o Disciplinas, al menos no al principio. Sólo saben que algo va mal con el tipo de pinta aterradora de allí, pero no saben del todo el qué.

Resalta la ignorancia de los personajes. No hagas que tus antagonistas usen los nombres habituales de Clanes o Sectas. En lugar de ello, haz que los vampiros usen oscuros términos para sí mismos o crea otros nuevos para las afiliaciones comunes (por ejemplo, la Torre de Marfil, los Elegidos, la Sangre, los Templarios o el Invictus). Si tus jugadores tienen experiencia con **Vampiro**, juega con sus suposiciones naturales; un duro motero vestido de cuero parece ser obviamente un Brujah, pero podría pertenecer a cualquier otro Clan. Otras veces (asumiendo que el grupo se encuentre con múltiples Vástagos), interpreta esos arquetipos de Clan. Una vez que los jugadores hayan sufrido varios desengaños por sus suposiciones, dejarán de preocuparse sobre qué es quién y se preocuparán más de que sus personajes sobrevivan otra noche. Si están dispuestos, alienta a tus jugadores a olvidar lo que saben, que malinterpreten de forma deliberada la información y saquen conclusiones erróneas de las limitadas referencias de sus personajes. Quizás crean

que los vampiros se dividen en "Sabbats" y los jugadores manden a sus personajes a buscar información sobre fiestas paganas para que los guíe en la caza.

**Lucha nocturna y diurna:** La rutinas nocturnas de los no-muertos son totalmente diferentes a las de los cazadores. El programa de intrigas nocturnas y caza por la supervivencia de los vampiros se ve reemplazado con investigación, planificación e idear la próxima emboscada por parte de los cazadores. Sobrevivir a las maquiavélicas maniobras de las políticas de sangre se convierte en ir un paso por delante de las autoridades mortales mientras se rastrea a la presa. El hecho mismo de que los cazadores puedan salir (y probablemente necesiten hacerlo) durante el día provoca importantes diferencias en temas, atmósfera y ambientación.

Tales diferencias pueden tomar la forma de la molesta luz del Sol en los ojos somnolientos de un cazador o el bienvenido alivio de la primera luz del alba. Aún es luz del Sol, pero la relación del personaje con ella es totalmente distinta. Usa la luz como faro de esperanza, un breve respiro o una indeseada interrupción en la misión del cazador. El amanecer puede significar que es el momento de correr en busca de un vampiro, o lo contrario, si es éste quien está tras la pista del cazador.

De igual manera, aunque los mortales pueden mantenerse despiertos, la noche es cuando el cuerpo humano quiere descansar. La noche es el ambiente natural de un vampiro, y los cazadores son intrusos en horas extrañas. Acentúa la oscuridad en la que sus ojos no pueden ver o el agotamiento que aparece tras la medianoche. Pídeles tiradas de Resistencia para evitar penalizaciones de -1 en las tiradas tras una larga vigilia. Beber café, tomar pastillas o gastar un punto de Fuerza de Voluntad puede evitar la penalización otra hora o más. En el caso de las pastillas, pueden significar hasta más penalizaciones una vez se pasen sus efectos: victoria a un precio.

**Poder:** Los vampiros usan Sangre para sanar terribles heridas en segundos y para alimentar sus muchos dones sobrenaturales. El Neonato más débil fácilmente puede alcanzar el máximo potencial humano en Fuerza, Destreza y Resistencia, aunque sea sólo por un breve período de tiempo. Los mortales no poseen estas ventajas. Hasta aquéllos que poseen Fe Verdadera, sensibilidad psíquica o habilidad para la magia son *amateurs* hurgando en la oscuridad en comparación con los no-muertos. El poder es algo que los vampiros dan por hecho mientras que los cazadores se esfuerzan para aguantar su ritmo.

Para conseguir sobreponerse a esta diferencia de poder, los jugadores necesitan tener más recursos. Armas improvisadas, trampas elaboradas, el uso del mundo moderno contra los anacrónicos vampiros están a la orden del día. ¿Cómo pueden impedir los cazadores que un vampiro sane tan rápidamente? ¿Cómo pueden impedir que un vampiro Ofuscado escape? ¿Cómo pueden evitar seguir las órdenes de un vampiro? Expón estos desafíos a tus jugadores y observa cómo sus personajes dan con ideas creativas para resolverlos.

## Qué es igual

Los vampiros fueron una vez mortales, y una de las luchas centrales de **Vampiro: La Mascarada** es mantener algo de esa Humanidad. Pueden aparentar ser monstruos inhumanos y pueden hacerlo muy bien (diablos del Sabbat, manipuladores de la Camarilla, sectarios de extrañas Líneas de Sangre y Vástagos de Clanes renegados), pero muy en el fondo de cada uno de ellos yace un corazón que una vez fue humano. Esa conexión, no importa cuán tenue, provoca paralelismos entre interpretar al monstruo e interpretar al pobre bastardo encargado de darle caza. Destaca estas similitudes si quieres resaltar la simpatía entre cazador y vampiro.

**Horror:** Los vampiros pueden ser insensibles y estar acostumbrados a lo que han de hacer para sobrevivir. No pueden dejarse convencer por súplicas emocionales o punzadas de simpatía si deben conseguir la sangre que necesitan. De igual manera, tus cazadores van a encontrarse haciendo cosas terribles y crueles para sobrevivir y tener éxito en la caza. Un ama de casa clavando una y otra vez un cuchillo en la cara de un monstruo debe preguntarse si se ha convertido en lo mismo que cualquier vampiro.

El horror de la caza debería ser evidente con poco esfuerzo por tu parte. La mayoría de los cazadores son gente, por lo demás normal, que comete actos extraordinarios y violentos. Se enfrentan a monstruos a los cuales el resto del mundo obvia y a los que conducen hasta un sangriento final. Pon especial cuidado en tus descripciones para enfatizar la escalofriante realidad de la caza: los impactantes olores, el sabor de la bilis y su propia sangre, el sonido de los huesos al cruji. No hagas de tus vampiros gente con colmillos, sino brutales sádicos ocultos tras rostros humanos (o no tan humanos, si prefieres Clanes como los Nosferatu o los Tzimisce).

**Desesperación:** Desde el Neonato recién Abrazado al políticamente inestable Ancilla, los vampiros arrastran una paranoica existencia. Cada noche se alzan, motivados por su Ansia, acorralados por enemigos interiores y exteriores. Vigilan sus espaldas en busca de rivales mientras resisten a la Bestia, que zarandea los barrotes de la jaula en su interior. Los cazadores pueden no tener impulsos sobrenaturales que los empujen a actos de depravación pero, en cambio, nadan a contracorriente de su propia sociedad para deshacerse de depredadores que nadie más ve. Nadie se lo agradece, y rara vez los creen siquiera. Los detalles cambian, pero la desesperación es la misma. La presión está en mantener sus vidas y su reputación intactas, en no dejarse vencer por la falta de esperanza.

La desesperación está en el mismo corazón de una crónica de cazadores, y no costará mucho esfuerzo sacarla a relucir. Enfrenta a los cazadores a la sensación de que el tiempo se agota, ya sea para rescatar a una víctima de ser sacrificada a una hora concreta, para salvar a un Ghoul de beber el tercer e irreversible trago de la Sangre de su amo o simplemente para sobrevivir hasta el amanecer. Los vampiros a los que se enfrentan los cazadores deberían ser poderosos, a veces, hasta parecer imparables; pero los cazadores deben encontrar

una forma de superar a los no-muertos. Son viles criaturas que dañarán, matarán y depredarán a los inocentes a menos que se los abata causándoles un tremendo daño.

**Supervivencia:** El deseo de sobrevivir una noche más es algo que obviamente cazadores y vampiros tienen en común. Los cazadores esperan ver otro amanecer y los vampiros no, pero el impulso de perseverar a pesar de los sobrecogedores obstáculos psicológicos y físicos es muy similar. Los cazadores buscan sobrevivir a las insuperables adversidades luchando contra enemigos que los superan en todos los aspectos. Pregunta a cualquiera salvo al más consolidado Príncipe o Primogénito, y te describirá su destino de igual modo. Los vampiros pueden afirmar tener algunas ventajas sobrenaturales más, pero se mueven en sociedades implacables y, en sus momentos de debilidad, admitirán temer por sus no-vidas cada noche.

Los cazadores están sobrepassados por las insuperables adversidades. Sobrevivir podría tratarse más de lograr huir que de acabar con el no-muerto. Los vampiros deberían ser perseguidores incansables. Si los cazadores se vuelven y luchan, describe el dolor y la gravedad de sus heridas, así como el agotamiento que deben superar. La única ventaja que poseen sobre los vampiros son sus compañeros. Este tema versa sobre cubrirse las espaldas para asegurarse de que todos vuelven a casa. Ayudar al miembro más débil a escalar un muro, contener la pérdida de sangre de una herida abierta o animar al miembro que ha perdido su confianza para que la recupere, son ejemplos que hablan de supervivencia.

## Atmósfera

Si el tema es la carne, la atmósfera es la salsa.

**Cazadores Cazados II** tiene dos atmósferas principales que trata de reforzar en estas páginas. La primera es una desesperada determinación, alzarse contra toda probabilidad y encontrar la voluntad para seguir adelante. La segunda es el precio del conocimiento, de saber que los vampiros son reales y cómo esa revelación influye en la mente humana. Las dos funcionan como un tándem, la oscura realidad de los vampiros provoca que los cazadores hagan lo que hacen cada noche, pero pueden utilizarse por separado. Sin embargo, éstas no son las únicas atmósferas posibles. Aquí se presentan algunas más que tener en cuenta cuando se crea una crónica.

**Suspense:** La caza siempre parece tener una nueva y oscura sorpresa esperando a asaltar a aquéllos que la emprenden. Cada encuentro con un vampiro es un rompecabezas donde un movimiento en falso podría significar la muerte. ¿Qué aguarda en el refugio de un vampiro? ¿Cuántos Ghouls? ¿A qué otra clase de trampas sobrenaturales tendrán que sobrevivir los cazadores para encontrar a su dueño? ¿Qué habilidades preternaturales poseerá el amo vampírico? El suspense puede derivar fácilmente en paranoia. En cada callejón puede aguardar otro monstruo con el rostro ensangrentado, cada sombra puede ocultar a algún vigilante invisible; de hecho, cualquiera con quien hable un cazador puede estar al servicio de uno de ellos.

**Terror:** El personaje ha encontrado el coraje para cazar vampiros, pero eso no los hace menos terroríficos. Los no-muertos son criaturas maldecidas por Dios. Parecen personas y actúan como tales, pero te desgarrarán el cuello para saciar su sed. Cada encuentro con vampiros debería presentarse como nadar con tiburones que cada vez están más cerca. En cualquier momento, un Vástago puede estirar el brazo y matar a uno de los cazadores antes de que el resto pueda siquiera encontrar sus armas. Prolonga los minutos antes de que los cazadores asalten un refugio. Deja que los jugadores exploren su apabullante miedo, echándole cojones para hacer lo que sea necesario.

**Repulsión:** La caza es sangre y tripas, y rostros sanguinolentos congelados en el rictus de la muerte. Los vampiros regentan salones con cuerpos desollados que cuelgan del techo, de los que gotea sangre en copas como si fueran pirámides de champán. Puedes destacar lo repulsivo, enfatizar la sangre y las vísceras, describir cada herida con nauseabundo detalle. Los Tzimisce, Samedi y Nosferatu parecen opciones obvias para reforzar esta atmósfera. O puedes centrarte en una repulsión mental: un Ventrue cuya restricción alimenticia son los niños, la mecánica obediencia de un esclavo condicionado o cadavéricas marionetas de sangre pavoneándose y rogando que se alimenten de ellas.

**Revelación:** Cada noche revela nueva información o perspectivas, llevando a los cazadores un paso más cerca de su meta. La caza es un viaje constante de oscuro descubrimiento que los hunde aún más profundamente

en la espiral. Tras cada caza exitosa, descubren nuevos conocimientos sobre las capacidades o planes del enemigo. Diversos Clanes y Sectas intercambian información y secretos que un grupo de cazadores emprendedores (o desafortunados) puede descubrir por sí mismos.

**Pérdida:** Ya sea un sacrificio voluntario o tomado por la fuerza, al final, la caza lo arrebató todo. Un cazador soporta la pérdida de amigos, familia, trabajo, propiedades, confianza, cordura y su misma vida por perseguir monstruos. Quizás la pérdida es lo que lo llevó a la caza en primer lugar, como un ser querido que muere, o no-muere. Los vampiros enfatizan esta atmósfera al tener inevitablemente vidas, amores y pasiones previas. Un vampiro cede su control a su Bestia interior, perdiéndose a sí mismo en las profundidades del Ansia. De forma similar, los Ghouls pierden su voluntad y su identidad al servicio de sus amos.

**Esperanza:** Los cazadores perseveran por la promesa de un día mejor. Debe haber un fin a toda esta violencia y locura. Un cazador sólo necesita superar una prueba más, sobrevivir otra noche o matar una sanguijuela más. Puede marcar la diferencia, limpiar de vampiros las calles del vecindario al quemar el hospital abandonado donde viven o extirpar el cáncer que crece palpitante en lo alto del Capitolio. Cada amanecer representa unas pocas horas de relativa seguridad. Cada noche es quizás la última que tenga que hacer esto. Cada vampiro muerto lo acerca un poco más a la promesa de paz. Como un alcohólico que se está recuperando, se enfrenta a su destino cada día.



## Preludio: Pistoletazos de salida

Encontrar el cuerpo. Recibir la llamada de teléfono. Ser testigo de un ataque. Encontrarse a un extraño en la oficina fuera de horario laboral. Ser paralizado por una fuerza invisible según el monstruo de rostro diabólico se desliza a tu lado en el vestíbulo. La venda cae de los ojos de todos los personajes de golpe o uno por uno.

¿Cómo introduces a los cazadores al **Mundo de Tinieblas**? ¿Es un encuentro escalofriante con lo antinatural o el rápido y violento crujir de vértebras y la marea de sangre arterial? ¿El agudo mi de un violín o chirriantes guitarras y una incesante batería?

Un buen preludio para cazadores debería ser lo bastante persuasivo como para que se desee continuar al tiempo que deja espacio al misterio y la exploración. Presenta el horror de verse confrontado con lo desconocido, la enfermiza sensación en el estómago según el futuro cazador observa cómo una criatura salida directamente del folclore se arregla su chaqueta y se adentra en la noche.

Imagina el aspecto de cualquiera de las Disciplinas vampíricas vista desde fuera: la mareante traición mental de Ofuscación o Dominación, o la pérdida del control emocional de Presencia; el terrorismo contra la realidad de Dementación, Obtenebración o Quimerismo; el horror corporal de Protean o Vicisitud; la auténtica imposibilidad física de Potencia, Celeridad y Fortaleza. Cualquiera de los Poderes vampíricos enfrenta de forma directa a la gente con lo aparentemente imposible, y la mayoría está dispuesta a pretender que no pasó. Sin embargo, el cazador *sabe* que pasó. ¿Ahora qué?

## Preguntas y respuestas

El preludio de un cazador puede ser tan personal como el de un vampiro, o lo pueden compartir los personajes de varios jugadores durante su primera sesión. Tú y tus jugadores podéis incluso preferir no interpretar el preludio. Puedes dar por asumida su misión, con ellos establecidos como cazadores, y comenzar tu crónica con el siguiente caso. No obstante, aún es importante que te asegures de que todos están de acuerdo. Hacer algunas preguntas rápidas pero cruciales debería ayudar a cimentar tu visión y la de los jugadores por igual.

Estas preguntas pueden responderse de forma individual, si estás planeando reunir a los personajes a partir de sus orígenes dispares, o hacérselas a todos a la vez si pretendes que sean un grupo unido desde el principio.

### ¿Quién eres?

Un rápido resumen del nombre, concepto básico y personalidad, así como quién eras antes. Puede que aún seas esa persona tratando de sujetarse a lo que le queda de normalidad, o puede que hace mucho abandonases cualquier cosa parecida a una vida "normal". Los jugadores pueden encontrar útil hacer referencia a los Conceptos que establecieron durante la creación de sus personajes.

## Bichos raros como yo: Reuniéndose

Ahora viene la difícil cuestión de cómo llegan a reunirse los personajes y por qué. En una historia de **Vampiro**, probablemente los personajes se conocen a fuerza de ser algunos de los pocos Vástagos de la zona. En una historia de cazadores, los personajes sólo son humanos, sean excepcionales o no. Por sí solo, eso puede hacer más difícil forjar una relación inicial. La solución fácil es hacer que los personajes implicados tengan el mismo punto inicial o evento instigador. Se unen por esa experiencia compartida.

Puede que los personajes tengan alguna clase de conexión de antemano como ser amigos o familia. No es necesario que todos los personajes estén relacionados para hacer que este método funcione. Durante la creación de personajes, haz que los personajes creen sólo un grado de separación unos de otros.

**Ejemplo:** *El grupo de Sarah se reúne para la creación de personajes y acuerda que cada personaje conocerá a otros dos. Al final de la sesión se determina que: Kelly y Bill trabajan juntos. La hija de Bill va al colegio donde enseña Suzanne. Suzanne conoce a Keith de la iglesia. Y, por último, Keith juega al póquer con Kelly.*

Alternativamente, tú puedes cargar con esta responsabilidad, dejando que los demás creen los personajes que quieran, para después encontrar temas comunes o construir una trama que incluya a todo el mundo.

**Ejemplo:** *David está interpretando a un policía y Mary a un ama de casa. Al comienzo de la primera sesión estableces que la hija de Mary lleva desaparecida una semana, pero la policía parece ineficaz o descuidada en su investigación. David oye cómo el sargento rechaza las súplicas de Mary y se ofrece a llevar él mismo el caso. El último jugador, Matt, está interpretando a un guardia de seguridad en el club donde la hija del personaje de Mary fue vista por última vez y es la primera persona con la que hablan acerca de la desaparición.*

### ¿Cómo te ganas la vida o cómo te ganabas la vida?

¿Esto se aplica a un cazador? ¿Ayuda a proporcionarles acceso a equipo o información especializados? ¿Supone un problema que consume mucho tiempo o depende de que mantengas una cierta imagen o nivel de credibilidad?

### ¿Desde hace cuánto eres un cazador?

¿Es ésta tu primera incursión, o eres un perro viejo? ¿Es un negocio familiar que diste por hecho desde la adolescencia? ¿Tienes un Poder o sensibilidad especial que te introdujo en la antinatural existencia de los Condenados?

### ¿Cuál es tu meta en la caza?

¿Recopilar información? ¿Obtener conocimientos? ¿Descorrer el telón y revelar la conspiración? ¿Deseos de fama? ¿De venganza? ¿Recuperar tu calle, bloque o vecindario? ¿Salvar el alma de tu hermana? ¿Matar a las abominaciones?

### ¿Conoces a los demás personajes? ¿Cómo?

¿Del instituto? ¿De un grupo parroquial? ¿Por trabajar juntos? ¿Haber servido en la misma unidad? ¿Amigos de amigos? ¿Frecuentar el mismo bar o club? ¿Despertar en la misma celda?

### ¿Por qué cazas vampiros en lugar de esconderte de ellos?

¿Lo sientes como un deber? ¿Es pura indignación? ¿Han hecho daño o dominado a alguien cercano a ti? ¿El precio de no hacer nada es demasiado como para soportarlo? ¿Necesitas saber más ahora que sabes que existen?

## Estructura de la historia

Cuando te sientas con tus jugadores, lo haces con la promesa de una historia. Esa historia puede ser una aventura, un misterio, una lucha inútil, una desesperada última resistencia o una combinación de todas ellas. Dejando de lado las partes individuales, toda historia debería incluir un gancho inicial, escenas intermedias, enfrentamientos, clímax y consecuencias. En una crónica en marcha, puedes pasar por este proceso una docena de veces o más, marcando cada una como un capítulo.

### Gancho inicial

El gancho inicial es esa primera escena, el incidente instigador, el vistazo inicial al Mundo de Tinieblas que convierte a los personajes en cazadores. Debería ser emocionante y marcar el tono del resto de la historia. Aquí quieres mostrar horror, la necesidad de tomar medidas y la sobrecogedora convicción de que debe hacerse más. Puedes usarlo para introducir a los vampiros en general o a un antagonista específico al que los personajes perseguirán el resto de la historia (o él a ellos). Si estás buscando contar un elaborado misterio que poco a poco revela lo sobrenatural, los vampiros pueden no presentarse directamente en tu gancho, pero su presencia debería sentir-

se en las pruebas que presentes. Considera, por ejemplo, las sangrientas consecuencias de un Ritus del Sabbat, un cuerpo exangüe encontrado en el club de striptease de Lana Leigh o una misteriosa desaparición que afecta a los personajes y los arroja a la acción.

**Ganchos de ejemplo:** Atacados en un callejón. Descubrir una antiquísima tumba. Ser testigos de una “fiesta de palas” Sabbat. Una amenaza a la comunidad. Un misterioso extraño se muda al barrio. Un familiar o amigo desaparece (o una serie de secuestros).

### Escena intermedia

Una escena intermedia es cualquiera que tiene lugar entre el incidente que provoca la historia y la confrontación o clímax de ese arco argumental en concreto. Puede servir de trampolín directo al siguiente capítulo, como investigar a la espeluznante familia de la colina. O puede ser una escena en la que los jugadores interpreten cómo sus personajes viven sus vidas personales, cómo una madre soltera agobiada explica a su exmarido por qué necesita que él cuide de los niños otro fin de semana y, sí, ella entiende que eso son dos fines de semana seguidos. Puede ser una escena en la que los cazadores discutan, planeen y se peleen entre sí, vigilen el refugio de un vampiro o cualquier otra faceta de la caza que necesite que se le dedique tiempo en la mesa. Ver Capítulo Tres para los sistemas de apoyo que pueden convertir estas escenas de tensión y caracterización en beneficios tácticos para los cazadores.

Necesitarás conocer los desafíos a los que se enfrentarán los cazadores, las reservas de dados y las dificultades relevantes, y cualquier personaje del Narrador que se necesite para completar la tarea actual. Quizás no necesites nada de eso si es una escena en la que los cazadores debaten entre ellos qué hacer ahora, por ejemplo. Pero aun así, deberías estar preparado para que, llegado el caso, alguien use sus dados o llame a un aliado o un contacto.

**Escenas intermedias de ejemplo:** Autopsia (Inteligencia + Medicina). Investigar un símbolo arcano (Inteligencia + Ocultismo [o Inteligencia a una mayor dificultad]). Desprogramar a un Ghoul (Manipulación + Empatía). Moverse de forma segura por el territorio de una banda (Astucia + Callejeo). Vigilar (Resistencia + Sigilo seguido por Percepción + Alerta). Explorar un mausoleo (Destreza + Alerta).

### Confrontación

Una confrontación hace referencia a cualquier escena en la que los personajes se enfrenten con el (o los) antagonistas de la historia. Puede ser una escena más, o puede marcar el punto de no retorno en tu crónica. La naturaleza de la confrontación en una historia suele significar combate, pero no tiene por qué. Ir al barrio de viviendas de protección oficial a reclamar a tu hija a la banda de Brujah que la está usando como marioneta de sangre puede incluir muchos gritos, afectación y amenazas violentas,



pero, debido a la Mascarada, puede no llegar a las manos (y ellos saben que de todos modos volverá). La mitad de las veces, la confrontación establece los términos entre el depredador y la presa. Es la aparición del Sheriff del Príncipe para decir a los cazadores que dejen las cosas tranquilas antes de que más gente salga herida. Es obtener audiencia con el Obispo Lasombra en la cual los cazadores revelan que tienen la memoria USB y lo que quieren a cambio de “protegerla”. A este respecto, no es necesario que sea cara a cara. Una amenazante llamada de teléfono aún puede sentar las bases entre tus cazadores y su objetivo (o viceversa).

**Confrontaciones de ejemplo:** Negociar un alto el fuego (Manipulación + Finanzas). Amenazas mutuas (tirada enfrentada de Fuerza + Intimidación). Persecución a lo gato y el ratón (Fuerza, Destreza y Resistencia + Atletismo). Y, por supuesto, combate.

## Clímax

El clímax es la culminación de tu historia, el punto de ruptura. Todo va cuesta abajo desde ahí. Quieres tanto drama y peligro como puedas meter en esa escena. Tu clímax es en gran medida una confrontación, pero puede tomar muchas formas. Es la lucha final entre los cazadores y el antagonista. Es cerrar las puertas del viejo manicomio y quemar el lugar. Es un cazador rescatando a su esposa y escapando intacto. Es solucionar el problema del espíritu que no dejará descansar a los cazadores hasta que su asesino sea llevado ante la justicia (y que quizás no quiera

marcharse tan pacíficamente como prometió). Es robar el artefacto y lograr huir de los aceitosos zarcillos de oscuridad que lo protegen antes de que arrastren a toda la catedral al Abismo. Es sentir los colmillos en tu muñeca y patear la garganta del vampiro en un desesperado acto de desafío.

Un clímax bien construido debería amortizar todo lo anterior, cuidando de cada tema y haciendo hincapié en la atmósfera escogida. Puede ser una buena idea preguntar a tus jugadores qué es lo que más desean del clímax con una o dos sesiones de antemano. Puedes no ser capaz de cumplir los deseos de todos, pero te darán cierta perspectiva de lo que es importante para los jugadores y en qué centrarte o en qué *no*. Si tienes todo un plan que implica el retorno de un sombrío personaje del Narrador y ninguno de los jugadores lo menciona, quizás su vuelta no será tan triunfal como planeabas. Por otra parte, nadie lo verá venir, y eso puede ser hasta mejor.

Naturalmente, el clímax debería amoldarse a los detalles de tu historia.

## Repercusiones

Las consecuencias finales más simples son sólo una exposición donde discutir lo que ha pasado durante la historia con los jugadores y repartir la experiencia. Aunque eficiente, puede no ser la mejor manera de proporcionar un cierre a los jugadores y a la historia, especialmente para una historia en la que la caza costó a los personajes tanto y superaron todas las adversidades. Siempre que

sea posible, deja que los jugadores tengan algo que decir respecto al futuro de sus personajes. Déjalos discutir qué han hecho y qué harán ahora. Hazles algunas preguntas como punto de partida. ¿Continúa con la caza alguno de los personajes? ¿Cómo se las apañan para recuperar sus vidas? ¿Permanecerán juntos? ¿Han forjado un vínculo irrompible? ¿O verse los unos a los otros sería un recuerdo demasiado duro de los horrores a los que se enfrentaron? Esto es especialmente importante cuando es el final de un capítulo en una crónica prolongada, ya que dará forma a los futuros capítulos. No obstante, puede ser igual de importante para cerrar una historia de una sesión o una narración lineal (las cuales pueden mostrar potencial para ser una crónica prolongada durante el epílogo).

El final de la historia es también un buen momento para mostrar a tus jugadores los secretos o lo que esperaba al final de los caminos que no tomaron. ¿Cuál era el plan maestro del vampiro? ¿Qué habría pasado si el Tremere hubiese completado el ritual? ¿Quién dejó el mensaje que los dirigió a la iglesia abandonada? ¿Decía la verdad Yo-loanda la Malkavian?

## Estructura del juego

Lo siguiente que debes considerar es qué clase de partida quieres jugar. ¿Estás dirigiendo una historia lineal? ¿Una historia de una única sesión? ¿Una con final abierto en la cual diseñas la siguiente sesión basándote en cómo terminó la anterior? ¿O una crónica tipo *sandbox*, en la que tú diseñas el escenario y tus jugadores lo exploran y descubren a su aire?

## Narración lineal

Las narraciones lineales son las historias más sencillas de crear puesto que son las más directas. Sólo necesitas asegurarte de que la escena A dé paso a la escena B, la cual da paso a la escena C, y así sucesivamente. Lineal no significa necesariamente que sólo un único resultado lleve de una escena a la siguiente o que los personajes deban descubrir la única “opción” correcta. Tras tu gancho inicial (digamos un cuerpo encontrado en un callejón con un extraño símbolo pintado con sangre), un grupo de cazadores centrado en la investigación podría acudir a Internet o a una biblioteca para estudiar el símbolo, un grupo con experiencia en los cuerpos de seguridad puede investigar la escena de forma forense, un grupo con intereses sociales puede entrevistar a los testigos potenciales y una célula de cazadores más inquietos o físicos podría tratar de rastrear al asesino desde la escena del crimen. Todas las opciones son válidas, y todas ellas deberían llevar al siguiente paso.

El último mensaje del amigo desaparecido de los cazadores dice que se iba a encontrar con alguien llamado Ava en el Club Lost, así que los cazadores van allí y preguntan por ella. Descubren que Ava y una persona cuya descripción encaja con la de su amigo se marcharon juntos unas noches atrás mientras hablaban acerca del parque cerca-

no. Los cazadores encuentran a su amigo lívido y muerto por la hipotermia junto a uno de los senderos del parque. También descubren una tarjeta de visita rota de una galería local. Al visitarla descubren que también es el refugio de Ava, se enfrentan a ella, se enzarzan en un combate y, dado que la superan en número y sus limitadas Disciplinas, puedes esperar que venzan a Ava.

La creatividad de los jugadores es el peor enemigo de una narración lineal. Quizás no contabas con que un jugador declarase que su personaje hacker va a buscar el Club Lost en Internet, obtenga seis éxitos en una tirada de Inteligencia + Informática, descubra que Ava es copropietaria del club y se presente en su galería. ¡Se supone que los cazadores no van a su refugio hasta la escena D! No quieres desalentar a tu jugador por ser listo, y tampoco quieres negarle sus éxitos. Así que, ¿ahora qué? Puedes esperar a que otro jugador lo convenza de que deberían seguir primero tu pista, pero esperar no va a contar la historia por ti. Puedes hacer que Ava no esté en la galería y llevarlos de vuelta al Club Lost, pero tendrás que hacer que regresen allí dentro de un par de escenas. Cuando todo lo demás falle, haz uso de la herramienta más importante del Narrador e improvisa. Haz que Ava se llevase a su amigo a su refugio en lugar de al parque. O haz que el Club Lost o el parque estén de camino a la galería si quieres preservar esas escenas y sus revelaciones.

Probablemente, las narraciones lineales funcionen mejor con Neonatos o Ancillae de alta Generación como antagonistas. Su presencia y la amenaza que suponen casi siempre se reducen al lugar donde actúan los cazadores. Sin duda, puedes llevar a los personajes en línea recta por todo el mundo persiguiendo a un Antiguo, pero cuanto más poderoso sea el Vástago, tanto más invitarás a los jugadores a desviarse del camino.

Lo bueno de una narración lineal es que progresa de forma predecible para el Narrador, con metas y conclusión claras. Los cazadores se preocupan menos de la amenaza de los vampiros en conjunto que de matar a ese monstruo o manada en concreto, sobrevivir hasta el amanecer o salvar a un Ghoul de su amo no-muerto. Lo malo es que, al ser tan directa, puede dar la sensación de “estar encarrilada”, como si los personajes tuviesen poco impacto en el resultado, especialmente si tienes que corregir el curso por el camino.

## Historias de una sesión

Una historia de una sesión es una narración lineal diseñada para jugarse precisamente en una única sesión. Puede (y debería) tener múltiples posibles caminos, pero está necesariamente limitada y conduce rápidamente a las escenas que siguen.

Las malas tiradas pueden dar al traste con una historia de una sola sesión. Si para avanzar es necesario que un cazador encuentre una pista crucial y nadie supera una tirada de Percepción + Investigación (o nadie hace una), la historia se atranca. Peor aún, si alguien fracasa, ¡los envías

## Mantén la calma y sigue adelante

Mantén los pies en la tierra y da lo mejor de ti para evitar forzar las decisiones de los jugadores (y de sus personajes). Sentirse libre de explorar la historia es uno de los placeres de un juego narrativo. Llevar el timón con mano demasiado firme puede quitarle peso a las decisiones de un jugador y la historia se convierte en un diorama predeterminado. A veces es difícil evitarlo, como cuando un personaje empuja a todo el mundo a una subtrama personal, o si los personajes malinterpretan una pista y tratan de abandonar la ciudad. Por lo general, un sutil empujón o pedir una tirada rápida pueden devolver todo a su curso. Si realmente necesitas que los personajes persigan al vampiro y no lo hacen, haz que éste deje una pista y una tirada de Astucia + Alerta podría devolverlos al buen camino (o al menos señalar a los jugadores que aún hay algo por descubrir en la escena). Si eso no funciona, considera la opción de que el vampiro los rastree a ellos en su lugar, exigiendo saber qué han visto. O quizás un agente suyo, como un detective poco honesto que investiga en nombre de su amo no-muerto, si todavía no quieres desvelar a tu antagonista.

Una historia puede írsele de las manos al más experto de los Narradores. Y esos tres niveles de daño sufridos por el cazador tardarán una semana en curarse. Si les diste a los personajes un tiempo de tres noches antes de que ocurra algo terrible y todo el mundo debe guardar cama por un mes, bueno, se acabó la historia, ¿verdad? Trata de no ver los contratiempos como, bueno, contratiempos. Piensa en ellos como oportunidades para expandir la historia en nuevas direcciones. Quizás los personajes interrumpieron el plan lo suficiente como para retrasar esa fecha, o quizás una influencia externa pueda proporcionar una ayuda inesperada (y sobrenatural) y poner a los cazadores de vuelta en las calles.

Es importante que todo el mundo se lo pase bien, así que presta atención a tus jugadores. Fíjate en aquello en lo que se fijan ellos y por lo que cambian de actitud. Si las introducciones guionizadas de tus escenas los aburren, haz algo drástico como anunciar el estruendo de disparos o el húmedo golpe de un cadáver fresco. Lo que has perdido en preparación (y orgullo), lo recuperarás en jugadores comprometidos. Si tu narración lineal no está obteniendo los resultados esperados, ábrela y deja que los jugadores jueguen. Al darles algo de espacio, te mostrarán la historia que quieren contar. Destila tu idea hasta los detalles y eventos realmente importantes, y estate preparado para alterar dónde y cuándo tienen lugar. Con un poco de paciencia y atención, puedes reintroducir esos elementos esenciales de forma que cuenten la historia que querías mientras haces a todo el mundo feliz.

por el camino equivocado y retrasas inevitablemente tu confrontación? ¿Cuánto tiempo puedes perder realmente en un fallo? Puedes tener que hacer trampas y mostrar la pista de todas formas, o añadir un testigo clave que pueda señalar al confundido grupo de cazadores la dirección correcta, o incluso hacer que el asesino vuelva y se enfrente a sus perseguidores. Puede ser chapucero a nivel narrativo, pero si tienes que hacer que la partida avance como sea, “alargar el tiempo” puede ser algo perdonable.

Las historias de una sesión funcionan mejor con amenazas pequeñas con las que se pueda lidiar de forma segura en el tiempo del que disponéis. Céntrate en vampiros de alta Generación que supongan un riesgo suficiente como para que el superarlos resulte satisfactorio, pero no uno que pasará gran parte del tiempo regenerándose y absorbiendo con un montón de Fortaleza. La Muerte Definitiva

del vampiro (o el desbaratamiento de sus maquinaciones) no dará pie a demasiadas repercusiones, a menos que os sobre tiempo para explorarlas. La historia no tiene por qué ser simplona, pero debería ser sencilla.

Lo bueno de las historias de una sola sesión es que no requieren invertir mucho tiempo en ellas. Son buenas para grupos ocasionales, para presentar a la gente el **Mundo de Tinieblas** o si sólo quieres probar el estilo de una historia de cazadores. Lo malo puede ser que parezcan poco gratificantes al no haber una implicación significativa con la historia. Un agrídulce beneficio de esa falta de apego es que los jugadores están más dispuestos a ver a sus personajes morir por la causa, llevándose a casa las consecuencias de la caza. Por supuesto, si tu grupo desea continuar, siempre podrías tratar la historia como un prelude extendido e iniciar una inesperada crónica a partir de ahí.

## Historias con final abierto

Una historia con final abierto no dicta un único camino, sino que deja a los jugadores perseguir las metas de sus personajes como consideren mejor. Los jugadores tienen mucha flexibilidad y un mayor impacto en los resultados que en una narración lineal. Ellos son quienes siempre van a hacer avanzar la historia, pero este estilo de narración los lleva de una senda cerrada a campo abierto, por decirlo de alguna forma. Eso no significa que tú no tengas escenas clave o una conclusión en mente; tan sólo es más fluida. Piensa en una historia con final abierto como si fuera una temporada de una serie de televisión más que un libro o una película. Múltiples episodios y desarrollos de la trama vienen y van, sumándose a un arco argumental mayor a lo largo de la temporada. Como con cualquier historia, quieres comenzar con un gancho inicial potente que obligue a los personajes a involucrarse. La mayor diferencia entre una historia con final abierto y el modelo lineal descrito antes es que no estás tratando de obligar a los jugadores a realizar una acción en particular como resultado de ese gancho. Los personajes pueden irse todos a casa y pensar sobre lo que han visto o lo que hicieron esa noche sin preocuparse por interrumpir “el plan”. De hecho, son ellos los que crean “el plan”.

Un obstáculo inherente a las historias con final abierto puede ser que uno o dos jugadores dominen la partida con excursiones paralelas. Algunos personajes pueden tener que ser necesariamente el centro de atención de algunas sesiones, pero asegúrate de que todos disfrutan de su momento. Si un jugador pasa mucho tiempo interpretando el drama de mantener su trabajo y no está añadiendo nada significativo a la caza, puede estar bien por un breve espacio de tiempo, pero asegúrate de que los demás jugadores tienen la oportunidad de participar de forma significativa. Si este acaparamiento continúa hasta el punto de la distracción, puedes hablar con el jugador sobre la necesidad de avanzar la trama o llevar la caza y al resto de cazadores a su trabajo (un sombrero compañero de empresa nuevo, una opa Ventrue o el jefe del personaje se descubre como un peón de los vampiros). Algunos jugadores pueden no sentirse cómodos tomando la iniciativa. Tú puedes llevar la historia hasta ellos, proporcionando una subtrama o escena para sus personajes.

Con las historias con final abierto eres más libre de explorar toda la gama de culturas, tramas y poder vampíricos que con los planteamientos directos anteriores. Puedes tener una serie ascendente de antagonistas que vaya desde Neonatos a conspiradores Antiguos. Puedes centrarte en una némesis central con amplia influencia y poder que controla elaboradas conspiraciones, o en un abanico de antagonistas que entran y salen de la narración. Los personajes pueden emprender una guerra contra Sectas enteras, socavando sus estructuras de poder hasta enfrentarse al Príncipe, Arzobispo o Barón de una ciudad.

Las ventajas de las partidas con final abierto vienen de proporcionar capacidad de decisión a los jugadores para

explorar por completo a sus personajes, y expanden tu propia libertad para añadir nuevas ideas y personajes sobre la marcha. El problema es que pueden desviarse de tu concepto de trama inicial. Esto es, sobre todo, algo negativo para ti como Narrador, ya que tus jugadores probablemente ni se percaten del cambio, pero podría desbaratar los temas o el clímax que habías previsto. Puedes estar tentado de guiar la historia con mano más dura, pero el curso de acción correcto es, casi seguro, dejar elegir a tus jugadores y cambiar tus planes. No importa cuán brillante fuese el clímax que planeaste, el que emerja de forma natural por la participación de tus jugadores será más satisfactorio. Siempre puedes rescatar ideas de las escenas descartadas e incorporarlas en otras totalmente nuevas.

## Sandbox

Una crónica *sandbox* [N.d.T.: Literalmente, cajón de arena, hace referencia a un mundo abierto por el que los personajes pueden moverse libremente] es una historia con final abierto escrita a lo grande. Tú proporcionas el escenario, los personajes, temas y atmósfera (pero no una trama definida) y los jugadores se lanzan a explorar lo que deseen. Tu trabajo es diseñar tu ciudad (vecindario, pueblo o país) a rebosar de ganchos atractivos, personajes interesantes, elaboradas conspiraciones y tesoros olvidados. Aunque aún necesitas proporcionar un punto de partida, tus jugadores son libres de descubrir tramas y desenredarlas como deseen. Tendrás ideas que te encanten que los jugadores nunca verán, y les lanzarás otras que investigarán a conciencia, haciendo que las desarrollen. Por ejemplo, puedes tener los extensos antecedentes de un Monitor del Inconnu quien, debido a su naturaleza, nunca revela sus cartas lo suficiente como para ser descubierto, y puedes tener una presencia simbólica de la Tal'Mahe'Ra que repentinamente te ves forzado a justificar. Siempre puedes reorganizar la intervención del Inconnu para más adelante, pero el segundo problema puede ser un desafío para tus habilidades narrativas. El mejor consejo para la construcción de un *sandbox* es no incluir en el escenario nada que no desees explorar.

Algunas historias pueden aguardar en espera de los jugadores, mientras otras avanzan hacia ellos de forma inesperada. La lucha por el control entre Primogénito y Príncipe puede resolverse sin que los jugadores lo sepan, por ejemplo. Las incursiones del Sabbath en la otra punta de la ciudad pueden ocurrir mientras los cazadores lidian con la revuelta Anarquista junto a su barrio. Pero ten cuidado de que los eventos capaces de cambiar el mundo no avancen sin que los jugadores tengan una oportunidad razonable de intervenir. Los jugadores deberían sentir que sus personajes tienen un impacto real en el escenario, uno lleno de victorias, reveses y repercusiones.

Ten cuidado de definir la escala de los eventos que ocurren en una crónica *sandbox*. Los jugadores no deberían sentirse en absoluto como si estuviesen esperando que los pusieras al día de la siguiente cosa alucinante que ha ocurrido en una partida que estás jugando contigo mismo.

Tus jugadores pueden responder con incredulidad si los Setitas apagan el Sol y precipitan el fin del mundo sin que ellos tengan ni una pista (o se les haya escapado). Por otra parte, hacer que los personajes despierten en un manto de noche eterna sin previo aviso puede hacer entender el horror y alcance del Mundo de (ahora literales) Tinieblas.

Crear una narración convincente puede ser el mayor problema de una crónica *sandbox*. Todo lo que hagan tus jugadores puede ser una historia en sí mismo, haciendo difícil llegar a un clímax satisfactorio o temático. Desde muchas perspectivas eso es punto a favor y no un defecto, pero puede ser un problema adherirse a un tema concreto o mantener una atmósfera semana tras semana. No trates de forzarlo. El tema y la atmósfera tienen maneras de brotar cuando menos lo esperas. Siempre que los jugadores se diviertan, lo estás haciendo bien.

Debido a su construcción, las crónicas de tipo *sandbox* pueden incorporar una variedad tan amplia de facciones, edades y políticas vampíricas tan complejas como tú te sientas cómodo. No necesitas meter con calzador cada Secta, Clan o gancho publicados. Puedes crear una pequeña ciudad con un problema Anarquista y hacer que sea tan gratificante como salvar Londres de una guerra abierta. Centrarte en historias pequeñas y personales es tan válido como hacerlo en conspiraciones que se extiendan por continentes enteros.

La ventaja de una crónica *sandbox* es el amplio despliegue de historias, temas y atmósferas que puedes interpretar sesión tras sesión. El centro mismo de este estilo de juego es la variedad y la exploración. Tus jugadores y tú nunca deberíais aburrirlos. El problema que podría surgir en una crónica de tipo *sandbox* es sobrecargar el escenario. Por un lado, puedes agobiarte al incluir más de lo que puedes manejar. Por otro lado, los jugadores pueden pasar más tiempo discutiendo sobre qué hacer ahora o arrastrarse unos a otros en demasiadas direcciones. El primer problema es fácil de resolver. Reduce el foco a aquello en lo que los jugadores estén involucrados y olvídate de los personajes y tramas menos relacionados con ello. Escoge tal vez una o dos piezas que salvar y no te preocupes por el resto a menos que surjan de forma natural más adelante. El segundo problema puede no serlo en absoluto si está creando una buena interpretación entre personajes. Sin embargo, si provoca que el grupo se distraiga, puedes tener que solucionarlo. Resolverlo puede ser tan sencillo como hacer una encuesta rápida de las prioridades de todo el mundo, o quizás puedas unir algunas tramas para ayudar a eliminar la fuente del desacuerdo.

Las herramientas de diagramas de flujo o mapas mentales pueden facilitar en gran medida las crónicas *sandbox*. En la mayoría de los casos, querrás poco más que unas pocas frases o personajes destacados como tus puntos de interés. Rellena los huecos según lo necesites, cuando surjan en tu partida. No necesitas que todo esté detallado de forma exhaustiva desde el principio. De hecho, tú explorarás tanto como los jugadores, pero ellos no se darán cuenta.

## Género

Habitualmente, la ficción popular ha dado un nombre propio a la combinación de tema, atmósfera y ciertos elementos de la historia: género. Centrarte en un género puede reducir las herramientas para contar tu historia, sin depender demasiado de los detalles. Una historia de unas pocas sesiones de duración bien puede ajustarse a un solo género, pero para las crónicas más largas serás capaz de mezclarlos y combinarlos de formas interesantes.

## Acción

Los cuchillos echan chispas al afilarlos. Un *click* cada vez más tenso anuncia cada bala que entra en el tambor. Por último, el distintivo *ch-chack* de la pistola inaugura una noche de balas, sangre, ladrar órdenes y, al final, con suerte, triunfo. Ya se corra hacia el peligro o se huya de él, la acción lidia con obstáculos de intenso rigor físico y mental.

**Bravuconería y balas:** A los cazadores no les preocupa si se trata de un Toreador de 100 años llamado Carl Dane. Es un monstruo que llenó las venas de Patty con un montón de veneno y ahora ella está muerta. Alguien tiene que pagar por ello. Los jugadores son una panda de ciudadanos preocupados con armas caseras y diez litros de gasolina. Puede que no todos vuelvan a casa, pero están seguros de ponerle el ojo morado a las fuerzas de la oscuridad mientras tratan de escapar de allí.

Céntrate en las confrontaciones y desafíos físicos. Habrá muchas peleas, tiroteos y tiradas de Atletismo. Los antagonistas son de un poder cercano o ligeramente superior al de los personajes. Si quieres acumular muchas bajas, puedes rellenar las filas de los vampiros con Ghouls y Neonatos, o enfrentar a los cazadores armados con armas improvisadas contra un puñado de vampiros fortalecidos con Disciplinas. Intensifica la tensión manteniendo un recuento de hasta la última bala. Haz que los jugadores interpreten cada penalización de heridas de su personaje. O relájate, abre una cerveza y concede a tus personajes la munición ilimitada de una película de acción barata y recompensa las hazañas ridículamente épicas con dados adicionales.

Obtén inspiración de gran cantidad de películas donde gritar y disparar son las principales atracciones. Las películas de *Blade* (en particular *Blade II*), *Vampire Hunter D* y *From Dusk Till Dawn* (*Abierto hasta el Amanecer* en España y *Del crepúsculo al amanecer* en Latinoamérica) encajan en este género. Cualquiera de los videojuegos de *Left 4 Dead* presenta una buena atmósfera y dinámicas de equipo, incluso si los antagonistas no son vampiros.

**Aventuras:** Diferente de una historia de acción propiamente dicha, una historia de aventuras tiene más elementos de exploración e investigación. Pensar en ella como un híbrido de acción y misterio no estaría muy desencaminado. Sin embargo, la investigación en esta clase de relato suele ser breve, sexy y emocionante, como ser interrumpido con una pelea a puñetazos cuando se *hackeaba* el ordenador

## Semillas de historias de bravuconería y balas

*Rescate:* Los personajes han oído hablar de desapariciones durante los últimos meses y husmear sólo ha hecho que llamen la atención. Ahora, los chupasangres lo han convertido en algo personal al ir a por la hija de uno de los cazadores (o esposa, amigo, miembro del equipo de cazadores; un personaje del Narrador o un miembro ausente del grupo, por ejemplo; o sencillamente una víctima más de las que los cazadores pueden soportar) El equipo se prepara. Van a abrirse camino por la ciudad a cortes, disparos y fuego hasta que alguien revele qué culos hay que patear y dónde se esconden antes de que el tiempo se agote.

*Venganza:* Toma el escenario anterior y añádele un giro trágico. El tiempo ya se ha agotado. Ya han Abrazado o sacrificado a la hija a su nube de oscuridad consciente. La diferencia principal entre ambos escenarios es que ahora los cazadores no necesitan ser cuidadosos, al menos no hasta que descubran a otras víctimas.

de un vampiro o verse forzado a saltar de un tren tras tropezar con un vagón dormitorio lleno de esposas Ghoul. El enfoque de una historia de aventuras aún es físico, pero no se centra de forma exclusiva en el combate. Tus jugadores deberían tener multitud de oportunidades de usar Conducir, Atletismo, Sigilo y Latrocinio, por ejemplo.

El género de aventuras suele usar los viajes para conceder algo de variedad a la historia. No es necesario que sean lugares exóticos. Puede ser entre cabañas embrujadas y molinos abandonados de un pequeño y somnoliento condado de Pennsylvania. O podría llevaros del Neonato narcotraficante de la esquina al refugio del Príncipe Tremere Vangaline, de quien se rumorea que está enterrado en el Vaticano. Si ése es el caso, puedes querer avisar a tus jugadores de que Etiqueta, Callejeo y el Mérito Idioma no serán un desperdicio.

Puedes inspirarte con la saga de Indiana Jones o sus hijos díscolos como *National Treasure* (La búsqueda en España y *La leyenda del tesoro perdido* en Latinoamérica) o *El código Da Vinci*. La mayoría de la ciencia ficción de Michael Crichton, como *Congo* y *Parque Jurásico*, tiene más tintes de aventura que de ciencia ficción dura. En videojuegos, las sagas de *Tomb Raider*, *Far Cry* y *Uncharted* son las referencias del género.

**Supervivencia:** Este libro trata, principalmente, acerca de los cazadores del título. La misma palabra sugiere iniciativa: buscar, rastrear y matar de una forma activa. Sin embargo, un poco por debajo de la superficie, este libro trata de humanos contra vampiros. Muchas historias de cazadores comienzan con los personajes en el papel habitual de las víctimas, como presas.

Encierra a los cazadores, lánzales una iniciación Anarquista (o una Partida de Guerra del Sabbat, o un Nosferatu muerto de sed), y espera a ver quién sobrevive hasta el amanecer. El subgénero de supervivencia es particularmente adecuado para historias cortas que se juegan en una sesión o dos, o cuando se usa para introducir a los personajes a crónicas más largas.

Céntrate de nuevo en el aspecto físico, pero, esta vez, los personajes de los jugadores deberían verse claramente sobrepasados, ya sea en número o frente a un único enemigo en apariencia imparable. No importa cómo de grandes, fuertes y hábiles sean los personajes, sus contrincantes siempre serán más poderosos. No importa lo rápido que corran, no podrán dejar atrás a los malos. La distancia será un poco demasiado amplia para saltarla. Por supuesto, las situaciones sin salida son divertidas sólo cierto tiempo, así que sólo *parece* no haber salida. Estás presionando al máximo a los jugadores para que sean más listos, para que hagan mayor uso de su entorno y

## Semillas de historias de aventuras

*Enigma mundial:* Unos trabajadores descubren un extraño símbolo en las viejas alcantarillas bajo Nueva York. Menos de una semana más tarde el mismo símbolo aparece en Praga. Conectando los puntos se descubre un esfuerzo mundial por despertar a un antiquísimo vampiro. ¿Pueden los personajes interrumpir este complejo ritual antes de que la criatura despierte y satisfaga su terrible Ansia en el mundo actual? Quizás no es un enigma mundial, sino local. Puedes restringir esta historia a tu país, ciudad o vecindario con facilidad.

*Las ruinas:* Los personajes de los jugadores descubren una ciudad perdida que podría ser el próximo Machu Picchu. Husmean por los restos de la largamente desaparecida cultura, pero la locura se apodera de ellos uno por uno. Los lugareños contratados como guías los abandonan. Los habitantes de estas ruinas no están tan muertos como parecía. Los personajes han despertado horrores que era mejor haber dejado dormidos, y puede que nadie viva lo suficiente para arrepentirse.

## Semillas de historias de supervivencia

*Habitación cerrada:* Un puñado de extraños se despierta en un viejo almacén. Las pesadas sombras del material abandonado los enjaulan. Una voz chillona da instrucciones, pero no a ellos. La voz instruye a los reclutas de alguna clase de banda que rastree a los personajes y los mate (o Abraze) antes del amanecer. Entre los cinco personajes sólo cuentan con un bate de béisbol y una pistola del .38 para defenderse. Forzados a atravesar un improvisado laberinto y hacer frente a un pequeño grupo de Neonatos que desean hacerse un nombre, los personajes deben escapar o convertirse en reticentes recipientes o incluso en vampiros.

*El ratón y el gato:* Los personajes son testigos de una “fiesta de palas” Sabbat, aunque no son conscientes de ello. Sólo saben que alguna clase de banda de monstruos montó un cruento altercado en la esquina de la Séptima y Heywood. Por desgracia, los cazadores novatos también fueron vistos. Ahora deben huir, tratando de usar su conocimiento de las calles para aguantar hasta el amanecer con los monstruos corriendo tras ellos.

superen mayores adversidades. No hay ningún sistema para, digamos, dejar caer un ascensor sobre un vampiro en Frenesí, pero puede ser increíble ver cómo los personajes unen sus recursos y cortan desesperados el cable. Hacer una bomba de un extintor de incendios, estrellar un autobús escolar robado contra un Antiguo o atrapar al depredador en una azotea cerca del amanecer son la clase de ideas que quieres despertar en los cazadores. La supervivencia puede evocar la desesperada búsqueda de escondite y los gritos de un tiroteo o el triunfo de los personajes sobre los mayores contratiempos.

Inspírate con una gran cantidad de películas de terror o persecuciones, desde *Halloween* a *The Warriors* (Los amos de la noche en España y *Los guerreros* en Latinoamérica) o *Attack the Block*. *El malvado Zaroff* y *La Tempestad* son ejemplos clásicos de juegos del ratón y el gato a diferentes escalas. Dentro del terror psicológico, considera la *Pesadilla en Elm Street* original. Ve la escena del bar de *Los viajeros de la noche* e imagina la situación de los patronos. ¿Pueden tus jugadores cambiar el resultado?

### Investigación

Para las crónicas de larga duración en las que puedes tomarte tu tiempo, considera el concepto de la investigación.

Si tu grupo de juego disfruta de la interacción social y la política en las historias de **Vampiro**, deberían encontrar el mismo disfrute en la tensión cerebral de una crónica de investigación. Por supuesto, también podéis relatar misterios cortos. En cualquier caso, los subgéneros de esta categoría harán un uso mucho mayor de los Atributos Mentales y Sociales que el que suelen hacer las historias de acción.

**Misterio:** Algo terrible arroja a los cazadores en la senda de la investigación y el descubrimiento. El clásico “quién lo hizo” o, en una crónica de cazadores, “qué lo hizo”. Pueden saber que la culpa es de los vampiros desde un principio, o puede que tengan que tomar el camino largo y descubrir poco a poco la existencia de lo sobrenatural. Incluso una vez que los cazadores descubran que los vampiros están involucrados, eso sólo enturbiará el asunto. Ahora tendrán que sortear las complejas políticas de la noche.

## Semillas de historias de misterio

*Vigilar a los Vigilantes:* Según aparecen nuevas evidencias, todas las investigaciones del ayuntamiento quedan suspendidas “hasta nuevo aviso”. Ahora, los personajes están solos, sin ninguna autorización oficial. Han descubierto una conspiración cada vez más profunda creada para proteger a alguien, o a algo, según avanzan. No son los propios concejales (era demasiado fácil incriminarlos). Las preguntas son: ¿Qué hay en el centro de la telaraña? Y, ¿cómo reaccionarán los personajes cuando se mueva?

*Algo le pasa a Josh:* Josh era el típico adolescente. Tenía notas suficientemente buenas para no tener problemas serios, pero encontraba los suficientes problemas como para no aburrirse, hasta hace poco. Ahora sale hasta tarde, se duerme en clase y es maleducado cuando se le pregunta por el cambio. Josh puede ser un hijo, un amante, un amigo o ni siquiera un adolescente, sino un marido desde hace 10 años. Josh podría ser una de varias víctimas, todas con el mismo problema al mismo tiempo. Como padres preocupados (o amigos o parientes), los cazadores necesitan llegar al fondo del misterio. Leer sus diarios, preguntar a sus profesores y seguir a los chicos al nuevo local nocturno “Lilith’s Cave”, donde Josh, y posiblemente otros, están cayendo esclavos de un encantador Toreador quien puede tornar fácilmente su codiciada atención hacia los cazadores.

Una partida de misterio se centra en desafíos intelectuales o sociales. Los personajes de tus jugadores tendrán que moverse entre mentiras, pistas falsas, encubrimientos y traiciones. Podrían descubrir y seguir indicios, o quizás tengan que colarse en áreas privadas a base de engaños y escharbar entre información falsa para dar con la historia real. El ritmo de los misterios que hay que investigar es más lento que el tipo de historia más directa de encontrar pista y seguir pista, pero también aumenta la tensión. Puedes frustrar las esperanzas de los jugadores o establecer una carrera contrarreloj haciendo que los personajes hagan tiradas extendidas o persigan cadenas de distracciones. El peligro físico puede alcanzar su máximo en el tercer acto, pero los antagonistas bien pueden estar fuera de escena, justo fuera de alcance, o compartir escenas con los personajes sin que éstos lo sepan.

Gran cantidad de obras del género se desenvuelven como misterios. *The Lost Boys* (*Jóvenes ocultos* en España) y *Los muchachos perdidos* o *Generación perdida* en Latinoamérica) se despliega como un misterio social. Sam sabe que algo está mal con Michael, pero qué y quién es el responsable último de ello es algo que se desarrolla con la historia (aunque termina con bastante acción). Los viejos episodios de *Kolchak, the Night Stalker* (o, más recientemente, las novelas de la saga de Harry Dresden) pueden proporcionar algunas ideas. Busca inspiración de fuentes no tan sobrenaturales, como *Winter's Bone* (*Lazos de Sangre* en Latinoamérica) y la trilogía de la saga Millennium.

**Thriller:** Un *thriller* toma el ritmo de un misterio y le añade más elementos de terror. La amenaza debería intuirse el doble de lo normal, pues ya está presente (al menos en lo que respecta a lo que saben los personajes). Prolonga las circunstancias y tragedias que surgen una vez una nueva presencia entra en el vecindario, la escena o el colegio. Haz que los personajes descubran una pista terrible o sean testigos de un Beso (¿alguna clase de extraño asesinato?) que los convence de que el asesino anda tras ellos. En un *thriller*, el enemigo es superior a los personajes en casi todos los aspectos. Es más rápido, fuerte, listo y siempre va un paso por delante, especialmente cuando los personajes piensan que por fin *ellos* están por delante.

Alterna los desafíos Mentales, Sociales y Físicos. Supera a los personajes hasta el mismo final: no importa cómo de fuerte le den, su perseguidor siempre se levanta de nuevo. No importa cómo de rápido corran, el vampiro está justo tras ellos. No importa cómo de bien se escondan, el enemigo se acerca más y más al tiempo que los cazadores aguantan la respiración y tratan de mantenerse en silencio. Piensa en los villanos preternaturales de cualquier película de terror desde *Viernes 13* a *Halloween*, o la incansable persecución de los velociraptors de *Parque Jurásico*.

Encuentra inspiración en cualquier película que cuente con Hannibal Lecter para referencias sobre entrevistar a un monstruo para que ayude a atrapar a otro. La mayoría de las películas de Hitchcock son el paradigma de un *thriller*; sólo añade vampiros. *Fright Night* (*La noche del miedo*






## Semillas de historias thriller

*Asesino en serie:* La policía (o periodistas, o los propios cazadores) descubre múltiples cadáveres por la ciudad totalmente exangües. Aparte de la causa de la muerte, poco más vincula a las víctimas o las escenas del crimen. Los cazadores se involucran, restringiendo los lugares para el próximo ataque y tratando de atrapar al asesino antes de que golpee de nuevo. O quizás él descubra que le siguen el rastro y los convierta en los siguientes de su lista. ¿Es en verdad un vampiro o ese razonamiento es una pista falsa? Los Vástagos de la Camarilla local están tan preocupados como los cazadores. ¿Podrían ser sus aliados?

*Los chicos McGivens:* Hace setenta años, el incendio que devastó el Colegio McGivens para niños rebeldes acabó con la vida de más de una docena de estudiantes. Así que, ¿por qué se ha visto a niños por la zona vistiendo los viejos colores de McGivens? ¿Por qué alguien está asesinando salvajemente a alumnos y profesores? Los cazadores rastrean la tragedia hasta su fuente, un retorcido director y una generación previa de cazadores que pensaron que ya habían resuelto el problema. Para añadir un toque espeluznante, haz de los niños McGivens Hermanos de Sangre (ver pág. 400-401 del V20).



en España y *La Hora del espanto* en Latinoamérica) es un clásico thriller de vampiros. Muchas historias de fantasmas, como *The Changeling* (*Al final de la escalera* en España y *El impostor* en Latinoamérica) pueden proporcionar consejos y trucos para construir el suspense y usar de forma efectiva lo invisible. La novela gráfica *Locke and Key* es uno de los mejores thriller actuales.

## Más allá de lo físico

Cuando les cuentas a tus jugadores que van a interpretar a cazadores de vampiros, su primer impulso puede ser tirar un montón de puntos a los Rasgos Físicos y esperar sobrevivir. No obstante, no es necesario hacer toda la caza de vampiros con pistolas, machetes y fuego. Aquí tienes algunas ideas de cómo los personajes de enfoque más mental o social pueden ser una ventaja.

**Social:** Presionar a un informante Ghoul (Intimidación). Convencer al enemigo de que vales más vivo (Manipulación). Engatusar a tu enemigo para que admita algún lazo con su Humanidad, como un amante o una baratija favorita (Empatía). “Mis amigos ya han rodeado el lugar, Drácula” (Subterfugio). Impresionar a un Toreador con la belleza de tus palabras o tu música (Expresión, Interpretación). Abrirte camino hasta zonas restringidas usando cháchara legal (Leyes).

**Mental:** Buscar información en una biblioteca o en Internet (Academicismo, Informática). Examinar un cuerpo en busca de pruebas (Investigación, Medicina). Descubrir una contabilidad algo creativa en los libros de cuentas (Finanzas). Mostrar la deferencia debida o cumplir con una rara costumbre de la tierra natal del vampiro (Etiqueta, Callejeo). Improvisar un arma o una forma de escapar de una habitación cerrada (Artesanía, Tecnología).

Incluso en las historias que se centran en reunir pruebas y resolver misterios ocultos, los desafíos Físicos surgirán de forma natural y frecuente. Aun así, pueden pasar varias sesiones en las que se haga uso únicamente de la parte Social y Mental de la hoja de personaje de los cazadores con la misma tensión y dramatismo que en un tiroteo.

## Ritmo

Si tu historia es sólo bravuconería y balas, entonces tus interludios deberían ser escasos y centrarse en calcular daños y la menguante munición. Si tu historia se centra en tratar de aferrarse a la Humanidad según los cazadores se adentran aún más en la caza, siéntete libre de dejar que tus jugadores interpreten y permite que las escenas de conversación se alarguen. No es que una historia de bravuconería y balas no pueda tener escenas de conversación, pero debería centrarse en lo que cuesta la caza y podría verse interrumpida en cualquier momento en el que apareciese otro cuerpo.

En un misterio que se desenvuelve lentamente, tómate tu tiempo para describir lo vacía que parece la biblioteca, el olor de los libros, las horas de cansarse la vista de revisar microfichas. Interpretar el vuelco que da el corazón ante un ruido desconocido que resuena entre las estanterías. Describir el triunfante alivio que se torna en un escalofrío cuando los cazadores dan con una imagen del hombre que conocieron anoche en un periódico de hace 100 años.

Puedes estar tentado a obviar días enteros. En una historia en la que los cazadores ya se han consagrado por completo a la caza, o según te aproximas al clímax, puede resultar apropiado. Cuando tengas la oportunidad, y si a tus jugadores les gusta, invierte algo de tiempo en los trabajos diurnos de los cazadores. Interpreta lo vacías que parecen sus rutinas ahora que saben las terribles cosas que saben. O si un jefe es un socio conocido de un vampiro, prolonga una escena en la que estén en la misma habitación (o atrapados en una reunión) con el Ghoul.

## La trama se complica

A veces, una historia es como una flecha: viaja directa al objetivo y se detiene con un satisfactorio *chac*. Los personajes están en la puerta de un club, son testigos del ataque de un vampiro, encuentran una pista, lo rastrean y ponen fin a su condena eterna. Todos chocan los cinco. Esta clase de historias pueden ser geniales y divertidas durante unas cuantas sesiones para desfogarse un poco.

Sin embargo, cuando consideras organizar crónicas más largas y de final abierto, nada resulta tan fácil. O, si lo es, debería haber una trampa oculta o un elemento pírrico. Como protagonistas, es normal que los personajes den por hecho el éxito final. No obstante, la trama exige ciertas complicaciones. Si superar un conflicto es bueno, sobreponerse a varios es genial.

Cuando concibes un arco argumental corto para una futura sesión, el esbozo de tu historia probablemente se parece a: meta, plan, clímax, resolución. ¿Cuál es la meta de los personajes? Robar un artefacto al rival de un vampiro, el cual les ha prometido información. ¿Cómo planean conseguirlo? Inspeccionando el terreno y colándose en su colección privada. ¿Qué gran obstáculo se interpone en su camino? Pelear o escabullirse entre los sirvientes Ghouls. Por último, ¿cuál es el resultado? El éxito significa hacerse con el artefacto y al final obtener la información prometida. El fallo significa... bueno, todo depende de cómo fallen.

No hay nada malo en el planteamiento anterior. Sirve bien a su propósito si se hace con cuidado.

Ahora, añadamos algunos momentos que aumenten la tensión: meta, plan, revés, plan B, otro revés, clímax, resolución. Presumiblemente, todo funciona igual hasta justo después de la fase de trazar un plan. Ahora introduce el primer revés. Si el plan confía en que el guardia de seguridad del aparcamiento se toma un descanso para fumar cada noche a la misma hora, quizás lo hayan despedido o sea su noche de descanso. ¿Ahora qué? Los jugadores discuten para dar con una solución, haciendo tiradas con las que no contaban. Con más por hacer, puede que los jugadores se enderecen en sus sillas o que revisen con cuidado sus hojas de personaje para dar con soluciones creativas. Una vez hayan sorteado el problema y sus subsiguientes imprevistos, están de nuevo en marcha.

Se aproximan al artefacto como planeaban (o quizás el plan haya sufrido unas ligeras alteraciones) cuando la trama da un nuevo giro. La contraseña ha cambiado (quizás haya aumentado la seguridad por el despido del guarda), o el artefacto expuesto es una copia. De nuevo, debería abundar la creatividad. Al final, ¿cuál es la solución? El éxito puede ser igual que antes, pero los potenciales fallos de los personajes se han multiplicado. Quizás roben la falsificación del artefacto o sean capturados y ahora serán entregados a cambio de un rescate al rival del vampiro. Un sencillo robo relámpago se ha convertido en un retorcido fiasco que es una historia en sí misma.

No arrebatas a los jugadores las recompensas que hayan ganado, ni les impongas fallos. Si dan con la información como resultado de una acción inteligente o una buena tirada, no agites la mano y cambies el resultado. En su lugar, mantén los ojos abiertos en busca de agujeros en su plan, o busca lugares donde incluir tus inesperados acontecimientos. En realidad, a veces un plan *debería* salir bien. Sin embargo, los cazadores tienen todas las probabilidades en su contra y tu historia puede reflejar eso. Personajes preocupados significa jugadores preocupados. La intención no es frustrar a los jugadores, sino lanzarles nuevos desafíos. Hay una razón por la que tú eres el Narrador y no el Adversario.

Con suerte, cualquier sesión de juego resolverá todos los *cliffhangers* o dudas pendientes de la sesión anterior, introducirá un nuevo conflicto y serie de desafíos, continuará con el trabajo de campo y las soluciones y terminará con un nuevo *cliffhanger* o momento "oh, mierda". Los momentos "oh, mierda" tienen el máximo impacto cuando no están planeados, sino que ocurren en instantes de inspirada genialidad en la mesa. En esos momentos, nunca tengas miedo de dar por terminada tu sesión antes de lo previsto y usar el tiempo adicional para saborearlo. Pero no desperdicies la oportunidad si todo el mundo está tomando sus dados y salivando. Ya aparecerá otro momento "oh, mierda".

## Forzar las reglas

La caza es una lucha contra monstruos que son, por lo general, más poderosos que los personajes. Interpretar de forma estricta las reglas puede inclinar las probabilidades demasiado a favor de los vampiros, o viceversa. Si estuviste levantado toda la noche diseñando a un antagonista que desafiase a los personajes en cada aspecto y muere antes de que termine la primera ronda de Iniciativa, tu confrontación (o clímax) pierde su fuerza. En esta sección hay un puñado de sencillas vueltas de tuerca a las reglas para trucar el resultado.

Tras decir todo esto, cada uno de estos trucos debe usarse con moderación. No quieres convertirte en el malo. Quieres que tus jugadores maldigan tu nombre con una sonrisa en los labios. Superar desafíos en una partida proporciona una sensación de alivio y logro, así que, cuanto más difícil sea tener éxito, tanto más satisfactorio será el resultado. Al menos en teoría, si la balanza cae demasiado a favor de los vampiros, relaja o equilibra con algunos eventos a favor de los jugadores. Si los jugadores se frustran, afloja.

## Aumentar la temperatura

Los siguientes son una serie de trucos que pueden emplearse para privar a los personajes de sus puntos fuertes o para incrementar la diferencia de poder entre cazador y vampiro. Pueden usarse para añadir otra capa de terrorífico realismo o para aumentar la tensión de enfrentarse a criaturas de la noche.

**Indefensos:** La primera vez que los cazadores se encuentren a un vampiro, no permitas que los jugadores hagan tiradas para resistirse a sus Poderes. Esto funciona bien



durante el prelude o el gancho inicial, mientras aún estás ajustando el tono. Puedes usar esta técnica para establecer el poder en bruto de los vampiros en general o, mejor aún, el de tu antagonista principal. Haz que el vampiro asesine a uno de sus contactos o a un amigo sin que se realicen más que unas pocas o ninguna tirada. Después, haz que se marche tranquilamente mientras los personajes quedan prendados por su Presencia.

La mitad de las veces jugamos para sentirnos poderosos, así que no uses esta técnica en momentos de vida o muerte (al menos no para los cazadores), y no prives a ningún jugador de nada en lo que haya invertido puntos sin una causa razonable. Pero establece el tono pronto y, la próxima vez que tu imparable enemigo aparezca, mira cómo se tensan los jugadores.

**Tiempo real:** En medio de una crisis, el pánico y el miedo amenazan a cada momento con nublar los sentidos. Los jugadores pueden pensarse demasiado cada acción, resultado, pro y contra. Así que, en una situación de combate u otra escena orientada a la acción, señala al primer jugador en el orden de Iniciativa y pregúntale qué es lo que hace su personaje. Si no responde lo suficientemente rápido, di

“demasiado tarde” y pasa al siguiente. Si un jugador no puede decidir qué acción realizar en entre tres y seis segundos (el tiempo medio que suele llevar un turno), hazle lo mismo a él también. Igual que cuando uses la técnica “indefensos” anterior, haz esto en una situación temprana de peligro escaso o intermedio y observa si los jugadores no son un poco más decididos cuando el amo vampírico se presente. Recuerda: quieres aumentar la tensión, no fastidiar a un jugador por no ser tan espabilado como se supone que es su personaje. No hagas demasiado uso de esta técnica a menos que tus jugadores disfruten de ese estrés.

**Pez fuera del agua:** ¿Todos tus jugadores han creado gente normal con bajos Rasgos Físicos? Haz que esos personajes tengan que escapar de un edificio en llamas o saltar de una azotea a otra. ¿Tienes personajes con un montón de Rasgos Físicos y la Habilidad Armas de Fuego? Ponlos en una situación social en la que tengan que escapar de algo sólo con su labia. Haz que la policía pare su coche cuando lleven a un informador en el maletero y todos ellos vayan armados. Ver dos dados en su mano cuando el jugador está acostumbrado a usar entre seis y ocho dados debería conseguir una risa nerviosa en la mesa. Esta técnica no pretende ser un castigo.

Es un desafío y una forma de crear tensión, de asustar a los jugadores, ya que deben preocuparse realmente por cómo van a escapar de esa situación sus personajes.

**Toda herramienta es un arma:** Los vampiros son mucho más que una amenaza física que debe ser derrotada. Son capaces de arrebatar a un cazador cualquier cosa que aprecie. Cualquier parte de la hoja de personaje de un jugador puede ser su objetivo. Cualquier Trasfondo es un lastre. Los Recursos pueden ser inmovilizados por los contables de un manipulador Ventrue. Los Aliados, secuestrados o asesinados. Los Contactos, presionados para mantener la boca cerrada. Incluso los Atributos y Habilidades pueden volverse contra un personaje con un poco de astucia y osadía. Por ejemplo, alguien interpretando a un personaje con altos Rasgos Físicos puede depositar mucha fe en sus dados y puede provocarse para luchar en una pelea que no puede ganar. Un personaje con amor por la historia (y una Habilidad que lo refleje) puede no ser capaz de resistirse a echar un vistazo a la colección del Antiguo (si el jugador no muerde el anzuelo y no interpreta esto por sí mismo, podrías pedirle una tirada de Fuerza de Voluntad para que el personaje se resista).

Una técnica opcional que puedes querer establecer durante la creación de personajes es que puedas imponer un Defecto a cualquier personaje que tenga cuatro o cinco puntos en una Habilidad (así como la típica Especialidad). Estos Defectos deberían ser menores y centrarse en la interpretación más que en las penalizaciones de dados. Esto refleja la absoluta dedicación y el tiempo que el personaje ha invertido en ese campo, y cómo esa atención influye en cómo interactúa con el mundo. Un personaje con altos Rasgos Sociales puede ser demasiado confiado porque suele salirse con la suya. Uno con una alta puntuación en Ciencias puede buscar explicar los vampiros como un fenómeno natural (haciendo que subestime extremadamente el peligro que suponen).

Recuerda: no quieres castigar a un personaje por tener un Rasgo alto. En su lugar, quieres poner a prueba ese Rasgo justamente porque el jugador ha demostrado interés en usarlo.

## El precio

La caza también desgasta a los cazadores mentalmente, pero puede verse entorpecida si los jugadores no interpretan ese aspecto. Las siguientes son un puñado de técnicas que pueden hacer que los jugadores sigan haciéndose preguntas.

**Paranoia:** Haz que los personajes hagan tiradas de Percepción de forma habitual y asiente con gravedad sin importar los resultados. Cuando los jugadores oigan los detalles de la escena, por lo general estarán condicionados para dar importancia a todo lo que les digas. Cuando describas las escenas, añade un detalle adicional sobre cómo de profundas son las sombras o sobre la pasarela vacía sobre sus cabezas. Cuando inevitablemente busquen, diles que no encuentran nada. En cualquier momento durante una escena, diles que sus personajes se sienten observados o que sienten que hay algo mal.

Haz que un vampiro deje caer una vaga referencia sobre la familia o el lugar de trabajo de uno de los personajes. ¿Sabe dónde viven los personajes o fue una simple coincidencia?

**Tiradas ocultas:** Las tiradas de los jugadores les dan una imagen razonable de cómo de bien lo están haciendo sus personajes. Si un jugador hace una buena tirada de Astucia + Alerta y le dices que no ve nada, puede asumir con seguridad que no hay nada que ver. Si realizas tiradas tras una pantalla, ocultas los resultados reales. Ahora no tiene idea de si no había nada o de si los dados le fallaron. Las tiradas sociales, como los intentos de manipular o camelar a un testigo para que cuente lo que sabe, dejarán al jugador sin saber si la respuesta que obtuvo su personaje era la verdad o no. Las tiradas mentales aún le proporcionan respuestas pero, ¿son las correctas? Hacer cada tirada de esta forma puede hacer que las cosas sean incómodas para ti. Por ejemplo, durante el combate, seguirle la pista a todos los resultados y a quiénes se aplican requerirá mucha contabilidad por tu parte. Sin mencionar que tirar los dados normalmente se ve como un privilegio de los jugadores, y no quieres privarlos de la acción física demasiado a menudo. Usa esta técnica en momentos clave donde saber si han tenido éxito influye directamente en su siguiente acción (como en los ejemplos anteriores).

**Trucos de luces:** Los sueños perturbadores y las visiones ominosas pueden amplificar el horror y la atmósfera de tu historia. Ni siquiera dormir ofrece un respiro de la caza cuando cada vez que un cazador cierra los ojos se encuentra en un retorcido paisaje onírico lleno de terribles recuerdos. Usa las secuencias oníricas para enfrentarlo a sus pecados y secretos, amplificadas mediante metáforas visuales. Un sueño puede empezar como una escena idílica de tiempos más sencillos con su familia, y entonces el Sol repentinamente se torna negro y sus seres queridos se vuelven hacia él con los colmillos desnudos y llorando lágrimas de sangre. No todos los sueños deben ser pesadillas basadas en los miedos y fallos del cazador. Puede usarse para infundir esperanza, mostrándole el mundo mejor que se alzaría a partir de su éxito, y dar nueva fuerza a la dedicación que siente por su misión.

Quizás tales visiones no estén reservadas para el momento en que un cazador trata de descansar. Las pesadillas mientras se está despierto o las alucinaciones pueden ayudar a simular un estado de privación de sueño, estrés post-traumático o los efectos persistentes de Poderes vampíricos. Cuando describas una escena, escoge a un jugador cuyo personaje esté particularmente cansado o tenga poca Fuerza de Voluntad temporal, y añade un terrorífico e imposible detalle que sólo él pueda ver. Uno de los camareros tiene un rostro demoníaco, una mujer desnuda y cubierta de sangre se tira del pelo en el reservado de la esquina o el vampiro que los cazadores mataron hace un par de semanas lo mira sin moverse desde la pista de baile. Haz que el jugador haga una tirada aparte de Astucia + Alerta para evitar estirar los brazos tratando de alcanzarlo sólo para descubrir que no hay nada allí. Lleva al jugador aparte o

pásale una nota, y los demás se preguntarán por qué de repente su personaje se comporta de forma tan rara. Quizás el jugador pueda gastar un punto de Fuerza de Voluntad para hacer que las visiones de su personaje se detengan por un tiempo (algo peligroso si ya tiene poca), superar una tirada de Astucia + Consciencia para discernir la realidad de las alucinaciones durante una escena o simplemente dormir un poco para hacerlas parar. No quieres que tus historias se conviertan en un montón de cosas que no están ahí, pero usadas con moderación, las alucinaciones pueden amplificar el horror que ya tensaba la escena. Usa esta técnica un puñado de veces y podrás disponer una revelación aún más terrorífica más adelante, cuando el cazador haya aclarado con éxito su mente, y hacer que una de las ilusiones vuelva (como un fantasma u otro efecto sobrenatural).

## En el punto de mira

El Mundo de Tinieblas alberga una amplia variedad de vampiros a los que cazar, cada uno con fortalezas y debilidades, y un toque especial. Individualmente, la mayoría están parejos a tus cazadores. Sin embargo, la mitad de las veces no están solos. Son parte de una sociedad, se dividen en Sectas y facciones políticas cada una con sus propias consideraciones.

Los detalles de la sociedad vampírica no siempre encuentran un lugar en una historia de cazadores pero, cuando lo hacen, pueden potenciar los temas y atmósferas principales de la crónica.

## Punto de mira: Camarilla

La Camarilla es una presencia ubicua en el Mundo de Tinieblas, sustentada socialmente por la red de apoyo más fuerte. A excepción de los Anarquistas, los Vástagos de la Camarilla son los que trabajan más cerca de los mortales, influyendo a las instituciones municipales, manteniendo la Mascarada con celoso fervor y aferrándose cuanto pueden a su Humanidad. A pesar de sus torres de marfil y sus Elíseos, los vampiros de la Camarilla aún son monstruos, depredadores sin igual que ven a los mortales como alimañas que deben ser controladas o destruidas. Los Vástagos de la Camarilla son excelentes antagonistas en historias de corrupción, control, orden y tradición.

Los cazadores se enfrentan a los vampiros de la Camarilla en cualquier nivel social, desde el Nosferatu de baja estofa al Ventrue de altos vuelos, desde la Brujah barriobajera a la Toreador de la alta sociedad. Son el Neonato paranoico que busca hacerse un nombre y el desesperado Ancilla aferrado a su poder; es el educado Antiguo que invitará a mortales a su sala de recepciones sólo para cerrar la puerta y descubrir sus colmillos cuando sea evidente que no son de ninguna utilidad para él. Aunque cada vampiro de la Camarilla es un individuo, se deben al Príncipe y a las Tradiciones. Si los cazadores asesinan a un vampiro que es sólo la punta de un iceberg de conspiraciones, algún agente vampírico investigará su Muerte Definitiva.

La probabilidad de entrar en contacto con las esferas del poder de la Camarilla local es mayor que, digamos, hacerlo con las del Sabbat. Quizás un Primogénito busque usar a los cazadores como herramienta para socavar los apoyos del Príncipe. O puede que el grupo despierte al dragón dormido, atrayendo al Sheriff y a otros hacia sí. La Camarilla primero trata de negociar con los cazadores, más interesada en mantener una tranquila paz (y la Mascarada intacta) que en comenzar una guerra. Son antagonistas políticos y cosmopolitas, y funcionan igual de bien tanto en historias sociales y de misterio como en relatos de pura acción.

## Punto de mira: Sabbat

No encontrarás muchos soliloquios ansiosos sobre los horrores de la condición vampírica en el Sabbat. No toleran los dramáticos lamentos sobre los amaneceres que han perdido o los amantes apartados de ellos por la cruel mano del destino. ¡A la mierda! ¡Ser un vampiro es como tener la polla más grande de la ciudad! Si quieres enfrentar a los cazadores contra monstruos sin remordimientos, los del Sabbat son tus vampiros. Traen con ellos elementos de religión, guerra eterna, paranoia y brutalidad, pero también oscuras vueltas de tuerca en temas como el deber, la familia, la cooperación y el honor.

La mayor diferencia entre la Camarilla y el Sabbat desde la perspectiva de un cazador es que los vampiros del Sabbat rara vez viajan solos. Puede que en la Camarilla se fomenten las coterias, pero en el Sabbat las manadas son un requisito. Y son oponentes excelentes de grupos de cazadores en razón a su número. A ojos de los mortales, las manadas del Sabbat son fuerzas de la naturaleza. Siembran el caos, se alimentan y asesinan de forma temeraria, y se empujan unos a otros a nuevas cuotas de depravación. En tiempos de guerra, Abrazan con precipitación, arrojando a sus asustados y hambrientos Retoños contra una población desprevenida. Esto proporciona un gancho para múltiples cazadores: perder a un ser querido a manos del brutal reclutamiento de una Partida de Guerra o de sus sangrientas consecuencias, o sobrevivir y ser testigos de la misma.

Usa al Sabbat cuando quieras aumentar el nivel de monstruosidad y mandarlo todo a tomar por el culo. No son Bestias para en bestias no convertirse. Son simplemente bestias rugiendo para que las dejen libres. Desde brujas Tzimisce que han esculpido su carne hasta Lasombra que invocan tentáculos hechos de noche, desde asesinos en serie Toreador Antitribu que crean espectáculos con sus víctimas hasta Sacerdotes de manada que abrazan la libertad del asesinato; el Sabbat eleva el listón del terror en estado puro. Sus muchos ritos oscuros y retorcidos festivales requieren sangre mortal, montones de ella. Salvar a una ciudad pequeña o un barrio de ser cosechado es una horrorosa tarea para cualquier grupo de cazadores.

Aún puedes contar muchas de las historias que contarías con la Camarilla, sólo que no habrá negociación. Llegar a un compromiso con un grupo de cazadores es un signo

de debilidad, uno que un Ductus o un Obispo no tendrán oportunidad de explicar si son descubiertos por sus compañeros de la Espada de Caín. Los vampiros del Sabbat no son incapaces de ser educados o encantadores para conseguir lo que quieren, pero la distancia entre convencer a un cazador para que se marche y simplemente cortarle el cuello es mínima. El Sabbat desprecia a los mortales por intentar siquiera enfrentarse a ellos, y sus miembros no son tan considerados con la Mascarada en el calor del momento.

### **Punto de mira: Anarquistas**

Los Anarquistas no creen en convenciones religiosas o clichés de mierda sobre la condición vampírica (no es que la distinción importe mucho a sus víctimas). Los Anarquistas hacen pensar en fanfarronería callejera, chaquetas de cuero, motocicletas, cadenas usadas como armas y pantalones por debajo del culo. Bastantes de los miembros más jóvenes cumplen ese estereotipo, y el Movimiento atrae a más Vástagos jóvenes de los que Abraza. Estos vampiros funcionan mejor con temas de juventud, rebeldía, rebelión o exploración de la cultura de bandas. Estos Neonatos compensan lo que les falta en edad y respeto con temperamentos explosivos y poder físico en bruto. Como una hidra, donde cae un Anarquista surgen dos más para reemplazarlo. Probablemente, los cazadores no encontrarán escasez de Anarquistas contra los que darse de cabezazos en vecindarios en decadencia. Debido a la falta de un amplio poder político, tales Anarquistas funcionan mejor en pequeñas escaramuzas localizadas. Puedes usarlos en situaciones tipo “recuperar el bloque”, para culminar con una confrontación con el carismático y persuasivo líder de la banda.

Más allá de los estereotipos, el Movimiento Anarquista se considera a sí mismo ilustrado y tolerante. Sus miembros no son incultos, simplemente desafían la definición estándar de cultura. Cada edad tiene sus revolucionarios, y la rebelión adopta muchas formas. Bien puedes ver rebeldes mexicanos de 200 años, bohemios de Haight-Ashbury o Antiguos Ventrue que terminaron desilusionados con las políticas de abusivos privilegios y encontraron un lugar lejos de sus Sires entre los Anarquistas. El monstruo caballeroso no es algo exclusivo de la Camarilla. La estructura política de los Anarquistas puede comportarse de la misma manera que la de la Camarilla, pero con menos adhesión a la Mascarada y las Tradiciones (y sin ninguna de las celebraciones religiosas de la Bestia tan comunes en el Sabbat). Los Anarquistas pueden incluso trabajar voluntariamente con mortales, haciendo proposiciones de igualdad y cooperación mutua. Esto es una mentira, por supuesto, incluso si es una que ellos mismos desean creer. Ellos son lobos y los mortales, ovejas; y los lobos tienen poca tolerancia con las ovejas que los desafían.

### **Punto de mira: Tal'Mahe'Ra**

La Verdadera Mano Negra es una elusiva entidad entre los Vástagos. La Verdadera Mano funciona mejor con temas de secretos, conspiración, profecía, arqueología y el Fin de los Tiempos. Algunos vampiros de la Mano Negra

se ven a sí mismos como servidores de los Antediluvianos y esperan haber aplacado la ira de los Ancianos con su lealtad. Con este fin, tienen un gran interés en socavar y debilitar a las demás Sectas. Un grupo de cazadores, ignorante de las políticas internas de los no-muertos, puede ser un peón excelente. Los agentes de la Verdadera Mano pueden gustosamente proporcionar a tales mortales dinero, armas y una lista de objetivos. A cambio, ellos esperarán obtener información y cualquier artefacto oculto que recuperen de los refugios de sus objetivos. El liderazgo de la Tal'Mahe'Ra está principalmente compuesto de Antiguos de linaje poco claro que confían en ser capaces de deshacerse de los cazadores cuando ya no sean útiles. El Sabbat es el enemigo más directo de la Mano, por lo que ésta tiene especial cuidado de infiltrarse en las filas de la organización. Aquí (y, en menor grado, en el resto de Sectas) es donde los cazadores pueden encontrar a miembros más jóvenes de la Verdadera Mano; generalmente, peones también ellos. Pueden presentarse como contactos, mientras que los cazadores realizan el trabajo sucio de la Secta. O pueden hacer una contraoferta para volverse contra un Antiguo para así ascender en la organización. La Tal'Mahe'Ra se enorgullece de que sus miembros no pelean entre ellos como la gentuza de otras Sectas, pero tales traiciones son parte de la naturaleza vampírica. Aparte, un agente de la Verdadera Mano dispone de una negación plausible: ¿Cómo podría ser responsable de las acciones de un puñado de descarriados mortales?

### **Punto de mira: Inconnu**

El Inconnu es una Secta clandestina de Antiguos y Matusalenes que existe fuera de la Jyhad. Suelen guardar las distancias y, supuestamente, se dedican a buscar tranquilamente la Golconda. El Inconnu refuerza los temas de misterio, redención, secretos e historia. Tales figuras distantes son blancos difíciles para los cazadores, ya que tienden a evitar los asuntos mortales y se apartan de igual forma de la Jyhad. Sin embargo, si tus cazadores buscan redimir a un vampiro de su maldad, el Inconnu quizás sea el mayor depósito de conocimiento acerca de la salvación (la Golconda). El Inconnu es probablemente lo más cercano que tendrás a vampiros arrepentidos para incluir en tu crónica, o eso dejarían creer a los cazadores. Que prefieran guardar las distancias mientras observan y se esfuerzan en silencio por trascender el vampirismo no impide que sean antiquísimos monstruos que han consumido Vitae mortal hasta saciarse. Si los cazadores están luchando contra otro Antiguo, un vampiro del Inconnu puede ser justo el poderoso aliado que necesitan, aunque puede ser reticente a reincorporarse a la Jyhad en favor de unos mortales, a menos que crea que servirá a su redención personal. Por último, considera que los relatos de este noble vampiro del Inconnu acerca de meditar tranquilamente en busca de elevar su condición no sean más que mentiras y propaganda. ¿Qué mejor forma de ocultar sus auténticos propósitos? Sus verdaderos planes dependen de ti. Quizás

se ha cansado de su inútil búsqueda de castillos en el aire o quizás sirve a un amo más oscuro. Tal vez la destrucción del Antiguo al que perseguían los cazadores elimine la última barrera entre él y su elusiva salvación.

### **Punto de mira: Independientes**

Aún más allá, en los límites de la sociedad vampírica, están los descartados y esotéricos Clanes Independientes: Assamitas, Giovanni, Ravnos y Seguidores de Set. Pueden no ser tan cosmopolitas como los Vástagos de las Sectas mayores pero, a excepción de los Ravnos, poseen comunidades e identidades de Clan firmes, las cuales exhiben confiando unos en otros, normalmente apoyando unos propósitos de Clan unificados en lugar de los de la Secta o de los del individuo.

**Assamitas:** La reputación como asesinos de los Assamitas proviene de su rostro público, su casta de Guerreros, que viaja por todo el mundo aceptando contratos que son pagados con Sangre vampírica, la cual entregan como diezmo a Alamut. Pueden pertenecer a cualquier raza, credo o color; pueden ser encantadores, seductores, distantes o amables. Pueden interpretar el mismo rol antagonista de cualquier Tremere, Ventrue o Toreador, especialmente en Oriente Medio y el Norte de África. Algunos pueden actuar de forma totalmente encubierta como miembros de éstos u otros Clanes durante décadas.

Un Assamita es una terrible amenaza física que desafía hasta al más duro cuadro de cazadores. Es un asesi-

no invisible rápido como un rayo, que está dispuesto a trabajar para cualquiera que le pague. Esto significa que, técnicamente, puede que hasta tus cazadores sean capaces de contratarlos si tienen alguna forma de proporcionarles Sangre (puede que de un objetivo anterior, o de un rehén estacado). Es más probable, si los cazadores se labran un nombre en lugar de ser una simple molestia, que alguien contrate a un Assamita para que se encargue de ellos: un cazador suelto tras los cazadores porque éstos han hecho su trabajo demasiado bien.

Puedes interpretar pausadamente la introducción del asesino. Un cazador ve una figura en un callejón, pero, cuando alerta a los demás, ya no está. Mientras vigilan el refugio de su último objetivo, hay otro avistamiento, pero, de nuevo, ha desaparecido antes de que los cazadores puedan seguirlo. Conecta varios encuentros a lo largo de varias noches (o semanas, o meses) antes de que pase a la acción. Cuando los cazadores finalmente se preparan para irrumpir en el refugio, espera a que un jugador dé una orden a viva voz e informa a los demás que no oyen nada, aunque sus personajes están unos al lado de otros.

O deshazte de todos los presagios y haz que se presente como un rayo lleno de Celeridad y Magia de Sangre.

**Giovanni:** Los Giovanni son más que un Clan, son una familia. Una familia bien jodida con una cantidad aparentemente interminable de primos y una gran fascinación por la muerte, pero una familia al fin y al cabo. Ricos y organizados hasta lo obscuro, actúan como una clase de mafia so-



brenatural. Se dedican a las apuestas, el chantaje (aunque además de proteger el negocio de “accidentes” también lo protegen de apariciones fantasmales repentinas), el contrabando, la extorsión, las drogas y otras empresas criminales de probado beneficio. Todos éstos son crímenes que la mitad de las veces tienen por objetivo y explotan a los mortales, creando un gancho fácil para una crónica de cazadores.

Los Giovanni se apoyan en una amplia red de mortales y Ghouls en una ratio quizás mayor que la de cualquier otro Clan o Secta. Poseen un auténtico ejército capaz de operar durante el día, así que los cazadores involucrados en los intereses Giovanni no se beneficiarán del habitual descanso del amanecer. Los abogados Giovanni pueden mantener ocupado legalmente a un cazador. Sus banqueros pueden imponer un gravamen sobre su casa. Sus “padrinos” podrían expresar lo triste que sería que les pasase algo a sus seres queridos. Joder, un profesor Giovanni podría empezar una sustitución en el colegio de su hijo tras el terrible accidente que mató al anterior profesor. Todo mientras brilla el Sol.

Los Giovanni enfatizan temas de corrupción, poder, abuso, familia, honor, sexo y muerte, entre otros. Están entre los Clanes más versátiles y pueden usarse en casi cualquier tipo de historia. Sólo el hecho de que la Camarilla limite el alcance del Clan impide que sean los antagonistas ideales para cualquier situación. No obstante, eso mismo es lo que los empuja a lugares que no asociarías con otros vampiros. Encajan igual de bien tanto en escenarios suburbanos como urbanos, pueden ser los propietarios de la espeluznante casa vieja de la colina o los mafiosos no-muertos que controlan los sindicatos. Pueden ser asalta-criptas necrófilos o los chicos nuevos con un polo en la pista de *squash*. Donde son fuertes, son omnipresentes (de la misma forma, donde son débiles, son casi inexistentes).

Más allá de la inmediata y real amenaza que suponen, los Giovanni también pueden comunicarse, invocar y comandar a los muertos. Úsalos para planear un escenario de casa embrujada, concédeles una clarividencia particularmente espeluznante o haz que mantengan rehenes fantasmales. Cualquiera puede amenazar a alguien con matarlo. Sólo los Giovanni pueden prometer que eso sólo será el comienzo de sus problemas.

**Ravnos:** Los Ravnos poseen una reputación de ladrones y gitanos entre la Estirpe, una molestia que debe ser perseguida y asesinada sin dudar. Pocas facciones empatizan con ellos fuera de su propio Clan y son capaces de abusar de la hospitalidad antes de haber llegado. En gran medida, los Ravnos evitan a otros vampiros, centrandose en su lugar su atención en los mortales. Podrían atraer la furia de tus cazadores mucho antes de que un Príncipe o Arzobispo sepa que están ahí. La buena noticia es que suelen estar solos. La mala es que no siempre es verdad (y que son unos supervivientes excelentes).

Los Ravnos evidencian temas de vicio, adicción, soledad, ilusión y mentiras. Cada vampiro tiene parte de estafador, aunque sólo sea para alimentarse y mantener alguna

versión de la Mascarada. Sin embargo, los Ravnos se ganan la no-vida aprovechándose todo lo que pueden de aquéllos con quienes interactúan. Van desde los ladrones de baja estofa, quienes pueden hacerse con la cartera de un cazador (y uno o dos tragos de sangre de su cuello), a los charlatanes de alto nivel, que robarán una casa con el dueño dentro y se la venderán a cinco compradores distintos, dejando que se peleen por la propiedad mientras el Ravnos recuenta sus beneficios al tiempo que se va de la ciudad. El robo y el timo pueden no parecer grandes ganchos en un juego de terror, pero los hogares o ahorros perdidos arruinan vidas, y hacen que la gente desesperada se desespere aún más. Es terror personal en un sentido muy íntimo.

Por último, los Ravnos son maestros de la ilusión, capaces de distorsionar la propia realidad con su Disciplina Quimerismo. A altos grados de dominio, los Ravnos pueden atenuar la línea entre realidad e ilusión, ya sea mediante algo tan sencillo como crear una convincente maleta llena de dinero de la nada, o tan brutal como un monstruo demoníaco que aplasta huesos reales y derrama sangre real. O quizás podrían conjurar a la esposa muerta de un cazador, reabriendo viejas heridas y atacando su propia voluntad.

**Seguidores de Set:** Los Seguidores de Set no se consideran necesariamente vampiros, y desde luego no “Vástagos”. En su lugar, aseguran ser descendientes directos del dios Set. Como foráneos a gran parte de la sociedad no-muerta, pueden tratar de postularse como aliados de tus cazadores, ofreciendo la localización de males mayores que ellos mismos. Mientras tanto, venderán la localización de los cazadores a los Vástagos locales y doblarán sus beneficios.

Un Setita puede marear a un cazador ofreciéndole pistas, armas y dinero. ¿En qué momento comenzará el resto del grupo a preguntarse de dónde viene la información? Él puede ofrecer el mismo trato para todos ellos. ¿Mortalmente herido después de que una caza saliese mal? También puede ayudar con eso. No te preocupes por el precio. Se podrá arreglarlo luego.

Los Setitas quieren que todo el mundo esté en deuda con ellos, por eso suelen comerciar con vicios. Haz que alguien esté enganchado y tendrá que volver, más desesperado cada vez. Lo mismo puede decirse sobre la religión, y ellos también la ofrecen. Los Seguidores de Set son tanto culto como Clan, y están más que dispuestos a llevar la palabra de Set a las vidas vacías y carentes de sentido. El culto se ve a sí mismo como el guardián de conocimientos esotéricos y malditos. Con templos repartidos por todo el mundo, los Setitas acaparan sanguinarios rituales y artilugios arcanos con la esperanza de rescatar a su dios del Inframundo (o de invocar a la serpiente oscura Apep para que devore el Sol, lo que ocurra primero). Cualquier Setita dirigirá con gusto a los cazadores en dirección a tales objetivos, hechizos y demás curiosidades culturales. Y los dejará asumir todos los riesgos y alegremente reclamará el botín cuando vuelvan (si es que lo hacen).

## **Punto de mira: Ghouls**

Los Ghouls, sirvientes y mercenarios alimentados con Vitae se encuentran en algún punto entre el mundo de los vampiros y el de los cazadores. En teoría, son inmortales, aunque con ciertas flaquezas. Su amo, quienquiera que les proporcione Vitae, cree que vale la pena preservarlos, pero no necesariamente Abrazarlos. Pueden ser el punto débil de un vampiro, o tan poderosos como un Ancilla tras siglos de vida artificialmente extendida. Los Ghouls pueden ser los idiotas con pistola que se interponen entre los cazadores y el jefe vampírico en una historia de bravuconería y balas, o quizás uno sea el poder secreto tras un imperio vampírico, al haber llevado sus negocios durante el último siglo y medio.

Probablemente, los Ghouls no serán tus antagonistas primarios, pero liberar a uno o más de ellos del control de un vampiro puede darles un lugar destacado en tu historia. Ya que no son del todo (no aún) vampiros, en teoría todavía pueden ser redimidos. Adicción, salvación, pérdida de identidad y el precio del poder son todos temas que los Ghouls pueden ayudar a explorar.

Los Ghouls poseen poder más allá de los mortales normales, un poder que podría tentar a muchos cazadores. Si un cazador pudiera beber la Sangre del enemigo, se volvería más fuerte. Lo bastante fuerte como para cazar presas más fieras, con Sangre más potente. Un cazador que caiga víctima de tal tentación pronto se encuentra en una cobarde espiral descendente de adicción y poder, asumiendo riesgos cada vez mayores y volviéndose más peligroso para quienes lo rodean. En su desesperación por la Sangre, podría quedar comprometido cuando un vampiro ofrezca voluntariamente la suya a cambio de información sobre los demás cazadores.

## **Punto de mira: Antiguos**

Un cazador en solitario puede ser capaz de estar a la par con un Sangre Débil. Una banda de cazadores puede ser rival de una coterie de Neonatos o una manada de Sabbat jóvenes. Como unidad, pueden ser incluso capaces de superar a un Ancilla. Sin embargo, cuando hablamos de Antiguos, ningún puñado de cazadores puede esperar aguantar ante su imponente poder físico.

Quinientos años es más o menos el mínimo de un vampiro Antiguo. A esa edad, uno es lo suficientemente poderoso como para encargarse de cinco o diez *vampiros* él solo. Un puñado de cazadores no le va a hacer perder el sueño. No obstante, los Antiguos no son invencibles. Suelen ser demasiado arrogantes y lentos para adaptarse. Los cazadores pueden obtener ventaja del mundo actual de formas que la mayoría de ellos no pueden ni siquiera comprender. Un Antiguo es un antagonista en torno al cual puede centrarse toda una crónica, y los cazadores necesitarán un plan mejor que asaltarlo directamente para poder vencerlo. Tal vampiro ha estado en la Jyhad durante demasiado tiempo para ignorar el valor de cualquier enemigo... o herramienta. Puede incluso estar tras todo

lo que les ha pasado a los cazadores desde el principio. Quizás los cazadores han desbaratado sus planes con su intromisión, o quizás han interpretado su papel a la perfección sin siquiera saberlo.

Probablemente, un Antiguo no sea el mejor antagonista para una partida de acción, aunque tal confrontación sería sin duda épica. Los cazadores irrumpen en su refugio con armamento moderno, lanzallamas y cócteles molotov, pero, al haber podido acumular un nivel significativo de Fortaleza a lo largo de los siglos, aún demuestra ser demasiado formidable para ellos. Con los antagonistas Antiguos dan mejor resultado los largos e interminables esfuerzos para descubrir pruebas, destapar capa tras capa, acercarse cada vez más, atacar sus posesiones, debilitar su influencia. Un Antiguo es lento a la hora de moverse y no teme nada salvo a otros Antiguos. Se sienta pacientemente, manipulando los eventos a su alrededor como una araña en su tela. Necesita ojos y oídos, y probablemente tenga esbirros menores para hacer el trabajo más sucio. Los cazadores pueden sacar esos ojos, ensordecer esos oídos y matar a esos esbirros para sacarlo de la seguridad de su refugio. O puede que ellos *sean* sus inconscientes esbirros...

Cuando finalmente los cazadores se enfrenten a su enemigo Antiguo, primero deberían haber reforzado su arsenal, y puede que haber hecho peligrosos tratos con otros vampiros (u otras criaturas del Mundo de Tinieblas). Pueden ayudarse de reliquias mágicas y rituales, o guiar a un rival hasta su guarida. O simplemente irrumpir en el refugio del Antiguo durante el día, quemar el lugar según se marchan y destrozarse los cimientos con explosivos, sepultándolo bajo los escombros. Puede que no sea matarlo pero, con suerte, le llevará mucho, mucho tiempo liberarse.

Incluso por encima del poder y control de un Antiguo están los Matusalenes. Son criaturas ancianas y poderosas que no necesitan estar despiertas para influir sobre lo que sucede a su alrededor. Todo lo anterior se aplica también a los Matusalenes. Tan sólo has elevado el listón un poco más.

## **Punto de mira: El Mundo de Tinieblas**

Aunque no sea en lo que se centra este libro, sería una negligencia no mencionar al resto de habitantes y monstruos del Mundo de Tinieblas. Si juegas con la perspectiva de un único mundo (en el que las criaturas de las líneas de juego de **Mundo de Tinieblas** compiten por los recursos y apenas se toleran unas a otras), entonces tu grupo puede sentirse incompleto por su exclusión. O quizás quieras arrojar a tus jugadores un nuevo y aterrador monstruo cuando asumen que los vampiros son la principal amenaza. Otras criaturas sobrenaturales pueden servir como maniobras de distracción o extraños nuevos aliados. Intenta no tratar a estas criaturas como increíbles juguetes nuevos; en su lugar úsalas para enfatizar o dar contraste a tus temas, elevar las apuestas o ilustrar hasta qué punto los superan las circunstancias. Sean cuales sean tus razones para introducirlos en una crónica de cazadores, aquí se

presentan unas breves palabras sobre los demás habitantes del Mundo de Tinieblas.

**Hombres lobo (ver pág. 378-380 del V20):** Buenas noticias: Los Lupinos albergan una animosidad de nivel casi religioso contra los vampiros. Éstos son una plaga del mundo; corrompen y hacen el mal de forma natural. Con raras excepciones, los hombres lobo matarán a los vampiros nada más verlos. Malas noticias: tampoco les importan mucho los mortales.

Incluso si se llevan bien, los mortales no pueden seguirles el ritmo a los hombres lobo. Hasta el mejor cazador es un frágil niño comparado con ellos. Su forma de batalla causa que todos salvo el cazador con la más firme voluntad huyan presa del pánico y olviden todo lo ocurrido, o que racionalicen que lo que vieron fue un animal salvaje o un asesino trastornado. Puedes suavizar el efecto de este "Delirio" si quieres, o incrementarlo para hacer entender el horror. Quizás uno o más cazadores son familia de Lupinos, lo cual aligera los efectos del Delirio y da a ambos grupos una razón para trabajar juntos. Incluso así, la Parentela es partidaria de los Lupinos, útil para procrear y puede que poco más, lo cual puede funcionar bien con un tema de clasismo (los cazadores se encuentran atrapados entre aristocráticos vampiros y tribales hombres lobo, y sin el respeto de ninguno de ellos).

Si quieres una frágil alianza entre cazadores y Lupinos, resalta la tensión. Los Lupinos son brutales máquinas de matar que pueden no ser capaces de distinguir entre amigos y enemigos en medio de una pelea. Trátales como ar-

mas cargadas que pueden estallar en cualquier momento. Cualquier paz o cooperación que los cazadores puedan arreglar con los hombres lobo puede disolverse en el mismo momento en que su enemigo común sea cenizas.

Los hombres lobo también pueden reforzar el tema del territorio. Los cazadores pueden estar a punto de librar su vecindario de vampiros sólo para que lo usurpen los Lupinos, aprovechando la oportunidad para expandir sus propios territorios. Los cazadores pueden tener que negociar para cruzar las regiones reclamadas por los hombres lobo o terminar una investigación que los lleve a lo más profundo de las mismas. O quizás algo amenaza los territorios tanto de cazadores como de hombres lobo: un Vástago hechicero o un Infernalista que deja libre a un espíritu corrupto, o un acaudalado vampiro que manipula la distribución urbana para convertir la zona en un rascacielos.

Como aliados, los Lupinos son peligrosos; como enemigos, mortales. Los hombres lobo pueden servir como distracción, cargando con la culpa de una serie de salvajes asesinatos a lo largo de la frontera (o al revés). Un Gangrel o un Ravnos puede conducir a un inconsciente grupo de cazadores al lugar sagrado de un hombre lobo, confiando en que podrá escapar mientras los cazadores se llevan la peor parte por haber violado la propiedad. Sólo el fuego, la plata o unas palabras muy convincentes pueden salvarlos entonces, al menos lo suficiente como para salir de allí como alma que lleva el diablo.

**Magi (ver pág. 380-382 del V20):** Los artesanos de la voluntad podrían ser aliados más naturales de los cazadores que cualquier otro de esta sección, excepto porque los *Magi* insisten en permanecer ocultos para la Humanidad. La realidad está de acuerdo, castigándolos por las expresiones manifiestas de su magia. Si alguno o todos los jugadores han provisto a sus personajes de los Poderes del Capítulo Cuatro, los *Magi* pueden desafiar sus preconcepciones del poder o de lo oculto (o darles suficiente espacio común para buscar una alianza en la cual intercambiar información y favores).

Los *Magi* no sienten ningún aprecio por los vampiros, sino que suelen conformarse con no inmiscuirse en sus asuntos. Aun así, suficientes vampiros coquetean con la hechicería para crear cierto potencial como para que unos entren en conflicto con los otros. Baali, Tremere, Tzimisce, Setitas, Hechiceros Assamitas y varios miembros del Sabbat y la Tal'Mahe'Ra, todos pueden ser usados para poner a los cazadores en el mismo bando que un aquelarre de artesanos de la voluntad; o en su contra, si poseen un especial interés en que alguno de los anteriores tenga éxito en sus búsquedas ocultistas.

Los *Magi* suelen representar temas de poder, arrogancia y corrupción. Alguien que parece un cazador mortal, sangra como un cazador mortal y respira como uno, pero que hace años dejó atrás las preocupaciones de los simples mortales supone un enigma (¿Aún son "mortales" los artesanos de la voluntad?). Uno puede comenzar como alia-





do, pero esa relación quizás se agrie rápidamente cuando los cazadores vean de lo que es capaz y cómo de ajenas se han vuelto sus perspectivas.

Las crónicas que involucran la recuperación de artefactos arcanos o el descubrimiento de lugares ancestrales podrían tener a cazadores y *Magi* compitiendo por ser los primeros. O la búsqueda de los cazadores podría ponerlos en el radar de artesanos de la voluntad tecnomantes que crean que tales objetos y lugares deberían seguir perdidos.

**Fantasmas (ver pág. 384-386 del V20):** Los fantasmas desafían las suposiciones sobre la existencia del alma y la vida tras la muerte de una forma que los vampiros no pueden. Encontrarse con uno puede ir contra las creencias religiosas de un cazador, privándolo de la esperanza de una recompensa eterna, o tan sólo darle escalofríos. Puede ser lo suficientemente duro para ver a un hombre lobo cargando, pero aún así aterrorizarse hasta hacérselo encima cuando ve a los muertos sin reposo.

Los fantasmas representan lo desconocido, terror, antiguos pecados a punto de olvidarse y, obviamente, la muerte. Un wraith puede servir como el mejor testigo de su propio asesinato o de una escena del pasado relevante en la situación actual del cazador. Cuando incluyas fantasmas en una historia, pon énfasis en la inquietante na-

turalidad de estos encuentros, sus extrañas tautologías, sus crudas emociones. Persisten más allá de la muerte, materializándose y desapareciendo aparentemente sin percibir la diferencia. Describe el cosquilleo que sube por la espalda de los cazadores cuando un fantasma atraviesa sus cuerpos mientras trata de llamar su atención.

Los muertos sin reposo pueden embrujar un lugar por el que han de pasar los cazadores o pueden estar atados a dicho lugar por alguna aplicación de la Disciplina Necromancia. Pueden servir como espías para los Giovanni o para un cazador con el Mérito Médium (ver pág. 493 del V20). Quizás son las víctimas de un vampiro y sienten que los cazadores comparten enemigo con ellos. Puede que, en cambio, estén acechando a los cazadores, como el alma sin descanso de un Ghoul o una víctima inocente atrapada en el fuego cruzado.

Por lo general, los cazadores no pueden combatir directamente contra un fantasma. Si desean deshacerse del espíritu, primero deberán romper una especie de extraño vínculo que el fantasma tiene con el mundo temporal. En algunos casos, los cazadores pueden necesitar resolver tales lazos, como transmitir unas últimas palabras, encontrar el dinero que debía ser para su hijo, o de alguna otra forma ayudar al espíritu a dejar atrás lo que sea que le impide avanzar.

**Demonios (ver pág. 386-387 del V20):** Ya sean realmente ángeles caídos en los tiempos anteriores a la Creación o espíritus malignos de algún otro viejo reino, los demonios caminan sobre la Tierra. En líneas generales, visten piel humana y puede ser imposible diferenciarlos de la gente normal sin una alta Consciencia o un Numen específico. Una cosa parece común a todas estas criaturas: quieren hacer un trato. Con algo de sangre y un apretón de manos, prometen poder más allá de los sueños más salvajes de un cazador. ¿Dinero, suministros, la habilidad de salir de esa silla de ruedas a la que lo sentenciaron los vampiros o acceso a poderes sobrenaturales como la capacidad de invocar fuego? Pueden ofrecer todo eso. Pero, ¿a qué precio? Los demonios son la personificación de la victoria y la determinación desesperadas.

Para un Narrador, los demonios pueden actuar como una clase de *deus ex machina*, capaces de ofrecer a los personajes una salida a situaciones particularmente desesperadas. Si todos los cazadores son hospitalizados debido a un combate especialmente feo que no les fuese bien o han llegado a un punto muerto sin que sea culpa suya, un demonio puede ofrecer una salida para mantener la historia encaminada, además de servir para los mismos temas que los vampiros. Los jugadores pueden rechazarlo (y probablemente deberían), pero da a un Narrador emprendedor una herramienta para usar que se parezca menos a hacer trampas que simplemente darles a los cazadores la clave para la victoria. Para los personajes, un demonio ofrece capacidades que de otra forma podrían no poder obtener. Expone de forma llana y simple la cuestión: ¿Qué están dispuestos a perder para contraatacar a los no-muertos? Quizás los cazadores creen que pueden preocuparse de su redención una vez que venzan a los vampiros o que pueden volver su recién descubierto poder contra el mismo demonio que se lo proporcionó. El doctor Fausto pensó lo mismo.

**Zombies:** Históricamente, los zombies eran ámbito de la Necromancia, mediante la cual se animan los cuerpos sin vida de los difuntos para llevar a cabo tareas físicas para sus amos. En particular, los Giovanni, Samedi y los miembros de la Verdadera Mano Negra hacen uso de estos tristes y tambaleantes sirvientes. Pueden ser simples esbirros sin cerebro desplegados como carne de cañón, o puedes usarlos como una verdadera amenaza que ha resucitado por cualquier razón que escojas. Su misma presencia sugiere temas de muerte, horror y esclavitud.

No obstante, en las noches actuales, algunos cazadores han informado de encuentros con muertos errantes independientes de los vampiros. Rara vez comunican sus intenciones, en su lugar actúan de forma implacable hasta que son devueltos a su recompensa postrera. Atacan si alguien se les acerca, si no, caminan con trabajosa lentitud directamente hacia alguna parte. ¿Adónde? Las teorías son principalmente religiosas o apocalípticas, pero hasta las respuestas más pragmáticas apuntan a fantasmas huyendo del Inframundo con urgencia, animando cual-

quier cosa que esté a mano. Pueden ser el primer signo de una amenaza mayor, o del fin del mundo. Debido a su asociación apocalíptica, puedes usar a los zombies como pista falsa, un efecto secundario de potentes magias o una distracción para los ocupados cazadores mientras algún desconocido necromante persigue una meta mayor.

**Los otros:** Junto con los avistamientos de zombies están los de otros cazadores (ésta es la única descripción que tiene sentido). En apariencia, son humanos, pero demuestran unos poderes más allá de lo conocido hasta ahora por los más hastiados cazadores. Lo que es más, parecen seguir la guía de algo invisible. ¿Son sólo locos que poseen formas avanzadas de Númina? ¿O son algo completamente diferente? Estos otros cazadores pueden usarse en historias centradas en la intensificación, el precio de la victoria o, de nuevo, el Fin de los Tiempos. Introdúcelos junto con los demonios para mostrar el poder que pueden ofrecer, pero también el oscuro reflejo de lo que ese poder puede hacer. O para que confronten a los cazadores una vez hayan aceptado el trato de un demonio. Sirven como distorsionados reflejos de la misión de los cazadores. Su presencia puede reafirmar el camino que siguen o revelar el retorcido destino de sus acciones actuales. Estos otros cazadores pueden llevar la caza a extremos aún más peligrosos, demostrando ser una amenaza más inmediata que los vampiros.

## **Punto de mira: Ley mortal**

Los personajes terminarán de forma casi inevitable en el lado equivocado de la ley en algún momento. Podría ser por un crimen legítimo, como portar un arma de fuego sin licencia, un incendio provocado o un allanamiento de morada, o puede que los policías sean compinches de los vampiros que han de entregar un mensaje.

La policía puede ser otro obstáculo o presencia adversa en la crónica. Quizás los cazadores dejaron tras de sí alguna prueba en una escena previa. Comienza con una tirada extendida de Inteligencia + Investigación para la policía (o detectives específicos si quieres poner cara a sus esfuerzos). Cada tirada cuenta como un día o semana, dependiendo del ritmo que se le quiera dar. Si quieres que tus jugadores se centren en cazar, pero que no ignoren la presencia de las autoridades mortales, usar semanas es menos severo aunque todavía desembocará en una inevitable confrontación. La dificultad debería adecuarse a cómo de obvio es el rastro dejado por los personajes (ninguna evidencia rastreable es un 10, una pistola registrada a uno de sus nombres, un 5). Si los investigadores acumulan más pistas, disminuye la dificultad o añade dados para representar más hombres en el caso. Cada éxito los lleva más cerca de las puertas de los cazadores. Con cinco éxitos, tus detectives pueden llamar por teléfono a uno de tus personajes "sólo para hacerle unas preguntas" sobre la noche del crimen. Con 10, irán ellos directamente en persona. Con 25, pedirán una orden judicial. Y así sucesivamente.

## Gehenna o no Gehenna

¿Demonios? ¿Zombies? ¿Cazadores muy poderosos con habilidades que aseguran que proceden de fuentes angelicales? El Mundo de Tinieblas puede exhibir signos de uno o varios armagedones. O no. Eso queda a tu elección como Narrador.

El fin del mundo puede ser un fantástico telón de fondo para una historia de **Cazadores Cazados**. Involucra todos los temas que este libro destaca: desesperación, aferrarse a la humanidad, victoria a cualquier precio, esperanza y falta de ella. ¿Cómo cambia la caza cuando el fin parece próximo? ¿Cambia a los propios cazadores?

Muestra la desesperación de los propios vampiros en tales tiempos oscuros. Después de todo, cuando, y si, los ancianos dioses de sangre de las leyendas vampíricas se alcen, será tras ellos tras quienes irán, no tras los cazadores mortales. El Sabbat puede abrazar por cientos, tratando de reunir un ejército para mantener a los Ancianos a raya. La Camarilla puede hacer frenéticos intentos de mantener el control, aferrándose a la estructura y las reglas para imponer cualquier orden que aún persista. La Diablerie crece de forma desenfrenada según los jóvenes tratan de protegerse y los Antiguos devoran a sus Chiquillos para defender su poder. La vanidad de los Vástagos se torna en terror según sus ancianos progenitores se vuelven contra ellos tan pronto como contra el resto. En medio están los cazadores, los únicos que saben sólo lo suficiente para ofrecer alguna guía y protección a sus compañeros mortales.

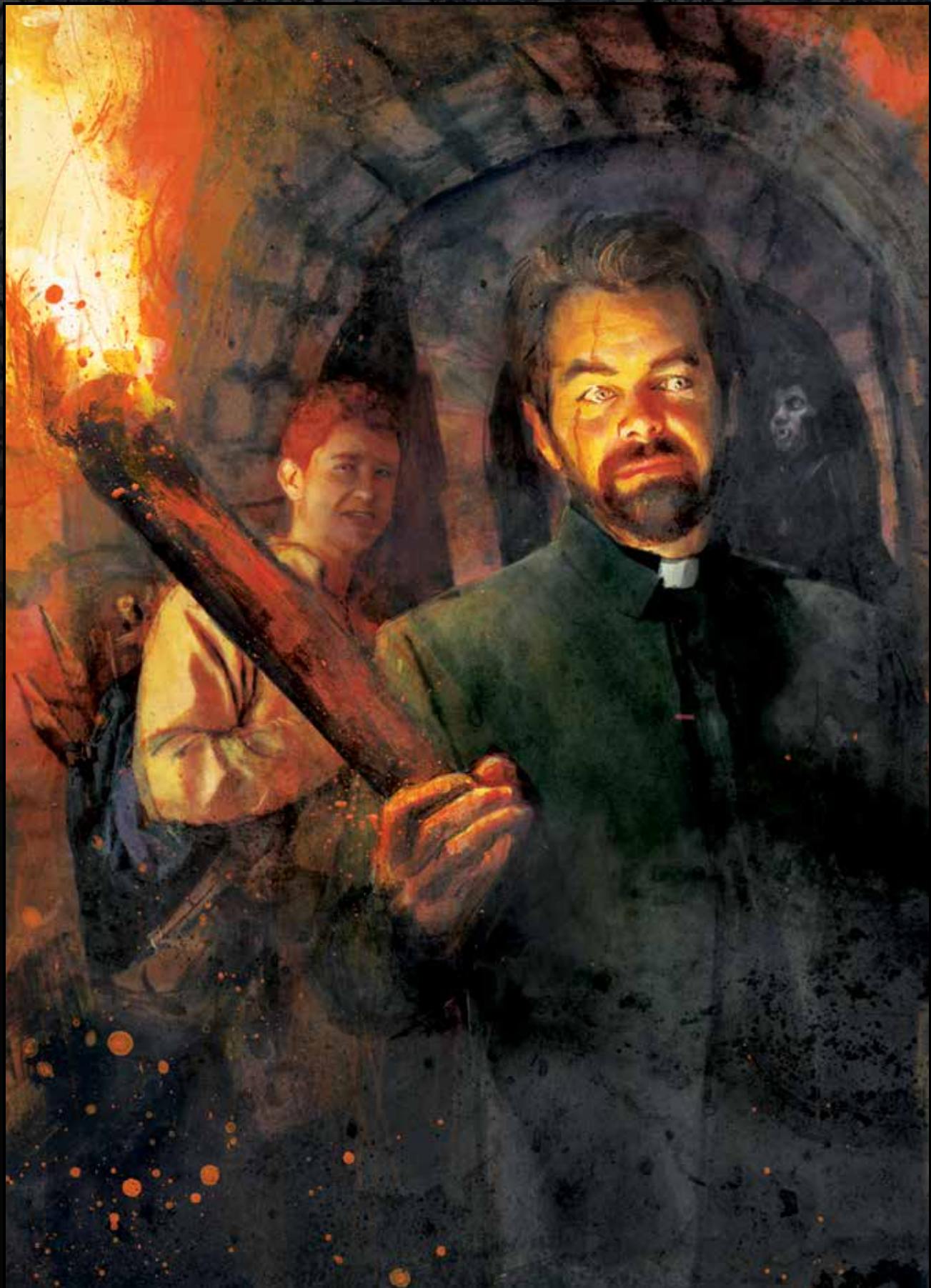
Es ciertamente fácil justificar la necesidad de cazadores con zombies tambaleantes bajando por las solitarias calles y vampiros desenfrenados sin las ataduras de su milenaria Mascarada. Los simples mortales aguantan contra las fuerzas de la oscuridad, protegiendo a tantos como pueden. Quizás el fin actúa como una oscura reivindicación de los cazadores, que hicieron tanto sin reconocimiento o recompensa.

Tiempos extraños forjan extrañas alianzas. Los cazadores pueden descubrir que comparten más en común con los monstruos de lo que pensaban. La única esperanza para el mundo puede ser que cazadores y vampiros trabajen juntos pero, ¿puede la vieja paranoia de cada grupo permitir que tal colaboración perdure?

Si tus jugadores entran en conflicto con la ley, escapar disparando rara vez es la mejor opción, pero los jugadores por defecto pueden tratar de resolver el conflicto de forma física. La policía puede estar controlada, ser corrupta o aceptar sobornos, pero matar a un policía es un crimen serio, y uno que la policía se toma de forma personal. Así que, ¿qué deberías hacer? Podrías mover la historia dentro del sistema legal (hasta incluir el encarcelamiento), enfatizar cómo la caza no es sólo un asunto de limpiar las calles. Todos salvo los policías más sucios están presumiblemente de alguna manera de parte de los cazadores, incluso si no se percatan de ello. No resistirse hace un gran favor a los cazadores durante el proceso legal y puede plantar semillas de simpatía en algunos miembros del cuerpo. Podrías usar esto como una oportunidad para establecer un contacto o aliado que los ayude a desechar el caso pero, ¿vencerá en la lucha contra el fiscal del distrito al que los monstruos tienen en el

bote? Si necesitas a tus cazadores en las calles y no encerrados en una celda, fija una fianza mientras la investigación aguarda a un juicio. Si los personajes son incapaces de reunir la cantidad, qué gran oportunidad para que aparezca un misterioso benefactor. Quizás es un cazador que se ha percatado de sus esfuerzos, una organización de cazadores como Proyecto Crepúsculo o un vampiro que ofrece hacer que todo esto desaparezca... por un precio.

Probablemente no querrás desviar tu historia con extensas batallas legales sobre leyes de encubrimiento. La policía puede ser particularmente sorda, tonta y ciega en tu historia, ser inefectiva debido a la influencia vampírica. O quizás tratan de abarcar demasiado o está comprada por el antagonista o uno de sus rivales que tiene interés en el éxito de los cazadores. Sea cual sea el caso, los conflictos con las autoridades mortales tienen consecuencias, pero no dejes que empañen la lucha contra los no-muertos.



# Capítulo Seis: Organizaciones y Recursos

La sección de los cazadores de brujas del V20 (pág. 370-377) enumera una serie de organizaciones que cazan vampiros. Aquí expandimos esas referencias, destacando aquéllos que trabajan juntos para lidiar con el azote de la Estirpe, así como las herramientas especializadas que utilizan para hacerlo.

## La Sociedad de Leopoldo

*«Y el ángel me habló, con una fuerte voz, llorando: “Muchos son los hijos del Dragón, de la Serpiente, del gran Satán, y están ahora entre vosotros. Os digo, Sirvientes de Cristo, que la Parusía está próxima, que el Segundo Advenimiento llegará pronto. Aún se fortalecerán los hijos del Dragón, y se multiplicarán, y son una herida en la Tierra. Nosotros somos el bálsamo para esta herida, nosotros debemos limpiarla con fuego y purificarla y, entonces, la Tierra estará lista para la Parusía, y seremos juzgados justos” .»*

— Leopoldo de Murnau, *El Testamento de Leopoldo*

Llámalos velas en la oscuridad. Llámalos ángeles heridos. Llámalos sádicos fanáticos. Pero no los llares apáticos. Antes de que la ciencia prendiese su luz en la noche para dar coraje a los hombres, estas ovejas osaron desafiar a los amos depredadores. No son anticuados cruzados en-

claustrados en monasterios. A día de hoy, esgrimen espadas y pistolas en sórdidos callejones bañados con sangre de monstruos y el parpadeante destello de una cruz de neón. Reclutan y coordinan ataques a través de Internet. Escuchan música sacra en sus auriculares para ahogar las venenosas palabras de los demonios que exorcizan. Éstas son las historias de la moderna Inquisición. No hay mortales que los Hijos de Caín teman más.

## Tema y atmósfera

El tema de la Inquisición es el del moderno cruzado. Todo el mundo es su Tierra Santa. Cuando un Inquisidor mira a la calle más mundana, no puede más que ver una guerra secreta. No hay vuelta atrás. No podría haber más en juego. El Enemigo es el mismo Diablo, y las almas de toda la humanidad penden de un hilo. En el peor de los casos, el Inquisidor sabe que esto ni siquiera es la auténtica guerra. Cuando el mundo se rompa y el Infierno se desate en la Tierra, comenzará la auténtica batalla. Y la Inquisición estará preparada.

La atmósfera de la Inquisición es una de fe y duda. Un afilado péndulo que baila entre ambas. El frenesí apocalíptico hace que el filo se estremezca. ¿Qué será cortado? ¿Qué sangrará? ¿Podrá un cazador de brujas hacer todo lo que debe hacerse y aun así mantener su fe? La pasión extática y el instinto, y las cosas maravillosas y terribles que pueden permitirnos hacer, son el corazón de la historia del cazador creyente.

## Órdenes eclesiásticas

Un número considerable de órdenes religiosas forma parte de la Iglesia Católica y han jugado un papel nada despreciable en la historia de la Sociedad de Leopoldo. Las órdenes más relevantes son las siguientes. La mayoría requieren votos de pobreza, castidad y obediencia. Los miembros identifican su afiliación con el uso de las iniciales al final de sus nombres. Se proporcionan las iniciales en latín para cada orden tratada.

### Benedictinos

La Orden de San Benito (O.S.B.) es una agrupación de sacerdotes, monjas y laicos que siguen la Regla de San Benito de Nursia, escrita en el año 520 d.C. La regla favorece lo práctico sobre lo austero, exigiendo una combinación de oración, trabajo, estudio y la recitación del oficio de las horas. Aunque la mayor parte del trabajo de los benedictinos es la oración y la liturgia, muchas abadías se involucran con la comunidad circundante. Los benedictinos suelen dedicarse a la educación, la renovación litúrgica y la recuperación de la música eclesiástica medieval.

### Dominicos

Más conocida como la Orden de Predicadores (O.P.), esta orden fue fundada por Santo Domingo en 1215 para predicar los Evangelios y combatir el vicio y los errores morales o doctrinales. Los dominicos constan de tres órdenes: la Primera Orden, compuesta por sacerdotes y hermanos; la Segunda Orden, de monjas de clausura; y la Tercera, la cual tiene dos ramas: hermanas que viven en comunidades y se involucran en trabajos sociales y misioneros, y seglares que emulan los ideales dominicos fuera de una comunidad monástica. El atuendo típico de la comunidad dominica es una túnica blanca con capucha (o un velo para las hermanas), un manto negro y un rosario. Los dominicos siguen la Regla de San Agustín, la cual impone la vida en comunidad, el ascetismo del silencio y los servicios corales solemnes. Los dominicos estrictos se abstienen de comer carne.

### Franciscanos

San Francisco de Asís fundó tres órdenes, todas las cuales se autodenominan "franciscanos". La Primera Orden se fundó en 1209, y actualmente incluye tres grupos autónomos: La Orden de Hermanos Menores (O.F.M.), la Orden de Hermanos Menores Conventuales y la Orden de Hermanos Menores Capuchinos. La Segunda Orden está compuesta por monjas de clausura conocidas como las Hermanas Clarisas Pobres (llamadas así por Santa Clara, su fundadora). La Tercera Orden fue fundada por seglares que deseaban ejemplificar la piedad franciscana en la vida seglar.

Los franciscanos son la mayor orden religiosa de la Iglesia Católica Romana; cada división es jurisdiccionalmente distinta. Los franciscanos han practicado la evangelización, construido hospitales, atendido a pobres y enfermos, y se han dedicado a la investigación histórica y la enseñanza. En sus comienzos, los franciscanos, con su énfasis de la pobreza de Cristo y la Iglesia, fueron acusados más de una vez de herejía.

### Jesuitas


La Compañía de Jesús (S.J.), fundada por San Ignacio de Loyola en 1540, creció rápidamente por todo el mundo. Los misioneros jesuitas llevaron el catolicismo a Asia, África y Latinoamérica, mientras que los eruditos jesuitas contribuyeron a la teología, la lingüística y la filosofía. La meta de la Compañía de Jesús es doble: su propia salvación y la de la humanidad. Los jesuitas no están limitados por un apostolado particular (hospital, escuela, misión, etc.). Ignacio abandonó muchas prácticas monásticas convencionales que consideró que estaban en conflicto con un apostolado activo: el canto comunitario de los oficios divinos, los ayunos obligatorios y las penitencias estaban entre estas prácticas. Los jesuitas contemporáneos acentúan el activismo social más que la ortodoxia católica.

Hay cuatro grados de jesuitas: escolares, miembros jóvenes que se entrenan para el sacerdocio; hermanos seglares (coadjutores temporales), que atienden las necesidades de la comunidad; sacerdotes (coadjutores espirituales) con votos simples; y padres profesos, sacerdotes de gran intelecto, con votos solemnes de pobreza, castidad y obediencia.

El entrenamiento jesuita es riguroso, incluye un noviciado (dos años), estudio filosófico (tres años), trabajo apostólico (de dos a tres años), estudio teológico (cuatro años, con ordenación tras el tercero), y la tercera probación (un año): oración, estudio y trabajo pastoral. Los votos típicamente siguen a la tercera probación junto con, para muchos, un trabajo académico avanzado (por ejemplo, un doctorado) resultante. El proceso está diseñado para deshacerse de los individuos no dignos, fortalecer las habilidades necesarias para el ministerio y desarrollar una unión más profunda con Dios mediante los Ejercicios Espirituales de San Ignacio de Loyola.


### Divisiones

Como la Iglesia Romana, la Sociedad de Leopoldo está compuesta por cierta cantidad de divisiones menores. Los miembros de la Inquisición comparten un fin común (liberar a la humanidad del mal sobrenatural), pero sus intereses y modus operandi varían (e incluso chocan). Las cuatro subórdenes oficiales dentro de la Sociedad son los Condotieros, el Gladius Dei, la Oficina del Censor y la Orden de Santa Juana. El resto de grupos son vistos como meras sectas.



## Cenáculos y Cenacula

Un cenáculo es un grupo de Inquisidores que operan juntos. Un Cenaculum (plural: Cenacula) es un lugar de retiro y una base de operaciones para Inquisidores. La palabra deriva de la habitación en la que Cristo y sus discípulos participaron de la Última Cena. El significado original de “comedor” no se ha perdido para los Vástagos más viejos que disfrutaban de su ironía etimológica, especialmente cuando se alimentan de un Inquisidor.



### Subdivisiones

#### Los Condotieros

Fundados en el siglo XV, los Condotieros son una orden casi militar más preocupada por la seguridad de la Sociedad que por la finalización real de sus misiones. Un Condotiero General (seleccionado por el Inquisidor General) comanda la jerarquía militar. Los Condotieros no tienen la autonomía de otros Inquisidores, pero son asignados a proteger los Cenacula más grandes y antiguos. Los Cenacula menores, los cuales no siempre cuentan con el lujo de un Condotiero permanente, suelen solicitar su presencia por seguridad o para la consecución de una misión concreta.

Recientemente, la Inquisidora General Bauer inició un régimen de entrenamiento básico más riguroso para los Condotieros Novicios en las escuelas de combate recién abiertas en el desierto de Black Rock en Nevada y los Pirineos españoles. El entrenamiento incluye medidas de seguridad y técnicas de guerra tanto antiguas como punteras. Los Condotieros están tan bien armados y tecnológicamente avanzados como la mayoría de ejércitos nacionales, aunque carecen de artillería pesada.

Los rangos de los Condotieros reflejan los del resto de la Sociedad, pero conservan su más estricta jerarquía original. Cuando un Condotiero opera junto con otros Inquisidores, por lo general reconocen al Inquisidor de más alto rango, a menos que el Condotiero sienta (y pueda probar de forma justificada) que la Sociedad es puesta en un riesgo innecesario. Los Condotieros de servicio en el cuartel general de la Sociedad, el Monasterio de San Michele en Roma, suelen vestir uniformes paramilitares azul oscuro aunque, en los días de fiesta y las reuniones formales, tienden a llevar un elaborado uniforme renacentista similar al de la Guardia Suiza. Los Condotieros de servicio

en otros Cenacula visten como se sientan más cómodos, por lo general como civiles.

En sus inicios, los Condotieros trabajaban en grupos de tres llamados “lanzas”. Una lanza consistía en un soldado a caballo, un escudero y un lancero. Aunque las tácticas militares han cambiado, los Condotieros siguen prefiriendo trabajar en lanzas de tres.

#### Gladius Dei

Son los cuerpos de élite, la “Espada de Dios”, la orden más distinguida dentro de la Sociedad. Sólo se ingresa en ella por invitación y es equiparable a las órdenes de caballería. Sus miembros son el ideal del Inquisidor: leales sin falta, fervientes, atrevidos y capaces. Los miembros del Gladius Dei son escogidos a dedo por la propia Inquisidora General y actúan bajo su autoridad directa. Suele ser una invitación a unirse a las filas de los mártires gloriosos, dado que el Gladius Dei es convocado para las misiones más peligrosas.

Los miembros del Gladius Dei pueden provenir de cualquier secta o facción. En el pasado los nuevos miembros no necesitaban dar por terminada su afiliación con sus antiguos grupos, pero la Inquisidora General Bauer ha decretado recientemente que quienes pertenezcan al Gladius Dei deben disolver todos los demás lazos de facción. La lealtad se transfiere de forma sistemática al Gladius Dei. Esto ha provocado rumores de preocupación entre el resto de facciones, aunque no tan fuertes cuando los Censores están escuchando.

Los miembros del Gladius Dei son engreídos, incluso arrogantes, pero con razón: ningún auto de fe (una petición de juicio, generalmente destrucción, contra un ser sobrenatural) declarado por el Gladius Dei ha fallado jamás. Sus críticos se referían a la orden como “El pequeño ejército de Dios”, aunque últimamente lo hacen como “El pequeño ejército de la Dama de Hierro”. Los críticos más cínicos se preguntan si el Gladius Dei no hace más que actuar como un matón eclesiástico que escoge peleas que sabe que va a ganar. Algunos autos de fe que parecían perfectos para el Gladius Dei fueron ignorados.

Los miembros del Gladius Dei suelen llevar una insignia ceremonial: una espada de oro; llevan el filo hacia abajo para que así parezca una cruz desde lejos.

#### Oficina del Censor

Aquéllos que juzgan a los jueces. La Inquisición dentro de la Inquisición.

El Inquisidor General ofrece la pertenencia a la Oficina del Censor. Sin embargo, por lo general, las nominaciones para los candidatos a Censor provienen de la propia Oficina. Esta Oficina, administrada por un Ministro Provincial, está considerablemente más organizada que el Gladius Dei.

Algunos dentro de la Inquisición temen que los Censores se estén volviendo demasiado poderosos, demasiado independientes, y que la Oficina esté tratando de perseguir sus propios fines. Tienen razón. La propia Ingrid Bauer fue una Censora. Después de que alcanzase el poder como Inquisidora General, fueron los Censores los que limpiaron las filas de la Sociedad, eliminando a los afianzados espías de los Vástagos y a los mayores críticos de Bauer. Cuando finalmente murieron esos gritos, las acusaciones fueron mucho menos públicas. No hay más ambigüedades; la Oficina del Censor es la que ostenta ahora más poder dentro de la Sociedad.

Cuando un Censor llega para investigar a un individuo o un Cenaculum, se considera que los implicados están en un estado de avocación: se les permite continuar sus prácticas y procedimientos estándar, pero un representante de la Oficina del Censor debe acompañarlos todo el tiempo. Es más, todos los registros del Cenaculum quedan abiertos a investigación y sus miembros a ser interrogados. En la actualidad, las investigaciones aleatorias ocurren con mucha frecuencia.

Aunque la práctica de la Teúrgia no está condenada por la Sociedad, aún se usa de forma circunspecta, así que la Oficina del Censor exige que todos los practicantes de Teúrgia se “registren” en la Oficina “para futuras referencias”. Esto ya no es la educada sugerencia que una vez fue.

Los Censores no tienen permitido permanecer en ninguna otra facción, pero habitualmente mantienen la ideología de su anterior facción.

### **Orden de Santa Juana**

La Orden de Santa Juana no es tanto una “subdivisión” de la Sociedad como una orden autónoma que actúa junto con la Sociedad de Leopoldo. La Orden reconoce la autoridad de la Sociedad y su Inquisidor General, pero mantiene su propia jerarquía. Los miembros de la Orden pueden trabajar dentro un Cenaculum estándar de la Sociedad, pero rara vez ascienden por encima de la posición de Consejera. Ninguna ha ascendido o superado jamás el rango de Abadesa. La Orden mantiene sus propios Cenacula, denominados Conventos.

La Orden de Santa Juana está liderada por la Abadesa de Chartres, que se subordina a la Inquisidora General en la mayoría de asuntos políticos. Los Conventos de la Orden no permiten hombres, ni siquiera Inquisidores, fuera de las zonas destinadas a los visitantes. Nunca nadie de fuera de la Orden ha visitado el Convento de Chartres. La Abadesa o habla por medio de sus asistentes en las oficinas fuera del propio Convento, o deja el Convento para llamar a filas.

Ninguna de las miembros de la Orden que haya trabajado dentro de las filas de la Sociedad ha mostrado jamás evidencias de estudio teúrgico, pero algunos rumores aseguran que el Convento de Chartres tiene cierta cantidad

de poderosas teúrgas. Hay muchos rumores acerca de la elusiva Orden, pero ninguno ha sido probado todavía.

Históricamente, la Oficina del Censor nunca ha confiado en la Orden de Santa Juana, la cual ha rechazado repetidamente las ofertas de unirse por completo a la Sociedad. Esa tensión ha alcanzado el punto álgido con el ascenso de la Inquisidora General Bauer. La Oficina del Censor entregó una lista de miembros de la Orden que debían rendir cuentas a Roma para ser interrogados. La Orden nunca se quejó, los Conventos han cerrado sus puertas, y toda la comunicación desde Chartres ha cesado.

Es un silencio gélido. La tensión chisporrotea. Hay rumores de que la Inquisidora General Bauer y la Abadesa de Chartres tienen alguna clase de disputa personal entre ellas. Los Inquisidores de todo el mundo aguardan desalentados a ver qué será lo siguiente.

### **Sectas**

Aunque algunos Inquisidores permanecen como generalistas, muchos encuentran apoyo intelectual e ideología afín en una secta. Históricamente, la Sociedad de Leopoldo ha apoyado, hasta alentado, la diversidad entre sus filas. Este estímulo murió junto con Monseñor Amelio Vittore. Ahora las sectas claman y maniobran por el favor de su nueva y aterradora Inquisidora General.

### **Los Hermanos de Alberto**

La magia es malvada, pero uno debe aprenderla para combatirla mejor, o eso dicen las enseñanzas de Alberto Magno. Los Albertinos sobresalen en las artes de la Teúrgia, y la usan con gran efecto contra los sobrenaturales. Aunque se llamen “Hermanos”, fueron una de las primeras sectas en admitir libremente mujeres entre sus filas.

No siempre se confía en los Albertinos. La mayoría de los Inquisidores aún cree que la “magia buena” es una simple ilusión que abre la puerta a la magia negra. Aunque, extrañamente, la Inquisidora General nunca ha ilegalizado expresamente la Teúrgia. Algunos cínicos creen que los Albertinos mantienen alguna clase de control sobre la Inquisidora General. Aunque los Albertinos cooperan con sus compañeros Inquisidores, existen rumores de que los Hermanos poseen su propio Cenaculum privado donde estudian sus artes.

### **Los Hijos de Lázaro**

«Jesús Nuestro Señor es el único que puede triunfar sobre la muerte, y es sólo mediante su poder que nosotros podemos hacer lo mismo». Para los Hijos de Lázaro, los vampiros son culpables de la mayor transgresión al superar la misma muerte.

Los Hijos de Lázaro son una secta relativamente nueva, formada a finales del siglo XVIII. Sin embargo, sus preocupaciones e ideología se remontan directamente a las del propio Leopoldo de Murnau; gran parte de su Testamento lidia con sus observaciones y creencias respecto a



los no-muertos. Además, Leopoldo fue asesinado cuando luchaba contra una de tales criaturas. Los Hijos de Lázaro son ahora la mayor secta dentro de la Sociedad, aunque son algo radicales. Ignoran al resto de sobrenaturales y se centran sólo en las misiones relacionadas con el azote vampírico.

### **Padres de la Buena Muerte**

Este pequeño grupo, el cual sólo acepta sacerdotes ordenados, cree que los vampiros son espíritus impuros anteriores al Diluvio, criaturas inmortales que poseen cadáveres. Su presencia es responsable última de la decadencia de la humanidad. Es deber de los Padres de la Buena Muerte rastrear y destruir estos espíritus para restaurar el equilibrio de la naturaleza. No cazan con el odio hacia los vampiros que demuestran los Hijos de Lázaro, pero sí con una eficacia siniestramente amable.

### **Los Sambenito**

Dependiendo de con quién hables, este grupo o no existe o es veneno en el corazón de la Inquisición. Los Sambenito son aquellos Inquisidores que siguen las creencias de Raffaele Renzi, el hereje florentino; en lugar de intentar destruir sobrenaturales, tratan de ayudarlos. Un Sambenito puede operar dentro de la Sociedad sólo durante cierto tiempo; al final, debe ceder al conflicto de intereses. En algún momento, muchos Inquisidores han sopesado los problemas planteados por Renzi.

### **Las Hermanas de Santa Clara**

La Secta de Santa Clara se compone de aquéllas que han tomado voto de extrema pobreza para que manifiesten en ellas los dones de la sanación. Rechazan todas las posesiones y comodidades personales, excepto las que la Sociedad les proporciona. Aunque muchas son entrenadas tanto en procedimientos médicos actuales como en cirugía arcaica, confían en la oración, la devoción y la imposición de manos.

Los Inquisidores Generales vienen y van, y las intrigas cambian como las mareas, pero los cazadores de brujas siempre necesitan sanarse, y por eso las Hermanas nunca han tenido enemigos políticos.

### **La Orden de San Miguel**

Esta secta es heredera de los ideales de la Orden original. No buscan la presencia de lo infernal en "otras cosas" (vampiros, hombres lobo, etc.), sino que persiguen directamente la presencia de lo diabólico en la Tierra. Algunos Miguelinos estudian Teúrgia (en particular la Via Geniorum), pero no hasta el punto de los Albertinos. Lo hacen con menos curiosidad intelectual y más pragmatismo.

### **Los Hijos de Tertuliano**

Estos Inquisidores están profundamente preocupados por los fantasmas y los espíritus demoníacos. Los Hijos son un anacronismo de los primeros días de la Inquisi-




## Teúrgos: Las brujas de Judas

Están aquéllos que creían que la nueva Inquisidora General, esta dama de Hierro, limpiaría la Sociedad de todos los teúrgos y místicos. En vez de eso, ha hecho gran uso de ellos como armas. Quizás es para compensar la reciente y alarmante erosión de la Fe Verdadera en las filas de la Sociedad. Tal vez encaje con la “dualidad” que demanda Bauer. Cuando se le pregunta, dice que el Pecado Original, comer la fruta del Árbol del Conocimiento, es la carga de la humanidad, pero también parte de su arsenal. «Los compromisos indeseables son necesarios, e igual que tenemos verdugos, también tenemos magos».

Bauer puede servirse del estudio mágico, pero ha impuesto un control más estricto del mismo. Todos los teúrgos deben estar registrados por la Oficina del Censor. Algunos reciben aprobación oficial para practicar las artes ocultas, el Santuario de la Disciplina Arcani, de la propia Inquisidora General. Estas “brujas de Judas” representan lo sobrenatural vuelto contra sí mismo. No pueden ser cuestionados o castigados por su estudio de lo oculto (aunque otros Inquisidores pueden solicitar que se revoque esta aprobación si se prueba una mala praxis). Hay rumores de que Bauer ha aprobado no sólo teúrgos, sino practicantes no cristianos de Númina (y hasta criaturas sobrenaturales), a los que la Sociedad emplea y controla.

Técnicamente, practicar Teúrgia sin esta aprobación no está prohibido, pero éstos son tiempos turbulentos y es difícil saber donde yace la línea antes de rebasarla. Y el de místico no aprobado es un sendero peligroso.



ción; creen que cualquiera que hable contra la Palabra de Dios debe estar poseído, así que tienen una preocupación más estridente por la ortodoxia. Han llegado a recurrir al uso ocasional de la tortura cuando tratan con individuos que ellos creen poseídos. Los Hijos tienden a ser hábiles exorcistas.

La Secta de Santiago es un subgrupo incluso más radical de los Hijos de Tertuliano. Sorprendentemente, conside-

rando la preocupación de los Hijos por la ortodoxia, la Secta sigue las palabras de un tratado gnóstico que aboga por el suicidio como un medio para entrar en el Cielo. Los rumores dicen que muchos cruzaron al otro lado en 2012 y aún se tambalean en el sótano de algún monasterio, mientras los miembros vivos de la secta aguardan pacientemente a que sus podridos compañeros recuperen el poder del habla y les cuenten lo que han visto.

## Trasfondos

Además de los Trasfondos disponibles para los cazadores en general, los Inquisidores también pueden comprar los Trasfondos Estatus, Relicario y Turba.

## Estatus

Eres un Inquisidor de categoría dentro de la Sociedad de Leopoldo. Tal distinción podría provenir de una reputación de dedicación al trabajo, de matar a un sirviente del Diablo particularmente poderoso, de la realización de un milagro, la reunión de conocimiento esotérico o de simple longevidad, algo raro entre los cazadores de brujas. Como en cualquier institución, tener amigos en lugares importantes también ayuda. A pesar de su Estatus, un miembro de la Sociedad siempre es denominado Inquisidor. Un Inquisidor sin puntuación de Estatus comienza como Novicio.

Cuando trates con Inquisidores de menos Estatus, aplica la diferencia de Estatus como bonificación a todas las tiradas Sociales.

- Terciario.
- Consejero.
- Abad.
- Censor.
- Ministro Provincial.

## Relicario

Se te ha concedido acceso al relicario de la Iglesia. Las cámaras del Vaticano son antiguas, oscuras y profundas, y muchos secretos se ocultan en ellas: desde reliquias sagradas a terribles artilugios de brujería que la Iglesia guarda bajo llave para mantenerlos lejos de manos impías. Este Trasfondo representa tanto un privilegio como una responsabilidad, dado que eres guardián de la reliquia. La pérdida o destrucción del objeto consume todos los puntos de Trasfondo gastados, y la Sociedad puede pensárselo dos veces antes de abrirte su relicario en el futuro. El Narrador tiene la decisión final en lo referente al valor y poderes de la reliquia. Pueden verse algunos ejemplos de reliquias en las [pág. 157-158](#).

Los jugadores pueden optar por compartir puntos de Trasfondo para una reliquia común. Ver [pág. 118-119](#) del **V20** para más información sobre Trasfondos Compartidos.

- Posees una reliquia menor.
- Posees una reliquia útil.
- Posees una reliquia de significativo poder.
- Posees una reliquia de increíble poder.
- Posees una reliquia mencionada en muchas leyendas.

## Turba

La era de las redes sociales y los medios de comunicación ofrece a un Inquisidor hábil nuevas e innovadoras herramientas para organizar congregaciones en forma de turbas para cazar brujas. Ahora el fanatismo surge por medio de actualizaciones de estado. Sermones incendiarios suenan de casa en casa vía vídeo-chats. La Inquisidora General Bauer instruye personalmente a sus subordinados en estas técnicas, y tú las has aprendido bien. Esta gente no está tan educada en las costumbres del Enemigo como tú, y no poseen una fe capaz de obrar milagros o poderes ocultos, pero está furiosa. Y armada. Y no van a soportarlo más. Descubrirás que una turba es muy parecida a un arma incendiaria: una fuerza destructiva que pone el temor a Dios en los corazones de los monstruos, pero que fácilmente queda fuera de control.

- Comandas una turba de dos personas.
- Comandas una turba de cuatro personas.
- Comandas una turba de siete personas.
- Comandas una turba de quince personas.
- Comandas una turba de veinticinco personas.

## Méritos y Defectos

Los siguientes Méritos y Defectos representan rasgos o situaciones que pueden darse entre los personajes cazadores que pertenecen a la Sociedad de Leopoldo. Todos los Méritos y Defectos han de ser aprobados por el Narrador.

### Mentales

#### Crianza Aislada (Defecto de 1 punto)

Fuiste criado por la Sociedad de Leopoldo, eres hijo de un Inquisidor o fuiste adoptado por la Sociedad a una temprana edad. La Inquisición es todo lo que conoces. La santidad de tu labor sagrada está pulida por la pureza de tu carácter, carente de distracciones. Por desgracia, tienes una comprensión limitada del mundo exterior. Cuando estés en un entorno que no sea el de la Sociedad, resta un dado a todas las reservas de tiradas Sociales. Cuando el trabajo de campo te lleve más allá de los muros de la Inquisición, ¿cómo reaccionarás a toda la gente y estímulos nuevos, a los compañeros cazadores que no viven tan enclaustrados?

#### Histeria Religiosa (Defecto de 3 puntos)

¡Ángeles y demonios por todas partes! Los ves. Notas los signos del plan divino en cada aspecto de tu vida. ¡El mundo entero es un presagio! El Espíritu Santo te susurra a la oreja constantemente. ¿Por qué los demás no lo entienden? Hasta tus hermanos y hermanas en la fe sacuden sus cabezas cuando dilucidadas sin aliento tu última visión. La diferencia entre este Defecto y el Mérito Extático (ver más adelante) es que la gente no te toma en serio. Tus visiones ocurren un poco demasiado a menudo, y son difícilmente defendibles. Resta un dado de todas las reservas de tiradas Sociales.

### Sociales

#### Rango Eclesiástico (Mérito de 1 a 3 puntos)

Aunque tu Estatus como Inquisidor es un secreto fuera de la Sociedad de Leopoldo, también eres un miembro oficial de la jerarquía católica romana. Este Mérito determina tu puesto, cada punto amplía la magnitud de tu servicio e influencia. La versión de un punto te garantiza un rango de sacerdote, presidiendo una parroquia (y sus diáconos y seglares). La versión de dos puntos te concede el rango de obispo, presidiendo una diócesis consistente en muchas parroquias (y sus sacerdotes). La versión de tres puntos te confiere el rango de arzobispo, presidiendo diversas diócesis (y sus obispos).

#### Bruja Aprobada (Mérito de 2 puntos)

Eres conocido como una “bruja de Judas” al haber recibido el Santuario de la Disciplina Arcani de la propia Inquisidora General. No puedes ser castigado o detenido por estudiar lo oculto o utilizar Númina (aunque la aprobación puede verse revocada por mala praxis). Un tatuaje del Sello de Salomón en tu palma izquierda marca tus credenciales. Esto no significa que todo el mundo en la Sociedad confíe en tu experiencia, ya que muchos desprecian las artes mágicas.

#### Rebelde (Defecto de 1 a 3 puntos)

Has adquirido cierta mala reputación en la Sociedad de Leopoldo. Con la versión de un punto de este Defecto podrías simplemente ser despreciado por tus superiores, quienes esperan que cometas un error. Con la versión de dos puntos, se te aborrece de forma activa y puedes esperar poca ayuda. Con la versión de tres puntos, hay Inquisidores que te odian tanto como a los sobrenaturales. Deberías trabajar con el Narrador para determinar las razones específicas de esta mala reputación. Ten en cuenta que tu reputación es relativa entre las divisiones de la Inquisición. Algunas sectas pueden recibirte con los brazos abiertos sólo para molestar a sus rivales. Por ejemplo, mientras te ganas el rencor de toda la Sociedad por estudiar demasiado las artes hechiceras, podrías ganar la aceptación, y hasta los ánimos, de los Hermanos de Alberto.

## Sobrenaturales

### Aura de Santidad (Mérito de 2 puntos)

No importa el color, tu aura arde como un brillante faro de devoción religiosa. Hasta los mortales que no pueden ver auras se sienten atraídos por tu presencia. Resta uno a la dificultad de todas las tiradas de interacciones sociales. Para algunos sobrenaturales esto será algo positivo; pero otros, en especial los Vástagos, pueden tender a ser hostiles contigo. Muchos creerán que posees un gran poder (sin importar si es cierto o no).

### Extático (Mérito de 2 puntos)

Eres proclive a los ataques de éxtasis religioso: estigmas, glosolalia (hablar lenguas desconocidas), visiones y trances. Este es un Mérito con un beneficio dudoso. Aunque muchos pueden desconfiar de ti como un histérico religioso, puedes encontrar estima entre otros miembros de la fe como un “tocado por Dios”. Suma un dado a cualquier reserva de dados de tiradas Sociales cuando interactúes con la Sociedad (y posiblemente con otros de creencias similares).

### Ecumenista (Mérito de 4 puntos)

El Espíritu Santo “sopla donde quiere”. Tú entiendes esto. Ves los reflejos fractales de tu Dios en otras religio-

nes, y permaneces humilde al darte cuenta de lo poco que sabes acerca de lo divino. Donde otros deben blandir los símbolos sagrados de la tradición cuando usan Fe Verdadera, tú ves el destello celestial en el núcleo de las creencias más allá de la tuya, y eres capaz de usar sus iconos religiosos y suelo sagrado cuando te enfrentas a lo sobrenatural. Igualmente, en tu presencia, un grupo de individuos de diversas religiones puede compartir su Fe Verdadera para un mayor efecto. Tal reserva comunitaria requiere sólo que una persona tenga este Mérito. Puedes hacer de puente que conecte todas las fes como hermanos y hermanas en la larga y oscura noche del alma.

### Puño de Dios (Mérito de 7 puntos)

Algunos te llaman el “Martillo de Brujas”, porque tus manos desnudas ocasionan un daño terrible a los hijos de la antigua noche. Todo tu daño por Pelea se considera agravado contra los seres sobrenaturales. Trabaja con tu Narrador para crear una buena razón para este raro efecto, y cómo se desarrolló. Sólo los mortales con Humanidad de siete o más pueden adquirir (o mantener) este Mérito.

### Paraíso Perdido (Defecto de 2 puntos)

Una vez tuviste una Fe Verdadera que podía iluminar la noche. Ahora está extinta. Esto no es simplemente la pér-



dida de una ventaja, sino una herida abierta en el alma. Sabes lo que es ser visto bajo la luz de lo divino, pero ahora tropiezas fuera de la vista de Dios y te ahogas en la lóbrega gelidez de las dudas, un río que siempre fluye sin fin a la vista.

Siempre que te enfrentes a esta pérdida (cuando sujetes un objeto sagrado, se te pida que realices un milagro, entres en una iglesia, etc.), haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o pierde un dado en todas las acciones durante una escena, según la pena se apodera de ti. Fracasas en una tirada de Fuerza de Voluntad consume un punto temporal de Fuerza de Voluntad y te arroja a la desesperación. Satisfacer un vicio (alcohol, drogas, pornografía, etc.) puede reponer los puntos perdidos de esta forma.

Este Defecto puede obtenerse en medio de una crónica con una pérdida de Fe Verdadera, o puede adquirirse durante la creación de personaje como parte de unos antecedentes trágicos, como posible inicio de una historia de redención y recuperación de la fe.

## Teúrgia

¿Es maligna toda la hechicería? ¿O existe una magia proporcionada por la ayuda de los buenos espíritus? Este debate resuena por los salones de la Sociedad de Leopoldo, como lo ha hecho durante siglos. Entre quienes participan en el debate algunos han continuado con el fuego y las estacas. Se dice que la práctica de la Teúrgia llegó a la Sociedad durante el Renacimiento, cuando los eruditos cristianos redescubrieron las viejas artes de la alquimia y la magia. Sin embargo, sus raíces se remontan al misticismo judío y las enseñanzas del cristianismo esotérico (aumentar la propia naturaleza espiritual, hablar con el yo superior, o con el Dios interior, para poder comprender mejor los deseos de Dios) para ver, oír y hablar de los misterios que el oído de carne, el ojo gelatinoso y la lengua de barro no podrían.

Aun así, muchos Inquisidores mirarán con recelo la Teúrgia, asegurando que no es diferente a la Goecia (magia que invoca espíritus malignos). Argumentan que contemplar la noción de magia “buena” es comenzar a descender la resbaladiza pendiente de la tentación. Estos críticos llaman a los teúrgos “Simonitas” en referencia al mago que derrotó San Pedro. Los defensores de la Teúrgia aseguran que no es más que otro medio de invocar al Cielo.

Trata la Teúrgia como la Magia Estática, usa las reglas enumeradas en las [pág. 73-74](#), pero las supersticiones y sacrificios que alimentan este Numen seguirán el lenguaje de la Iglesia Católica. Los teúrgos suelen invocar el nombre del Arcángel Raziél, “El Guardián de los Secretos”, “El Ángel de los Misterios”, quien, está escrito, permanece junto al trono de Dios y anota en un libro todos los secretos del universo. Se rumorea que algunos fragmentos

de su tomo, el famoso *Sefer Raziel HaMalach*, se encuentran bajo llave en las cámaras del Vaticano.

Un Inquisidor podría referirse a cualquier Numen con adornos cristianos como “Teúrgia”, aunque la Sociedad tiene sus propios nombres para las Sendas. Por ejemplo, la Senda de la Sanación, la de la Adivinación y la Piroquinesis son conocidas como Via Medicamenti, Via Oraculi y Via Ignis, respectivamente. Cuando se usa la Proyección Astral, un Inquisidor podría rezar a Raziél y sentir que, de hecho, el ángel descorre el manto de los mayores misterios.

Un Teúrgo puede adquirir los siguientes Númina junto con cualquier otro enumerado en este libro (a discreción del Narrador).

## Via Geniorum

La Via Geniorum es una de las Sendas de las que más desconfían los críticos de la Teúrgia; los teúrgos que practican esta Via lidian con el reino de los espíritus y lo demoníaco. Argumentan que, en última instancia, todas las criaturas están bajo el mandato del Cielo, incluyendo los espíritus y los demonios. Estos teúrgos creen que hay todo un abanico de espíritus que no están aliados ni con el Cielo ni con el Infierno y que aún pueden ser comandados por el poder del Cielo. Esta Senda garantiza al practicante poder sobre entidades espirituales no humanas (demonios, elementales, etc.).

Conocer el nombre verdadero de un espíritu garantiza poder sobre él. Un nombre verdadero no es la forma por la que normalmente se lo conoce, sino una invocación más compleja y primaria. El mundo se retuerce y agita cuando se pronuncia un nombre verdadero. Son secretos celosamente guardados que requieren tiradas extendidas de documentación, Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9), y una buena biblioteca ocultista para poder ser descifrados. Cada éxito proporciona una “sílabas” del nombre. Los espíritus más simples pueden tener un nombre verdadero compuesto de una única sílaba, pero los demonios más poderosos tendrán muchas más (tantas como determine el Narrador). Un teúrgo puede tratar de engañar a un espíritu para que revele su nombre verdadero. Las sílabas del nombre verdadero suelen ser moneda de cambio entre espíritus y ocultistas, que tienden a acumularlas.

### Sistema

**Tirada:** Varía (ver más adelante).

**Modificadores:** -2 de dificultad si el teúrgo conoce el nombre verdadero del espíritu.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad.

**Duración:** Varía (ver más adelante).

### Niveles de la Via Geniorum

- **Ritual de Revelación:** El teúrgo no escudriña el mundo espiritual, sino que ordena a las criaturas celestiales próximas que se revelen. Superando una tirada de Caris-

ma + Ocultismo (dificultad 8), el teúrgo puede ver todos los espíritus del área próxima (incluyendo a aquéllos que estén poseyendo cuerpos físicos).

•• **Ritual de Protección:** Superando una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7), el teúrgo puede dibujar signos protectores en objetos transportables o en un pequeño círculo a su alrededor. Las tiradas extendidas de ritual permiten hacer círculos mayores o proteger lugares de forma más completa, siendo suficientes 10 éxitos para proteger una casa pequeña. Una vez protegido, los espíritus no pueden atormentar a la persona o entrar en dicho lugar sin superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). La protección dura un mes o hasta que se altere el signo (un símbolo tallado es mucho más difícil de alterar que uno dibujado con tiza).

••• **Ritual de Rechazo:** El teúrgo puede enviar a un espíritu de vuelta a su reino nativo. Esto requiere una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 9). El número de éxitos requeridos en un ritual extendido varía ampliamente de acuerdo al poder del espíritu (y queda a discreción del Narrador).

•••• **Ritual de Invocación:** Un teúrgo puede invocar entidades espirituales. Se necesita una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 9). El número de éxitos requeridos en un ritual extendido varía ampliamente de acuerdo al poder del espíritu (y queda a discreción del Narrador). El espíritu invocado debe permanecer en presencia del teúrgo durante una escena o hasta que haya respondido a tres preguntas (no se puede hacer que revele su nombre verdadero de esta forma). Toda interacción posterior depende de tiradas Sociales, sacrificios u otros poderes. Un fracaso invoca a un espíritu iracundo que probablemente ataque al desafortunado teúrgo.

••••• **Ritual de Vinculación:** Ahora el teúrgo puede forzar a un espíritu a servirle. Esto requiere una tirada de Manipulación + Ocultismo (dificultad 9). El número de éxitos requeridos en un ritual extendido varía ampliamente de acuerdo al poder del espíritu (y queda a discreción del Narrador). A un espíritu vinculado se le puede pedir realizar una acción concreta (“¡Ataca al vampiro!”) o una acción prolongada (“Cuida de mí”) que dure hasta el próximo amanecer o atardecer.

## Via Necromantiae

La Via Necromantiae es la Teúrgia diseñada para contactar o desterrar a los muertos. Esta Senda se asemeja en parte a la Via Geniorum pero es, no obstante, distinta.

### Sistema

**Tirada:** Varía (ver más adelante).

**Modificadores:** -1 de dificultad si el teúrgo tiene un objeto que fuera importante para el fantasma en vida.

**Coste:** 1 punto temporal de Fuerza de Voluntad.

**Duración:** Varía (ver más adelante).

## Niveles de la Via Necromantiae

• **Ritual de Despertar:** El teúrgo puede ordenar a un cadáver reciente que despierte. Superando una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 7), el cadáver se sentará y responderá las preguntas del teúrgo lo mejor que pueda durante un minuto por éxito. Por cada 24 horas que el cadáver haya estado muerto, se suma 1 a la dificultad. Un cadáver muerto desde hace más de tres días no puede ser despertado.

•• **Ritual de Custodia:** Los teúrgos pueden proteger una zona de intrusiones fantasmales. Superando una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7), el teúrgo puede impedir que los fantasmas entren en un área del tamaño de una habitación. Cada éxito significa una semana de protección exitosa.

••• **Ritual de Comunicación:** Los teúrgos pueden contactar con los muertos haciendo una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 10). Esa dificultad disminuye, de forma acumulativa, si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones: el teúrgo posee un objeto importante para el fantasma cuando estaba vivo (-1), está presente una persona importante para el fantasma (-1), el ritual se realiza en la antigua casa del fantasma (-1), el ritual se realiza en un lugar donde el velo entre el Inframundo y el mundo de los vivos es tenue (-2). Mantener el contacto con los muertos es difícil. Cada éxito obtenido por el teúrgo permite un minuto de comunicación. Este período puede duplicarse gastando otro punto de Fuerza de Voluntad.

•••• **Ritual de Expulsión:** Los teúrgos pueden expulsar a un fantasma. Se necesita una tirada Carisma + Ocultismo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del fantasma + 3, máximo 9); ésta es una tirada extendida y se requiere un número de éxitos igual al doble de la Fuerza de Voluntad del fantasma. Sólo el hecho de iniciar el destierro cuesta un punto temporal de Fuerza de Voluntad, pero no es necesario gastar más durante el resto de la lucha.

••••• **Ritual de Vivificación:** El teúrgo puede ahora instar a un cadáver a alzarse. Esto requiere una tirada de Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Cada éxito anima el cadáver durante una semana, y ese tiempo puede duplicarse gastando otro punto de Fuerza de Voluntad. Los cadáveres animados no tendrán demasiada personalidad o inteligencia, pero pueden seguir órdenes sencillas.

## El gobierno estadounidense

«No tienes ni idea de cómo de infiltrados están en esta organización, cómo de poderosos son. En este momento, creo que hasta POTUS podría estar comprometido. Rezo porque alguien vea lo mismo que yo.»

— General Arthur Clifford, retirado

El Gran Hermano te observa. Y si crees eso, también podrían venderte arena en el Sáhara. Oficialmente, el gobierno de Estados Unidos no trata con terroristas y no acepta la existencia de fenómenos sobrenaturales.

¿Extraoficialmente? Bueno, depende de a quién preguntes. Algunas secciones de la Agencia de Seguridad Nacional usan escáneres caoscópicos para monitorizar al gobierno y a la gente, buscando “cuerpos negativos”. El Departamento de Asuntos Especiales del FBI es una sombra de lo que fue, pero esos pocos y dedicados agentes que saben la verdad no se van a rendir. Y un puñado de agentes de otros departamentos del gobierno (incluyendo la CIA y el Departamento de Seguridad Nacional) han descubierto atisbos de la verdad, pero están prácticamente solos.

## Tema y Atmósfera

Los agentes del gobierno representan una posibilidad única en una partida de **Cazadores Cazados**: los personajes son las autoridades. Si todo sale mal, pueden llamar a la policía o al ejército. Pero las agencias de inteligencia tienen enemigos tanto dentro como fuera, y cualquier agente que revele lo que sabe sobre lo sobrenatural se arriesga a ser degradado o “retirado” por facciones de su propia agencia.

El tema de la historia de un cazador del gobierno es proteger el *status quo* contra el caos y la anarquía. Ellos tienen que verlo todo a escala nacional, y suelen entrar en conflicto con sus propias agencias acerca de la verdad de los seres sobrenaturales. Los cazadores del gobierno deben equilibrar quiénes son como personas con la cara que muestran al mundo.

La atmósfera es paranoica. Los elementos sobrenaturales se han infiltrado en todas las agencias. ¿Cuándo vendrán a por los cazadores? La NSA está descubriendo la escala de la influencia “extradimensional” dentro del gobierno. El SAD tiene demasiado que hacer y ni de cerca los recursos necesarios. El DHS trabaja activamente contra sus propios cazadores, y el único hombre que conoce la verdad en la CIA es un esquizofrénico paranoico.

## La Agencia de Seguridad Nacional

La Agencia de Seguridad Nacional (NSA) es el brazo de reunión de información de los servicios de inteligencia estadounidenses, responsable de monitorizar las comunicaciones y descifrar las transmisiones encriptadas. Durante mucho tiempo, tuvo mucho poder y casi ninguna responsabilidad, gracias a su cometido de “asegurar la seguridad nacional por cualquier medio necesario”.

El primer cambio sustancial vino con la creación del Departamento de Seguridad Nacional y una reforma com-

pleta de la maquinaria de la inteligencia de EE.UU. La agencia tuvo que reevaluar su posición al verse repentinamente más responsable que nunca, y forzada a compartir información con una plétora de agencias en las que había pasado años infiltrándose. Mientras que las diversas facciones internas luchaban por el poder, alguien desacreditó a la cabeza de la NSA, el General Arthur Clifford, y lo echó de su puesto. Aunque los dos vampiros que se sabe que están infiltrados en la agencia, Bruce Higgins y Felicity Price, son los principales sospechosos, la verdad es algo diferente. Maurice Edwards, un subalterno de la sociedad secreta humana conocida como la Cámara de la Estrella, preparó la caída del General Clifford. Nadie sabe cómo la Cámara de la Estrella estaba al tanto del nivel de conocimiento sobrenatural de la NSA o por qué querían destrozarse la agencia, pero lo lograron.

La partida del General Clifford sacudió la NSA hasta sus cimientos. Disponía de una sorprendente cantidad de datos acerca de lo sobrenatural, pero sus conocimientos se fueron con él; los censores retocaron los archivos comprometidos para salvar la agencia de los desvaríos de un loco.

## La verdad en el caos

Varios años después de la caída del General Clifford, la NSA adquirió una cierta cantidad de escáneres caoscópicos. Aunque ninguno de los agentes de la agencia sabe cómo funcionan los caoscopios, saben cómo usarlos para identificar “cuerpos negativos”.

El resultado de este descubrimiento es que la NSA tiene diversos artilugios que pueden detectar vampiros y ver fantasmas. Apenas una docena de personas tienen conocimiento de los caoscopios, incluyendo sus operarios. Los jefes de espías de la NSA no quieren que más de sus agentes sepan por qué se están entrenando con trajes espaciales, pero un puñado de espías de campo ha reunido algunas pistas. La agencia ha encargado dos caoscopios portátiles, pero sólo un operario entrenado puede solicitar uno para operaciones de campo.

La NSA ha identificado por ahora a varios vampiros y peones suyos en el gobierno y dentro de los servicios de inteligencia. La agencia no sabe que lo que está viendo son vampiros. El General Shivers está seguro de que los “cuerpos negativos” son gente poseída por entidades extradimensionales, y no sabe nada de vampiros o fantasmas. El Coronel Alec Riley tiene algunos contactos en el FBI y ha oído hablar del legendario “Departamento de Asuntos Especiales”. Como experimento filtró a un contacto en el FBI información sobre un funcionario menor que parecía estar poseído. Leyó el informe oficial una semana después de que el objetivo desapareciese.

Tras esa investigación, el Coronel Riley ha entrenado hasta a cinco operarios de caoscopios para el trabajo de campo: seguir cuerpos negativos sospechosos. Por ahora han probado un caoscopio portátil, usándolo para propor-



cionar información a un equipo de campo. A petición del General Shivers aún no han entrado en acción, pero mantienen a los extradimensionales bajo observación.

### En el campo

Los agentes de la NSA en operaciones de campo provienen de dos grupos. Los primeros conocen la amenaza de las entidades extradimensionales y han pasado cierto tiempo monitorizando caoscopios. Estos agentes permanecen escépticos respecto a lo sobrenatural, pero han visto cuerpos huecos en persona y saben que muestran algunas características que justifican una investigación más exhaustiva. Los operadores de caoscopios responden sólo ante Shivers, Riley y Johnstone.

Los demás agentes provienen de las filas de operativos de inteligencia y espionaje de la NSA. Los operarios de campo con un pasado como espías no saben nada acerca de lo sobrenatural ni de los caoscopios. Esta falta de información puede resultar un *handicap* para los agentes curiosos que quieren tener tanta información como sea posible para descubrir la verdad sobre sus objetivos. Por ahora, la mayoría está conforme con ver y esperar, pero algunos han solicitado al Coronel Johnstone unirse a cualquier departamento de la NSA que surja como resultado de su investigación.

El General Shivers ha instituido un programa de entrenamiento para tratar con amenazas extradimensionales. Aunque estos agentes no saben por qué, están preparados para operar con trajes blindados con retrovisores e inhibi-

dores del aura para prevenir la manipulación de los cuerpos negativos. Estos agentes entrenan en Nuevo México, donde permanecen aislados del resto de la agencia. Cuando Shivers decida actuar, estos agentes serán su vanguardia.

### Trabajar para la NSA

Una historia centrada en la NSA realza la atmósfera paranoica de las crónicas centradas en agentes del gobierno. Los personajes no pueden confiar en nadie fuera de las 25 personas que saben la verdad acerca de los caoscopios. Al principio, la mayoría de las misiones tratan de reunir información, pero en algún momento eso cambiará. Cuando lo haga, ¿dará eso a los foráneos más información? Los personajes deberían planificar con al menos cuatro movimientos de adelanto y siempre tener planes de la A a la M.

Si estás usando Méritos y Defectos, Paranoico, Mensajero del Miedo e Identidad Suplementaria ayudan a reforzar la atmósfera de una historia basada en la NSA.

## El desencadenante

Shivers, Riley y Johnstone se han mantenido libres de interferencias porque controlan quién sabe qué. Incluso así, tendrán que actuar pronto. El Coronel Riley ha dado un extraordinario paso al comprometer a varios agentes de la CIA y devolverlos a los EE.UU. Los agentes que ha escogido trabajan con Bob Schnoblin (ver más adelante), dado que su credulidad hará más fácil renegar de ellos. Por ahora ha adquirido siete espías quemados, repartidos entre Los Ángeles, Miami y Portland.

Por el momento, Riley no ha usado sus activos de emergencia, pero tampoco se los ha mencionado al General Shivers. Cree que ha borrado todo vínculo entre él y sus espías, pero se equivoca: tanto Felicity Price como Maurice Edwards conocen su plan, pero ninguno quiere hacer nada hasta que él los use realmente. Después de todo, un grupo de espías entrenados podría ser útil, especialmente dado que tanto Price como Edwards pueden interceptar mensajes una vez que éstos salgan del despacho de Riley.

## División de Asuntos Especiales

El Departamento de Asuntos Especiales del FBI solía disfrutar de una cierta autonomía dentro de la agencia. Las autoridades dentro de su jerarquía sabían que cazaban monstruos y hacían la vista gorda ante las solicitudes de balas de plata o estacas de madera. El SAD era un secreto a voces entre los escalafones del poder.

Mucho ha cambiado en los últimos dieciocho años.

## Historia

El SAD comenzó como una “agencia encubierta”, una unidad completamente independiente que aparentaba ser parte de la Oficina Federal de Investigación pero que no tenía nada que ver con los agentes de campo o la cadena de mando del FBI, e incluía operativos de diferentes agencias de los servicios de inteligencia. Con la creación del Departamento de Seguridad Nacional y los masivos cambios en la estructura de las agencias de inteligencia de EE.UU., el FBI absorbió por completo al SAD. Aunque siguen siendo la única agencia gubernamental con el cometido de investigar lo sobrenatural, los agentes del SAD comparten casos y recursos con los agentes especiales del FBI.

Como parte de la reestructuración, muchos agentes de alto rango del SAD fueron despedidos. Cynthia Forrest pasó tres meses a cargo del departamento, pero desapareció cuando el escándalo sacudió la NSA (ver más arriba). Thomas Little, anterior director de la Coste Oeste del SAD, ascendió al puesto de subdirector adjunto del FBI y recibió el encargo de reorganizar el SAD. Es el único miembro original que queda. Internamente, ahora es el director. La jefa de sección Jennifer Martínez es la di-

rectora adjunta del SAD, y el cargo de director regional recae en el agente especial con experiencia que esté en un área determinada.

## El SAD actual

El SAD es una sombra de lo que fue. Donde antes tenía oficinas regionales con equipos de campo por todo el país, ahora sólo tiene tres equipos de campo a tiempo completo, cada uno emplazado en una instalación distinta a lo largo del país. El departamento compensa su falta de personal reclutando agentes especiales del FBI para trabajos aislados. Estos agentes pasan la mayor parte del tiempo trabajando en casos “mundanos” para la Oficina, y sólo entran en contacto con las fuerzas sobrenaturales cuando el SAD los requiere para casos específicos.

El Departamento de Asuntos Especiales tiene conocimiento de los vampiros, los hombres lobo y cosas aún más extrañas que acechan el Mundo de Tinieblas, pero necesita escoger sus batallas muy cuidadosamente. Su competencia es investigar “crímenes extraños de tipo ocultista”, pero cada semana ven más informes y el SAD debe investigar cada uno de ellos. Para evitar levantar sospechas, y para no parecer estúpidos crédulos en las noticias de la tarde, los agentes del SAD trabajan duro para encubrir las evidencias de la actividad sobrenatural. Una redada en un recinto de hombres lobo da mucha mejor impresión en los informes si aparece como un golpe contra un grupo de terroristas domésticos con animales de ataque entrenados. Hasta en las solicitudes de munición piden “cargadores código cinco” en lugar de balas de plata. Este nivel de negación plausible proporciona al SAD la cobertura que necesita para cazar monstruos junto con los agentes normales del FBI.

## Instalaciones y equipamiento

Originalmente, el SAD tenía oficinas en lo alto del edificio J. Edgar Hoover en Washington. Tras la reestructuración, el FBI cedió las oficinas a la división de contrainteligencia. La directora adjunta Martínez rescató los volúmenes más difíciles de encontrar de la biblioteca y los confiscó para la instalación del departamento en Virginia. El almacén de pruebas del SAD no se ha movido, y nadie lo ha abierto (se necesita la autorización de un agente activo del SAD para abrir la cerradura). Si cualquier agente que esté trabajando en un caso necesita algo del viejo almacén de pruebas, tendrá que entrar en el corazón de la división de contrainteligencia del FBI para encontrarlo.


El departamento mantiene un lugar de retiro en una montaña aislada en el sudoeste de Virginia. Es aquí donde el SAD entrena a agentes novatos en la caza de lo sobrenatural y almacena las evidencias de criaturas paranormales que podrían ocasionar problemas al departamento si se las mostrasen al FBI. También mantiene una pequeña armería que incluye estacas de madera, balas de plata



## Trabajar para el SAD

Las historias del SAD deberían centrarse en la fragmentada y estresante naturaleza del departamento. Los agentes a tiempo completo se enfrentan al ostracismo por parte de otros agentes del FBI y a demasiados casos como para que nadie pueda estar al día, mientras que aquéllos que mantienen un puesto en el FBI deben lidiar con los fenómenos sobrenaturales sin destruir sus vidas mundanas.

Si estás usando Méritos y Defectos, Mentalidad de Sitio, Agente Integrado y la versión de 3 puntos de Crédulo ayudarán a reforzar los temas de una historia centrada en el SAD.



para las pistolas estándar del SAD y una gama de armas convencionales. La mayoría de los agentes del SAD no vuelven al retiro de Virginia a menos que deban hacerlo; si el FBI descubriese las instalaciones, las cerrarían y quemarían los restos de la División de Asuntos Especiales.

## Investigaciones

Habitualmente, una investigación del SAD comienza cuando el departamento recibe un soplo de un viejo informador o pasa a ellos desde un departamento saturado. Por lo general, el agente que recibe el caso es el único agente a tiempo completo en la zona. Éste tiene una reserva de otros agentes del FBI a los que puede recurrir: algunos de los cuales fueron entrenados por el departamento, pero volvieron a la vida “normal” del FBI, mientras que otros son agentes que espera introducir en el SAD. El agente del SAD no siempre lleva el caso; muchas veces los agentes a los que acude lo superan en rango. En su lugar, actúa como coordinador y especialista en ocultismo.

Aunque muchos agentes del SAD no saben mucho acerca de la estructura del mundo oculto, sobre Tribus, Clanes o Tradiciones, sí saben cómo derribar a un vampiro o a un hombre lobo. El equipo de agentes lleva la investigación tan lejos como puede, pero cuando encuentran a un delincuente sobrenatural, no pueden arriesgarse a poner bajo custodia a un vampiro o un hombre lobo. Tras deshacerse del criminal, el agente escribe dos informes. Uno contiene todos los detalles del caso y se guarda en el archivo del SAD en Virginia. El otro es una copia purgada sin evidencias de fenómenos sobrenaturales que archiva el FBI.

El departamento cuenta con tan escasos miembros que pocos agentes tienen el lujo de trabajar en un equipo con otros cazadores de monstruos a tiempo completo. Aunque estos equipos suelen tener mala reputación en el resto del FBI, se hacen cargo de las investigaciones sobrenaturales que otros equipos del SAD no pueden manejar. Lo malo de esto es el volumen de casos que el FBI deriva a los equipos formados únicamente por agentes del SAD, incluyendo cualquier caso con un cierto tufillo a oculto. Los equipos del SAD se enfrentan a lunáticos y retorcidos asesinos en serie tan a menudo como luchan contra vampiros y hombres lobo.

## Otras agencias

Junto con el FBI y la NSA, otras agencias del gobierno tienen gente o equipos que lidian con lo sobrenatural.

## Agencia Central de Inteligencia

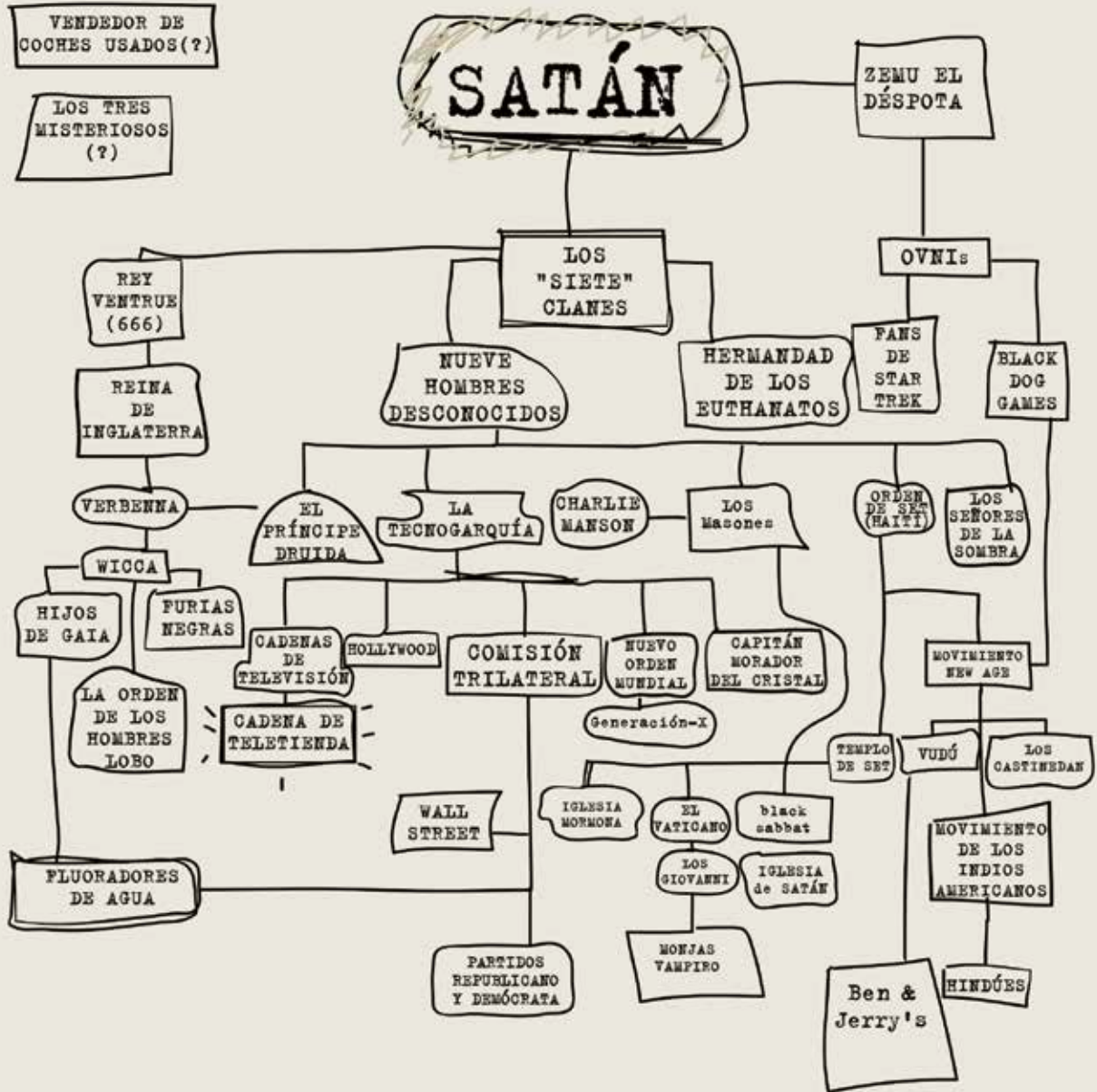
En lo que se refiere a criaturas sobrenaturales, la CIA es un peón en lugar de un jugador. La Compañía no cree en fantasmas, Ghouls, ni vampiros; para su desgracia. Cuando un vampiro bien conectado necesita información o un mago políticamente activo necesita un grupo de ataque encubierto, la CIA es su primera parada obligatoria. La actual ignorancia de la Compañía acerca de lo sobrenatural hace de ella, como mínimo, unos excelentes peleles y cabezas de turco.

Sólo una persona en toda la CIA sabe suficiente sobre lo sobrenatural: un solitario agente administrativo de baja categoría llamado Bob Schnoblin. Aunque era un excéntrico cuando se unió a la compañía, a día de hoy todo el mundo en la CIA piensa que no es más que un chiflado. Aún tiene una oficina en Langley, pero está estancado en lo que los demás agentes denominan “trabajo de grapadora roja”: monitorizar informes de equipos de campo en las partes menos interesantes del mundo.

## Bob Schnoblin

Bob Schnoblin es el único agente de la CIA con cierta idea de la verdad de lo sobrenatural. Los nuevos agentes que lo conocen piensan que es un paranoico excéntrico, que ve conspiraciones en todas partes. Los agentes veteranos lo presionan para que se someta a evaluaciones psiquiátricas, preocupados porque la paranoia y las teorías conspiratorias de Bob puedan ser síntomas de una psicosis. Pero Bob siempre sale del paso. Es un héroe americano, maldita sea, y no dejará que esos puñeteros críos le digan que está loco. Con sus sesenta y tantos años ha sobornado a un directivo para que manipule sus registros profesionales. No tiene tiempo para amigos o contactos más allá de la gente que le proporciona información, y el retiro sería una sentencia de muerte para él. Está convencido de que está en lo cierto, que Satán es la fuente del poder sobrenatural y que, si puede encontrar sólo una conexión más, descubrirá todo la verdad.

# PIRÁMIDE DE PODER SATÁNICO DE BOB SCHNOBLIN™



Bob Schnoblin es la persona más informada del gobierno de EE.UU. sobre la organización de las fuerzas sobrenaturales. Por desgracia, eso no es lo único de lo que está informado. Su Pirámide de Poder Satánico, que traza conexiones entre los Siete Clanes, el Rey Ventrue, los Señores de la Sombra, y la Comisión Trilateral (entre otros) contiene más verdades que todos los archivos del SAD juntos.

## Departamento de Seguridad Nacional

El poder del Departamento de Seguridad Nacional tiene un amplio alcance en los EE.UU., todo gira en torno a su deber de proteger el país contra ataques terroristas y desastres naturales. El Departamento es relativamente nuevo, y muchos de sus agentes temen que acudir a la cadena de mando con retazos de pruebas de la existencia de criaturas sobrenaturales hará que los envíen a vigilar la frontera con México en busca de chupacabras y terroristas saltarines. Aun así, algunos agentes del DHS han destapado evidencias de lo que ellos llaman “terroristas domésticos de radicalización paranormal”. Los agentes que destapan tal información pronto descubren que han sido invitados a listas de correo y grupos de redes sociales muy apartadas de la red del DHS.

Los vampiros han comprometido completamente los rangos superiores del Departamento, convenciendo a los directivos para que miren a otro lado incluso en casos de contrabando de drogas o tráfico de personas. Algunos Vástagos son capaces de mandar a agentes de campo del DHS a investigar manadas de hombres lobo (los cuales se parecen demasiado a terroristas nacionales para el Departamento).

## Fuera de la red

Los agentes del DHS que persiguen “terroristas paranormales nacionales” descubren que no pueden hablar abiertamente unos con otros sin que los directivos descubran sus investigaciones y acaben con ellas. Como resultado, algunos agentes anónimos fundaron la Lista de Vigilancia, un grupo de correo que los cazadores del DHS pueden usar tanto para discutir lo que han encontrado como para buscar formas de expresar sus investigaciones en términos aceptables para la burocracia.

La discusión en la Lista de Vigilancia es circunspecta en el mejor de los casos. La Lista manda automáticamente cada mes recordatorios de que los usuarios nunca deberían divulgar información personal, y de que la Lista está probablemente comprometida, tanto por elementos paranormales como por los directivos del DHS.

## Méritos y Defectos

Los siguientes Méritos y Defectos abarcan situaciones específicas que pueden presentarse con personajes cazadores que trabajen para agencias gubernamentales. Todos los Méritos y Defectos aquí presentados quedan sujetos a la aprobación del Narrador.

## Mentales

### Paranoico (Defecto de 2 puntos)

Demasiados años en el negocio de la inteligencia significa que tú sabes que es sólo paranoia cuando no hay nadie ahí fuera intentando atraparte. Sospechas de todo y de todos. Pedirías refuerzos pero, ¿cómo puedes estar seguro de que ellos no forman también parte del asunto? Encuentras detalles inocuos, cada uno de los cuales proporciona más pruebas de una conspiración contra ti. Suma uno a la dificultad de todas las tiradas de interacciones sociales.

### Mentalidad de Sitio (Defecto de 3 puntos)

La Agencia es tu única familia y tu único amigo. No confías en civiles o *amateurs* para hacer lo que ves como tu trabajo, y los políticos y legisladores simplemente se interponen en la labor de tu agencia. Confiarías en otras agencias si al menos por una vez pudieran demostrar que son capaces de encontrar su culo colectivo con ayuda de una linterna y un espejo.

Tu actitud tiene diversos efectos secundarios. Primero, eres presuntuoso y autoritario con los “civiles”, ya seas un agente del FBI hablando con un policía local o un operativo de la CIA lidiando con una compañía de espionaje privada. Resta dos dados de todas las reservas de Empatía e Investigación cuando trates con *amateurs* de tu campo. Segundo, estás al límite cuando tratas con otros miembros de los servicios de inteligencia, incluso cuando se supone que estáis en el mismo bando. Suma uno a la dificultad de todas las tiradas de interacciones sociales con ellos. Por último, si la ley se interpone en tu deber, no te lo pensarás dos veces antes de quebrantarla. Se alienta al Narrador a que tus superiores estén atentos a tu descarado desprecio por el procedimiento.

### Mensajero del Miedo (Defecto de 5 puntos)

Eres la peor clase de agente doble posible: uno que no sabe que ha sido comprometido. Alguna autoridad desconocida para ti te dio una tarea y no puedes hacer nada salvo llevarla a cabo. Tu controlador te ha programado para reaccionar ante una señal específica; podría ser una palabra, un patrón de luces parpadeantes o una imagen concreta. Cuando te encuentres con tu disparador, harás todo lo que tu amo te pidió. Después, recordarás todo hasta el momento en que encontraste la señal, el resto estará en blanco. Las tareas habituales incluyen espionar a tu propia organización, destruir documentos sensibles, asesinar a un objetivo mencionado al mismo tiempo que la señal o robar equipo valioso.

Trabaja junto con tu Narrador para idear una señal y un cometido. De forma opcional, puedes dejar que el Narrador determine los detalles de qué te traes entre manos. En algún momento describirá tu disparador, y no sabrás lo que pasó entre ese momento y cuando vuelvas en ti. El Narrador puede dejar que lo que haces durante ese tiempo sea un misterio (o podría hacer que los demás personajes

se encuentren contigo). Trabaja con él para representar a tu personaje en su estado de cerebro lavado. El adoctrinamiento es tan fuerte que ni los Poderes sobrenaturales pueden desviarte de tu tarea.

## **Sociales**

### **Autorización (Mérito de 2 puntos)**

Tu agencia te ha concedido una autorización limitada para utilizar fuerza letal contra objetivos específicos. Te harán responsable de las muertes adicionales, y no dudarán en revocar dicha autorización si eres demasiado chapucero. Esta autoridad es extremadamente rara (la CIA autoriza algunos asesinatos en territorio extranjero, y un grupo encubierto de alto rango del FBI lo usa para eliminar potenciales terroristas nacionales). Mientras hagas lo que te dicen, tu agencia te proporcionará armas y equipo (dentro de lo razonable) y cubrirá tu rastro una vez esté hecho el trabajo. En contra de la percepción popular, esto no es una “licencia para matar”: asesinar gente es ilegal hasta con el apoyo de una agencia de inteligencia, y podrían procesarte por asesinato si te atrapan.

### **Enlace entre Agencias (Mérito de 2 puntos)**

Trabajas en dos agencias a la vez. O eres un enlace entre ambas (Seguridad Nacional proporciona una útil tapadera para que la CIA y la NSA husmeen al FBI y viceversa) o tus actuales empleadores no saben para quién trabajas realmente. De cualquier forma, puedes hacer uso de los servicios y recursos de ambas agencias cuando lo necesites. Debes adquirir el Trasfondo Rango de cada agencia por separado, y tu Rango en tu agencia “de procedencia” debe ser igual o mayor que el de tu nueva agencia.

### **Acceso no Estándar (Mérito de 3 puntos)**

Todos los que trabajan en el batiburrillo de agencias gubernamentales de EE.UU. tienen acceso a información no disponible para el público, pero tú estás al tanto de secretos muy por encima de tu rango. Quizás alguien en el Pentágono te deba la vida o simplemente encuentres archivos en un viejo punto de intercambio de información. Una vez por historia, el Narrador se asegurará de que recibas información clasificada útil para tu operación actual. La información es siempre útil y exacta, pero no necesariamente completa. Aunque es peligroso explicar cómo das con tus nuevos conocimientos, tu informador es confidencial y aún no has sufrido ninguna filtración.

### **Agente Integrado (Mérito de 3 puntos)**

Eres un miembro aceptado en tu agencia de inteligencia, a pesar de cualquier extraño proyecto paralelo en el que estés trabajando. Podrías ser un agente del FBI con un registro admirable que se pluriemplea con el SAD, o un analista de espionaje de la NSA que pasa un par de semanas cada trimestre monitorizando informes de caoscopios. Dado que pasas más tiempo entre los agentes “normales”, éstos te aceptan como uno de los suyos. Suma un dado

adicional a las tiradas de Empatía, Liderazgo o Investigación cuando trates con otros miembros de tu propia agencia. También eres la última persona de la que cualquiera pensaría que es un “cazador de monstruos”, lo cual te mantiene fuera del radar de criaturas sobrenaturales por otra parte bien informadas.

### **Crédulo (Defecto de 3 o 5 puntos)**

Crees en monstruos y conspiraciones, y tus compañeros agentes lo saben. Esta reputación de crédulo te convierte en un lastre; no importa cuánto de la verdad sepas realmente. Con la versión de tres puntos de este Defecto aún eres un agente de campo, pero tus compañeros o bien te ignoran o se burlan descaradamente de ti. Resta un dado de todas las tiradas de Empatía, Investigación o Liderazgo cuando trates con miembros de los servicios de inteligencia. Si una criatura sobrenatural está buscando un chivo expiatorio, tu nombre será el primero de la lista.

Con la versión de cinco puntos de este Defecto, estás a punto de ser historia. Se te ha asignado un trabajo inútil (quizás un estudio de viabilidad para construir un muro a lo largo de la frontera con Canadá o escuchar las comunicaciones de la oficina de Nueva Zelanda). No tendrás refuerzo alguno, y si continúas causando problemas (digamos, investigando criaturas sobrenaturales), la gente en las altas esferas de la cadena de mando de la agencia arreglará un accidente para callarte para siempre.

## **De recursos**

### **Identidad Suplementaria (Mérito de 3 puntos)**

La mayoría de los agentes construyen identidades encubiertas que completan con antecedentes y documentos. Tú has ido aún más lejos y tienes una identidad de la que tu agencia no sabe nada. Tu Identidad Suplementaria tiene un set completo de documentos, incluyendo un número de la Seguridad Social y un pasaporte, una cuenta bancaria y hasta posee un pequeño apartamento. A diferencia de la mayoría de las identidades encubiertas, nada te vincula a esta Identidad Suplementaria, lo cual significa que resulta muy útil cuando necesitas trabajar extraoficialmente, y como vía de escape cuando las cosas se ponen feas.

Este Mérito sólo proporciona documentación y una garantía de que las agencias de inteligencia no tendrán conocimiento de tu álter ego. Aún necesitas el Trasfondo Identidad Alternativa si quieres interpretar ese papel de forma efectiva.

## **Trasfondos**

Además de los Trasfondos disponibles para todos los cazadores, los agentes del gobierno también pueden adquirir los Trasfondos Rango y Requerimiento.

## Rango

Las agencias del gobierno imponen de forma estricta los privilegios asociados al rango: un soldado de la armada no puede hacer que un capitán lo escuche, menos aún dar órdenes a sus oficiales superiores. Este Trasfondo representa la posición de un agente en la cadena de mando. Un agente sin puntos de Rango posee el grado más bajo apropiado para la organización: un agente junior del SAD o la CIA, o un teniente de segunda categoría en la NSA. Aunque técnicamente el personaje con mayor Rango estará a cargo de los demás agentes, determinadas circunstancias atenuantes sobre el terreno pueden invalidar la cadena de mando.

Cuando trates con gente de menor Rango dentro de tu agencia, aplica la diferencia en Rango como una bonificación en cualquier reserva de dados Social. Cuando trates con gente fuera de la agencia de tu personaje, trata su Rango como si fuera dos puntos menor.

- Un agente especial del SAD o un teniente de primera categoría de la NSA.
- Un agente especial senior del SAD o capitán de la NSA.
- Un agente especial a cargo del SAD o un comandante de la NSA.
- Un jefe de sección del SAD o un coronel de la NSA.
- Un director regional del SAD o un general de la NSA.

## Requerimiento

Eres un maestro de la burocracia, capaz de rellenar los formularios correctos para lograr hacerte con equipo especial, desde balas de plata a caoscopios. Comienzas la historia con una reserva de puntos que gastar en equipo igual a tus puntos en este Trasfondo. Una vez que se utiliza o se destruye el equipo, eso es todo (y cualquier equipo requisado superviviente debe ser devuelto al final de la historia). Puedes guardar puntos de Requerimiento hasta que necesites un artículo o servicio determinados, pero no puedes adquirir un único objeto que cueste más que tu Rango +2. Algunos ejemplos de equipo requisable aparecen en las pág. 155-156.

Los jugadores pueden optar por compartir puntos de Trasfondo para obtener un suministro de equipo común. Ver pág. 118-119 del V20 para más información sobre Trasfondos Compartidos.

- Posees una pieza de equipo por el valor de un punto de Requerimiento.
- Posees una pieza de equipo por el valor de dos puntos de Requerimiento o dos objetos de un punto de Requerimiento.
- Posees uno o más objetos cuyo valor total es igual a tres puntos de Requerimiento.

•••• Posees uno o más objetos cuyo valor total es igual a cuatro puntos de Requerimiento.

••••• Posees uno o más objetos cuyo valor total es igual a cinco puntos de Requerimiento.

## Númina psíquicos

Alguna gente manifiesta fenómenos psíquicos y, desde hace cierto tiempo, los servicios de inteligencia han subvencionado investigaciones de habilidades psíquicas, esperando que pudieran ser útiles para reunir información. El último de tales proyectos, el Proyecto WINTER-GREEN de la NSA, fue clausurado durante el torbellino de cambios que siguió a la marcha de Arthur Clifford. A veces, determinados agentes de la NSA, el SAD y otras agencias demuestran fenómenos psíquicos. De hecho, gracias a sus agresivas estrategias de reclutamiento, los Poderes psíquicos son más comunes entre los agentes que en la población normal.

Los agentes pueden adquirir los siguientes Númina junto con cualquier otro incluido en este libro (con permiso del Narrador).

### Psi Animal

En lugar de telepatía o control directo, el Psi Animal es la habilidad de comunicarse con los animales, percibiendo su estado emocional o sus intenciones, y pidiéndoles que hagan cosas. El animal no tiene por qué estar de acuerdo, pero la probabilidad de que siga las instrucciones del psíquico es mayor que la que tiene cualquier otra persona. Con cada nivel, el psíquico puede tanto entender mejor lo que el animal está pensando como darle órdenes cortas.

Hablar con los animales es un talento sorprendentemente útil para un agente de inteligencia. En las ciudades, un psíquico hábil puede mandar a una paloma o una gaviota a seguir a un objetivo, usar ratas para colarse en apartamentos cerrados, y hablar con zorros y mapaches para descubrir qué pasó antes de que él llegase. La mayoría de los psíquicos con este Numen mantiene cierta cantidad de animales domésticos entrenados (desde gatos y perros a ratas y loros) con los que utiliza su habilidad. Este Poder sólo funciona cuando el usuario puede ver y oír claramente al animal con el que se comunica.

### Jerarquías Animales

El Psi Animal funciona mejor con mamíferos superiores (criaturas que se cree que poseen inteligencia casi humana, como chimpancés o delfines) y mamíferos inferiores entrenados, como perros, gatos, ratas o caballos.

Para afectar a otros animales, el psíquico sufre una penalización a su Psi Animal igual a los puntos de la siguiente tabla (con Psi Animal •• puede leer las emociones actuales de un mamífero superior, pero sólo la intención básica de un mamífero inferior salvaje).

Penalización	Tipo de Animal
0	Mamíferos superiores, mamíferos inferiores entrenados.
-1	Mamíferos inferiores salvajes, animales entrenados (reduce la penalización a 0 con Psi Animal ●●●).
-2	Pájaros salvajes, reptiles entrenados.
-3	Reptiles salvajes.
-4	Cualquier otro animal.

### Sistema

**Tirada:** Percepción + Trato con Animales (dificultad 7).

**Modificadores:** Por tipo de animal, según se describe arriba.

**Coste:** Ninguno.

**Duración:** Puede comunicarse un minuto por éxito.

### Niveles de Psi Animal

- **Leer Intención Básica/Comunicación:** El usuario puede leer la intención básica de un animal, tal como saber si va a atacar o a huir, y puede tanto hablar con el animal como entender lo que el animal le “responde”.

- **Leer Emociones Actuales/Orden Sencilla:** El psíquico puede leer el estado emocional actual de un animal, tal como saber si un animal ataca por rabia, odio o hambre. Además, el psíquico puede dar una orden simple que el animal está obligado a seguir, la cual no puede ser de más de seis palabras.

- **Leer Deseos y Necesidades/Orden Compleja:** El psíquico puede leer los deseos y necesidades de un animal sin necesidad de preguntar, y saber si un animal quiere que lo siga o que se aleje. El psíquico también puede darle una orden compleja, normalmente en forma de dos órdenes sencillas unidas (“Sigue a ese hombre y luego vuelve conmigo”). El animal seguirá las órdenes mientras dure el Poder.

- **Anticipar Instintos/Tomar Prestados Recuerdos:** El psíquico puede anticipar los instintos complejos de un animal y saber cómo reaccionará ante eventos que aún no han ocurrido. También puede tomar prestados recuerdos del animal y averiguar lo que ha visto, oído u olido en las últimas seis horas.

- **Comunión Mental:** El psíquico puede mandar sus sentidos junto con el animal, impulsándolo a ir donde él desea que vaya, y percibiendo con todos sus sentidos (el sentido del olfato de un perro, o la vista de un ave de presa). Cuando se usa este Poder, el psíquico ignora por completo su propio entorno.

### Anti-Psi

El potencial psíquico de ciertas personas sólo se manifiesta como una nube de interferencias mentales. Aunque este talento no tiene efecto sobre la mayoría de la gente, evita que otros psíquicos usen sus talentos. Los psíquicos que poseen esta capacidad pueden atenuarla concentrándose, pero no pueden apagarla por completo. No tiene ningún efecto sobre las Disciplinas mentales de los Vástagos o los Dones espirituales de los Garou. Un psíquico con Anti-Psi no puede poseer ningún otro Numen Psíquico.

El Anti-Psi es un raro talento, ya que la única manera de descubrirlo es estar rodeado de otros psíquicos. El Proyecto WINTERGREEN descubrió doce personas con este Poder antes de que fuera clausurado. Introdujo a cuatro de ellos en la NSA y descubrió que el SAD ya había empleado a dos más.

### Sistema

**Tirada:** Ninguna.

**Modificadores:** No se aplican.

**Coste:** Ninguno.

**Duración:** Anti-Psi está siempre activo. Los usuarios pueden atenuar el poder al nivel de un punto, pero añaden un +2 a la dificultad a todas las acciones Mentales durante esta intensa concentración.

### Niveles de Anti-Psi

- La nube se extiende hasta un radio de cinco metros o yardas alrededor del usuario. Cualquiera dentro de la nube resta un dado de todas las reservas de fenómenos psíquicos.

- La nube se extiende hasta un radio de diez metros o yardas alrededor del usuario. Cualquiera dentro de la nube resta dos dados de todas las reservas de fenómenos psíquicos.

- La nube se extiende hasta un radio de quince metros o yardas alrededor del usuario. Cualquiera dentro de la nube resta cuatro dados de todas las reservas de fenómenos psíquicos.

- La nube se extiende hasta un radio de veinte metros o yardas alrededor del usuario. Cualquiera dentro de la nube resta seis dados de todas las reservas de fenómenos psíquicos.

- La nube se extiende hasta un radio de veinticinco metros o yardas alrededor del usuario. Cualquiera dentro de la nube resta ocho dados de todas las reservas de fenómenos psíquicos.



## El Arcanum

*«Nuestra carga es el conocimiento de lo ultramundano, pero no puede ser sólo eso. Hacer la vista gorda con las diversas amenazas a la humanidad que conocemos es ser cómplice de nuestra propia destrucción».*

— Dr. Sandeep D'Souza, Canciller de la Casa Capitular de Nueva Delhi

Hay muchas sociedades mortales que buscan el conocimiento de lo sobrenatural, pero ninguna tiene los recursos intelectuales y académicos del Arcanum. Los eruditos de cualquier campo esotérico son bienvenidos en sus filas, ya que la sociedad ha encontrado la verdad en los lugares más inesperados. La mayoría de los Arcanistas son académicos, arqueólogos, bibliotecarios, místicos y ocultistas; aunque hay un número cada vez mayor que se unen porque un roce con lo sobrenatural despertó incontables preguntas y una sed de respuestas. Esto incluye a soldados, espías, *hackers* y hasta algún camarero que otro.

El mandato del Arcanum, su “Syllabus”, es claro: la búsqueda de conocimiento por el propio conocimiento, por

la iluminación y mejora de sus miembros (y por extensión, de toda la humanidad). Acepta que hay un mundo más allá de lo que la gente normal ve ante ella, y que mediante la erudición uno puede discernir qué es mero mito y qué es verdad oculta tras las sombras.

No es una sociedad oculta. El público la conoce como una prestigiosa, aunque extraña, sociedad académica mundial. Publica una revista académica de temas esotéricos llamada *Actas Anuales del Arcanum*. La revista acepta artículos de los lectores, los cuales el Arcanum utiliza para descubrir nuevos candidatos, y el hecho de que los Arcanistas sean conocidos públicamente proporciona un acceso a situaciones sociales que de otra forma bloquearían el camino a extraños textos y secretos.

Los encuentros hostiles con lo sobrenatural han cambiado el comportamiento del Arcanum. Los Arcanistas son cautos en lo que concierne a estudiar criaturas como vampiros y hombres lobo, no sea que ellos y su preciada investigación sean destruidos. Estos encuentros han dejado cicatrices mentales (y físicas) en algunos miembros, que ven el conocimiento y el ideal de mejorar la humanidad como el deber de actuar contra los secretos depredadores de ésta.

## Tema y atmósfera

Cuando se trata del Arcanum, el tema es la exploración temeraria. La razón de ser de la sociedad es la acumulación de conocimiento, así que sus miembros continúan exponiéndose a situaciones para las que no están preparados, del mismo modo en que los niños exploran el bosque simplemente porque está ahí y ansían saber qué hay tras los árboles. Debido a que su mandato es el conocimiento y no la guerra, los Arcanistas (por lo general) no van armados ni buscan pelea. Saben que son sabrosos aperitivos para vampiros y hombres lobo.

La atmósfera es de rabia contra la oscuridad. Seguro, son apetitosos aperitivos, pero eso no les impedirá luchar para mantener a los monstruos a raya. Ya que éstos los superan, sirven como espías en lugar de como soldados. También deben estar furiosos contra sí mismos, ya que quienes están en el poder preferirían no ver su sociedad destruida por un puñado de peligrosos y belicistas advenedizos.

## Arquitectura del Arcanum

El Arcanum es en parte una logia victoriana y en parte una serie de escuelas. Se expande por todo el mundo y actualmente sus miembros se cuentan en unos pocos miles.

## La Casa Fundacional

La Casa Fundacional es la piedra angular del Arcanum. Es donde se tratan los asuntos más importantes y sagrados, y alberga los más antiguos y raros libros y documentos de la sociedad; es el orgullo de su vasta colección.

Su localización, y hasta su existencia, es un secreto para aquéllos ajenos a la sociedad. A los Neófitos se les dice que está a las afueras de Londres (después de todo, necesitas saber adónde comprar un vuelo si tienes que ir allí). Después se les vendan los ojos antes de hacer el viaje. A aquéllos que demuestran ser dignos de confianza se les permite ver el paisaje durante viaje en coche a las tierras bajas de Cambridgeshire, a unos 160 kilómetros al norte de Londres.

La Gran Canciller, Madeleine Beuacourt, reside en la Casa, junto con varios Oficiales que atienden su vasta colección, el Axis Mundi. El Comité Ejecutivo dirige desde aquí los asuntos de alto nivel del Arcanum. El tercer uso principal de la Casa Fundacional es la realización del Rito de Iniciación que los potenciales Neófitos llevan a cabo para introducirse en la sociedad.

## El Axis Mundi

El Axis Mundi, una de las más impresionantes bibliotecas sobre ocultismo y lo sobrenatural que cualquier organización mortal haya reunido, es el alma del Arcanum. Nombra un tema, no importa cómo de marginal, y encontrarás al menos media docena de libros en sus estanterías. Gracias a la tecnología moderna, los delicados trabajos

son preservados en salas climatizadas y los contenidos de muchos volúmenes han sido digitalizados y pueden consultarse (aunque no todos, dado que es un proyecto que llevará años completar). El bibliotecario de una Casa Capitular puede hacer una petición a la Casa Fundacional si se necesita un libro, aunque los conservadores del Axis Mundi prefieren que quienes examinen libros lo hagan in situ siempre que sea posible (y son peores que cobradores de deudas en lo que se refiere a acosar a quienes no los devuelven cuando deben).

Los personajes que usen el Axis Mundi obtienen un beneficio en todas las tiradas concernientes a la investigación ocultista o sobrenatural. Si se les da acceso un día completo, obtienen 2 éxitos adicionales en la tirada. Si no gastan tanto tiempo siguiendo cada posible pista, en su lugar pueden gastar un número de horas igual a la dificultad de la tirada de investigación buscando por los volúmenes para conseguir 2 dados adicionales en la tirada (quizás tengan suerte y encuentren lo que buscaban mucho antes).

Dada la importancia de la colección para el Arcanum, la Gran Canciller alienta a todos aquéllos que viven en la Casa a tomar parte de los entrenamientos físicos y de combate. Ciertamente, esto no es un requisito, pero durante la última década ha dejado claro que cuando aparezca una vacante la habilidad de un candidato para defender el Axis Mundi será un factor a considerar. Dos de los Oficiales que actualmente viven allí provienen de las fuerzas especiales (uno del Servicio Aéreo Especial Británico y otro del 601º Grupo de Fuerzas Especiales checas) y ambos dirigen diariamente ejercicios gimnásticos y rutinas de entrenamiento con armas para los demás.

Como parte de esta seguridad, el Axis Mundi no está conectado con ninguna red informática, y la Casa no manda documentos que contengan información peligrosa por Internet.

## Casas Capitulares

El Arcanum se extiende por todo el mundo. Para manejar esta extensa red, muchas ciudades y regiones densamente pobladas tienen una Casa Capitular. Estas Casas son cuarteles generales (y a veces alojamientos) para los Arcanistas locales, y funcionan como un nexo de unión con la Casa Fundacional y el Gran Canciller (tanto en términos de responsabilidad como de recursos). Se espera que las Casas Capitulares publiquen informes, y que sus miembros contribuyan en *Actas Anuales del Arcanum* (la revista académica pública de la sociedad) y a la colección del Axis Mundi.

Cada Casa Capitular tiene libertad para organizarse como considere conveniente, siempre que resulte productiva para la sociedad. Sus miembros tienen títulos y cargos como los de cualquier otra logia u organización: tesorero, bibliotecario, secretario, oficial de seguridad, etc.



## El Rito de Iniciación del Arcanum


Los nuevos reclutas del Arcanum reciben el título de Neófitos una vez que aceptan la oferta de unirse, pero no se los considera realmente parte de la organización hasta su Iniciación. Un grupo de ellos se reúne en la Casa Fundacional para encontrarse con el Gran Canciller y asimilar el auténtico peso histórico y de conocimiento que posee el Arcanum. Cuando llegan, se les dice que la Iniciación tendrá lugar al día siguiente y será dirigida por el Mistagogo de la Iniciación (una posición que no es permanente; a cualquier miembro de la orden se le puede solicitar dirigir el ritual).

Esa noche, a los iniciados se les invita de manera informal a disfrutar del salón de la cuarta planta. Sólo ellos y el personal de servicio están allí, y a los Neófitos se les concede algo de tiempo para hablar entre ellos. En ese momento, la Iniciación ha comenzado: la comida y la bebida están adulteradas con un poderoso alucinógeno y un ligero narcótico.

Sueños surrealistas inundan sus mentes. Un Neófito habló de un vasto laberinto y un búho que lanzaba desafíos mientras atacaba su carne. Estos sueños son tal vez la parte menos placentera del ritual ya que, cuando despiertan, cada uno está solo y desnudo en un ataúd de madera. Los iniciados siempre gritan y arañan la tapa tratando de salir según desaparece el efecto de las drogas y el horror de morir dentro de un ataúd llena su mente.

Sólo entonces se permite salir a los iniciados, para descubrir que están en una pequeña isla. Una vez que todos están reunidos, son conducidos al agua. Arcanistas vestidos con túnicas esperan en la otra orilla, aguardando a que los iniciados entren en el agua y sean bautizados.

El Mistagogo acompaña a los nuevos Neófitos durante el final del ritual y declara: «Nuevos Hermanos y Hermanas del Arcanum, habéis muerto y renacido. Ahora limpios y uníos a nosotros». Entonces se les da la bienvenida al redil.



No obstante, el cargo de Canciller, el administrador de la Casa, es común a todas ellas. Las funciones del Canciller son informar al Gran Canciller de todas las novedades pertinentes y actuar como representante suyo.

Dado el tamaño de la red, algunas Casas Capitulares están diseñadas como Casas “principales” de un área amplia. La Casa principal de América está en Georgetown, y todas las demás Casas americanas responden ante el Canciller de Georgetown, quien informa al Gran Canciller. La Unión Europea movió su Casa principal a París en 2007, después de que la Casa de Londres fuera atacada por asaltantes que se suponen vampiros (los cuales probablemente confundieron la Casa de Londres con la Casa Fundacional).

La política de una región puede complicar esto: la Casa de Islamabad informa al Canciller de Dubai aunque Nueva Delhi esté mucho más cerca. De la misma forma, la Casa Capitular de Taipei informa directamente a la Casa Fundacional, pese a las protestas del Canciller de Shanghai.

## Colonias, Logias y Escuelas

Las Colonias son, en cierto sentido, proto-Casas Capitulares. Cuando varios Arcanistas viven y trabajan en una zona que no está cerca de una Casa Capitular, se los sigue tratando como una extensión de la Casa Capitular más cercana (a pesar de las políticas locales).

Si una Colonia existe durante el suficiente tiempo y sus miembros pueden presentar su caso al Comité Ejecutivo, podría ser ascendida a Casa Capitular. La última vez que pasó esto fue en 2004, cuando Macao presionó para convertirse en una Casa Capitular independiente en lugar de depender de Hong Kong. A veces estas divisiones son amistosas, aunque suelen tener carga política.

Las Logias son grupos de Arcanistas, hombres y mujeres que salen para llevar a cabo investigaciones sobre el terreno. Unas Casas reúnen Logias para realizar labores concretas y otras son grupos establecidos cuyos miembros se apoyan entre sí para lograr sus metas. Las Logias informan a una Casa Capitular, aunque sus viajes pueden llevarlas lejos de la Casa que tengan asignada. Se espera que las demás Casas ofrezcan hospitalidad a la Logia viajera.

Las Logias llevan a cabo el fin principal del Arcanum de investigar y compilar conocimientos acerca de lo sobrenatural, por lo que todas las Casas Capitulares colaboran con ellas. Las Casas menores sólo pueden permitirse apoyar a una Logia, y esperan que dicha Logia se mantenga cerca de su hogar. Las más grandes apoyan hasta a cinco, y tales Logias disfrutan de más libertad de recursos y movimientos.

Igual que las Casas son divisiones geográficas, las Escuelas lo son académica e intelectualmente. Las Escuelas, a veces llamadas Colegios, Programas o Divisiones, son

grupos de estudiantes y maestros por todo el globo que compartan un interés académico o sobrenatural común. La mayoría de los Arcanistas pertenecen a una de ellas (y a veces a más de una), y sólo los miembros de una Escuela pueden presentarse para becas de investigación y tienen acceso a diversos privilegios.

Las Escuelas más antiguas incluyen las Escuelas de Egiptología, Taumaturgia, Estudios Licántropos, Estudios Herméticos, Lingüística y Criptozoología, por mencionar sólo algunas. En la última década se han incorporado algunas nuevas Escuelas, entre las que destacan las Escuelas de Hematología, Paratecnología y Estudios Árticos (sí, la Escuela de Hematología se dedica con cierto grado de secreto a la investigación vampírica. El Comité Ejecutivo la vigila con atención).

## El juego más peligroso

Todo el mundo en el Arcanum, desde un Neófito hasta el Hermano Mayor, tiene una insaciable sed de conocimientos. Pero, para algunos, hay una sed igual de justicia, heroísmo y otras nociones románticas. Y, para unos pocos, hay un terror, un inevitable miedo a las criaturas que se ocultan en las sombras y de las que hablan polvorientos tomos. Miedo, porque esas criaturas son muy reales y más de una sabe de la existencia del Arcanum. Y seamos honestos: si creces en un ambiente académico en el que luchar por una cátedra es tu mayor preocupación, un vampiro desgarrándote el cuello y bebiéndose tu vida, dicho de forma suave, es una causa de preocupación.

Ese miedo lleva a la mayoría del Arcanum a adoptar una política de “no involucrarse” desde que los vampiros destruyeron la Casa Capitular de Boston en 1910. Para ser justos, que el Arcanum aún exista es testimonio de que esa política funciona.

No todos tienen estómago para quedarse quietos sabiendo los horrores que habitan el mundo. Determinadas Logias investigan asuntos peligrosos (informes sobre vampiros, demonios, hombres lobo, fantasmas y otras criaturas sobrenaturales). Reúnen información interrogando a testigos, explorando los lugares sospechosos, vigilando y, en muy raras ocasiones, “cazando y marcando” a una entidad para situar un rastreador y registrar sus movimientos. Oh, y todavía practican lo de hacer espeleología en bibliotecas, leer libros y otras cosas que impliquen libros en general. Nadie ha perdido de vista cómo obtiene conocimiento el Arcanum.

Ningún miembro de la sociedad piensa en sí mismo como soldado de primera línea (y aquéllos que lo hacen son asesinados por tales criaturas o silenciados por un Hermano Mayor, así que son problemas que se corrigen solos). No, estos eruditos son espías que envían información a aquéllos que podrían tomar acciones a partir de ella, y casi siempre lo hacen de forma indetectable.

Los Oficiales y Hermanos Mayores de ideas afines que están en posición de traer a otros al redil buscan cualidades más allá de los deseos de conocimiento. El Arcanum adoctrina, cada vez con más frecuencia, a *hackers* para que se cuelen en los sistemas de compañías en las que se han infiltrado vampiros, así como para mandar información de forma discreta a sus aliados. Antiguos espías y agentes de inteligencia son buenos candidatos, aunque (como se podría esperar) para empezar son difíciles de encontrar, y aún es más difícil que se conviertan en candidatos del Arcanum. Pocas veces se reclutan miembros de las fuerzas especiales, pero pasa de cuando en cuando.

El resto de la sociedad está al tanto de que esa gente existe, pero estos eruditos-espías hacen todo lo que está en su poder para mantener estos tratos en secreto... incluso unos de otros, lo que significa que a veces las Logias tienen objetivos enfrentados (o al menos siguen ineficazmente la pista del mismo problema sobrenatural). Esto hace que sean menos eficientes, dado que nadie los coordina, pero también que no pueden revelar la identidad de otros que están luchando por la misma causa.

Que haya Arcanistas haciendo esto no es nada nuevo, pero el equilibrio ha cambiado. Sandeep D'Souza, Canciller de la Casa Capitular de Nueva Delhi, lideró una campaña con la finalidad de cambiar la actitud global de la sociedad para actuar clandestinamente contra los Vástagos y otras amenazas. Siendo candidato para asumir la próxima Gran Cancillería, el Arcanum al completo podría cambiar radicalmente. El tiempo dirá si ese cambio supondrá su fin.

## Lo que sabe el Arcanum

Los Arcanistas saben que hay muchos lugares misteriosos donde lo oculto surge de las sombras. La búsqueda para descubrir estos lugares es primordial, y muchas Logias continúan buscando Mu, Camelot, la Atlántida, la Tierra Hueca, etc. Otras no creen que ya se haya descubierto todo en los lugares de misterio que somos capaces de visitar hoy en día: las Grandes Pirámides, el Triángulo de las Bermudas, el monte Everest e incluso la Antártida. Unos pocos están obsesionados con lo que yace más allá de la atmósfera y quienes desde allí nos visitan.

Los artefactos legendarios encienden la imaginación de los Arcanistas tanto como los lugares misteriosos. Éstos intercambian notas de los posibles lugares de descanso del Santo Grial, Excalibur, Mjöllnir, Tizona, Gáe Bulg, Yata no Kagami y el *Libro de Thoth*, sólo por nombrar algunos.

Los taumatólogos estudian la historia y la teoría de la magia. Los archivos tienen registros de los encuentros de Arcanistas con estos raros fenómenos. Estos registros están etiquetados bajo “La Orden de Hermes” en relación a una alianza que existía ya en la Edad Media. Extrañamente, el número de eventos mágicos registrados en los últimos meses es mayor que los de las últimas tres décadas. Si esto se debe a que los Arcanistas están acercándose más

a la verdad tras la magia en el mundo o a que la magia está “volviendo” es materia de un intenso debate.

Definitivamente, los vampiros existen, e hicieron pública su disconformidad por ser espiados con el incendio de la Casa Capitular de Boston en 1910. La orden de la Gran Canciller es mantener las distancias, pero también no dejar que el miedo destruya la búsqueda de conocimiento. En otras palabras: aprende lo que puedas, pero no los jodas.

También son conocidas las criaturas cambiantes, las apariciones y la Buena Gente, y hay Logias dedicadas a descubrir más sobre ellas. Se les aplica la misma orden de no acosar a aquéllos que pueden destruir la sociedad, aunque se aplica con menos dureza que con los vampiros. Un hombre lobo sorprendió al Arcanum en 2001; la Neófito Carol Dubois era parte de una Logia que fue emboscada cuando viajaba por Vietnam. Se transformó en una gigantesca criatura medio lobuna, que el vídeo captó al estar rodando. Dubois huyó y no se ha sabido de ella desde entonces.

Los demonios son otro tema de debate en la sociedad. Hay Arcanistas que creen que hay líneas que la humanidad no debería cruzar en pos del conocimiento y el estudio de los demonios es una de ellas. Otros creen que tal línea es como escupir en el Syllabus.

Por último, hay otros mortales que persiguen el conocimiento de lo sobrenatural. Los Arcanistas los consideran un gran beneficio como colegas potenciales, o al menos recursos. Aquéllos que toman una posición agresiva contra los vampiros y otras criaturas que depredan a los humanos son grandes aliados sin saberlo. La Inquisición, los miembros de Proyecto Crepúsculo, Crucible Genetics Amalgamated y la Sociedad de Leopoldo están entre aquéllos a quienes el Arcanum provee de información. Algunas Casas incluso tienen pequeños aliados regionales (la Casa Capitular de Las Vegas se percató de que la policía es sorprendentemente proclive a enfrentarse a las amenazas sobrenaturales de la ciudad).

## Trasfondos

Estos Trasfondos reflejan el enfoque y la meta del Arcanum: recursos ocultos y arcanos, ya sean de naturaleza física, digital o social. Por supuesto, tener dinero tampoco está mal.

### Artefacto

Los Artefactos son objetos de fuerte potencia sobrenatural. Este Trasfondo te permite comenzar la partida con uno de tales objetos en tu poder. Puede ser una reliquia familiar o algo legado por un mentor del Arcanum o que encuentres al principio de tu carrera y que la sociedad no ha solicitado aún para un “estudio más a fondo”.

El Narrador debería crear algo adecuado para ti basándose en los puntos de este Trasfondo. Habla con él acerca de lo que quieres. Los Artefactos de leyenda (como Duraland, la espada de Rolando o el cáliz de Kai Khusrau) son objeto de grandes búsquedas y no pueden adquirirse con este Rasgo. Algunos ejemplos de Artefactos potenciales aparecen en la [pág. 157-158](#).

Los jugadores pueden optar por compartir puntos de Trasfondo para tener un Artefacto común. Ver [pág. 118-119 del V20](#) para más información sobre Trasfondos Compartidos.

- Un Artefacto menor.
- Un Artefacto útil.
- Un Artefacto de poder significativo.
- Un Artefacto muy deseado.
- Un Artefacto de increíble poder.

## Biblioteca

Los Arcanistas suelen dedicar toda su vida a la investigación y acumulan tremendas bibliotecas durante el transcurso de sus carreras; aquéllos que viven cerca de Casas Capitulares con largamente establecidas y bien desarrolladas bibliotecas lo hacen aún mejor. Los Arcanistas que investigan un hecho en particular en bibliotecas ven la dificultad de sus tiradas de investigación reducida por este Trasfondo (ten en cuenta que esto no se puede combinar con el acceso al Axis Mundi).

Los jugadores pueden optar por compartir puntos de Trasfondo para una Biblioteca común. Ver [pág. 118-119 del V20](#) para más información sobre Trasfondos Compartidos.

- Se reduce la dificultad en 1.
- Se reduce la dificultad en 2.
- Se reduce la dificultad en 3.
- Se reduce la dificultad en 4.
- Se reduce la dificultad en 5.

## Mentor

Tu Mentor (tu Hermano o Hermana Mayor) es la persona que te inició en el Arcanum. A mayor puntuación, más influyente es entre los demás Arcanistas y mejor es tu reputación inicial. Una puntuación baja significa que tu mentor no es muy respetado, pero también podría significar que es un Mentor poderoso que no suele estar disponible.

## Recursos

La sociedad puede proporcionar alojamiento y un pequeño subsidio para sus nuevos miembros (por lo general, no mayor de un punto o dos). Cualquier cosa más debe provenir de un miembro de tu familia, otro trabajo o alguna otra fuente de ingresos.

## Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos varían entre los Arcanistas, desde los eruditos de salón sentados en cómodos sillones en las Casas Capitulares a los temerarios espías y estudiantes que se zambullen en el mundo sobrenatural.

### Físicos

#### Envejecido (Defecto de 3 puntos)

No eres tan vivaz como solías ser. Rebaja uno de tus Atributos Físicos (a tu elección) en un punto. Un Atributo no puede descender por debajo de uno debido a este Defecto. Puedes adquirir este Defecto a los 40 años y una vez más por cada década tras esa edad.

### Mentales

#### Camaleón Cultural (Mérito de 2 puntos)

Eres capaz de aprender rápidamente costumbres locales, formas sociales, expresiones, formas de vestir y otras peculiaridades de un lugar. Si eres capaz de lidiar con ellas (cambiarte de ropa, ser capaz de hablar el idioma, etc.) todo aquel que trate de discernir si eres forastero sufrirá una penalización de dos dados. De la misma forma, tú recibes dos dados adicionales para cualquier acción cuya finalidad sea encontrar a otros que no pertenezcan a ese lugar.

#### Crianza Aislada

Igual al Defecto de la Inquisición, ver pág. 123.

### Sociales

#### Beca de Investigación (Mérito de 2 puntos)

Tienes una prestigiosa beca de investigación de alguna universidad o centro de investigación. Esto te libera de la carga de necesitar un trabajo normal. La beca te proporciona un estipendio mínimo (de 1500 a 2000 dólares al mes en la mayoría de los casos), así como credenciales que te garantizan acceso a bibliotecas privadas y centros de investigación de todo el mundo.

### Sobrenaturales

#### Inocente (Mérito de 1 punto)

Todo el mundo piensa siempre bien de ti, a menos que haya evidencias de lo contrario. Si haces algo mal y no es fácil atribuírtelo, probablemente culparán a algún otro. Esto no significa que tú seas “inocente”, sólo significa que todo el mundo piensa que lo eres.

#### Perspicaz (Mérito de 5 puntos)

Con una tirada de Percepción + Alerta contra el nivel del Poder opuesto + 3, puedes ver a través de todos los niveles de Ofuscación, Quimerismo y Disciplinas relacionadas de los vampiros o de otros Poderes sobrenaturales similares.



## Memoria Eidética

El Arcanum ve a aquéllos con memoria eidética como un arma de doble filo. Por una parte, son útiles no sólo para relatar información, sino también para reconstruir y destruir información que ya han leído. Por la otra, el problema con alguien que a todos los efectos es una biblioteca andante es que cualquiera puede asaltar a esa persona en la calle... y comprobar por la fuerza toda la información que guarda en la cabeza. Para más información, ver la pág. 485 del V20.

## Superviviente del Sabbat

Una inquietante cantidad de Arcanistas tienen este Mérito, incluyendo al Canciller D'Souza. Para más información, ver la pág. 488 del V20.

## Senda de la Alquimia

La Alquimia es una forma de Magia Estática cuya función principal (al menos para el Arcanum) es purificar el alma. Todos los demás efectos por los que es conocida la Alquimia son simplemente peldaños hacia ese fin último (después de todo, uno debe dominar la transmutación para dominar la purificación). Los Arcanistas que practican y se esfuerzan en controlarla son los suficientes como para haber formado la Escuela del Gran Arte.

Por último, la pretensión de la Alquimia es purificar el alma hasta el punto donde uno se vuelve inmortal (no por medio de una única fórmula, sino mediante una vida de pruebas). Cada vez que un alquimista perfecciona una fórmula, se acerca un paso más a esa meta.

Los alquimistas que dominan la Senda de la Alquimia pueden crear elixires o poderes que garantizan efectos, e imbuir metales con diversas y extrañas propiedades.

Dado que la Alquimia es una ciencia arcana, se necesitan materiales y tiempo para ejecutar una fórmula. Es necesario un laboratorio aunque, según un alquimista se vuelve más hábil, necesita menos cosas para crear transmutaciones menores. Cada nivel de efecto requiere de uno a tres días en realizarse, lo cual incluye reunir y preparar los reactivos, calentar y enfriar los componentes, y atender el experimento mientras se desarrolla lentamente. Un laboratorio grande y bien provisto (como el de la Casa Fundacional) puede reducir este tiempo a no menos de un día por nivel de efecto.

Los brebajes (elixires y polvos) son buenos para un único uso y propósito. Un personaje sólo puede estar bajo los efectos de un único brebaje en un período de veinticuatro horas, a menos que además tenga la Habilidad Ocultismo. En ese caso, sabe lo suficiente sobre las interacciones de su cuerpo con sustancias puras y alteradas, y puede estar bajo los efectos de un número de brebajes igual a sus puntos en Ocultismo durante un período de veinticuatro horas determinado. Los efectos similares (como múltiples pociones de curación) no son acumulables.

Los metales también pueden ser imbuidos con poderes, ya que la purificación deja hueco en el material para que se puedan situar en él otros efectos. Los metales duran más que los brebajes, pero generalmente son menos poderosos.

La potencia (o "vida útil" como la llaman los alquimistas jóvenes) se determina por el número de éxitos en la tirada de activación.

## Sistema

**Tirada:** Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8).

**Modificadores:** +1 si se usa un laboratorio bien provisto, +1 si las estrellas están alineadas.

**Coste:** Varía.

**Duración:** Varía.

## Niveles de la Senda de la Alquimia

- El alquimista puede crear elixires y polvos menores, incluyendo pociones simples, tranquilizantes, anestésicos, estimulantes y brebajes de curación menores. Un elixir de curación reduce la penalización a la reserva debido a las heridas en 1 (hasta un mínimo de 0), y reduce el tiempo de curación del daño contundente y letal ya sufrido a la mitad.

Los espías del Arcanum tienen otros usos para estas creaciones: líquidos que borran la memoria a corto plazo, polvos que contrarrestan los efectos intoxicantes del alcohol, elixires que ayudan a un sueño reparador sin que luego se tenga recuerdo de haber soñado, etc. (muchos Templarios ofrecen sus recursos y servicios a cambio de una noche de paz [N.d.T.: Los Templarios son una orden dentro del Arcanum]). Como siempre, si se puede intentar un efecto alquímico queda a discreción del Narrador.

Crear efectos de un punto no tiene coste de Fuerza de Voluntad.

- El alquimista entiende mejor cómo interactúan los reactivos, logrando efectos más fuertes que armonizan con el cuerpo y la mente. Esto incluye polvos que conceden visiones simbólicas en sueños (posiblemente del futuro o de algo inminente), líquidos que permiten aguantar toda una semana con sólo una hora de sueño cada noche y elixires que alteran elementos físicos (como el color de la piel, del pelo o de los ojos) durante unas horas.

Un elixir de curación de dos puntos funciona como la versión de un punto, pero además cura dos niveles contundentes o letales de forma inmediata. Junto con esto, el alquimista puede elaborar un elixir que potencie las habilidades naturales de un usuario en una situación concreta. Escoge la Habilidad y Especialización cuando crea el efecto; por ejemplo, Empatía e Intuición (para leer las emociones) o Subterfugio y Encanto (para magnetismo personal). El usuario gana esa Especialidad; si ya la posee, adquiere en su lugar dos dados adicionales cuando ésta entre en juego (además de que los 10 cuenten como dos éxitos). Esto dura un número de horas igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

Crear efectos de dos puntos no tiene coste de Fuerza de Voluntad.

••• El alquimista es lo suficientemente competente con los brebajes para conceder habilidades sobrehumanas. Diferentes fórmulas pueden conceder a quien las beba un Numen específico por el resto de la escena. Tales fórmulas suelen ser barrocas o necesitar extraños componentes; un alquimista usa los restos de un habano, con ceniza y todo, mezclados con el filamento de una vieja bombilla que se fundió en Canadá como base de un elixir de Piroquinesis. El alquimista sólo puede crear efectos de menos puntos que sus puntos en Alquimia, y quien beba el elixir debe pagar cualquier coste de Fuerza de Voluntad asociado con el efecto.

El alquimista también puede imbuir metales con extrañas propiedades, eliminar impurezas y crear elementos del ideal platónico. Entre otros usos, la Alquimia puede hacer que armas pequeñas (dagas, o un puñado de balas) hagan daño agravado a las criaturas sobrenaturales. Los metales también pueden ser imbuidos con algunos efectos de la Alquimia de dos puntos.

Crear efectos de tres puntos cuesta 1 punto de Fuerza de Voluntad.

A este nivel, el alquimista puede crear un brebaje normal de un punto mucho más fácilmente, sólo necesita un pequeño kit de viaje (además de los materiales apropiados). Éste reduce el tiempo necesario para reunir los materiales a un día, como mucho dos para los efectos que necesitan de ingredientes raros. Crear estos efectos no tiene coste de Fuerza de Voluntad.

•••• El alquimista ha dominado todas las formas inferiores de Alquimia. Puede crear versiones mucho más poderosas de las fórmulas, así como brebajes que incrementen temporalmente una Habilidad o Atributo en uno o dos puntos. Las fórmulas que conceden un punto duran hasta el final de la escena, aquéllas que conceden dos (ya sean en la misma Habilidad o Atributo, o un punto en dos distintas) duran un turno. Tales fórmulas son esotéricas, ya que el alquimista ahonda en sustancias que representan tanto ideales platónicos y pureza emocional como pureza física.

Bastantes Arcanistas han hecho uso de cosas extrañas para tales fórmulas, como orina de aquéllos que están cerca del coma etílico como componente para un polvo que concede al usuario un punto de Manipulación durante el resto de la escena.

Crear efectos de cuatro puntos cuesta 1 punto de Fuerza de Voluntad. Los efectos de dos puntos pueden extenderse durante toda una escena al coste de 2 puntos de Fuerza de Voluntad.

A este nivel, el alquimista también puede crear un brebaje de dos puntos con un kit de viaje. Esto reduce al tiempo necesario para reunir el material a un día, como

mucho dos para los efectos que requieran ingredientes raros (para los efectos de un punto, reduce el tiempo necesario para reunir el material a un día *como mucho*). Crear estos efectos no tiene coste alguno de Fuerza de Voluntad.

••••• Junto con las versiones más impresionantes de las fórmulas inferiores, un maestro de la Alquimia puede crear efectos trascendentes que conceden amplias habilidades a la par con las de las criaturas sobrenaturales que los Arcanistas observan y catalogan. Casi todas estas fórmulas requieren alguna parte de una criatura como catalizador. Suelen durar un turno por éxito y no pueden superar el segundo nivel de una Disciplina u otro Poder. Los elixires de Disciplinas vampíricas requieren al menos cinco puntos de Vitae vampírica.

El alquimista puede crear un polvo regenerativo que, cuando entra en el torrente sanguíneo (normalmente aplicándolo a una herida abierta), cierra las heridas del usuario. Regenera un nivel de daño cada dos turnos hasta el final de la sesión.

Crear efectos de cinco puntos cuesta un punto de Fuerza de Voluntad, además de los atroces componentes necesarios.

A este nivel, el alquimista también puede crear un brebaje de tres puntos con un kit de viaje. Cualquier efecto de tres puntos sobre metales dura más, como si se hubiera obtenido un éxito adicional.

### **Duración de los brebajes**

La duración de la potencia de un elixir o polvo depende de la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación. Tras ese tiempo, el brebaje se vuelve inerte y, dependiendo de lo que se usase para crearlo, es peligroso beberlo. Si se deja el brebaje sin tapar se vuelve inerte una vez transcurrida media hora.

Un éxito	Un día.
Dos éxitos	Una semana.
Tres éxitos	Un mes.
Cuatro éxitos	Tres meses.
Cinco éxitos	Seis meses.

### **Duración de los metales**

La duración de la potencia de un efecto alquímico en un metal depende de la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación. Ten en cuenta que si el metal es alterado de forma severa o destruido, el efecto termina. Los metales vuelven a su estado impuro más rápido que los brebajes sellados.

Un éxito	Dos horas.
Dos éxitos	Un día.
Tres éxitos	Tres días.
Cuatro éxitos	Una semana.
Cinco éxitos	Seis meses.

# Criminales y crimen organizado

«De todas formas, ¿quiénes son esos muerde cuellos? Te lo digo yo, Lenny, nadie drena la vida de la gente de esta ciudad salvo yo. Quémalos.»

— Frankie el Dedos

Durante décadas, el crimen organizado ha sido el azote de la sociedad civilizada, hundiendo sus dedos en bandas de ladrones, contrabandistas, timbas ilegales y otros negocios ilícitos por todo el mundo. Estas organizaciones lo controlan todo, desde la venta de drogas a la de armas al por mayor, desde asesinatos a la influencia en gobiernos. Estos grupos van desde inmensas bandas latinoamericanas a sociedades secretas chinas o japonesas, pasando por las familias italianas y sicilianas de la vieja escuela. Aunque es incorrecto, mucha gente se refiere a tan diversas organizaciones criminales como “mafia”.

Los sindicatos del crimen organizado son enormes, abarcando múltiples ciudades y hasta continentes enteros. Habitualmente se componen de muchos grupos pequeños, y éstos pueden contarse por cientos. Las relaciones entre los grupos internos son complejas, se definen por esferas de influencia locales y hasta por preocupaciones no relacionadas con los negocios, como los matrimonios. Muchos miembros de tales organizaciones son profundamente religiosos, aunque tales organizaciones sean laicas.

Algunas de estas organizaciones poseen estrictas jerarquías, con poderosos individuos que controlan el rumbo del grupo y toman decisiones en nombre de todos. Esta clase de jerarquía da fuerza al grupo, proporcionando apoyo, información y cooperación interna. Otras organizaciones están menos coordinadas, uniéndose en bandas bajo un único líder poderoso o carismático. Su lealtad entre sí es más fuerte al estar motivada de forma personal, pero la influencia de tales grupos queda limitada a las zonas donde su líder puede gobernar personalmente a la célula. No se debería subestimar ninguna estructura; estas bandas y sociedades son extremadamente peligrosas para los foráneos.

Cuando alguien se une a una organización criminal debe adoptar sus reglas, costumbres y hasta a los enemigos de ese grupo. Muchas de estas sociedades se han enzarzado en terribles guerras (no sólo contra las autoridades, sino también unas contra otras en batallas que han durado generaciones y han dejado profundas enemistades). Los bajos fondos están llenos de falsos aliados y antiquísimos rencores.

En el Mundo de Tinieblas, los bajos fondos se han vuelto más duros y oscuros, alentados en sus actividades criminales por la influencia vampírica. El mundo está listo para la actividad criminal, y hay multitud de beneficios que obtener de la pérdida y el dolor ajenos. Los cazadores también provienen de este oscuro ambiente, luchando por proteger a los suyos de aquéllos que los depredan. Para hacerlo, estos criminales deben enfrentarse a horrores sobrenaturales... y salir victoriosos.

## Las organizaciones

### Los italianos


Las familias de la mafia italiana tienen nombres muy diferentes: la Cosa Nostra, la Camorra y el Sindicato son sólo unos pocos. A lo largo de los siglos, los inmigrantes italianos pobres se asociaron, desesperados por sobrevivir, creando grupos muy unidos y explorando medios menos legales de protección y beneficio mutuos. Durante la época de la Ley Seca estadounidense, estos grupos se expandieron exponencialmente, incrementando su poder y control por todas las ciudades de América y el Viejo Mundo. Incluso después de que la prohibición terminase en 1933, las familias de la mafia continuaron aumentando su influencia, obteniendo un cierto poder sobre el gobierno y las fuerzas de la ley por igual.

Durante los años 50 y 60 las familias de la mafia siguieron prosperando. Usaron el Temor Rojo y la Guerra Fría para obtener un control aún mayor, por medio de incrementar su influencia sobre el contrabando y hacerse con un virtual monopolio del juego ilegal en EE.UU. Durante los años 70, tras la institución del RICO, muchas de las familias de la mafia italiana volvieron su atención a la industria del sexo, el tráfico de drogas y el contrabando de armas.



### Sindicatos criminales del Mundo de Tinieblas Post-RICO

Gran cantidad de organizaciones criminales de EE.UU. fueron destrozadas por la legislación RICO (Organizaciones Corruptas y Delictivas [N.d.T.: *Racketeer-Influenced and Corrupt Organizations* en inglés]) de 1970, y en el siglo XXI las operaciones criminales nacionales a gran escala son difíciles de mantener y controlar sin que sean descubiertas. Pero en el Mundo de Tinieblas, esta clase de mafia secreta está vivita y coleando. Las organizaciones criminales prósperas y aisladas son la base de mucha ficción criminal, y ése es el enfoque que presentamos en *Cazadores Cazados II*.





Coquetean con la extorsión, la protección, el soborno y el trapicheo tanto como con el chantaje, la prostitución y su siempre presente interés en el juego. A día de hoy, las viejas familias italianas siguen siendo los reyes del crimen organizado.

### **Motivos y métodos**

Durante siglos, las diversas facciones vampíricas se han infiltrado, usado y abusado de las familias de la mafia italiana, quizás más que de ningún otro grupo de los bajos fondos. Los vampiros han convertido en Ghouls a sus hermanos, usándolos como esclavos o carne de cañón en insignificantes disputas políticas vampíricas y dominando sus mentes hasta el punto de la destrucción. Se rumorea que familias enteras son controladas por (o incluso *están emparentadas* con) grupos enteros de vampiros. La venganza impulsa a muchos de estos cazadores; la venganza y el deseo de proteger a *mia famiglia* de aún más abusos.

Como método, estos cazadores trabajan en pequeños grupos familiares de tres o cuatro personas, generalmente protegiendo la ciudad en la que viven y entrenando a sus hijos para que sigan sus pasos. Las familias italianas no suelen compartir información y, en muchos casos, los demás miembros de la mafia aún no tienen conocimiento

de la existencia de los vampiros. Están protegidos por la familia y no necesitan saber los detalles.

La mayoría de los cazadores mafiosos tienen una base de operaciones estable, un lugar seguro desde el que trabajan. Éste puede ir desde un almacén anónimo escondido entre miles de otros a un lujoso ático sobre el más prestigioso casino de la zona.


### **Los rusos**

La sociedad criminal más conocida del norte de Europa es la *Organizatsiya*, una organización formada por un grupo de agentes exmilitares que se unieron para formar un nuevo conglomerado criminal. No obstante, la estructura del grupo es tenue en el mejor de los casos, sacudiéndose hasta sus cimientos por los diversos cambios y turbulencias de la región. La *Organizatsiya* está compuesta por pequeñas células de agentes independientes y la dirige una coalición de los líderes más poderosos. Estos grupos trabajan juntos y están lo bastante cohesionados como para que la mayor parte del resto de organizaciones de la mafia tiendan a agruparlas bajo el mismo nombre. Los sindicatos de la mafia rusa son mundialmente conocidos por tener una cantidad significativa de exmilitares y ex-



## Vorovskoy Zakon

El código de conducta tradicional del crimen organizado ruso se llama “*vory v zakone*,” lo que se traduce como “ladrones legalmente”. Los miembros de estas organizaciones se comprometen a vivir de acuerdo a este código. Si se rompe, el único castigo por las transgresiones es la muerte.

- Renuncia a tus parientes. No tengas familia, ni esposa, ni hijos.
  - Nunca trabajes, vive sólo del crimen.
  - Ayuda a otros ladrones, moral y materialmente. Enseña el oficio a los principiantes.
  - Mantén en secreto toda la información sobre cómplices, escondites, etc.
  - Cuando sea inevitable, asume la culpa del crimen ajeno en lugar de entregar a un hermano a la ley.
  - Las disputas entre los miembros se resolverán por voto de una asamblea. Ambas partes tendrán derecho a hablar en su defensa. Un miembro participará en tales asambleas cuando sea necesario, y aceptará y llevará a cabo el castigo impuesto en ellas. Un miembro no se resistirá si es encontrado culpable.
  - Domina la jerga de los ladrones (conocida como *fehny*).
  - Asegúrate de que tus informantes también son miembros de la *Bratvá*.
  - No juegues a menos que puedas cubrir tus pérdidas. No abuses del alcohol o las drogas.
  - No confraternices con las autoridades, ni siquiera por medio de actividades públicas u organizaciones comunitarias.
  - Mantén siempre las promesas hechas a los demás miembros de la *Bratvá*.
- 

miembros del KGB entre los suyos, haciendo de ellos una de las fuerzas de operaciones encubiertas más formidables del mundo.

Los lobos solitarios de la Federación Rusa son las *Bratvá*, una palabra que significa “hermandad”. Mientras que la *Organizatsiya* es un colectivo de sindicatos del crimen, un *Bratvá* es un agente independiente que trabaja con la *Organizatsiya* ocasionalmente, pero no es un miembro de la célula. Estos individuos suelen ser demasiado impredecibles (o incontrolables) para seguir órdenes, y prefieren ser contratados como cazarrecompensas o mercenarios de operaciones encubiertas para misiones y tareas concretas. Estos mercenarios trabajarán para cualquiera, siempre que la paga sea aceptable y el trabajo interesante, pero sus vínculos más fuertes son con los bajos fondos rusos.

Las actividades del crimen organizado ruso en EE.UU. se han expandido en los últimos 20 años, creciendo especialmente en las áreas del contrabando de armas y la extorsión. A diferencia de las organizaciones criminales italianas, las *Bratvá* no tienen una jerarquía elaborada, sino que están formadas por redes de contactos, células y agentes solitarios que se mueven de una región a otra, confiando en sus contactos y asociados para obtener apoyo.

La Mafia de Odessa es la rama dominante de la *Organizatsiya* en EE.UU., operando desde Nueva York a San Francisco. Está dirigida por un grupo de poderosos individuos radicados en Brighton Beach. A diferencia de las típicas organizaciones criminales rusas, ésta está muy estructurada y bien organizada. Operan con un increíble secretismo, y sólo hablan ruso en sus escalafones más altos.

### Motivos y métodos

Los miembros de las *Bratvá* que cazan vampiros por lo general lo hacen porque hay una recompensa por la cabeza del Vástago. Estos cazadores suelen ser exmilitares bien entrenados y equipados con algunas de las armas y tecnologías militares más punteras y una “guía” de sus experiencias, descubrimientos y estrategias. Estos hombres y mujeres son extremadamente peligrosos, y muchos de ellos encuentran un placer psicópata en matar. La emoción de cazar mortales se desvaneció hace mucho, y sus habilidades están muy por encima de dicha tarea. Cazar vampiros es el único desafío que les queda y por ello lo hacen con energía, a veces de forma obsesiva.

Aunque los agentes de las *Bratvá* no hablan de ello, algunos de estos cazadores rusos utilizan Sangre de vampiro para incrementar sus propias habilidades y capacidades físicas. Se rumorea que hay un laboratorio en Rumanía dirigido por excientíficos del KGB. Este laboratorio, llamado “Arca” por quienes lo conocen, cuenta con una morgue de vampiros capturados a los que se mantiene en Letargo. Los científicos venden inyecciones de Sangre como estimulante para los cazadores de las *Bratvá* más adinerados.

## Cárteles centroamericanos

El crimen organizado está en aumento en Centro y Sudamérica, en algunas regiones opera de forma que las agencias gubernamentales y las fuerzas del orden apenas pueden controlarlo. México, Colombia, Honduras, El Salvador y Guatemala están entre las zonas más destacadas afectadas por estos grupos criminales, que cultivan opio y venden drogas a escala mundial. Grupos como la Mara Salvatrucha (MS-13), la Mafia Mexicana (la M) y los Sureños ostentan un tremendo poder por todo Centro y Sudamérica. Otros jefes de cárteles más organizados operan como pequeñas naciones, gobernando su zona local con puño de hierro pero perdiendo mucha influencia a cierta distancia.

La inestabilidad local conduce a un mayor predominio de estos grupos. La guerra civil guatemalteca de treinta y seis años y la corrupción que se extiende por múltiples gobiernos han permitido que los sindicatos del crimen se establezcan con fuerza. Aun así, las bandas están en guerra constante, haciendo tal influencia inestable. Los crímenes preferidos de estas organizaciones van desde el secuestro, la extorsión y el tráfico de drogas hasta el robo de ayuda internacional y la corrupción gubernamental masiva.

Las bandas centroamericanas tienen una jerarquía y códigos de lenguaje y conducta específicos. Suelen organizarse en células, o "pandillas", sin un líder supremo. Los líderes de las células se llaman *palabrer*os, que podríamos definir vagamente como "aquéllos que tienen la palabra". La mayoría de las pandillas tienen un *primera palabra* y un *segunda palabra*, en referencia al primero y al segundo al mando. Dentro de los cárteles, las cosas están un poco más organizadas; los miembros conocidos como *halcones* son los ojos y oídos del grupo, mientras que los matones conocidos como *sicarios* proporcionan el músculo que respalda las órdenes del líder del cártel.

### Motivos y métodos

Muchos de los cazadores de las bandas centroamericanas han visto las matanzas provocadas por el Sabbat en México y Sudamérica. Algunos tienen familiares o seres queridos que han sufrido terriblemente a manos de estos vampiros psicópatas. Pero, mucho más a menudo, un miembro de estas bandas se convierte en cazador por un sentido de orgullo o presunción, un deseo de ser el peor y más duro miembro del grupo o de demostrar a los vampiros locales que los mortales pueden luchar y ganar. Estos cazadores suelen ser jóvenes, temerarios y demasiado entusiastas; pero, aun así, son peligrosos.

Estos pandilleros tienen lazos con traficantes de armas, lo cual les permite poseer pistolas excelentes y otro armamento, pero con cierta aleatoriedad. Tienen acceso a lo que pueda traficarse ese mes, pero eso puede ir desde metralletas de gran potencia a lanzacohetes.

## Las Tong

La palabra "tong" significa "salón" o "lugar de reunión", y la simbología es literal; estas organizaciones son tanto hermandades secretas o sociedades privadas como grupos criminales. Los Salones Tong suelen ser de conocimiento público, y se usan para propósitos mundanos por los ciudadanos locales. Sin embargo, bajo ese placentero exterior yace uno de los grupos más peligrosos del crimen organizado.

La estructura del crimen organizado chino es muy compleja, y en ningún caso rígida. No hay cadena de mando ni coordinación entre ciudades, pero hay algunas figuras respetadas unilateralmente, sin importar si son miembros de un grupo específico o no. Las mayores Tong incluyen las bandas de Nueva York Fuk Ching y Ghost Shadows, así como las californianas Wo Hop To y Wah Ching.

Una de las cosas más inusuales de las Tong es su relación con la sociedad normal. Una banda criminal podría afiliarse con una sociedad cultural asiático-americana perfectamente legítima, y podría incluso ser considerada una parte positiva y útil de la cultura. Estas bandas normalmente se involucran en timbas de juego, distribución de drogas y tráfico de armas.

### Motivos y métodos

Los cazadores de las Tong no son los estereotípicos expertos en kung-fu. En los tiempos actuales, suelen estar entrenados por empresas de seguridad privada, pero dejan esos empleos por una posición más lucrativa en las Tong. Los mayores grupos Tong suelen tener dinero y recursos suficientes para asegurar que sus protectores estén bien equipados, e incluso aquéllos menos rentables tienen el apoyo de sus comunidades. Algunos tienen *Númina*, seguidores de las viejas costumbres que usan la superstición y la magia chinas para sacar ventaja a sus enemigos. Estos Poderes son bastante comunes entre los cazadores de las Tong.

Los cazadores retirados de las Tong, particularmente aquéllos que han quedado heridos o discapacitados de forma permanente o que fueron títeres de los vampiros, suelen convertirse en recursos activos de su Tong. Tales experimentados individuos pasan a ser sabios y guías para la siguiente generación, y el resto de los miembros de la Tong los oculta y protege. Dado que tales cazadores suelen tener que lidiar con los extraños vampiros asiáticos en la China continental, este entrenamiento puede ser completamente vital para la supervivencia de un cazador.

## Yakuza

Conocida como *Yakuza* por sus miembros, y como *Boryokudan* por la policía japonesa, esta organización criminal comenzó como grupos locales y fragmentados pero, desde la Segunda Guerra Mundial, la Yakuza se ha

consolidado, ha desarrollado una jerarquía y se ha extendido más allá de Japón. La propia palabra proviene de un juego de cartas japonés llamado *oicho-kabu*, en el cual la peor mano posible se llama “ya-ku-za”. La cultura popular pinta a la Yakuza como matones callejeros tatuados que conducen motocicletas y están ávidos de violencia. En realidad, son hombres de negocios que mantienen sus tatuajes cubiertos por caros trajes. Ciertamente, son más jóvenes y de orientación más cercana a las bandas, pero la Yakuza se ha expandido mucho más allá de los simples matones callejeros.

Las diferentes bandas que conforman la Yakuza tienen diversos orígenes, pero la mayoría aseguran descender de grupos de *ronin* al estilo de “Robin Hood”. A día de hoy, se especializan en el juego, las estafas de protección y los crímenes de guante blanco como el *hackeo*, las estafas en el mercado de valores y la extorsión empresarial.

### **Motivos y métodos**

Los cazadores en la Yakuza suelen denominarse “*kabuki-mono*” o “locos”, un apelativo que tiene su origen en las ancestrales bandas de Yakuza que portaban largas espadas, intimidaban a ciudades enteras y usaban estrategias e innovaciones desconcertantes y poco convencionales para confundir a sus enemigos.

Los cazadores de la Yakuza son asesinos entrenados, hábiles en sigilo, operaciones silenciosas y eliminaciones de un único objetivo. Trabajan por parejas, con un mentor (*oyabun*) y un estudiante (*kobun*), y ambos agentes son absolutamente leales el uno con el otro (y en el caso del *kobun*, muestra una incuestionable obediencia). Algunos son agentes de contrainteligencia, que usan tecnología y *hackean* para rastrear la actividad de un vampiro y acosarlo desde lejos. Los mejores de estos agentes nunca necesitan acercarse a menos de cien kilómetros de su objetivo para atraparlo en una zona donde pronto arderá a la luz del Sol, o llamará la atención de las fuerzas de la ley locales... y se asegurará de que la policía tenga toda la información (y toda la ventaja) necesaria para destruir al objetivo de la Yakuza.

### **Los bajos fondos**

La mayoría de las agencias criminales tienen matones: individuos cuya especialidad es causar daño, o incluso matar, en nombre de su organización. Es una falacia pensar que es fácil infiltrarse o manipular tan experimentadas organizaciones, incluso para un vampiro. Más de un joven Vástago ha tratado de relevar al *Capo* de una zona, sólo para encontrarse confrontado por un grupo de conocedores y capaces cazadores que planean librar a sus compañeros de la influencia sobrenatural.

No es una exageración decir que las organizaciones criminales son siniestras, crueles y despiadadas. En muchos sentidos, su disposición a romper la ley, causar daño

y torturar a sus enemigos es igual a la de los vampiros. Estos criminales no tienen miedo de ensuciarse las manos, y son muy conscientes de que no pueden confiar en nadie salvo en sí mismos. Un miembro de una familia del crimen organizado no puede llamar a la policía para que lo ayude cuando alguien mata a uno de sus hombres de honor, o las autoridades descubrirán todos los demás crímenes de la organización mientras investiga qué le pasó a Timmy. Por tanto, las batallas entre Vástagos y cazadores del crimen organizado suelen ocurrir fuera del radar de las autoridades.

### **Células de la mafia**

En los grupos organizados, los más excepcionales de estos individuos son escogidos por sus líderes, se les proporciona información y entrenamiento, y son enviados a abatir a los vampiros que violan el territorio de la organización. Estos hombres y mujeres son entrenados para reconocer a un Vástago en cuanto lo ven, así como los signos de su influencia. A menudo pueden descubrir que alguien de la organización ha sido convertido en Ghoul, y a veces incluso cuando se ha usado un Poder para influir a un miembro de la misma.

Estos matones no suelen operar solos. En lugar de eso, trabajan en pequeñas células de dos a cinco individuos, entrenados y aleccionados para trabajar juntos, con acceso a la información, recursos y registros de su grupo (incluso mediante chismorreos) de otras situaciones similares. Muchas de estas células se especializan en luchar contra oponentes Giovanni, buscando Grilletes y destruyéndolos para así privar a los Necromantes de sus armas más poderosas. Tales hombres de honor son conocidos en la mafia siciliana como “absolvedores”, aquéllos que luchan por mantener las almas humanas libres de la influencia vampírica tanto antes como después de la muerte.

Entre las Tong y la Yakuza, los individuos escogidos para este deber son tan respetados y reverenciados como los pilotos kamikaze o terroristas suicidas. Se espera que cualquiera que combata vampiros probablemente muera en una de sus misiones y, por tanto, estos miembros reciben muchísimo respeto. Como con los grupos más organizados, los cazadores de la mafia italiana, las Tong y la Yakuza se benefician del hecho de que su organización sea jerárquica. La información, las armas, los refuerzos y el apoyo de sus aliados no cazadores les proporcionan una ventaja crucial.

### **Bandas de eliminadores**

En las demás organizaciones, los miembros son más independientes, operando en pequeñas bandas o en solitario. Estos cazadores no tienen el apoyo de las organizaciones mayores y más jerárquicas, pero pueden responder más rápidamente, y suelen estar mejor entrenados y tener una experiencia más directa en manejar amenazas sobrenaturales.

Los agentes de las *Bratvá* rusas suelen tener entrenamiento militar especial, y puede que hasta conocimientos de combate específico contra vampiros (reflejado con Especialidades). Éstos están entre los cazadores más peligrosos del crimen organizado, e incluso pueden tener viejos contactos o aliados que puedan proporcionar equipo de grado militar.

Los vampiros tenían una influencia significativa entre las bandas centroamericanas antes de que los cazadores surgiesen y contraatacasen. Sin embargo, el abuso constante del Sabbat por todo México rápidamente enseñó a esta tenaz gente contra qué clase de criaturas luchaba, y ahora las bandas de Centroamérica saben más sobre vampiros que ningún otro grupo de cazadores del crimen organizado. Tras un asesinato, estos eliminadores individuales se esconden más fácilmente entre la sociedad normal, y pueden borrar rápidamente cualquier rastro que hubieran dejado durante la labor de matar a un vampiro.

## Luchando por el control

Durante generaciones, los vampiros han sido la fuerza más poderosa manipulando y dominando los movimientos de las organizaciones de los bajos fondos. Durante el Renacimiento, cuando tales organizaciones se expandieron y la comunicación era difícil, los Vástagos poseían un tremendo control sobre ellas. Fue fácil para los Giovanni esconderse entre los demás italianos, usando la Disciplina de Dominación para cubrir su rastro. Fue igual de fácil para los Brujah o los Setitas “hacerse amigos” de las bandas centroamericanas con Presencia y dejar pocas pistas tras de sí. Según la tecnología ha avanzado, permitiendo tanto la difusión de información como la retención de conocimientos, el control vampírico ha comenzado a fallar. Pequeños errores de la Mascarada compartidos y recopilados con el paso del tiempo han permitido que estos grupos vean la imagen global y comprendan a sus enemigos y los Poderes que éstos esgrimen. Así, recientemente, los bajos fondos han comenzado a contraatacar.

Cabe destacar que lo han hecho sin ayuda. Matones de nivel medio cuidadosamente elegidos, desde *capos* de la mafia a mercenarios de las *Bratvá*, desde jefes de los cárteles a espiritualistas de las Tong, han demostrado poseer una cantidad de información sobre los vampiros mayor de lo normal. Han usado esta información para sondear planes, idear estrategias y atacar estructuras de poder dentro del mundo vampírico con efectos devastadores, destruyendo el dominio que los Vástagos poseían sobre los bajos fondos.

## Detroit

La ciudad de Detroit es un paisaje salvaje y abandonado, con edificios que un día fueron magníficos desmoronándose bajo el peso de la decadencia urbana. Fue aquí, en 2005, cuando un temerario Vástago trató de hacerse con el control de la banda de narcotraficantes colombiana

local... y, en su lugar, terminó capturado y torturado por ellos para que les revelase los secretos del mundo vampírico. El líder del cártel, Miguel “Santos” de Sanza, extendió el rumor entre sus aliados y las bandas colombianas locales, y decidieron actuar. Santos lideró la lucha contra la influencia vampírica en Detroit, matando a varios miembros del Clan Giovanni y destruyendo un templo Setita. Tras ello, los bajos fondos de Detroit cambiaron para siempre.

La violencia se extendió hasta Miami, Los Ángeles, Chicago y Houston, según la información sobre estos parásitos vampíricos fue comunicada a diversas bandas y cárteles. El cártel de Santos de Sanza, un grupo conocido como Sapa Inca, aumentó rápidamente su poder y control sobre EE.UU. A día de hoy, la influencia de Sapa Inca (y su reputación) se ha expandido por las zonas más oscuras de los bajos fondos y el crimen organizado. Se puede encontrar en la mayoría de las grandes ciudades de EE.UU., y en algunas partes de México.

Los Justicar de la Camarilla han declarado Detroit “zona peligrosa”, y recomiendan encarecidamente a los Vástagos que no se asienten en esa zona. La retirada de recursos e influencia vampírica de la zona ha llevado a una mayor degradación y empobrecimiento de la ciudad, pero para los mortales “al corriente”, esto es preferible a la esclavitud a manos vampíricas.

## La conspiración Caitiff

Sólo los grados superiores de estos cazadores mortales se percatan de que no están ganando sus batallas completamente por su cuenta. Tienen ayuda; un grupo de Caitiff que se autodenomina “Kerberos” se ha aliado con Santos, dándole información sobre la condición vampírica, acceso a la sociedad de la Estirpe y la localización de objetivos conocidos por ejercer influencia sobre diversos grupos de los bajos fondos. A veces, pasan esta información como informantes a sueldo, pero en otras ocasiones engañan a los supersticiosos e incultos pretendiendo ser “ángeles” que tratan de redimir las almas inmortales de los pandilleros. Sin duda alguna, esta estrategia ha demostrado ser útil al lidiar con la Cosa Nostra, con la cultura católica de las bandas latinoamericanas y con una amplia variedad de supersticiones comunes en el mundo criminal. La “Palabra Oscura”, como la llaman, se está extendiendo.

Muy pocos miembros de los bajos fondos saben que la organización de Sanza está trabajando con Kerberos, y sólo un puñado de ellos sabe que Kerberos está compuesta por vampiros. Si esa información se hiciese pública, podría provocar un motín entre los miembros de Sapa Inca, que se preguntarían si Santos simplemente ha cambiado un diablo por otro. En realidad, nada podría estar más lejos de la verdad. Kerberos no tiene control ni sobre Sapa Inca ni sobre Santos, y simplemente le pasa información útil por diversos medios siempre cambiantes.

La coterie conocida como Kerberos consta sólo de cinco miembros, cuatro de los cuales son jóvenes, están relegados al ostracismo y aún mantienen lazos muy fuertes con el mundo mortal. Abrazados hace seis años, tienen familia y amigos mortales, y hacen lo posible por llevar vidas “normales” a pesar de su nuevo estado. Rechazan el ideal vampírico de que uno debería renunciar a tales cosas tras el Abrazo. Tres de estos vampiros son de Sangre tan Débil que no pueden crear Chiquillos propios y no conocen la identidad de su Sire, lo cual les da todas las razones posibles para mantener vínculos con el mundo mortal. El cuarto puede Abrazar, pero sólo lo hace cuando así lo ordena su líder.

El quinto del grupo es su líder, una Vástago llamada Zek. Su nombre real es Nevesa Zekistraya, y es una Tzimisce que asegura ser una Caitiff. Para ser específicos, no desciende de los modernos metamorfos del Sabbat, sino del Viejo Clan, aquéllos que no adquieren Vicisitud (ver V20, pág. 439). Puede trazar su linaje hasta Lambach Ruthven, aunque fue Abrazada sólo hace poco más de 50 años. Nevesa es una criatura poderosa a pesar de su alta Generación (9ª) y, aunque los demás no lo saben, ella es su Sire. Los Abrazó mal de forma deliberada para asegurarse de que se convertirían en Caitiff y, mediante Dominación, borró de sus mentes los detalles del proceso para que no la reconociesen. Tras esto, los reunió, se aprovechó de los rasgos de personalidad que ya sabía que poseían y fundó Kerberos.

En su vida mortal Zek estaba tremendamente afianzada en los bajos fondos de la URSS; fue miembro de la KGB soviética durante casi 10 años antes de su Abrazo, y operó de forma encubierta en varias células de la *Organizatsiya*. Tras su Abrazo, Zek se obsesionó con el mundo criminal y las diversas formas en las que la sociedad vampírica lo controla. Convenció a su Sire de que, si se le permitía actuar, podría debilitar ese control e incluso provocar un contragolpe. En el peor de los casos no pasaría nada a pesar de sus esfuerzos; en el mejor, el Sabbat, los Giovanni y muchos otros serían destruidos por sus propios peones sin que ni siquiera el Viejo Clan hubiera de abandonar sus fortalezas eslavas.

Usando Animalismo, Auspex y Dominación, Zek se asegura de que ningún mortal vea jamás su verdadera forma. Posee cuerpos y manifiesta su espíritu en el plano astral, mientras que su cuerpo vampírico aletargado permanece a salvo. De esta forma, se cerciora de que cualquier contacto que tenga con Santos sea completamente anónimo y siempre cambiante. Ha aleccionado a su prole en tácticas similares, haciendo que sean increíblemente difíciles de rastrear o identificar. Los demás tienen habilidades adicionales en ingeniería electrónica, espionaje y teología (para jugar con las tendencias religiosas de las diversas organizaciones). Uno de ellos incluso ha dominado el Poder taumatúrgico de la Tecnomancia, haciendo de Kerberos una coterie extremadamente versátil.

## La guerra

La mayor parte de la guerra de los bajos fondos se está disputando actualmente en EE.UU. Las ciudades de Miami, Los Ángeles, Chicago y Houston (Detroit está prácticamente controlada por Sapa Inca) han visto un aumento en la violencia entre bandas y sindicatos del crimen organizado. Sin embargo, en el último par de años, han comenzado las revueltas y ataques en Italia según las familias de la mafia combaten a sus viejos opresores, los Giovanni. Tales ataques no pueden ser ignorados; muchos de ellos han tomado pequeños baluartes, quemando bibliotecas de obras necrománticas enteras y asesinando a un puñado de Neonatos, Ancillae y Ghouls Giovanni.

También en Haití ha comenzado a aumentar la violencia en los bajos fondos, según los poderosos brujos vudú han oído la “Palabra Oscura” y se han percatado de que hay vampiros entre ellos. Esto ha causado un significativo trastorno para los Setitas; los Ghouls se están volviendo contra sus amos y el control Setita sobre el Caribe comienza a tambalearse por primera vez en décadas. Las supersticiones que fueron cuidadosamente elaboradas y desarrolladas tiempo atrás por el Clan ahora se han vuelto contra ellos, y más de un aquelarre Setita ha sido sacrificado a los mismos dioses que una vez imitaron.

Por todo EE.UU., los Justicar de la Camarilla luchan por introducir agentes en las zonas afectadas para poder reprimir rápidamente la propagación de información, pero han tenido escaso éxito. Los agentes de Sapa Inca y sus aliados parecen preparados para ello, y han tomado medidas para asegurarse de que los Arcontes tengan dificultades para obtener algo de influencia. Dado que su labor es mantener la Mascarada, estos agentes vampíricos se encuentran en una posición extremadamente difícil: romper la Primera Tradición o perder el rastro de su presa en los bajos fondos.

Incluso el Regente del Sabbat se ha dado cuenta del peligro que suponen estos mortales, aunque está impedido políticamente para actuar como si estuviese preocupado por su comportamiento. En su lugar, manda manadas nómadas a la zona como “prueba” de su preparación para el combate. Estas manadas tienen algo más de éxito que los Arcontes de la Camarilla. Aun así, Sapa Inca y sus aliados de Kerberos se las han arreglado un par de veces para que estas facciones más poderosas luchen la una contra la otra... mientras que los mortales se recuestan, ríen y limpian los restos.

Por el momento, la conspiración de Zek parece estar siendo devastadoramente efectiva. Sin embargo, sólo es cuestión de tiempo antes de que el aparato de caza de vampiros que ha construido se percate de que los Vástagos son el centro de su red de información y se vuelva contra ella y su prole. Pero, por ahora, su gran estafa sigue funcionando.

## Méritos

### Mentales

#### Sentir Influencia (Mérito de 3 puntos)

Por medio de entrenamiento y trabajo con otros cazadores experimentados, tienes la capacidad de adquirir la Habilidad Consciencia. Es más, puedes tener la sensación de que alguien es controlado por alguna influencia sobrenatural o presencia fantasmal con una tirada de Percepción + Consciencia a dificultad 8.

### Sociales

#### Matones (Mérito de 1 punto)

Cuando compras el Trasfondo Aliados, adquieres miembros realmente duros de los bajos fondos en lugar de los miembros ordinarios de la sociedad legal. Tus Aliados pueden ser pandilleros, mafiosos o miembros de tu sindicato del crimen. A diferencia de los Aliados convencionales, estos individuos están dispuestos a pelearse con otros mortales, asesinar a inocentes, intimidar a sus vecinos, bloquear temporalmente una zona de la ciudad o incluso cometer crímenes en tu nombre.

#### Legado (Mérito de 2 puntos)

Tu personaje proviene de un largo linaje de cazadores; ya sea una responsabilidad familiar que se ha ido heredando o que se te considere "sucesor" de un cazador particularmente famoso o capaz. Cuando adquieres el Trasfondo Contactos, puedes duplicar el número de contactos específicos que recibes por cada punto. Alternativamente, puedes adquirir el Trasfondo Artefacto o Relicario para reflejar una poderosa reliquia familiar.

### Sobrenaturales

#### Zona Muerta (Mérito de 2 puntos)

Tu exposición a la muerte de forma regular hace que a los fantasmas les resulte difícil percatarse de que existes. Se considera que tienes un punto de Ofuscación (que también funciona en las tierras de los muertos) contra wraiths, Espectros y otras criaturas similares.

## Facciones menores

### Los Young Bloods

El club de moteros conocido como los Young Bloods [N.d.T.: Sangre Joven en español] comenzó como un banda de ladrones y brutos de Los Ángeles. Tras ser convertidos en Ghouls por un temerario Brujah en 1992, la banda rápidamente superó a su Domitor y bebió de él hasta dejarlo seco. Este incidente les procuró un gusto tanto por

la Vitae como por la destrucción de los vampiros, y desde entonces han estado conduciendo por todo el Suroeste de EE.UU., cazando otros vampiros para que sirvan al mismo propósito.

Durante muchos años, los Young Bloods tuvieron un éxito extraordinario, en parte debido a la inestabilidad de la sociedad vampírica de esa zona. Los Anarquistas estaban luchando por mantener sus bastiones, mientras que el Sabbat y la Camarilla combatían por apropiarse de ellos (y los tres ignoraban y subestimaban a una banda mortal). Con el tiempo, se declararon Casas de Sangre contra los Young Bloods en tres ciudades, y su nombre era bien conocido entre los Vástagos de la zona. Eso fue cuando el líder de la banda, Bob Zalkovsky (también conocido como Bobby Z o Big Z) ideó un plan.

En lugar de cazar vampiros para conseguir Sangre, deberían tomar un prisionero y usarlo para asegurarse un suministro permanente. Al enfrentarse al problema del Vínculo de Sangre, Bob decidió que la mejor forma para lidiar con ellos era que su vampiro cautivo Abrazase continuamente a gente. Todo el mundo en el club bebería del chupóptero una vez, y luego lo matarían. Un mes después, hicieron que su siervo vampírico Abrazase a otro, y ellos bebieron de y mataron a esta pobre alma, y así una y otra vez. Nadie quedaba Vinculado por Sangre, y el club tendría un suministro constante sin demasiado esfuerzo.

Fue Vera, la novia de Bob, quien propuso la idea de guarecerse y tener escondites permanentes. Conocía un sitio a pocos kilómetros de Barstow, California (justo al lado de la ciudad fantasma de Calico) donde los militares habían excavado un búnker durante los años 60 y lo habían abandonado durante los 80. Los Young Bloods se instalaron allí, y ahora el club llama hogar a ese lugar, marchándose durante semanas, pero volviendo regularmente a por un chute de su suministro. Parecía la solución perfecta.

El pobre chupóptero del sótano no estaría de acuerdo, por supuesto.

Su vampiro cautivo se llama Eugene Bargen, pero en la escena nocturna de Los Ángeles prefería ser conocido como Romulus. Un chico gótico, demasiado entusiasta e inocente, era lo suficientemente guapo como atraer el interés de una Sire Toreador (pero no lo bastante artístico como para mantener su atención). Al final, Eugene comenzó a arriesgarse para llamar su atención. En 2003, los Young Bloods lo atraparon con una red, lo arrastraron con una moto durante 10 kilómetros y lo estacaron. Lo desestacaron una vez llegaron al búnker, y lo encerraron en una celda militar subterránea. Eugene lleva allí casi diez años y lentamente se está volviendo loco. Ocasionalmente, logra reunir la suficiente fuerza mental como para ahuyentar a los Young Bloods, pero los matones son más



duros y controlan mejor sus Disciplinas de Ghoul (y son muchísimos miembros).

Mientras tanto, los vampiros del Sudoeste de EE.UU. se enfrentan a un ejército de cazadores Ghoul no Vinculados cada vez más poderoso (y mayor), que conduce por las calles de Los Ángeles.

## Ikhwan al-Safa

En Oriente Medio, el principal grupo de cazadores es la sociedad religiosa musulmana conocida como Ikhwan al-Safa, o Hermanos de la Pureza. Salvaguardan los baluartes tradicionales del Islam, incluyendo Bagdad, Teherán y La Meca. Ikhwan al-Safa es una de las hermandades de cazadores más antiguas, y han llenado bibliotecas con las investigaciones recopiladas tras muchas generaciones acerca de los vampiros y otras criaturas sobrenaturales. El refugio principal de la sociedad y su cuartel general se encuentra dentro de la ciudad sagrada de La Meca, donde la densa aura de fe los protege de sus enemigos.

Se sabe que una pequeña familia de miembros de una tribu con ideas similares fueron los primeros cazadores islámicos. Combatiendo monstruos por las noches, estos

valientes hombres lograron pocos avances, pero llegaron a ser conocidos como los *sayyadín*. Impulsados por una incontenible necesidad de venganza, estos primeros cazadores eran tan proclives a cometer suicidio en los colmillos de un vampiro como a conseguir erradicar a los monstruos. Continuaron así y su lucha captó la atención de un poderoso sultán llamado Mehmet.

De ahí, la historia de la sociedad pasa a los cipayos: los jinetes y soldados de élite del Imperio Otomano. Los cipayos originales eran casi exclusivamente musulmanes, tal y como exigía el sultán Mehmet II en su tratado *Kanun Nameh-e-Sipahi* (*Libro de la ley de los cipayos*). Sus rivales eran los jenízaros, un grupo de soldados, principalmente cristianos (por lo general, campesinos y esclavos), entre ellos Vlad Tepes y su hermanastro Radu durante el tiempo que pasaron como rehenes políticos de los otomanos. Tras descubrir en lo que se había convertido Vlad Tepes, el sultán Mehmet refugió y acogió a los hombres de las tribus de los *sayyadín*, prometiéndoles todo lo que necesitaban para vengarse de su enemigo. También escogió a los más fuertes y hábiles de los cipayos e hizo que ambos grupos pronunciasen un poderoso juramento mutuo. Los

hombres de las tribus compartieron lo que sabían de los vampiros; los cipayos, lo que sabían sobre combate. Juntos se convirtieron en el Ikhwan al-Safa.

La élite erudita de la orden fecha sus orígenes aun antes, en un grupo de filósofos místicos de Basora, Irak, durante el siglo X; una sociedad conocida como los Hermanos de la Sinceridad. Sus enseñanzas esotéricas y filosofía se han preservado en un tratado conocido como el *Rasa'il Ikhwan al-Safa'*, un gigantesco compendio de 52 epístolas. Se dice que Mehmet II adquirió la mayor parte de su conocimiento acerca de los vampiros y lo sobrenatural de estas epístolas. Eliminó esa información de ellas por el bien del hombre corriente y la usó como base para escribir el *Kanun Nameh-e-Safa*, o *Libro de la ley de los puros*. Es este texto, actualizado con el paso de los siglos, el que educa e instruye a los soldados del Ikhwan al-Safa. Puede ser la primera recopilación de combate y estrategia anti-vampiros del mundo.

### Los djinn

Se sabe que el Ikhwan al-Safa ha asegurado comandar a los *djinn*. En realidad, el Ikhwan al-Safa está aliado con una facción de magos persas conocidos como los Taftâni, quienes usan antiguas fórmulas para atar a auténticos *djinn* (espíritus increíblemente poderosos) y forzarlos a servir al hombre mortal. Esta práctica es extremadamente peligrosa, y hay una alta tasa de muertes entre aquéllos que buscan aprender esta magia.

Los Taftâni creen que los demás magos se han atado a sí mismos a *Druj*, un concepto que significa “la Gran Mentira”. Los Taftâni insisten en que sólo a través de la Verdad se puede liberar el mundo. Los Taftâni miembros del Ikhwan al-Safa usan su magia para combatir al mal, y ven el estado vampírico como otro aspecto de *Druj*: una mentira espiritual que replica el alma que una vez habitó el cuerpo vampírico. Creen que, para enderezar el mundo, estas criaturas han de ser destruidas.

### Acontecimientos recientes

Al tiempo que Oriente Medio se enfrenta a significativas agitaciones políticas, los cazadores de la región han sido empujados al límite en muchas ocasiones. En 2007 la situación reventó en una breve pero cruenta guerra a tres bandas, y muchos cazadores abandonaron su labor para enzarzarse en batallas sectarias. Estos grupos se reunieron para firmar un tratado a comienzos de 2008, lo cual impidió que la situación empeorase, pero los profundos rencores perviven y las heridas aún están frescas. De hecho, el Ikhwan al-Safa ha informado de que algunos jóvenes y violentos *sayyadin* han abandonado el grupo y planean continuar luchando contra los Caballeros de San Jorge y los Jueces, dondequiera que encuentren a los agentes de estos grupos en Oriente Medio.

## Akritai

Los Akritai descienden de una organización militar bizantina que originalmente debía proteger las fronteras contra los musulmanes y otros infieles. El término deriva de la palabra griega *akron/akra*, que significa “frontera”; estos guardias fronterizos se empleaban en los ejércitos del Imperio Romano tardío y el Bizantino temprano para enfrentarse a los deberes más peligrosos: proteger la civilización de los bárbaros de la frontera. Este grupo consiste en cazadores de brujas ortodoxos, clamorosamente no afiliados ni con la Iglesia Católica ni con la Inquisición. En su favor hay que decir que sus relaciones con el resto de órdenes religiosas de cazavampiros (la Sociedad de Leopoldo, el Ikhwan al-Safa y los Jueces) son pacíficas, pero esto se debe principalmente a que nunca ayuda a, ni confabula con, ninguna de ellas. Los Akritai prefieren trabajar solos.

Los Akritai no tienen una jerarquía concreta, y se estructuran en cambio en docenas de grupos regionales con base principalmente en Europa del Este. Tienen divisiones en América, pero son relativamente nuevas e inexpertas, aunque pueden recurrir a sus compañeros más establecidos en caso de necesidad.

La mayoría de los Akritai son combatientes, impulsados y alentados por su fe para luchar contra vampiros, hombres lobo y otras criaturas sobrenaturales que depredan a los inocentes. Son seguidores devotos de la fe ortodoxa que creen haber sido elegidos para este propósito, y se entregan a la cruzada antivampiros por encima de todo. Son predominantemente monjas y sacerdotes ordenados, y por lo general no tienen familias o lazos personales de ninguna clase. Los Akritai rechazan los bienes terrenales y conexiones para centrar sus vidas únicamente en la destrucción de los vampiros.

En 2011 toda la orden fue llamada a las armas en la ciudad de Domažlice, en la República Checa, donde una Anciana llamada Tryphosa estaba despertando. Sabiendo que la vampira era una vidente, los Akritai acudieron a su más sagrada orden de monjes e invocaron las bendiciones de Dios. Al final, los Akritai sufrieron significativos daños, pero la Matusalén fue destruida. Desde entonces, la orden ha estado tratando de recuperarse de sus pérdidas aceptando no sacerdotes en su seno, pero mantienen su insistencia en que los miembros renuncien a sus familias y lujos, y la tentación del mundo moderno muchas veces supera a la llamada de Dios.

Los Akritai descubrieron dos libros extremadamente inusuales en el refugio de Tryphosa. Uno era una copia de un antiquísimo texto llamado *El Libro de Nod*. El segundo, al parecer escrito por la mano de la propia vidente, llevaba el título de *Los Augurios de la Apóstata*, un libro de locas profecías que predice que una gran sombra se alzaría del Abis-



mo, una bestia que se liberará del cautiverio y devorará al hijo (¿sol? – el texto es complejo y los investigadores no se ponen de acuerdo [N.d.T.: Juego de palabras intraducible entre *son* (hijo) y *sun* (sol)] ). Ambos libros están siendo estudiados en secreto por los miembros de los Akritai.

## Caballeros de San Jorge

Los Resueltos Caballeros de San Jorge, tal y como se los conoce a veces, se establecieron en Siria en el siglo XI. Se expandieron por todo el mundo, y para el siglo XV había casas capitulares de esta orden de caballería desde Irlanda a India. Los Caballeros de San Jorge siempre han sido una orden que mira al futuro: introdujeron mujeres en el siglo XIX y abrieron sus puertas a los no cristianos a principios del XX. Entre ellos hay alquimistas, hechiceros con Númina e investigadores mortales. Se cree que una escisión del grupo, la Sociedad de San Jorge, es capaz de usar magia poderosa. Todos ellos han jurado cazar el mal por todo el mundo, y principalmente centran su atención en los vampiros.

Los Caballeros se ven a sí mismos como los mayores protectores de la humanidad, y los demás cazadores los acusan de tener demasiado orgullo y exagerar sus logros. Es evidente que son una de las mayores organizaciones de cazadores que hay, y que poseen casas capitulares en casi todos los países más importantes. En India son conocidos como los Vargheses [N.d.T.: Equivalente sirio de Jorge]. En Canadá, como la Iglesia de la Unión. En Centroamérica se les llama Caballeros de Posadas.

## Acontecimientos recientes

Tal y como se explicaba antes, la lucha en Oriente Medio ha provocado muchas rencillas entre las diversas facciones de cazadores de la zona, y estos resentimientos han influido más en las casas capitulares de los Caballeros de San Jorge. Durante las turbulencias, dos de ellas fueron invadidas y saqueadas por miembros del Ikhwan al-Safa. La otra organización inmediatamente reprendió a estos miembros, pero ni el material ni los archivos fueron nunca devueltos. A pesar del tratado firmado en 2008, la situación ha provocado una gran preocupación entre los Caballeros, dado que el material sustraído incluía información sobre sus bibliotecas y agentes encubiertos más importantes.

Si el material no fuese devuelto, o peor, si se usase contra los Caballeros de San Jorge, las consecuencias podrían ser desastrosas. Una lucha entre dos grupos de cazadores podría rápidamente convertirse en una guerra entre el Ikhwan al-Safa y sus *djinn* contra toda la orden caballería y sus aliados.

## Los Jueces

En el pueblo de Israel y por todo el mundo, los cazadores de fe judía se han unido para proteger a los inocentes de sufrir daño alguno. Esta organización es conocida como los Jueces, haciéndose llamar así por la tradición bíblica de los *Shoftim*, siguiendo la doctrina talmúdica de la Torá. Además de estas sagradas escrituras, los Jueces han here-

dado gran cantidad de sabiduría contenida en un Talmud secreto; una recopilación de enseñanzas y argumentos de los primeros Jueces. A diferencia de otros grupos de cazadores, los Jueces tienen suficiente información para diferenciar los distintos tipos de magia utilizados por los vampiros. Usan este conocimiento para rastrear hechiceros infernalistas, los llamados “Hijos de Lilith”, y adoradores de demonios, a quienes consideran su prioridad absoluta. Los registros históricos hablan de Jueces que trabajaron con otros vampiros para destruir uno de estos grandes males. Aunque tales alianzas nunca duran más allá de la destrucción del objetivo demoníaco, los Jueces han demostrado ser fieles a su palabra y mantener sus tratos.

Durante la última década, eso ha cambiado bastante. Los Jueces han pasado de ser un pequeño grupo sin autoridad central a una red mucho más organizada de cazadores, con una jerarquía cuyo centro está en Tel Aviv. Han recibido incluso la aprobación encubierta del gobierno de Israel, y reciben ayuda financiera y religiosa tanto en Oriente Medio como del Concilio Rabínico de EE.UU. La organización ha crecido lo suficiente como para subdividirse en especialidades, incluyendo cabalistas (que tienen menos recelos a la hora de estudiar y aplicar la Teúrgia que sus contrapartidas cristianas), agentes de recopilación de información e inteligencia, exploradores y unidades de choque encubiertas, y soldados fuertemente armados.

Aun así, los Jueces son una organización en transición, y no todo el mundo está satisfecho con la nueva dirección. Una organización mayor implica más jerarquía, y eso significa seguir órdenes, algo que los cazadores más independientes y autosuficientes no aceptan con facilidad. Ha sido difícil convencer a algunas células de cazadores judíos de que obra en su interés ser parte de esta nueva estructura, y más de un grupo ha optado por escindirse rechazando toda alianza. Una cazadora particularmente renombrada de Dallas, Kess Aronowicz, no sólo rechazó la oferta sino que además aseguró haber visto pruebas de que la nueva jerarquía era resultado de que poderosos Vástagos estaban haciéndose con el control de la organización. Ha prometido localizar a estos vampiros y destruirlos.

Actualmente, los Jueces de Israel están enzarzados en una guerra especialmente amarga contra un grupo de vampiros conocidos como las Bahari, quienes afirman ser un culto de vampiros y mortales que adoran a la diablesa Lilith. Esta guerra se lucha principalmente en dos frentes. El conflicto menor se da a lo largo de la frontera de un México controlado por el Sabbat, donde se han encontrado pequeños cultos relativamente recientes de Bahari. El mayor y más peligroso conflicto se produce en la región turca de Anatolia Central donde, en los últimos tiempos, se han encontrado vampiros individuales adoradores de Lilith (casi siempre mujeres, más ancianas y poderosas que los individuos de los cultos menores). Por ahora, parece que no hay conexión entre estos dos grupos de Vástagos más allá de la adhesión común a las restricciones de la religión Bahari.

## Equipo de caza

Una de las ventajas de trabajar con una organización de cazadores es el acceso a herramientas especializadas para la caza. Los agentes del gobierno pueden requisar instrumentos de alta calidad y tecnología puntera, mientras que el Arcanum y la Inquisición usan artefactos místicos y reliquias religiosas para combatir a los vampiros. Estas herramientas únicas suelen actuar equilibrando la contienda incluso contra los Vástagos más poderosos. Aquí se presentan algunos ejemplos de la amplia variedad de herramientas que pueden emplearse en la caza.

## Requerimientos

Cada uno de estos artículos tiene un coste de Requerimiento; ésta es la cantidad que un personaje debe gastar de su Trasfondo Requerimiento para adquirir el artículo. Los Narradores podrían permitir que algunos cazadores usasen el Trasfondo Arsenal en su lugar.

### Armadura

**Chaleco antibalas (•):** Algo habitual en las situaciones armadas de toma de rehenes. Puntuación de armadura 3.

**Protección cervical (•):** Una tira flexible de kevlar, reforzado con placas cerámicas, que proporciona una armadura de puntuación 5 frente a los ataques al cuello (tales como el mordisco de un vampiro). Las tiradas de Percepción del portador sufren una penalización de -1 debido a la dificultad para mover la cabeza de un lado a otro.

**Equipo antidisturbios (•••):** Equipo completo de control de disturbios, señalado de forma muy obvia con el identificador de la agencia para evitar el fuego amigo. Puntuación de armadura 5.

### Armamento

Para más información sobre armas específicas, ver **V20**, pág. 280-281.

**Pistola pesada (0):** Todos los agentes tienen un arma de mano reglamentaria y dos cargadores de munición.

**Arrancacolmillos (•):** Un set de alicates dentales especialmente modificados para usarse con los colmillos de los vampiros. Cada colmillo arrancado de un vampiro por la fuerza causa una herida agravada, y el vampiro queda bajo los efectos del Defecto Mordisco Débil (**V20**, pág. 481) hasta que se sanen las heridas.

**Escopeta (•):** Un arma habitual en las operaciones peligrosas.

**Taser (•):** Una pistola eléctrica. Haz un ataque de Armas de Fuego normal; si tienes éxito, la víctima queda inconsciente durante (10 – Resistencia) minutos. No surte efecto en los vampiros.

**Lanzaestacas (••):** Una escopeta especialmente modificada que dispara estacas de madera, inspirada en un diseño húngaro utilizado durante la revuelta de 1956. Daño 3, Alcance 15, Cadencia 1, Capacidad 1, Ocultación N.

**Subfusil (•••):** Un subfusil grande. Este arma puede serle denegada a un agente si no puede justificar su uso.

**Armamento pesado (•••••):** Un fusil de alta potencia, un lanzamisil o una ametralladora pesada que necesite de trípode. Sólo para misiones encubiertas. Nunca para uso en áreas públicas. Los agentes deben justificar una apremiante necesidad cuando los soliciten, y deben dar cuenta de cada bala gastada por triplicado.

**Ataque con dron (•••••):** Un ataque al objetivo mediante un vehículo aéreo no tripulado. Debe ser un caso adecuado para informar de él al presidente, y es necesaria una justificación total para no emplear otros medios para capturar o matar al objetivo.

## Asaltos

Todos los asaltos requieren la cooperación de las fuerzas de seguridad locales y llamarán mucho la atención.

**Asalto a un apartamento (••):** Un escuadrón de la policía armado con escopetas y granadas de aturdimiento, capaz de tomar un apartamento o adosado.

**Asalto a un bloque (•••):** Policías armados suficientes para tomar un bloque de apartamentos entero o sofocar un disturbio a gran escala.

**Asalto a un complejo (•••••):** Agentes del FBI armados apoyados por policías fuertemente armados o personal de la Guardia Nacional suficiente para resolver un punto muerto en un enfrentamiento armado con una secta disidente.

## Equipo forense

**Acceso a laboratorio (•):** Puedes conseguir acceso a un laboratorio forense para realizar tus propias pruebas, incluyendo autopsias, pruebas balísticas y análisis de sangre o de ADN. También puedes usar el equipo para pruebas no estándar.

**Equipo forense (••):** Puedes hacer uso de un equipo de científicos forenses de una agencia amiga para procesar la escena de un crimen. Llevará semanas recibir los resultados.

**Equipo forense urgente (•••••):** Como con equipo forense, pero tu trabajo es prioridad absoluta. Procesar la escena lleva seis horas, y tendrás los resultados en uno o dos días.

## Escáneres

Los caoscopios y las grabaciones de éstos sólo pueden ser utilizados por agentes con Rango en la NSA.

**Gafas térmicas (•):** Útiles en situaciones de luz escasa. Las gafas térmicas también pueden detectar vampiros por su falta de calor corporal.

**Registros caoscópicos (••):** Puedes utilizar los registros de uno de los equipos de monitorización de caoscopios de la NSA en una instalación principal.

**Detector de movimientos (••):** Esta unidad compacta portátil puede detectar perturbaciones mínimas del aire y, por medio del registro de éstos y otros datos, percibir movimientos en un radio de 15 metros o 50 pies. Los ecos aparecen como parpadeos en la pantalla, con un pitido que sube de volumen según la señal se acerca. Cuando se usa sobre un vampiro bajo los Poderes de Ofuscación, este aparato ayuda a los cazadores al permitirles realizar tiradas de Ver lo invisible (V20, pág. 142) como si tuvieran un punto de Auspex.

**Caoscopio portátil (•••••):** Tienes acceso a uno o dos caoscopios instalados en una furgoneta; se necesitan veinte minutos para poner en marcha el escaneo y no se pueden usar en movimiento.

## Munición

**Balas de plata (•• por caja de 24):** Una caja de balas de plata. Cada caja está fabricada para un tipo arma.

**Balas perforantes (•• por caja de 24):** Una caja de balas perforantes (ignoran la armadura de puntuación 1). Es munición militar, un agente de inteligencia que la use debe ser capaz de justificar por qué.

## Archivos

Acceso a registros específicos; las solicitudes por lo general se responden en un plazo máximo de 24 horas.

**Archivos confidenciales (••):** Archivos de misiones de la agencia y similares.

**Archivos secretos (•••):** Información clasificada de la agencia y documentos similares.

**Archivos de alto secreto (•••••):** Informes de operaciones clandestinas en el extranjero, asesinatos de ciudadanos estadounidenses, etc.

**Archivos militares o de otras agencias (•••••):** Información restringida del Pentágono o de otras agencias. Requerirá de una justificación a la otra agencia.

## Vigilancia

**Escucha telefónica (••):** Un agente junior monitoriza la actividad de una única línea telefónica e informa de actividad sospechosa.

**Rastreador GPS (••):** Un aparato del tamaño de una caja de cerillas que se adhiere a un vehículo y permite a los agentes rastrearlo. La batería dura una semana.

**Micrófono láser (•••):** Hace que un láser rebote en una superficie cercana para escuchar conversaciones distantes.

## Reliquias y Artefactos

Las reliquias y artefactos pueden ser adquiridos usando los Trasfondos Relicario y Artefacto (ver pág. 122 y 140). Los puntos se pueden repartir entre diversos objetos, así que tres puntos de Relicario pueden emplearse para comprar una reliquia de un punto y otra de dos. Ésta es una pequeña selección de posibles reliquias y artefactos.

### Anillo de Crisóstomo (•)

Se cree que este anillo, una banda de plata con una cruz toscamente grabada, fue portado por San Juan Crisóstomo. Llevar este anillo proporciona a su portador los efectos de Fe Verdadera • (ver pág. 71-72) y actúa como símbolo sagrado para la fe cristiana.

### Ojo del reloj de arena (•)

Un par de viejos relojes del siglo XIX que permiten al usuario ver a los Vástagos que usan altos niveles de Celeridad de forma normal. No proporciona al portador reflejos más rápidos para responder al vampiro, pero sí le permite ser consciente de sus acciones y no verse sorprendido por ellas.

### Piedras mentat (•)

Existe cierta cantidad de estas inusuales piedras, cada una de ellas sintonizadas para ayudar a un Numen Psíquico de una de las dos maneras siguientes. El primer tipo de piedra permite al usuario enfocar mejor sus habilidades, disminuyendo la dificultad de las tiradas de Númera Psíquicos en 1. El otro interfiere con la actividad psíquica y actúa como si quien la posee tuviera un punto de Anti-Psi (ver pág. 135).

### Capa de sombra (••)

Una capa negra que hace a su portador casi invisible en la oscuridad o la sombra, confiriéndole +3 dados en todas las tiradas de Sigilo. Sin embargo, las capas no son comunes en público, y suelen llamar la atención.

### Hisopo franciscano (••)

Este hisopo (un artilugio para rociar agua bendita) tiene una astilla de hueso de San Francisco engarzada en el mango. Usarlo para rociar agua bendita por una habitación crea un aura de tranquilidad, calmando el Frenesí vampírico y otros estados de locura durante una noche. Portar este hisopo proporciona un punto adicional a quienes poseen Fe Verdadera.

### Orbe de Ulain (••)

Un cristal opaco rojo en un deslustrado collar de plata, el Orbe permite al portador emplear Númera Psíquicos, protegiéndolo de cualquier Disciplina vampírica que afecte a la mente. El usuario puede añadir su puntuación de Numen Psíquico más alta a la dificultad de todas las tiradas de Disciplinas empleadas contra él (hasta una dificultad máxima de 9).

### Arete de grifo (•••)

Un pendiente de aro con intrincadas tallas de pájaros y búhos en su borde. Cuando se porta, emite el pío de un pájaro en el oído del cazador cuando está en presencia de un Vástago (a unos 3 metros o 10 pies).

### Fuego del mártir (•••)

Una pequeña y sencilla linterna forjada con las cenizas de los huesos de mártires. Aquéllos que quedan al alcance de la luz arrojada por la linterna (unos 8 metros o 25 pies) evocarán vívidamente el sufrimiento de los mártires y serán inspirados por ellos. Como resultado, no sufrirán penalizaciones por heridas a las reservas de dados, aunque aún sufren daño de forma normal.

### Incensario bizantino (•••)

Este ornado incensario data de justo después de la caída de Constantinopla. Cuando se usa, el humo que desprende reduce la barrera entre este mundo y el siguiente, revelando la presencia de wraiths. Hasta que el humo se despeja (habitualmente una hora más tarde), la habitación incrementa su puntuación de Fe Verdadera en 1. Puede utilizarse como un arma de Fe, pero es muy frágil (un fracaso lo destruirá de forma irrevocable).

### Escapulario del eunuco (••••)

Se cree que este escapulario (un trozo de tela larga que cubre el pecho y la espalda del portador) lo portó un devoto santo chipriota que se castró a sí mismo para resistir las tentaciones de la carne. Portar (o vestir) este escapulario volverá al usuario inmune a todos los Poderes de Presencia o de Disciplinas de control emocional similares. El contacto extendido con el escapulario puede dejar impotentes durante largos períodos de tiempo a los portadores masculinos del mismo.

### La garra Garou (••••)

Una daga tallada a partir de la garra de un Lupino, este arma provoca daño agravado a los Vástagos. Además, bajo la luz de una Luna llena, el portador de la daga conocerá automáticamente dónde se encuentran todos los Vástagos a 3 metros (diez pies) o menos de él. Por supuesto, los hombres lobo buscarán constantemente al dueño de la daga para recuperarla, pero ése puede ser un precio pequeño que pagar.

### Cáliz de plata (••••)

A lo largo de los años han aparecido unos cuantos cálices de plata sin adornos. Aunque no sean el Santo Grial que muchos creen que son, siguen siendo objetos poderosos. Cuando se bebe agua pura de un cáliz en suelo sagrado, el daño de todo tipo se cura inmediatamente. Una vez usado de esta forma, las propiedades curativas no funcionan hasta la siguiente Luna llena.

### Espada de cruzado (•••••)

Con el paso de los siglos, cierto número de espadas se han convertido en reliquias al servicio de los cazadores

de monstruos. Sostener en alto su empuñadura de forma invertida cuenta como un símbolo sagrado (para aquéllos que veneran la cruz de los cristianos) y las tiradas de Fe Verdadera obtienen un dado adicional contra lo sobrenatural. La espada también causa daño agravado a los objetivos sobrenaturales. Por último, mientras se esté en contacto con la espada, el portador gana el Mérito Voluntad de Hierro si no lo posee ya (V20, pág. 485). Las mecánicas para las espadas pueden consultarse en el V20, pág. 280 (estos sables causan Fuerza + 5 de daño y tienen una ocultación N).

### **Daga de espinas (••••)**

Esta daga, la cual se cree que fue forjada con una espina de la Corona de Espinas de Cristo, fue descubierta en una iglesia siria en el siglo VI. Proporciona al portador una bonificación de un punto de Fe Verdadera, incluso si no se tiene ninguno en un principio. También hace daño agravado (las puntuaciones de las dagas pueden consultarse en el V20, pág. 280). Por último, los vampiros acuchillados con ella comienzan a sangrar por los ojos, los oídos y la boca; cada ataque con éxito (incluso si no produce daño) causa que el vampiro objetivo pierda un punto de Sangre.

### **Las llaves de Leopoldo (••••)**

Estos tres fragmentos de hueso, los cuales se cree que pertenecían a Leopoldo de Murnau, fueron convertidos en un conjunto de pesadas llaves de carcelero en un grueso anillo de hierro. Cuando su portador toca a una criatura sobrenatural con las llaves, hace una tirada de Astucia + Conciencia (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). Cada éxito es un turno en el que la criatura permanece completamente inmóvil y pierde un punto de Fuerza de Voluntad. Las llaves deben permanecer juntas para funcionar.

## **Epílogo**

Dios mío. Mira lo que te han hecho. ¿Se molestaron siquiera en preguntarte algo esta noche? Los he oído en el vestíbulo, ávidos como críos con un puñado de alas de mosca, muertos de curiosidad por ver si vuelven a crecer. Los despedí. Aún tengo algo de fuerza, principalmente producto de la reputación que adquirí por realizar un milagro en mi juventud. Puedo perder incluso eso antes de que termine la noche. Me llamarán Sambenito o algo aún peor.

¿Cuántas noches han sido? ¿Tres? Sé que puedes ver y oír. ¿Puedes sentir ese terrible listón de madera en tus costillas? El oyente perfecto. Creo que eres el único con quien puedo hablar ahora. Como un amigo o un confesor. Reconciliación.

“Reconciliar” es, de lejos, mi palabra favorita. No por su connotación de perdón. Es más poderosa que eso, hacer

que dos ideas coexistan de forma imposible (eso es magia) como el día en que un sacerdote jesuita me enseñó la evolución y cómo ese hermoso proceso podía entrelazarse con mis creencias espirituales, o el día que reconcilé la presencia de Dios con un mundo en el que existe el mal, que el escultor puede amar su trabajo incluso si no explica sus métodos al barro.

Pero estoy divagando. Tengo un problema con la bebida. Igual que tú. Pero el tuyo no es con el alcohol y ése no es el tema. El tema es que voy a liberarte. Pero primero necesito hacer una última confesión.

Me dijeron que era un alma gentil. De niño, los animales me adoraban. Mi madre me comparaba con San Francisco. Todas esas preguntas en la escuela dominical. No sé si los perros van al cielo, pero sé que la pureza de un alma puede medirse en cómo trata uno a las bestias.

Me dijeron que era un alma sensible. Escribía poesía, pasaba semanas encerrado en mi cabeza, emulando epopeyas épicas. Quería ser inspirado por lo divino, de la misma forma que Homero invocó a las Musas o Dante al Espíritu Santo. Ese sacerdote jesuita me dijo que el arte era el acto de añorar un lugar en el que nunca has estado, un lugar más allá de nuestro barro.

Entre entonces y ahora, fui ordenado sacerdote, me uní a la Sociedad de Leopoldo, entré en la “noche oscura del alma”. Como Beowulf, «Una y otra vez, cosas nauseabundas me atacaron, espionando y acechando, pero me revolví, y con mi espada devolví todos los golpes. Mi carne no era para alimentarse con ella». Vi horrores, pero cuando invoqué a la Santa Musa, respondió, y mis palabras fueron como fuego, y nada nauseabundo podía acercarse o aguantar mis rimas extáticas.

Monseñor Amelio Vittore, la cabeza de nuestra sociedad, murió. Ingrid Bauer se alzó como Inquisidora General. La Dama de Hierro. Ella inauguró las escuelas de combate y reinstauró el uso oficial de la tortura, el cual Vittore había censurado. Ella trajo la guerra contra el Enemigo que muchos necesitábamos. Los Censores acallaron toda oposición persistente.

Yo era un alma gentil, pero he hecho cosas. Cosas peores que las que te han infligido a ti. Ahora, cuando invoco a la Santa Musa, no siento nada. Aúllo, «¡Marco!» en la oscuridad. Nadie responde. No recuerdo la última vez que escribí algo.

El tiempo ha arrojado luz sobre la sabiduría de Vittore. Él sabía que la tortura produce peores cicatrices a quien la inflige. El Diablo es paciente. El Adversario sabe que no necesita ganar esta guerra terrenal, sólo hacerla lo suficientemente horrible, sólo esperar a que nuestras almas se pudran como radicales libres corroyendo la carne. La duda revolotea por nuestros salones como moscas atiborradas de mierda.

¡Quiero recuperar mi fe! Escribiré poesía de nuevo. Capturaré un fragmento de un lugar en el que nunca he estado. Pensaré pensamientos imposibles. Me reconciliaré.

Ahora, tú eres mi mejor amigo. Los demás sólo investigan tus pautas de alimentación, pero yo miro más adentro. Yo sé cuánto te preocupabas por tu perro, que lo alimentabas con tu Sangre para así mantener una cosa buena a tu lado. Sé lo que querías hacer después de la universidad. Conozco la broma privada de tu cuenta de *email*. Sé que has tratado de llamar a tus padres desde entonces, pero que siempre cuelgas. He visto las lágrimas de Sangre que dejaste.

Tengo un regalo para ti. Lo pondré alrededor de tu cuello. No te quemará. No es una reliquia, sólo cordón y tela. Simple. Humilde. Lo que pone es: «Quienquiera que muera con este escapulario no sufrirá el fuego eterno».

Odiaré el pecado, pero amo al pecador. Te amo. Amaré a todos, incluso al propio Satanás. Tiene que significar algo; tiene que doler cada vez. Estarán furiosos conmigo. Tienen más preguntas para ti. Quizás los Censores vengan a por mí después.

No tengas miedo. Mi brazo de la espada aún es fuerte y prometo cuidar de tu perro.



# Apéndice: Personajes de Ejemplo

Este apéndice detalla una selección de cazadores pregenerados que pueden dejarse caer en cualquier crónica como personajes del Narrador o interpretados como personajes jugadores. Todos ellos han sido creados como respuesta a los actos realizados por Vástagos negligentes que pudieron atraer atención no deseada por parte del populacho hacia la actividad vampírica de su ciudad.

Estos cazadores se han fraguado directamente por las acciones de los Vástagos, ya sea debido un accidente por parte de un no-muerto (como no deshacerse meticulosamente de un cadáver exangüe o no limpiar lo suficiente cuando uno sucumbe al Frenesí en un lugar público) o como resultado de una acción premeditada (como simplemente usar mortales para conseguir lo que uno quiere y descartarlos sin pensar en las consecuencias, o Abrazar a la persona equivocada que luego escapa del alcance de su Sire). Las semillas sembradas aquí bien pueden crecer y florecer en tu crónica, o servirte de inspiración como Narrador para crear algo similar que responda a las acciones de los personajes jugadores.

Recuerda, cada acción tiene sus consecuencias.

## La detective obsesionada

**Trasfondo:** Te uniste a las fuerzas policiales para marcar la diferencia. En lugar de sentarte y ver aumentar los índices de criminalidad de tu comunidad, tú te plantaste. Comenzaste en las calles como policía de barrio, pero tu mirada sagaz y tu mente afilada te abrieron un camino que te llevó al rango de detective en pocos años.

Al final, un caso de asesinato destrozó tu percepción del mundo. Las partes del cuerpo fueron arrastradas a lo largo de un tramo de la orilla del río, y te asignaron el caso. Parecía un golpe de la mafia que alguien había limpiado muy poco profesionalmente. A los forenses les llevó una semana encontrar todas las partes. El laboratorio confirmó que alguien había serrado a la víctima. Los cortes implicaban que había sido algo apresurado. Sin embargo, cuando apareció la cabeza, el examen del cadáver sufrió otro giro. Marcas de dientes... Alguien había mordido el cuello de la víctima y lo había desgarrado.

El caso fue cerrado oficialmente como un crimen de la mafia, aunque con aterradores matices, pero tú no lo olvidaste. Guardaste una copia del archivo bajo llave en el cajón de tu escritorio. Con el tiempo, otros informes se le unieron; informes de cuerpos con marcas de garras, de dientes y, más recientemente, desangramientos. Al principio, podías racionalizarlo todo con explicaciones mundanas, pero después, tu lado racional se calló. Había demasiadas evidencias. Crees firmemente que hay algo ahí fuera que caza a la humanidad a altas horas de la noche.

Empujada por tu juramento de “proteger y servir”, es tu misión encontrar y eliminar esta amenaza antes de que reclame más vidas. Paseas por las calles de madrugada, esperando que uno de ellos se cruce en tu camino. Aún no has visto a un vampiro cara a cara, pero ya has descubierto más evidencias de aquéllos que no cubren su rastro.

Cuanto más ves, más investigas. Revisas con regularidad volúmenes de saber oculto, colecciones de mitos y leyendas, y archivos policiales municipales, buscando cualquier cosa que pueda suponer una ventaja. Se está convirtiendo en una obsesión, una carga que sólo puedes soportar porque estás convencida de que tus superiores no creerán la verdad. Incluso si tienen a un monstruo frente a sus narices, dado que han ignorado todos los casos que han visto (y ente-

rado) hasta el momento, simplemente rechazarían creerlo. A menos que... no, eso no podría ser cierto.

Tu devoción está comenzando a tener un impacto negativo en tu trabajo. La extenuación por empezar a trabajar antes de que salga el Sol y hasta después de que se ponga, y el hecho de leer noticias sobre avistamientos de monstruos cuando deberías estar escribiendo informes, te ha llevado ante el detective jefe más de una vez. Sencillamente, no vas a abandonar. Has captado un atisbo de la terrible verdad, y aunque ha arruinado tu estable vida previa, no puedes ignorarlo. Ves monstruos acechando en cada sombra, y es sólo cuestión de tiempo antes de que algo se rompa. Sólo esperas que no sea tu carrera, ya que es la única cosa de tu vida anterior que te queda a la que puedes agarrarte.

Has reunido una colección de herramientas para luchar contra cualquier cosa que encuentres en la noche: crucifijo, Biblia, agua bendita, ajo, bolsas de arroz, espejos pequeños, balas de plata, martillo y estacas de madera, todas las cosas posibles. Llevas en una fiable bolsa de deporte todo lo que los libros dicen que funciona contra los vampiros para que te ayude cuando llegue el momento. Esperas tener lo necesario para realizar el trabajo. Si no lo tienes, bien, dejarás tras de ti un coche patrulla que hará que la gente crea que eras parte de la brigada de los sombreros de aluminio.

**Apariencia:** De estatura y compleción media, tu apariencia engaña, puesto que eres fuerte y rápida debido a tu entrenamiento. Tiendes a usar ropa elegante, pero práctica, cuando vas de paisano, y sueles llevar la antes mencionada bolsa de deporte que contiene las herramientas que esperas que te sean útiles cuando definitivamente te enfrentes a una criatura de la noche. Por lo general, tienes ojeras como resultado de tus patrullas nocturnas. El pelo algo despeinado y los ojos demasiado abiertos traicionan la imagen de persona que trata de parecer calmada a pesar de la estresante situación en la que te encuentras.

**Pautas de interpretación:** Tu solitaria cruzada supone una carga en tu trabajo diario como detective. Debido a las largas noches y la falta de sueño, estás al límite gran parte del tiempo y está comenzando a ser evidente. Sueles estar cansada cuando no tomas café y bebidas energéticas para seguir adelante según te sigues llevando al límite. Es una obsesión que te está consumiendo noche tras noche, pero no puedes abandonar. La gente depende de ti, incluso aunque no sepan el horror que los acecha.





# El inspector paranoico

**Trasfondo:** Siempre fuiste una persona racional y científica, encontrabas placer en el orden de las matemáticas y la física. Al final, escogiste una carrera donde pudieras hacer uso de tales conocimientos. Tras estudiar arquitectura e ingeniería, te hiciste con un trabajo como inspector en la oficina de renovación de zonas urbanas.

Hace unos pocos meses te uniste a un nuevo equipo. El ayuntamiento había solicitado la rehabilitación de un distrito de los suburbios que se ha estado cayendo a pedazos desde hace años. Al estar muchos de sus edificios abandonados, debías inspeccionar junto a tu equipo la zona antes del trabajo de demolición. En uno de ellos encontraste una puerta que no podía abrirse, aparentemente obstruida desde el interior. Empujado en parte por la curiosidad, en parte por la necesidad de completar la inspección sin dejar ninguna piedra por remover, buscaste otra entrada. Rompiendo la ventana y abriendo las cortinas, descubriste la parte trasera de un armario: otra barricada. Necesitaste de toda tu fuerza, pero lo retiraste, y el Sol de la mañana atravesó la oscuridad, llenando la habitación tras ella.

Recuerdas con vívido horror la pálida figura en la cama. Cuando la luz la tocó, estalló en llamas. Recordarás los bestiales e inhumanos gritos y la mirada de rabia y terror en sus terribles ojos hasta el día que mueras. Es una visión que aún te persigue en sueños, tus propios gritos mezclándose con los de aquella miserable cosa aún pitan en tus oídos cuando te despiertas atemorizado la mayoría de las noches.

Todo el mundo sabía que era un trabajo estresante debido a la cantidad de trabajo y los plazos reducidos. En el informe declararon que tenías estrés y te dieron algunos días libres para que te relajases. Al tener tiempo para pensar a solas, trataste de entender lo que había pasado. Todas tus investigaciones daban el mismo resultado. No eres la clase de persona que cree nada sin tener pruebas antes y, aunque fuese extraño, sabías que habías estado cara a cara con un monstruo.

El mundo no iba a creerte. Escondiéndose tras la negación, la gente lo llamaría "estrés". Tú también trataste de esconder la verdad, pero seguía repitiéndose en tu cabeza. Veías a la pálida figura acechando en cada esquina, mirando con esos terribles y hambrientos ojos. Al volverte cada vez más temeroso de la oscuridad, mantuviste cada centímetro de tu hogar iluminado para que así los demonios no tuvieran dónde esconderse. Al final, buscaste ayuda en

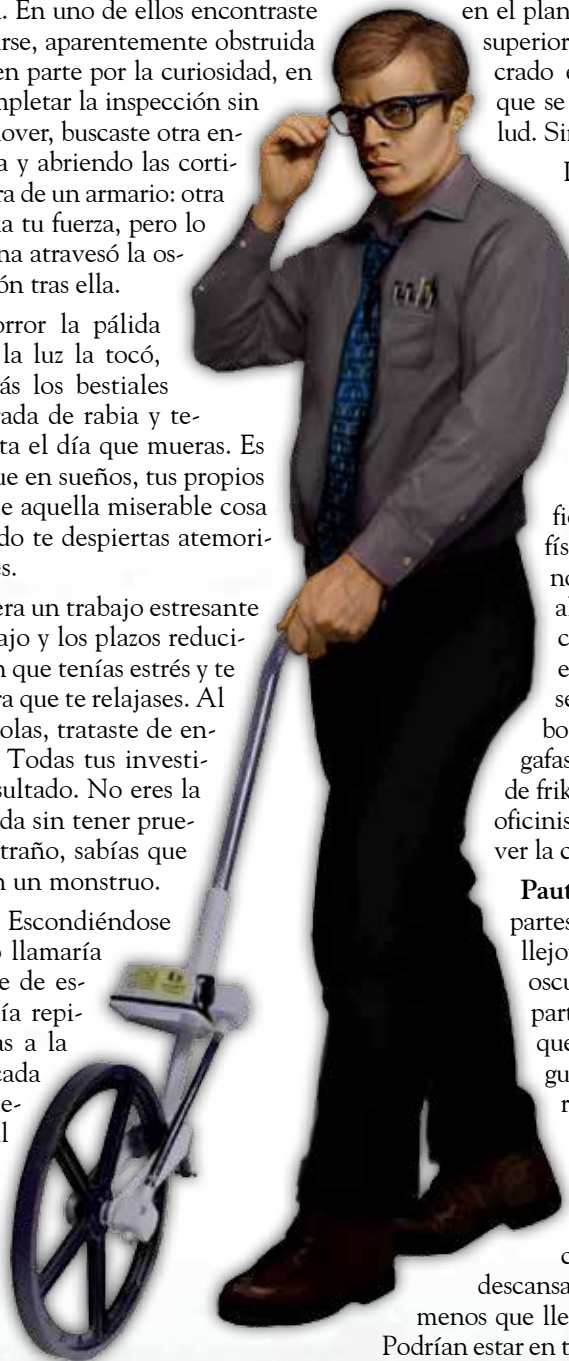
una terapeuta. Te recomendó enfrentarte a tus miedos, y tú seguiste su consejo de forma muy literal.

Nadie más va a dar la cara por ti. Ahora usas tu trabajo para colarte en los rincones oscuros de la ciudad durante el día para exponer a la luz del Sol esos lugares apartados donde acechan los horrores. Tu dedicación al trabajo, yendo a trabajar el terreno más que ningún otro para identificar lugares con plagas que estén preparados para renovarse, te ha valido gran cantidad de recomendaciones. Sin embargo, el hecho de que hayas rechazado dos ascensos hasta ahora para mantenerte en tu puesto actual y así centrarte en el plan de renovación, está haciendo que tus superiores crean que estás demasiado involucrado en el proceso. Están preocupados de que se esté volviendo perjudicial para tu salud. Simplemente no lo comprenden.

De noche, te escondes tras puertas atrancadas, rezando para que las criaturas de la oscuridad no vengan a por ti como represalia. Esta reclusión autoimpuesta te ha alejado de muchos amigos, pero es un precio necesario para asegurar su seguridad, así como la tuya. Es una vida solitaria, pero es el coste del terrorífico conocimiento que posees.

**Apariencia:** Al ser alguien que prefiere las búsquedas mentales al ejercicio físico, tienes un ligero sobrepeso, aunque no hasta lo repulsivo, y eres un poco más alto que la media. Por lo general llevas camisa y corbata, dado que trabajas con el concejo municipal, y sueles tener una selección de lápices y bolígrafos en el bolsillo de tu camisa que, junto con tus gafas de montura gruesa, te da un cierto aire de friki. En conjunto, tienes el aspecto de un oficinista normal con poco que pueda dejar ver la convicción que arde en tu interior.

**Pautas de interpretación:** Están por todas partes. Acechando en los ensombrecidos callejones, mirándote desde lo más hondo de oscuras escaleras. No puedes ir a ninguna parte después de que oscurezca sin temer que estén a la vuelta de la esquina. Algunas noches, tu propio miedo y tu paranoia te paralizan casi por completo. Durante el día puedes relajarte, pero sólo un poco. Tienes que trabajar duro para desalojarlos, bloque por bloque. Cuando hayas vaciado todos los rincones oscuros de la ciudad, podrás descansar y la vida volverá a ser lo que era. A menos que lleguen más de ellos desde otros lugares. Podrían estar en todas partes. Podría no terminar nunca.





**Nombre:**  
**Jugador:**  
**Crónica:**

**Naturaleza:** Perfeccionista  
**Conducta:** Conformista  
**Concepto:** Inspector paranoico

**Edad:** 30  
**Sexo:**  
**Residencia:**

### 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

#### Númenes y Otros Rásgos

\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○

#### Trasfondos

Aliados (Ayuntamiento) ●●○○○  
Contactos (Industria de la construcción) ●○○○○  
Recursos ●●○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○

#### Méritos y Defectos

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### Humanidad

●●●●●●●○○○

#### Fuerza de Voluntad

●●●●●○○○○○  
□□□□□□□□

#### Combate

Arma	Dificultad	Daño

#### Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

#### Fe

○ ○ ○ ○ ○

#### Virtudes

Consciencia \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Autocontrol \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Coraje \_\_\_\_\_ ●●●○○

#### Experiencia

\_\_\_\_\_

Atributos: 6/4/3 • Habilidades: 11/7/4 • Trasfondos: 5 • Virtudes: 7 • Puntos Gratuitos: 15 (7/5/2/1)

## La cruzada indigente

**Trasfondo:** Sabes que deberías haber prestado más atención en la escuela. Si hubieses pasado menos tiempo faltando a clase, podrías haber tenido una calificación como para haber accedido a un trabajo decente. Al trabajar por el salario mínimo, con contratos de corta duración, encontraste cada vez más difícil llegar a fin de mes. Al final, se te cerraron todas las puertas y terminaste en la calle.

Pensaste que no le importaría a nadie en el mundo, pero te equivocaste. La iglesia de la esquina tenía un comedor y un pequeño refugio. Llegaste a conocer a los voluntarios y, a su debido tiempo, incluso ofreciste ayuda. El trabajo te daba algo de amor propio. Los domingos acudías a la iglesia y escuchabas las promesas de una vida mejor tras ésta para aquéllos que aceptasen el amor de Dios. Frente a toda la miseria de la vida, la perspectiva de una luz al final del túnel te hacía continuar.

Tras una tarde de mendigar por unas monedas y ser ignorada, tomaste un atajo por detrás de un sórdido bar de camino al refugio. Al oír gritos en el interior, no pudiste evitar mirar por la ventana. La cosa dentro del bar mordía, cortaba y desgarraba a la gente con garras y colmillos para abrirse camino. Dejando a todo el mundo muerto a su paso, la cosa salió a la noche por la puerta y pasó a pocos metros de ti, que temblabas en las sombras, y desapareció en la noche.

Crees que la gracia de Dios fue lo que te salvó esa noche. Rezaste dando gracias por tu salvación y lloraste sobre los cuerpos de los inocentes masacrados. Durante las noches siguientes experimentaste una epifanía. Habías sido salvada por una razón: ésta iba a ser una prueba para descubrir si tu alma era digna de entrar en el Cielo. No podías ignorarlo. Se había convertido en tu cruzada.

Algunos dirían que te mueves como un fantasma por las calles. Sin embargo, te ves a ti misma como un ángel vengador, protegiendo a las masas inocentes de las criaturas del Diablo que las Cazan. Con cada una que cae, demuestras un poco más tu

valor. Representas la voluntad de Dios en la Tierra, convirtiéndote en Su mano derecha en el proceso de llevar a cabo Su sagrada tarea. Ignorada por la gente por ser una indigente, rastreas a los agentes de la oscuridad que encuentras. Robando gasolina de coches aparcados y saqueando contenedores de basura en busca de botes de aerosol y mecheros a medio usar, reúnes tus herramientas para purificar con fuego a los

que encuentras. Por ahora, has eliminado a un puñado, prendiendo fuego a refugios durante el día y acorralando a monstruos solitarios en callejones oscuros durante la noche.

**Apariencia:** La mayoría de la gente ve una encorvada figura de metro sesenta y cinco con un grueso abrigo largo sobre una sudadera y unos pantalones de chándal. Pocos ven el rostro de la guapa mujer de treinta y pocos años y largo pelo negro que hay bajo la capucha. Te lavas lo mejor que puedes, pero terminas durmiendo en parques y detrás de centros comerciales la mayor parte del tiempo, lo cual no ayuda. Llevas tus herramientas en la multitud de profundos y abultados bolsillos de tu abrigo.

**Pautas de interpretación:** *La luz en las tinieblas resplandece, y las tinieblas no prevalecieron contra ella* (Juan 1: 5). Fui salvada para ser la luz de Dios que atravesaría las tinieblas. No sólo luchas por salvar tu alma, sino para salvar las vidas de los inocentes que te rodean. Nunca te lo agradecerán. Nunca se lo pedirás. Tu fe y la palabra del Señor mantienen a raya a las criaturas del mal, permitiéndote ver una mañana más. Al final, serás recompensada en el Cielo. No te detendrás. Tu salvación depende de ello.





## El concejal arruinado

**Trasfondo:** Trabajaste duro para forjarte un futuro para ti y tu familia, aunque a veces se cobraba su precio en tu relación. La vida en los escalones más altos del ayuntamiento es exigente, pero te mantenía seguro a nivel financiero. Era un cargo prominente y te concedía muchos privilegios, pero también te ponía bajo mucha presión. Este estrés provocó que riñeras con empleados y amigos fuera del trabajo hasta el punto de tener que tomar clases de control de la ira para recuperar tu autocontrol. No queriendo arriesgar tu empleo, al final fuiste capaz de mantener la cabeza fría por el bien de tu familia. Este trabajo también significaba acceso a información y recursos que hicieron que llamasen la atención de los Vástagos.

Acababas de dejar el ayuntamiento la noche que descubriste la terrible realidad. Oíste a alguien acercarse a tu espalda cuando abrías tu coche... y entonces estabas dejando el ayuntamiento, de nuevo. No pensaste en ello en ese momento. Un largo día de trabajo, el cansancio confundíendote. La policía fue a por ti al día siguiente. Te llevaron a comisaría, te preguntaron acerca del robo de información sensible de los archivos municipales. Tu clave accedió a los archivos y las cámaras te captaron yendo a la habitación. Lo negaste. Nunca harías algo así. Sin embargo, cuando viste las evidencias, el velo de los falsos recuerdos implantados en tu mente cayó y te reveló lo que pasó aquella noche.

Recuerdas fragmentos de la verdad: un hombre trajeado diciéndote que conseguiras el archivo, la necesidad de obedecerle, su intensa mirada, cómo luego te dijo que olvidases qué había pasado. Las autoridades no te creyeron y continuaron con su investigación.

Fuiste suspendido, tu reputación quedó destrozada. La ira y la confusión se adueñaron cada vez más de ti. Tu esposa, incómoda con tu creciente rabia, decidió llevarse a tu hijo y quedarse con su hermana durante algún tiempo, hasta que arreglases todo. Tenías que hacer algo para recomponer tu vida de nuevo.

Fuiste utilizado como un peón en un juego del que no sabías nada y después te descartaron. Consumido por la rabia, estás convencido de que puedes encontrar al responsable que te obligó a hacerlo, llevarlo ante la justicia y salvar tu reputación. No tienes mucho tiempo antes de que la policía finalmente presente cargos contra ti, pero poco a poco estás descubriendo el rastro que lleva a tu manipulador. No sabes qué es, con su capacidad de hacerte cumplir sus órdenes. No obstante, impelido por una ira y un odio casi cegadores, no te importa lo que sea. Quieres que pague por lo que ha hecho, que paguen sus amigos y colegas, cualquiera involucrado en el robo. No vas a parar hasta que lo llesves ante la justicia a ojos de todo el mundo.

**Apariencia:** Por lo general, vas vestido de manera formal, ni siquiera cuando tratas de pasar desapercibido puedes evitar llevar un traje. Te has esforzado por disfrazarte (tiñéndote el pelo de diferentes colores, llevando gafas de sol, cambiando de peinado, dejándote bigote, etc.). Haces lo suficiente para apañártelas, pero para cualquiera que sepa reconocer los signos de alguien que trata de esconderse llamarás completamente la atención.

**Pautas de interpretación:** Llevas algo de tiempo teniendo bastante temperamento, es algo que no puedes negar. Ahora mismo eres una máquina andante de odio y furia. Estás persiguiendo con pura determinación al hombre que arruinó tu vida. Cualquiera que se interponga en tu camino es un obstáculo y debería ser tratado como tal. Nadie va a detenerte a la hora de reclamar tu antigua vida. Nadie. Harás lo que sea necesario para asegurarte de que la vida que te mereces sea tuya de nuevo.





**Nombre:**  
**Jugador:**  
**Crónica:**

**Naturaleza:** Bravo  
**Conducta:** Penitente  
**Concepto:** Concejal arruinado

**Edad:** 36  
**Sexo:**  
**Residencia:**

### 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

#### Númenes y Otros Rásgos

\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○

#### Trasfondos

Contactos (Municipal) ●●○○○  
Fama ●○○○○  
Influencia (Ayuntamiento) ●●○○○  
Recursos ●●●○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

#### Méritos y Defectos

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### Fe

○ ○ ○ ○ ○

#### Virtudes

Consciencia \_\_\_\_\_ ●●●●○  
Autocontrol \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Coraje \_\_\_\_\_ ●●●●●

#### Humanidad

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

#### Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Combate

Arma	Dificultad	Daño

#### Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

#### Experiencia

\_\_\_\_\_

Atributos: 6/4/3 • Habilidades: 11/7/4 • Trasfondos: 5 • Virtudes: 7 • Puntos Gratuitos: 15 (7/5/2/1)

## La esposa vengativa

**Trasfondo:** Recientemente fuiste ascendida al cargo de ejecutiva en la ciudad, tras pasar años medrando en el escalafón corporativo. Tu marido y tú estabais excitados por la promesa de una nueva vida ante vosotros. El destino tenía otros planes. Volviste de un viaje de negocios justo antes de Navidad para encontrar que tu marido había desaparecido. Informaste a la policía, la cual ayudó a realizar una pegada de carteles con anuncios en los periódicos, pero no lograsteis nada.

Pasaron los meses, pero no perdiste la esperanza. Te negaste a creer que te había dejado. Algo terrible debía haberle pasado. Una noche, el sonido de alguien moviéndose en tu casa te despertó. Encendiste la luz y te encontraste cara a cara con tu marido, tu marido ahora sin vida. Tras la sorpresa, él relató el horror que aconteció aquella noche. El allanamiento, ser arrasado fuera de casa y golpeado en la nuca, ser enterrado vivo... Explicó que, en las semanas que siguieron a aquella noche, le dijeron que ahora era parte de "la Espada de Caín". Sabía en lo que se había convertido, pero que eso no debía determinar cómo debía ser. Su amor por ti era demasiado grande para permitirle caer. Cuando surgió la primera oportunidad, escapó y volvió a casa. Esperaba poder aguantar estando juntos. No duró.

Tu marido rechazó alimentarse, tratando de ahogar el hambre que lo roía como si fuera una adicción que pudiera dominar. Al final, eso lo volvió loco. No podía arriesgarse a dañarte cuando el monstruo de su interior tomase el control, y al enfrentarse con el desgarrador hecho de que no había vuelta atrás, decidió que

saludaría al Sol para asegurar tu seguridad. Devastada y con el corazón roto, juraste encontrar a las criaturas responsables de convertir a tu marido en uno de ellos. Crueles monstruosidades que acechan a la humanidad: las destruirás para vengar su recuerdo.

Has gastado tu dinero pagando a investigadores privados y financiando tratos poco profesionales para contratar matones del crimen organizado, todo para estar más cerca de ver arder a tu presa. Recientemente, tus acciones han llamado la atención del culto de vampiros local. Se han percatado de que estás dirigiendo tus esfuerzos contra un culto de vampiros rival, así que te han estado proporcionando información desde la distancia, dirigiéndote a todas las "Espadas de Caín" de la ciudad de las que son capaces. Aún no te has dado cuenta de quiénes son tus benefactores invisibles. Cuando lo hagas, estos Vástagos descubrirán que también se han puesto en la línea de fuego.

**Apariencia:** En general eres una mujer atractiva de estatura y complexión medias. El ocasional destello oscuro en tu mirada delata la crueldad que ahora acecha en ti. Vistes a la moda, generalmente con joyas caras, incluyendo tu anillo de bodas de platino.

**Pautas de interpretación:** Perdiste todo lo que te importaba la mañana en que tu marido ardió hasta las cenizas. Dedicaste tu fortuna y existencia a provocar el fin de aquéllos que causaron su muerte. Estás ampliando tu influencia a lo largo y ancho de la ciudad para encontrarlos, como una araña en el corazón de una creciente red de contactos y secuaces a sueldo. No mostrarás clemencia ni remordimientos. Los aniquilarás a todos y cada uno de ellos. No sólo a una manada, sino a todos los que encuentres de camino al infierno.





**Nombre:**  
**Jugador:**  
**Crónica:**

**Naturaleza:** Directora  
**Conducta:** Superviviente  
**Concepto:** Esposa Vengativa

**Edad:** 33  
**Sexo:**  
**Residencia:**

### 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

#### Númenes y Otros Rásgos

\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○

#### Trasfondos

Contactos \_\_\_\_\_ ●●○○○  
Recursos \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Criados \_\_\_\_\_ ●○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

#### Méritos y Defectos

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### Fe

○ ○ ○ ○ ○

#### Virtudes

Consciencia \_\_\_\_\_ ●●○○○  
Autocontrol \_\_\_\_\_ ●●●●●  
Coraje \_\_\_\_\_ ●●●○○

#### Humanidad

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

#### Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Combate

Arma	Dificultad	Daño

#### Salud

Magullado \_\_\_\_\_ □  
Lastimado \_\_\_\_\_ -1 □  
Lesionado \_\_\_\_\_ -1 □  
Herido \_\_\_\_\_ -2 □  
Malherido \_\_\_\_\_ -2 □  
Tullido \_\_\_\_\_ -5 □  
Incapacitado \_\_\_\_\_ □

#### Experiencia

\_\_\_\_\_

Atributos: 6/4/3 • Habilidades: 11/7/4 • Trasfondos: 5 • Virtudes: 7 • Puntos Gratuitos: 15 (7/5/2/1)

# La doctora brillante

**Trasfondo:** La gente siempre dijo que eras avariciosa, pero nunca supieron la vida que habías tenido. A tu madre le diagnosticaron cáncer cuando eras niña, y como resultado tu infancia fue bastante dura. No sólo tuviste que ver por lo que estaba pasando tu madre, sino que toda la familia vivía al día tratando de cubrir los gastos médicos. Así, dado que tenías tan poco en casa, te hacías con todo lo que el mundo ponía ante ti, como si no fueras a conseguirlo de ninguna otra forma.

Tu madre se recuperó, y la ordalía te llevó a forjarte una carrera en medicina para poner fin al sufrimiento ajeno que tú habías visto de primera mano. Fue duro rellenar el papeleo y recabar las becas necesarias para llegar hasta ahí, pero ahora eres una joven promesa en el campo médico. Durante el último par de años, has estado investigando el cáncer en el hospital universitario de tu ciudad.

A pesar de tu noble empeño, tu naturaleza egoísta sigue estando ahí, como descubriste tras un reciente problema en el hospital cuando desaparecieron algunas bolsas del banco de sangre. Dado que usas muestras de sangre en tu investigación, te interesaste por el robo y tomaste cartas en el asunto antes de que pudiera amenazar tu investigación. Vigilaste la zona y una noche atisbaste a alguien colándose en el banco de sangre. Seguiste al individuo a casa y volviste a la mañana siguiente con pruebas para tratar de chantajearlo. Siempre deseabas más y ésta era una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar.

Fue tu decisión de volver durante el día lo que te salvó. Lograste huir por tu vida de vuelta al exterior donde brillaba la luz del Sol donde él, cansado y adormecido a causa de la mañana, no podía seguirte. En ese instante, con la adrenalina corriendo por tus venas, no podías creer lo que habías encontrado. El terror del momento dio paso a que te cuestionases el potencial de lo que yacía ante ti. Un ser que podía sobrevivir a la muerte podía tener significativos poderes regenerativos. Si pudieras emplear ese poder, podrías ser capaz de curar el cáncer. Un Premio Nobel a tu alcance.

Rápidamente reuniste un equipo improvisado, volviste cuando el Sol aún estaba alto en el cielo y, tras lo que pareció una eternidad tratando de reunir el coraje para volver a entrar, te internaste en la guarida de la criatura con abrazaderas de plástico y un bate. De nuevo, su lentitud fue su perdición. Golpeándolo hasta someterlo, cada frenético golpe impulsado por el miedo y la oportunidad, al final tuviste a la cosa en el suelo, atada e inmóvil. Transportaste a la impedida criatura hasta tu laboratorio seguro, donde la examinaste y la diseccionaste para exponer sus secretos. Terminaste con una pila de cenizas en la mesa de operaciones, pero no habías fallado por completo. Habías aprendido mucho acerca de su fisiología. Sin embargo, necesitabas saber más.

Ahora peinas la ciudad en busca de más “sujetos”. Los sigues a sus guaridas, irrumpes en ellas durante el día con la ayuda de internos del hospital a los que pagas por su silencio. Encerrando a los sujetos en bolsas de cadáveres (¡sólo es necesario paralizarlos con un clavo de madera!) los llevas de vuelta al hospital en una ambulancia. Allí continúas tus experimentos para emplear su poder por “el bien de la humanidad”. Cuando termines tu gran trabajo, publicarás tus descubrimientos y disfrutarás de tu éxito a expensas de una destrozada Mascarada.

**Apariencia:** Aunque tienes treinta y muchos, pareces mayor. Prefieres vestir de manera formal, lo cual te da cierto aire de autoridad. En el laboratorio se te puede ver con una prístina bata de laboratorio junto con un par de gafas colgando del cuello. Fuera del mismo, sueles llevar un elegante traje de raya diplomática, lo mejor para lograr dinero en las salas de juntas. Bastante fornida, eres conocida por tu régimen personal de ejercicio y es normal verte corriendo alrededor del campus de la universidad por las mañanas.

**Pautas de interpretación:** No puedes creerte la suerte que tienes. Estabas en el lugar preciso en el momento adecuado, y ahora tienes la posibilidad de hacer uno de los mayores descubrimientos científicos de la historia: una cura para el cáncer y, quizás, hasta la habilidad de impedir la muerte de forma indefinida. Estas cosas bien pueden ser monstruos, pero sus cuerpos tienen tanto que decirte... No es como matar “gente”, a fin de cuentas. La gente de verdad es la que va a asegurar que entres en los anales de la historia.





## El periodista hastiado

**Trasfondo:** Desde tus días de instituto, siempre quisiste ser reportero, esperando revelar un día algo tan impactante que te hiciera famoso. Así, con poco talento pero mucho entusiasmo, te lanzaste a una carrera como periodista. Te estrenaste en un tabloide profesional poco respetado, pero con una fuerte presencia *online*, esperando escalar rápidamente en la industria. De eso hace diez años. Desde entonces has trabajado en lo que se denomina columna de rarezas: historias inusuales que rellenan la contraportada. Sigues soñando con el día en que tropieces con una historia que finalmente te haga famoso.

Con el paso de los años, algunas historias han compartido ciertas características. Cuerpos sacados del río completamente exangües. Bares llenos de gente hecha trizas por algo similar a un animal. Individuos solitarios cazando “vampiros” para matarlos o experimentar con ellos... Sin embargo, fue justo antes de Navidad cuando ya viste todas las pruebas que necesitabas. Ibas camino de casa cuando te atacaron. Viste los colmillos, las garras y la mirada inhumana en los ojos de la criatura. Hiciste lo que la mayoría haría si se enfrentase a una manada de monstruos salvajes: corriste por tu vida.

Has reunido todas las evidencias que has podido encontrar de lo que viste esa noche: vídeos de cámaras de vigilancia, declaraciones de testigos, conversaciones de la radio de la policía, todo lo que ha caído en tus manos. Creías tener asegurado un Premio Pulitzer cuando entregaste tu artículo. Sin embargo, la historia fue enterrada, las evidencias destruidas y se te ordenó abandonar la historia. Sabías que la habían tapado. Al principio no podías entenderlo. Enterrar la historia iba contra todo lo que significa el periodismo. Entonces viste la imagen completa. Sólo los propios vampiros podían beneficiarse de esconder la verdad. Te diste cuenta de que controlaban los medios, lo cual les permitía permanecer ocultos.

La única manera de lograr que la verdad llegase a la gente era trabajar por tu cuenta, así que eso fue lo que hiciste. Dimitiste y te convertiste en autónomo, escribiendo artículos para publicaciones menores y alternativas y en tu poco a poco creciente blog. Ahora estás extendiendo la noticia, aunque sea dentro de un mercado reducido. Sin embargo, tu nombre está ahí fuera y cada vez más lectores te reconocen como una autoridad en ascenso en el campo de lo sobrenatural. Es una posición sobre la que te sientes dividido. Por

un lado, la fama, aunque escasa, es justo lo que deseabas. Por otro, podría terminar haciendo de ti un mártir si las criaturas de la noche finalmente quisieran silenciarte por estar demasiado cerca de exponerlo todo.

Has sido asmático desde niño, y dado que la única arma que jamás has esgrimido es la pluma, no puedes combatirlos directamente. De noche, reúnes toda la información que puedes de la forma más discreta posible y recopilas *dossiers* de los monstruos que encuentras. Cuando reúnes suficiente información, buscas individuos a los que entregársela, normalmente sin previo aviso, a través de una variedad de métodos personales que a veces rayan en el chantaje, con la esperanza de que se lancen a la acción por lo que han leído y combatan a las criaturas de la noche.

Alguna de la gente que ha actuado en base a la información que le has proporcionado ha terminado muerta. Otros han desaparecido por completo. Algunos han tenido éxito, quemando refugios y limpiando la ciudad bloque a bloque. Es una pesada carga en tu alma, pero con cada éxito sabes que estás afianzando la seguridad de la gente, gente aún viva, como tú. No sabes durante cuánto tiempo podrás ocultar tus esfuerzos. Sólo esperas que lo suficiente para conseguir terminar tu trabajo.

**Apariencia:** Algo más bajo que la media y con un ligero sobrepeso, sueles llevar gabardina y un sombrero de fieltro marrón. No pareces una amenaza física para nadie en una pelea, aunque eres relativamente hábil, algo que prueba tu hábito de hacer rodar lápices y bolígrafos entre tus dedos según apuntas unas líneas en tu siempre presente cuaderno de notas. Tus bolsillos suelen estar llenos de toda clase de equipo y parafernalia, desde chicle hasta *smartphones*, desde tarjetas de crédito a cuadernos y *tablets* llenas con las observaciones que garabateas.

**Pautas de interpretación:** Sabes que estás cazando una presa peligrosa, pero los mejores periodistas no llegan a ninguna parte sin asumir riesgos. Te gusta regodearte en tu fama como “experto” en lo sobrenatural con la que tus esfuerzos te han recompensado. Sin embargo, en realidad te aterroriza que las criaturas de la oscuridad puedan venir a por ti en cualquier momento, cualquier noche, así que estás al límite, vacilando entre sentirte feliz y arrogante un instante, y desesperadamente cobarde al siguiente si la situación se tuerce. Te gusta pensar que eres un genio inteligente y calculador que vencerá a la oscuridad desde lejos y nunca tendrá que ver la primera línea del conflicto directamente. No obstante, en una pelea real sabes que eres un blandengue, ya que eres un cobarde cuando te enfrentas al dolor.





**Nombre:**  
**Jugador:**  
**Crónica:**

**Naturaleza:** Ojo de la tormenta  
**Conducta:** Idealista  
**Concepto:** Periodista hastiado

**Edad:** 35  
**Sexo:**  
**Residencia:**

### 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

#### Númenes y Otros Rásgos

○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

#### Trasfondos

**Contactos (Medios)** ●●○○○  
**Fama** ●○○○○  
**Recursos** ●●○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

#### Méritos y Defectos

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### Fe

○ ○ ○ ○ ○

#### Virtudes

Consciencia \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Autocontrol \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Coraje \_\_\_\_\_ ●●●○○

#### Humanidad

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

#### Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Combate

Arma	Dificultad	Daño

#### Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

#### Experiencia

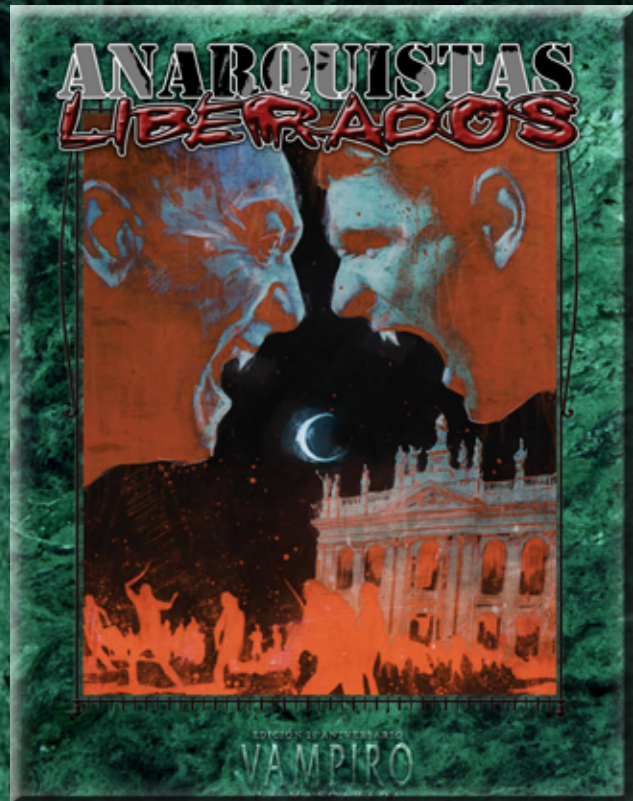
\_\_\_\_\_

Atributos: 6/4/3 • Habilidades: 11/7/4 • Trasfondos: 5 • Virtudes: 7 • Puntos Gratuitos: 15 (7/5/2/1)

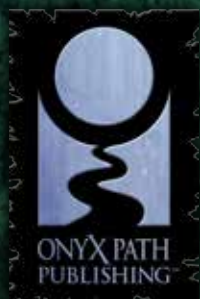


# PRÓXIMAMENTE:

## Hijos de la Revolución y Anarquistas Liberados



- Un vistazo Clan por Clan a los hábitos del Abrazo en tiempos de agitación.
- Dieciocho personajes que pueden usarse en crónicas basadas en rebeliones o para construir crónicas enteras en torno a ellos.
- Una plétora de secretos hasta ahora ocultos para la sociedad de los Condenados.
- Una mirada actualizada a la cultura Anarquista, la cual se ha desarrollado durante la era de internet.
- La historia y tácticas Anarquistas, que revelan cómo el Movimiento destruye la Praxis de otras Sectas y convierte dominios a la ideología Anarquista.
- Nuevas Disciplinas y Poderes combinados, los cuales se propagan con rapidez entre los dispares dominios del Movimiento.





# Cazadores Cazados II

La mayoría de los mortales se alejan de las sombras que los depredan, pasando desesperados por sus vidas a causa de los Condenados y los males que éstos infligen al mundo. Pero un preciado puñado de aquéllos lleva a cabo una guerra personal para arrojar luz en las tinieblas y debilitarlas, como desamparadas velas brillando en la noche. La senda del cazador es solitaria y está llena de peligros, al tiempo cercada por los monstruos a los que caza y vista con sospecha por sus ingratos compañeros mortales a los que trata de proteger.

**Cazadores Cazados II** revisita uno de los títulos principales de **Vampiro: La Mascarada** en el que los jugadores toman el papel de quienes buscan poner fin a las depredaciones de los no-muertos. Incluye detalles de aquéllos que escogen unirse a la justa lucha, expandiendo las opciones disponibles para los jugadores y ofreciendo una miríada de nuevas oportunidades narrativas. Ningún cazador solitario o grupo de vigilantes debería enfrentarse a la noche sin conocer los métodos de los cazadores contenidos en este libro.

## Cazadores Cazados II incluye:

- Sistemas para interpretar a un cazador de vampiros, alguien que caza Vástagos en el Mundo de Tinieblas.
- Sistemas de juego con consejos prácticos y tácticas de equipo que usar contra los Condenados.
- Sistemas actualizados para los poderes sobrenaturales de los Númina que pueden proporcionar a los cazadores cierta ventaja contra los no-muertos.

