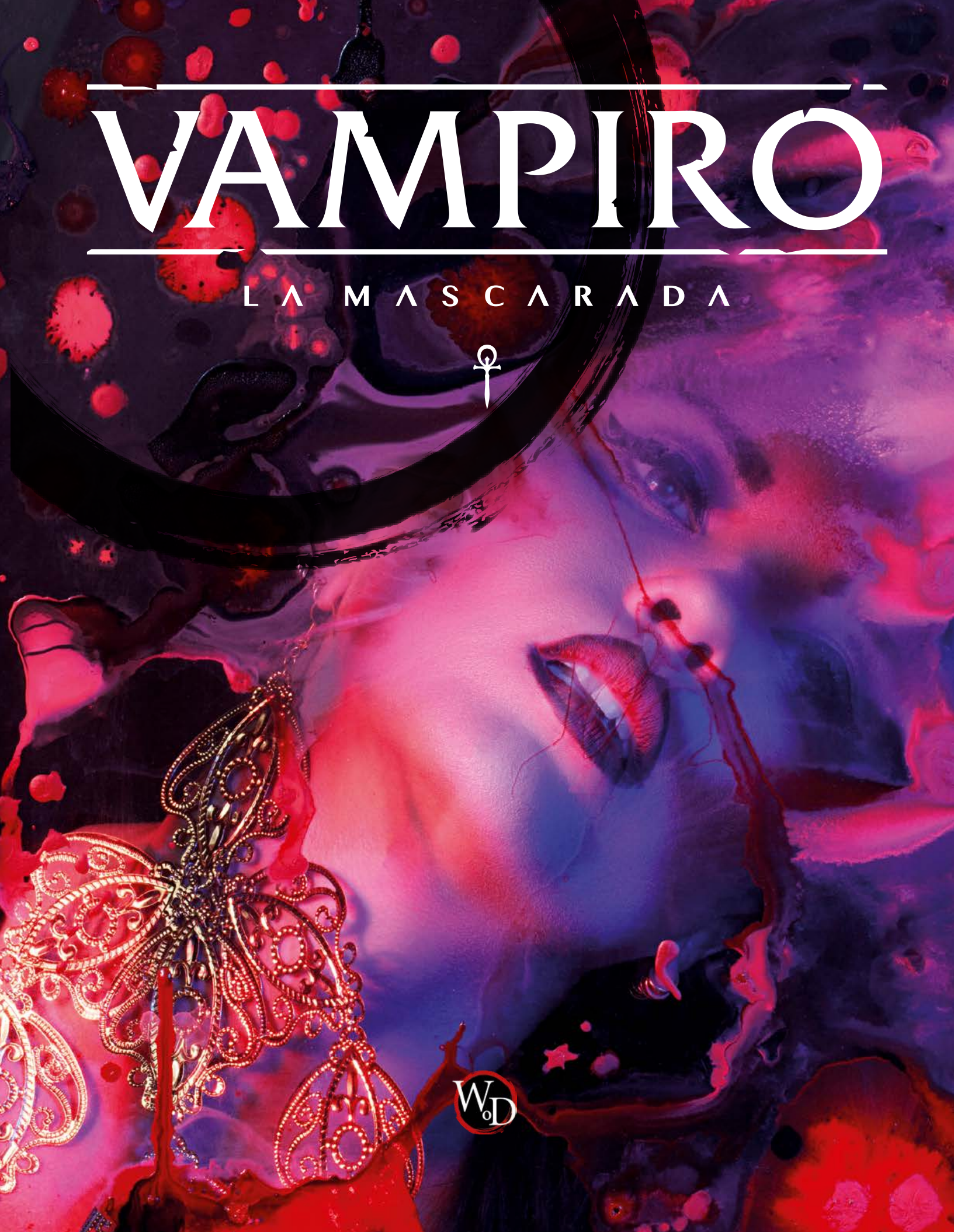

VAMPIRO
LA MASCARADA

DEDICATORIAS

A ti, el lector, jugador y aficionado de Vampiro: La Mascarada, te dedicamos nuestra pasión, trabajo, gratitud y amor;
A nuestros yoes de veintitantos años, quienes estarían bastante impresionados de lo que terminaríamos teniendo en nuestras manos;

y

En memoria de Stewart Wieck, cofundador de White Wolf y cocreador de Mundo de Tinieblas.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Tobias "Excel" Sjögren – PRESIDENTE EJECUTIVO | Martin "Elricsson" Ericsson – NARRADOR JEFE | Karim "Karnak" Muammar – EDITOR EN JEFE
Dhaunae "Daphne" De Vir – DESARROLLADORA DE NEGOCIO | Tomas "El Anciano" Arfert – ARTISTA Y EDITOR

DISEÑO

DESARROLLADO por Kenneth Hite y Karim Muammar
DISEÑO DE SISTEMAS – Karim Muammar, Kenneth Hite y Karl Bergström
HISTORIA Y DISEÑO CREATIVO – Martin Ericsson

PRODUCTOR – Jason Carl

ESCRITO POR – Kenneth Hite, Martin Ericsson, Matthew Dawkins, Karim Muammar y Juhana Pettersson
TEXTO ADICIONAL POR – Mark Rein•Hagen, Karl Bergström, Jason Andrew, Freja Gyldenstrøm y Neil Gaiman
EDICIÓN – Freja Gyldenstrøm, Jennifer Smith-Pulsipher y Karim Muammar

ARTE

DIRECCIÓN ARTÍSTICA – Mary Lee, Tomas Arfert y Martin Ericsson | CONSULTOR DE ARTE - Anders Davén | DISEÑO DEL LIBRO Y MAQUETA – Christian Granath, Tomas Härenstam, Tomas Arfert, Johan Nohr y Fria Ligan AB | PORTADA – Tomas Arfert | ARTE E ILUSTRACIONES – Mary Lee, Mark Kelly, Sarah Horrocks, Tomas Arfert, Anders Muammar, Mike Mignola y el equipo artístico de CCP Atlanta, dirigido por Reynir Harðarson, formado por Erling Ingi Sævarsson y muchos más. Hojas de conocimiento ilustradas por John Van Fleet, Vince Locke, Michael Gaydos, Matthew Mitchell, Mike Huddleston, Drew Tucker, Emma Jonsson y By Night Studios. | ESCRITURA A MANO – Fiona Laura Stifter, Liselle Angelique Krog Awwal, Tomas Arfert, Martin Ericsson, Anders Davén | SÍMBOLOS DE CLAN, FUENTES DE CLAN Y LOGOS DE VAMPIRO: LA MASCARADA – Chris Elliott, Tomas Arfert | DISEÑO DE LA MODA Y LAS SESIONES DE FOTOS DE CLAN – Mary "TwistedLamb" Lee | FOTÓGRAFOS – Derek Hutchison (Gangrel, Malkavian, Tremere, Ventrue), Sequoia Emmanuelle (Toreador), John-Paul Bichard (Nosferatu), Viktor Herak (Brujah, Sangre Débil), Martin Ericsson (Sangre Débil y fotografía urbana adicional), E-a, Lyra Jackson Arfert, Julius Konttinen, James Vu

MODELOS

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIAN – Ramsey, Custis Donner | NOSFERATU – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom, Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin | TREMERE – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra | VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos SANGRE DÉBIL – Viktor Herak, Marta, Malakai | MODELOS ADICIONALES - Sara Lego Kanerva, Gabriella Holmström, Lyra Jackson Arfert, Elisabeth Goedde, Ida-Emilia Kaukonen, Maiju Ruusunen, Freja Gyldenstrøm, Mika Loponen, Anders Davén

ASISTENTE DEL DIRECTOR ARTÍSTICO – Mitchell Kulkin | ASISTENTES DE FOTOGRAFÍA – James Bianchi, Laura Howitt | PELUQUERÍA Y MAQUILLAJE – Ms. Vee, Joshua David, Kelsea Rae, Renee Cortez, Laura Palmer-Smith, Ozzy Salvatiera, Leslie Rodriguez, Mikael Anderson, Christian England, Jeanne Watson | Asistentes de producción – Ms. Vee, Mitchell Kulkin | STORYBOARDS – Leslie Mavrin PRODUCTOR ASOCIADO – Sasha Travis | PRODUCTOR DE LAS SESIONES FOTOGRÁFICAS – Jason Carl

PRUEBAS DE JUEGO

Dave Martin, Dawn Lynn y el resto de The Wrecking Crew, Talesin Jaffe, Matt Mercer, Liam O'Brian, Laura Bailey, Sam Riegel, Travis Willingham , Marisha Ray, Molly McIsaac, Chris Handley, Daniel Krauklis, Marcus Vesterberg, Olle Bjerkås, Freja Gyldenstøm, Johan Lundström, Andreas Dahlqvist, Tommy Lindberg, Simona Dahlborg, Sanna Blomdahl, Emilie Korsgaard Andreasen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen, Björn Berggren, Markus Ögren, Karin Persson, Klas Claywood, Simon Bokvist, Jonny Hjorter, Mia Sand, Karim Jebari, Holger Marklund, Patricia Garlöv, Daniel Söderström, Axel Löfving, Martin Willför, Sofi Lundbäck, Hampus Carlsson, Adele Lindkvist, Brooks, Henrik Klippström, Oskar Gunnarsson, Sebastian Hedlund, Alexander Sandrén, Thor Forsell y el resto de jugadores de la GenCon, World of Darkness Berlin, Pax unplugged, Nordsken y PDX-con.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

¡Los miles de jugadores de prueba voluntarios que compartieron sus pensamientos, opiniones e ideas con nosotros a lo largo del proceso de desarrollo!

Mike Tinney, Greg Fountain, Reynir Harðarson, Richard Thomas, Matt McElroy, Onyx Path Publishing, Chris Birch, Lorenzo Melchor, Shane DeFreest, Elissa Ayadi, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ty van Hooydonk, Motorcycles.org. Fredrik Wester, ÜberStrategist, Daniel Krauklis, Juliette Auverny-Bennetot, Andreas Ruthberg Sällquist, Måns Byröd, Victor Aldegren, Gabriel Andersson, Adriana Skarped, Marcus Vesterberg, Johan Lundström, Jon Selin, Jenny Heldestad, John Wordsworth, Edin Sumar, Johanna Koljonen, Bjarke Pedersen, Ossian Reynolds, Teemu Vilén, Brody Condon, Chris Handley, Jenifer Fuss y todos nuestros colegas de Paradox Interactive AB.

CREADORES DE VAMPIRO: LA MASCARADA – Mark Rein•Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook y Stewart Wieck.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

COORDINADOR DE LA LÍNEA: Héctor Gómez Herrero | TRADUCTORES: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes,Jordi Torres Serra "Uxas" | CORRECTORA: Alejandra "Argéntea" González MAQUETADOR: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde | CALIGRAFÍA Y ARTE ADICIONAL: Esther Sanz. | COORDINADOR EDITORIAL: Sergio M. Vergara.

©2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

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 sólo para uso personal. White Wolf, Vampiro: La Mascarada y Mundo de Tinieblas son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados.

Publicado por Nosolorol Ediciones | C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ISBN: 978-84-17379-79-7, 978-84-17379-87-2 | Depósito legal: M-36819-2018

VISITA WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE EN WWW.WHITE-WOLF.COM Y WWW.WORLDOFDARKNESS.COM.
VISITA BIBLIOTECA OSCURA ONLINE EN WWW.BIBLIOTECAOSCURA.COM.
VISITA NOSOLOROL ONLINE EN WWW.NOSOLOROL.COM.

IMPRESO EN ESPAÑA 2018

TABLA DE CONTENIDOS

CONCEPTOS 33

Un Mundo de Tinieblas 33
Interpretación y narración 40
Ejemplo de juego de V5: 43

SOCIEDAD VAMPÍRICA 47

Perspectivas antiguas y modernas 47
Jyhad 48
La Camarilla 49
Los Autarcas 56
Finales y comienzos 56

CLANES 63

BRUJAH 65
¿Quiénes son los Brujah? 65
Disciplinas 67
Prohibición 67

GANGREL 69
¿Quiénes son los Gangrel? 70
Disciplinas 72
Prohibición 73

MALKAVIAN 75
¿Quiénes son los Malkavian? 76
Disciplinas 79
Prohibición 79

NOSFERATU 81
¿Quiénes son los Nosferatu? 82
Disciplinas 84
Prohibición 85

TOREADOR 87
¿Quiénes son los Toreador? 88
Disciplinas 90
Prohibición 91

TREMERE 93
¿Quiénes son los Tremere? 94
Disciplinas 97
Prohibición 97

VENTRUE 99
¿Quiénes son los Ventrue? 99
Disciplinas 102
Prohibición 102

LOS CAITIFF 105
¿Quiénes son los Caitiff? 105
Disciplinas 107
Prohibición 107

LOS SANGRE DÉBIL 109
¿Quiénes son los Sangre Débil? 109
Características de los Sangre Débil 111
Vías de escape 113

REGLAS 115

Tiempo 115
Pruebas simples 117
Contiendas 123
Conflictos 123
Ejemplos de tiradas 128
Experiencia y perfeccionamiento 130
La regla de oro 130

PERSONAJES 133

Conceptos básicos de los personajes 133

CREACIÓN DE PERSONAJES 135
El papel del Narrador 135
Personaje, coterie, crónica 139
El Mapa de Relaciones 142
Tu vida humana 144
El Abrazo y el después 148
Hoja de resumen 152

RASGOS CENTRALES 155
Atributos Físicos 155
Atributos Sociales 155
Atributos Mentales 156
Fuerza de Voluntad 157
Habilidades Físicas 159
Habilidades Sociales 164
Habilidades Mentales 168

CREENCIAS 172
Convicciones 172
Piedras de Toque 173
Ambición y Deseo 173

TIPOS DE DEPREDADOR 175
Bolsero 175
Cleaver 176
Consensualista 176
Gato Callejero 176
Granjero 177
Osiris 177
Reina del ambiente 177
Sandman 177
Sanguijuela de la Sangre 178
Sirena 178

VENTAJAS **179**
Méritos 179
Trasfondos 184

CREACIÓN DE COTERIES **195**
Dominio 195
Trasfondos de coterie 196
Tipos de coterie 197

VAMPIROS 201

Verdades y mentiras 201
Ansia 205
Dados de Ansia 205
Compulsiones 208
Enardecer la Sangre 211
Saciar el Ansia 211

LA SANGRE **214**
Generación 214
Potencia de Sangre 215
Dones de la Sangre 217
Precios de la Sangre 219
Peligros para la Sangre 221

ERES LO QUE COMES **225**
La Sangre es vida 226
Caza y humores 228
Resonancia y Experiencia 231

ESTADOS DE CONDENACIÓN **233**
El Vínculo de Sangre 233
Diablerie 234

HUMANIDAD **236**
La espiral descendente 236
El registro de Humanidad 239

DISCIPLINAS 243

Reglas generales 244
Animalismo 244
Auspex 248
Celeridad 252
Dominación 254
Fortaleza 258
Ofuscación 260
Potencia 263
Presencia 266
Protean 269
Hechicería de Sangre 271
Rituales 274
Alquimia de Sangre Débil 282

SISTEMAS AVANZADOS 289

ESCENAS Y MODOS **290**
Tipos de escenas 290
Modos de juego 291

PRUEBAS EXTENDIDAS **293**
Versiones de pruebas extendidas 293
Casos especiales y pruebas extendidas 294

CONFLICTO AVANZADO **295**
Tres, dos, hecho 295
Opciones de conflicto adicionales 296
Movimiento en los conflictos 298
Conflictos de una tirada 298
Conflicto avanzado: combate físico 300
Conflicto avanzado: Combate social 304

SISTEMAS DE LA SANGRE **306**
Caza 306
Intimidad entre Vástagos 310
Variantes de las Compulsiones 311
Memoriam 311
Prestación 314

CIUDADES 317

El sistema feudal 319
Atmósfera 328
Tu ciudad nocturna 331

CRÓNICAS 337

Planear una crónica 337
Estilos de juego 340
Sacar un juego adelante 354
La Segunda Inquisición en las crónicas 360
Cazadores cazados 366

HERRAMIENTAS 369

ANTAGONISTAS **370**
Mortales 370
Animales 373
Vampiros 374
Criaturas de horror 376

OBJETOS **378**
Equipo 378
Armas convencionales 379
Equipo sobrenatural 381

ÍNDICE 397

16 de febrero 2018

Querido Alex -

Si no deseas oír lo que debo decirte, por tu propia seguridad te ruego que quemes esta carta hasta que sea cenizas.

Perdona este toque melodramático, que imagino que habría complacido al señor Stoker, pero debo convencerte de mi urgencia. No sólo al escribirte esto, sino en lo que respecta a nuestro encuentro previo, del que ya debes haberte percatado que no soy una mera intermediaria. La "Willa" que conociste tenía, de hecho, motivos ulteriores, pero no los que quizás esperabas e imaginabas.

En su lugar, eran auténticos motivos de vida o muerte; y de su inversión.

No te habría abordado en absoluto, ni como Willa ni como yo misma, si no fuera por dos hechos inextricablemente vinculados uno al otro.

Primero, ibas a morir tras décadas de agonía. Los doctores habrían reconocido que tu sangre estaba contaminada, y entonces, incapaces de discernir la verdad, le habrían dado cualquier nombre que les pareciera adecuado para sus lenguas en ese momento. Con tu madre lo denominaron "síndrome Chédiak-Higashi", mientras que un estimado especialista de Zúrich diagnosticó a tu abuela "talasemia mayor" y tu bisabuelo Quincey murió lentamente de "leucemia mieloide crónica".

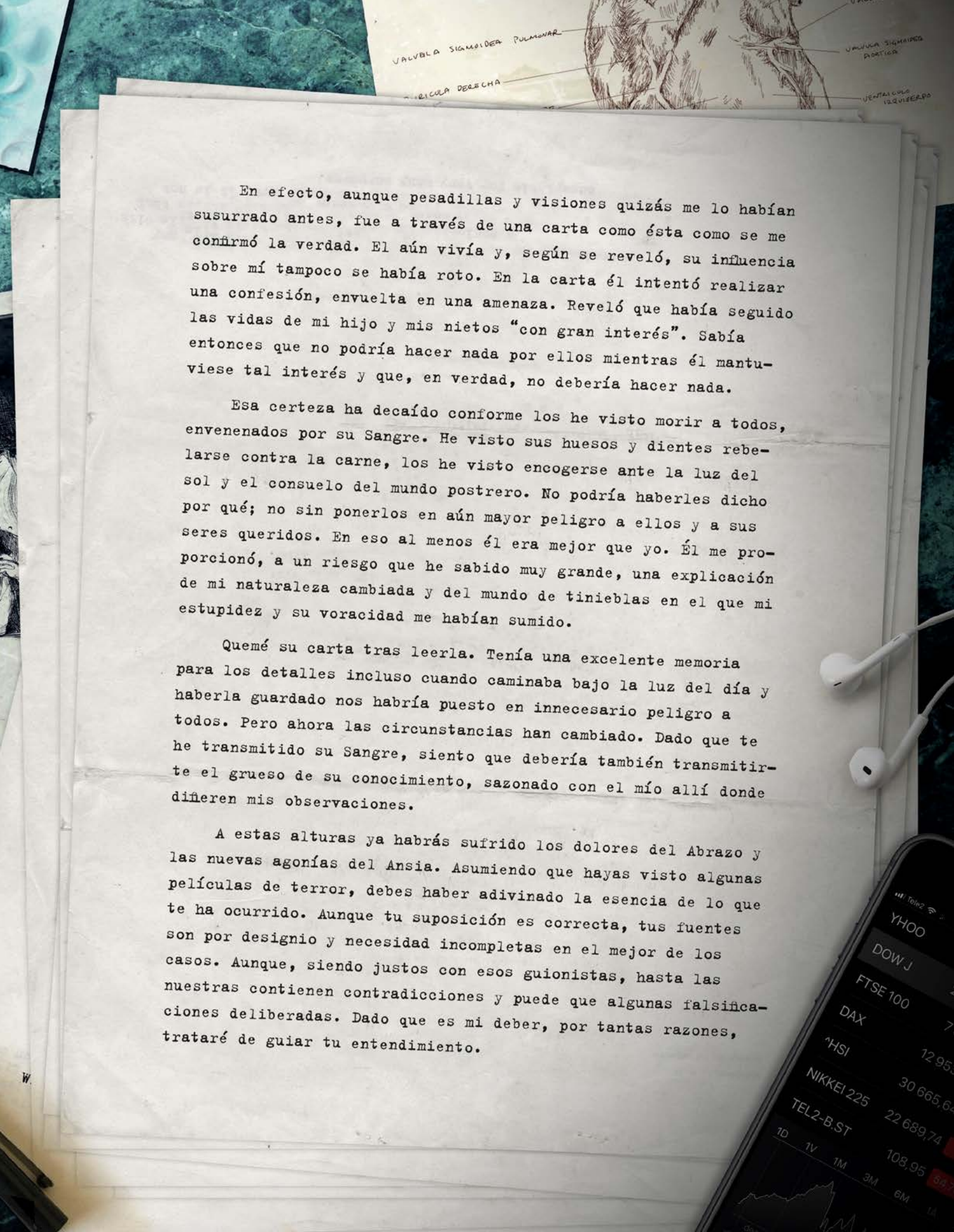
Segundo, el hombre (la Bestia) que corrompió tu linaje ha desaparecido. Creo que está verdaderamente muerto al fin, cazado por algún Godalming con ayuda digital o, como aún debo esperar, muerto como hacen las cosas naturales, bajo la luz del sol, durmiendo en paz con el Creador. Me pareció sentir cómo su sombra se apartaba de nosotros cuando lo derrotamos por primera vez y entonces creía que su Sangre había muerto con él. Sólo llegué a descubrir la verdad tras haber engendrado a Quincey y haber traspasado inconscientemente la sangre corrupta a mi hijo.

En efecto, aunque pesadillas y visiones quizás me lo habían susurrado antes, fue a través de una carta como ésta como se me confirmó la verdad. El aún vivía y, según se reveló, su influencia sobre mí tampoco se había roto. En la carta él intentó realizar una confesión, envuelta en una amenaza. Reveló que había seguido las vidas de mi hijo y mis nietos "con gran interés". Sabía entonces que no podría hacer nada por ellos mientras él mantuviese tal interés y que, en verdad, no debería hacer nada.

Esa certeza ha decaído conforme los he visto morir a todos, envenenados por su Sangre. He visto sus huesos y dientes rebelarse contra la carne, los he visto encogerse ante la luz del sol y el consuelo del mundo postrero. No podría haberles dicho por qué; no sin ponerlos en aún mayor peligro a ellos y a sus seres queridos. En eso al menos él era mejor que yo. Él me proporcionó, a un riesgo que he sabido muy grande, una explicación de mi naturaleza cambiada y del mundo de tinieblas en el que mi estupidez y su voracidad me habían sumido.

Quemé su carta tras leerla. Tenía una excelente memoria para los detalles incluso cuando caminaba bajo la luz del día y haberla guardado nos habría puesto en innecesario peligro a todos. Pero ahora las circunstancias han cambiado. Dado que te he transmitido su Sangre, siento que debería también transmitirte el grueso de su conocimiento, sazonado con el mío allí donde difieren mis observaciones.

A estas alturas ya habrás sufrido los dolores del Abrazo y las nuevas agonías del Ansia. Asumiendo que hayas visto algunas películas de terror, debes haber adivinado la esencia de lo que te ha ocurrido. Aunque tu suposición es correcta, tus fuentes son por designio y necesidad incompletas en el mejor de los casos. Aunque, siendo justos con esos guionistas, hasta las nuestras contienen contradicciones y puede que algunas falsificaciones deliberadas. Dado que es mi deber, por tantas razones, trataré de guiar tu entendimiento.

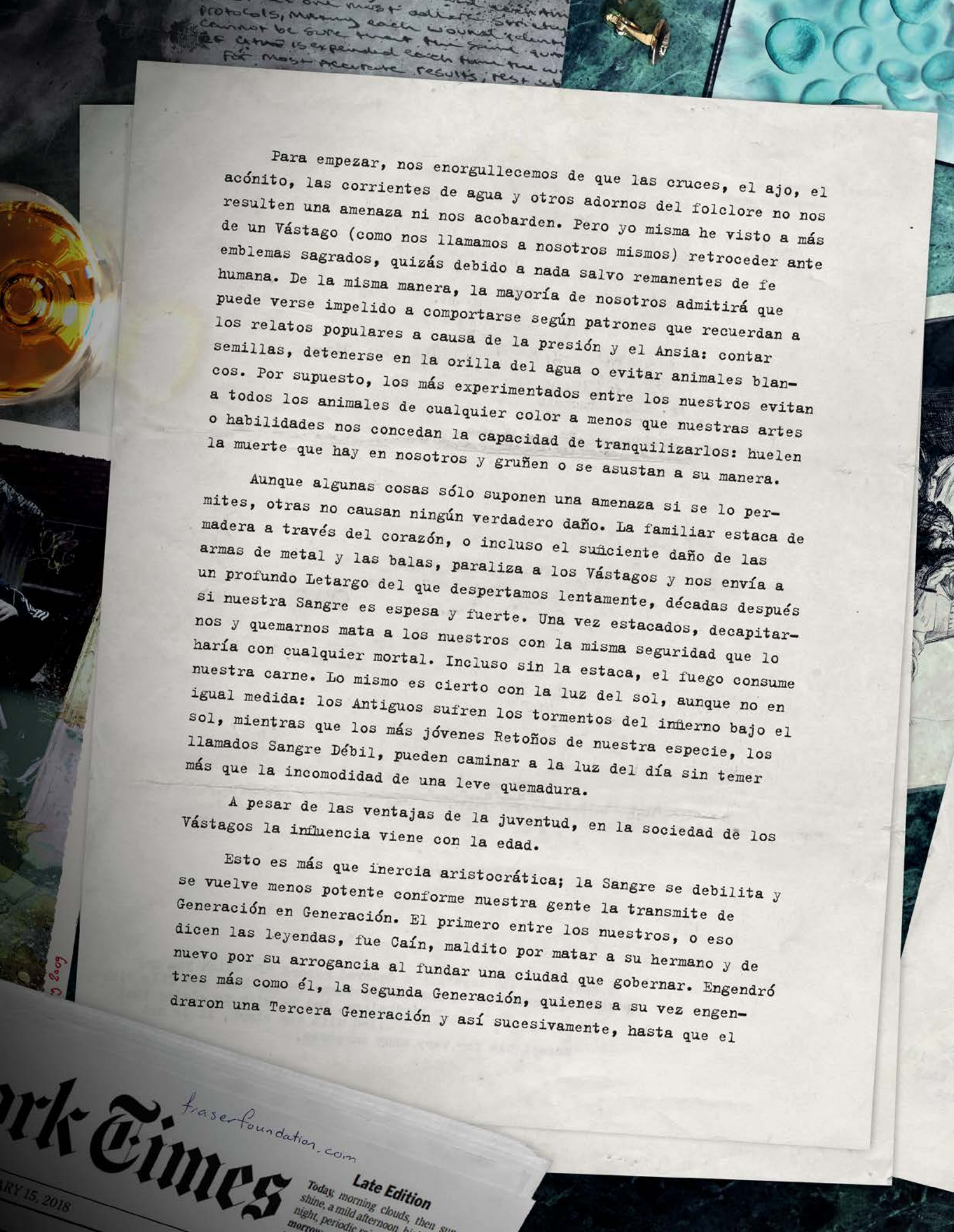


Para empezar, nos enorgullecemos de que las cruces, el ajo, el acónito, las corrientes de agua y otros adornos del folclore no nos resulten una amenaza ni nos acobarden. Pero yo misma he visto a más de un Vástago (como nos llamamos a nosotros mismos) retroceder ante emblemas sagrados, quizás debido a nada salvo remanentes de fe humana. De la misma manera, la mayoría de nosotros admitirá que puede verse impelido a comportarse según patrones que recuerdan a los relatos populares a causa de la presión y el Ansia: contar semillas, detenerse en la orilla del agua o evitar animales blancos. Por supuesto, los más experimentados entre los nuestros evitan a todos los animales de cualquier color a menos que nuestras artes o habilidades nos concedan la capacidad de tranquilizarlos: huelen la muerte que hay en nosotros y gruñen o se asustan a su manera.

Aunque algunas cosas sólo suponen una amenaza si se lo permites, otras no causan ningún verdadero daño. La familiar estaca de madera a través del corazón, o incluso el suficiente daño de las armas de metal y las balas, paraliza a los Vástagos y nos envía a un profundo Letargo del que despertamos lentamente, décadas después si nuestra Sangre es espesa y fuerte. Una vez estacados, decapitarnos y quemarnos mata a los nuestros con la misma seguridad que lo haría con cualquier mortal. Incluso sin la estaca, el fuego consume nuestra carne. Lo mismo es cierto con la luz del sol, aunque no en igual medida: los Antiguos sufren los tormentos del infierno bajo el sol, mientras que los más jóvenes Retoños de nuestra especie, los llamados Sangre Débil, pueden caminar a la luz del día sin temer más que la incomodidad de una leve quemadura.

A pesar de las ventajas de la juventud, en la sociedad de los Vástagos la influencia viene con la edad.

Esto es más que inercia aristocrática; la Sangre se debilita y se vuelve menos potente conforme nuestra gente la transmite de Generación en Generación. El primero entre los nuestros, o eso dicen las leyendas, fue Caín, maldito por matar a su hermano y de nuevo por su arrogancia al fundar una ciudad que gobernar. Engendró tres más como él, la Segunda Generación, quienes a su vez engendraron una Tercera Generación y así sucesivamente, hasta que el



Diluvio destruyó su ciudad y los ahogó a casi todos. Tras esto, Caín partió, y abandonó a los Antediluvianos supervivientes.

Los Antediluvianos confabularon para destruir a sus Sires y compañeros cementando su poder y preparándose para el festín. Tras el baño de sangre, cada uno de ellos engendró un linaje propio, un Clan gobernado por vicios y virtudes específicos, el cual se extendería a lo largo de siglos, la Sangre debilitándose con cada Generación. Con el tiempo, los Antediluvianos se escondieron, al no desear inspirar el parricidio a su debido tiempo. Al final, pasaron a ser leyendas. Algunos círculos de Vástagos consideran la idea de su existencia un mito o una herejía.

Yo misma soy partidaria del relato de la Madre Oscura, la hechicera Lilith, quien enseñó a Caín las artes alquímicas que él imbuyó en la Sangre de sus Chiquillos; de acuerdo con este relato, ella y él planearon alguna gran obra que descarriló por la impaciencia y el abandono de él. Pero no insisto en ello. Lo que necesitas saber es que los pecados de los padres sí parecen haber aflojado su agarre de una Generación a la siguiente y que esto es tanto una bendición como una maldición. Nuestros Antiguos no sólo temen el sol, sino que están obligados a consumir más sangre para permanecer activos y no pueden obtener sustento de la sangre de animales ni siquiera in extremis. Como todos los ancianos, vivos o muertos, se acomodan en sus costumbres y rechazan adaptarse. Poco a poco olvidan sus vidas mortales y hasta partes de su existencia inmortal, salvo los rencores y los desmanes. Hasta Vástagos tan jóvenes como yo misma descubrimos que los recuerdos se desvanecen si no nos sumergimos en ellos de forma intencionada. Al tiempo que los recuerdos se debilitan, también lo hacen otras cualidades humanas; no sólo la misericordia y el amor, sino también la proporción y la comprensión. Conforme quedan desconectados, quedan cada vez más sujetos al salvajismo de la Bestia.

La Bestia y el Ansia serán tus constantes compañeros.

Si desestimas la Bestia como simplemente una excusa conveniente para nuestras transgresiones, alguna clase de proyección subconsciente o lo que sea que la actual variante de alienista postule, no me sentiré ofendida. No, me deleitaré en que aún hayas de sentir su cálido aliento en tu alma. La primera vez que traiciones una promesa mortal a causa de un deseo monstruoso será lo bastante pronto como para que juzgues la realidad de la Bestia por ti mismo.

Cada Vástago recuerda la primera vez que la Bestia lo dominó. Todos tememos la noche en la que nada logre que afloje sus garras, en la que no seamos ya capaces de retornar a nosotros mismos. Saber que perderás el control, que te vas a fallar, corroe tu mente como una rata roe las maromas de un barco, burlándose de la existencia eterna. Algunos tratan de silenciarlo con obsesiones: arte, juego, ropas elegantes, la interminable política. Otros buscan refugio en delirios negando sus actos bestiales o explicándolos con pretensiones de intencionalidad. Dibujan bordes en torno a su locura: sólo matan a los indignos, a los que lo merecen o para proteger a los verdaderamente buenos. Tales sofismas pueden calmar la culpa, pero no distraen a la Bestia durante mucho tiempo.

Para mantener la Bestia a raya, nuestra maldición nos fuerza a saciar nuestra Ansia alimentándonos de sangre. Nuestra Ansia combina todas las punzadas del hambre y la sed mortales con el constante estímulo del logro y el desesperado terror del niño que busca seguridad. Es lujuria, motivación, un narcótico más fuerte que la morfina, una aguja más puntiaguda que la cocaína. Peco de prosa florida, pero en verdad el Ansia arroja este operístico foco a nuestras sensaciones y nosotros jadeamos para mantener el ritmo. Impulsa, enloquece y distrae y sólo se marcha por completo cuando drenamos toda la sangre de un ser humano. Y aun así retorna la noche siguiente, y la siguiente, para siempre.

La sangre que bebemos hace más que saciar nuestra Ansia, aunque si sólo hiciera eso ya sería suficiente. También eleva

traserfoundation.com

nuestras pasiones y, en algunos casos, nuestras capacidades. Bebemos de un melancólico y sentimos que nuestro apetito por el amor se desvanece, pero quizás mejora nuestra habilidad para desvanecernos de la vista.

Cada uno de los Antediluvianos concedió a los sucesores de su linaje dones concretos: invisibilidad para los Nosferatu, mesmerismo para los Ventrue, etc. Mi Sangre también concede tales rasgos, así como otros que pueden ser específicos de mi propio iniciador. Las aparentemente inviolables fronteras en torno a nuestros rituales y creencias, y de hecho nuestra fisiología, se convierten en niebla cuando se las presiona de forma muy similar a como mi Sire haría in extremis.

Nos vemos conectados por la Sangre, primero entre todos a nuestro Sire, cuyo Abrazo nos acompañó a la no-vida. Como ya habrás sentido, el propio cambio no es el simple sorbo de las novelas, sino un agonizante paso a través de la muerte. Quien desee convertir a su compañero debe primero drenarlo hasta que sea un cascarón, bebiendo profundamente su sangre. Entonces vierte o unta su propia Vitae, su icor vampírico, en los labios del recién fallecido. Y, si todo va bien, el cadáver chupará su Sangre de la muñeca, el cuello o el pecho y quedará renacido como su Chiquillo.

Si una persona viva consume Vitae (como yo hice, inconsciente de mis acciones) ésta también la cambia. Envejece muy lentamente y puede hacer más de lo que debería, pero se convierte en esclava de la voluntad de su amo. En raras ocasiones hay otras consecuencias, como son muy conscientes los miembros de mi linaje. Los pecados de la madre siempre revisitarán a sus hijos.

Un efecto similar persigue a los Vástagos que se alimentan de la Sangre de otro; el sabor de la Vitae transmite una bendición incomparable a cualquier otro. Dicen que sólo es necesario probarla tres veces de la misma fuente para atar a quien la bebe en el Vínculo de Sangre, convirtiéndolo en súbdito de su donante como cualquier Chiquillo lo es de su Sire. El efecto no es absoluto: algunos pueden alimentarse de sus Chiquillos sin incurrir en él, y los Antediluvianos podrían alimentarse de Vástagos menores libremente, al menos según los relatos. También hay casos en los que ciertos ritos o giros del destino lo debilitan tanto que el Vínculo pudo terminar por atrapar a los aspirantes a amos. Y luego siempre está la posibilidad de la Diablerie.

Ya que, si un Vástago drena totalmente a otro, sólo queda fortalecido por el acto, no Vinculado. Es bastante obvio que todos los Príncipes o Barones Anarquistas condenan totalmente tal consunción fratricida llamándola Diablerie (parecen insensibles a la ironía de tratar de asustar a los Condenados con el Diablo). Para sobrevivir a tal acto se requiere más que derrotar al predecesor. Es necesario ocultarse de cada rama de nuestra sociedad, incluso de aquéllas en teoría en guerra unas con otras en su propia, constante y casi por completo caníbal Jyhad.

Los Vástagos dignifican sus incesantes y ambiciosos juegos de traición, conspiración y venganza con el nombre de Jyhad; algunos afirman que la Maldición de Caín los fuerza a la envidia y la malicia. Pero ya sea la ley natural o divina la que crea tal comportamiento, los Vástagos la abrazan ansiosos. Depredadores enloquecidos por el Ansia e impulsados por la Bestia son improbables cuidadores de un perfecto jardín de paz.

La Camarilla, una conspiración de Vástagos mundial que data del Renacimiento, existe para contener esta tendencia o al menos para enfocarla hacia los inconformistas entre los nuestros. La propia orden afirma que existe para hacer cumplir la Mascarada, el

patrón verdaderamente necesario de ocultación requerido por el simple hecho de que estamos asustados y sobrepasados en número.

La vital importancia de la Mascarada, por supuesto, no justifica cada acto tiránico ocurrido en su nombre. Los Antiguos y los Príncipes de la Camarilla exigen el control total sobre sus territorios, determinan quién tiene el derecho de Abrazar y ordenan a voluntad la muerte verdadera sobre quienes desobedecen. Naturalmente, no todos están de acuerdo con estos métodos. Quienes se oponen suelen ser conocidos como Anarquistas, aunque hay tantas variaciones en sus filas como en las de la revolución humana. Algunos buscan establecer sus propias y mezquinas dictaduras, otros sencillamente desean que se les deje a solas para Cazar, estudiar o enloquecer. Aun así, la Camarilla considera a todos ellos enemigos no mejores que el Sabbat, una Secta de vampiros caídos de alguna forma en una perversión aún mayor, sobre la que gracias a Dios sé muy poco. Con un mero siglo de vida, creo, no soy lo bastante vieja para oír la Llamada que invoca a los Antiguos a Levante y apunta al este para tomar las armas en la Guerra de la Gehenna contra el Sabbat. Algunos dicen que esta guerra anuncia el verdadero apocalipsis de nuestra gente. Otros, que el fin de nuestra edad vino y pasó dejando tras de sí un mundo cambiado en el que aún hay más cambios por venir.

La necesidad de ir a la caza de catástrofes mitológicas parece cuestionable ahora, ya que por todo el mundo los gobiernos mortales han comenzado a darnos caza. Es algo amargo encontrarme tras todo este tiempo en esta posición. La Mascarada, debilitada por la tiranía y picada por la rebelión, se ha quebrado en suficientes lugares como para ocasionar una Segunda Inquisición. El Vaticano, EE.UU. y los británicos (una coalición muy similar al equipo de luz junto con el que una vez trabajé, pero muchísimo mejor armado) envía soldados a quemar nuestros refugios y dispone su policía computerizada para que busque nuestro rastro en bancos, política y en cualquier otro lugar donde podría haber registros. Sin duda, otras naciones las imitarán si no lo han hecho ya.

Todo esto debería reforzar mis advertencias sobre el secretismo por tu parte.

He tratado de darte suficiente información como para sobrevivir a tus primeras noches sin tentarte a involucrarte de forma insensata en los juegos de los Antiguos. Es irrelevante cuáles son más peligrosas, si las estacas de la Inquisición o las sonrisas de la Camarilla; la seguridad no yace entre el cazador y los lobos. Y por ello tienes una elección que hacer.

¿Te unirás a la Camarilla, ese refinado régimen que opera como una sociedad secreta en las sombras del poder mortal? ¿O sumarás tus fuerzas al Movimiento Anarquista, que se opone a ella y sueña con la libertad? Hay muchas otras Sectas y facciones entre los muertos, pero ninguna de ellas se adscribe a los ideales que desearía para ti. Puedes haber despertado con necesidades monstruosas, pero sé que atesoras tu humanidad, al igual que yo. Por esa razón, te aconsejo que consideres tus opciones con cuidado. La mayoría de Sires harían esta elección por ti, pero yo he visto demasiada esclavitud y no puedo forzarte.

Una última solicitud:

Ya que nos encontramos en el final, puedes haber adivinado la verdad sobre nuestra relación. Para alguien que declara valorar las explicaciones y la honestidad, sin duda he tomado una enrevesada ruta hasta ella. No sólo soy quien te Abrazó, sino también tu tatarabuela. Si has deducido esto, quizás hayas deducido lo demás, guiado por historias familiares imprudentemente repetidas de noche junto al fuego. Nosotros, tu tatarabuelo y yo misma, el tocayo de tu bisabuelo y otras almas valientes cazamos a uno de los Vástagos, y sí, versiones distorsionadas de nuestra caza aparecieron primero en las páginas de una novela y luego en las pantallas de los cines.

Pensábamos que lo habíamos matado entonces. En su carta afirmaba creer que había perdonado mi vida, mi vida mortal. La revelación de su retorno, que años antes me habría asustado, me da ahora

esperanza de que él sería capaz de ayudarte donde yo no podría. Quizás esperaba que tomase mi vida a cambio, y me sentiría lista para descansar. Pero no fue ése el premio que escogió.

Tras mi Abrazo, la Bestia, la cual ha estado aguardando desde que la evadí por primera vez, finalmente se sació. Durante muchos años no me dejó marchar y me satisface que no estuvieras ahí para ser testigo de mis acciones.

Por ello, yo también evitaré ser testigo de tus esfuerzos conforme descubres tu nueva naturaleza verdadera. En su lugar, te entregaré el dossier de viejos testimonios y fragmentos que he reunido a lo largo de los años de una multitud de fuentes. Encontrarás transcripciones que revelan nuestras historias y métodos, y nuestros problemas existenciales junto con informes de nuestra fisiología e ideología. Encontrarás incluso informes reunidos por aquéllos que buscan erradicarnos con fuego y fe. Estúdialos bien para decidir por ti mismo qué hacer con el don (o la carga) que te he infligido. No volverás a ver a Willa, ni tendrás a una arrogante Sire que te ordene que te pongas en peligro o juegue contigo como si fueras una carta de triunfo en algún vampírico juego de cartas sin sentido. Mi única solicitud es que tengas la misma cortesía hacia mí. Tienes toda la razón del mundo para aborrecerme por escoger condenarte en lugar de verte morir como he visto a tres generaciones de nuestra familia. Pero si lo haces, espero que tu condenación tome la misma forma que tu cortesía: distancia y desaparición de mi no-vida.

Debemos ser tan libres como nuestras naturalezas nos lo permitan. Y, por esa razón, no puedo demorarme más,

Tuya,

Wilhelmina Harker

W. Harker

Interlocutor 1: Torre a Tierra. ¿Tenemos que verlo con sonido? Cambio.
Interlocutor 2: Tierra a Torre. "Cualquier anomalía", ¿recuerdas? Cambio.
Interlocutor 1: Torre. Sí, ya lo he encontrado. Revisa justo después de la marca del minuto 83, justo antes del corte y el salto hasta cuando acaba. Ella no pone los ojos en blanco, es más bien como un parpadeo de reptil.

[Pausa de 3 minutos en 00:00:14] [Estática]

Interlocutor 1: Torre. Además, ésa no es la polla de Devlin. Cambio.
Interlocutor 2: Tierra. Nictitante. Y, de hecho, no son sólo serpientes. Sí. Supongo que se comieron al primer semental. Corto.
Interlocutor 1: Torre. ¿Qué? Nictitante, eso es como muy del siglo XIX, lol, ¿verdad? Cambio.
Interlocutor 1: Y es triste. Me gustaba Devlin. Cambio.

[Pausa de 1 minuto en 00:03:25]

Interlocutor 2: Tierra. Nictitante es como se llama el tercer párpado interno. Una membrana nictitante. Protege los ojos de los tiburones cuando atacan. Y según Wikipedia, los ojos de los osos polares de la radiación ultravioleta.
Interlocutor 2: Devlin era un cabrón violador. Lee el blog de Adina, colega. No es una pérdida. Cambio.
Interlocutor 1: Torre. Vaya. Previene el daño de la luz solar. Útil. Y cubre sus ojos justo cuando salen los colmillos, así que también encaja con lo de los tiburones. Cambio.
Interlocutor 2: Tierra. Sí. Es un rasgo de los depredadores. Los primates tienen la musculatura necesaria para ello, pero la propia membrana es vestigial. Los macacos no la tienen [sic] pero los los lémures sí. También esta chica. Cambio.
Interlocutor 1: Torre. Animación digital. Signo de interrogación. ¿Cambio?
Interlocutor 2: Tierra. No. Hice que mi criado lo revisase mediante algoritmos. Nada. Aún estamos a varios años de librarnos de las vistas falsas, así que aún tenemos que hacer nuestro trabajo. Los colmillos podrían ser falsos, pero no lo creo considerando todo. Cambio.
Interlocutor 1: Torre. ¿Ministerio? ¿O Demonio quizás? ¿Estoy equivocado por ansiar el futuro? Cuando nada sea real para los que respiran podremos actuar abiertamente de nuevo. Será como en los buenos tiempos. Si no llega primero el invierno nuclear. Eso sería tan jodidamente bonito. Cambio.
Interlocutor 2: Tierra. Sí. Trucos de serpiente para cabrearnos. O Prohibición de Sangre Gangrel, así que no podría evitarlo. Yo digo que es una Anarquista y no una de los nuestros. No creo que resulte así, tío. Estás confundiendo a las masas con los amos y ahora mismo toda esta tecnología es nuestra enemiga, no nuestra aliada. ¿Por qué crees que estamos usando de nuevo este sistema? En cualquier caso, es una clara ruptura de la Mascarada. Así que, ahora está en nuestra mesa. Especialmente si resulta que quienquiera que sea esta dama mató o Abrazó a una jodida estrella del porno. Cambio.
Interlocutor 1: Torre. ¿Tienes algún dato de localización de esto? Cambio.
Interlocutor 2: Tierra. Aún no, pero supongo que San Pornando. Cambio.
Interlocutor 1: Torre. ¿Ponemos a Velvet en esto? Cambio.
Interlocutor 2: Tierra. Sí. Mándale un correo fan con el link escrito y ella sabrá qué hacer. Me debe un favor. Y absolutamente ningún contacto web con esto, ni con palabras clave ni sin ellas. Cambia tu número de generación de bandas para la siguiente transmisión. Decodificador y señal de llamada en el poste. Tierra cambio y corto.
Interlocutor 1: Entendido. Torre cambio y corto.

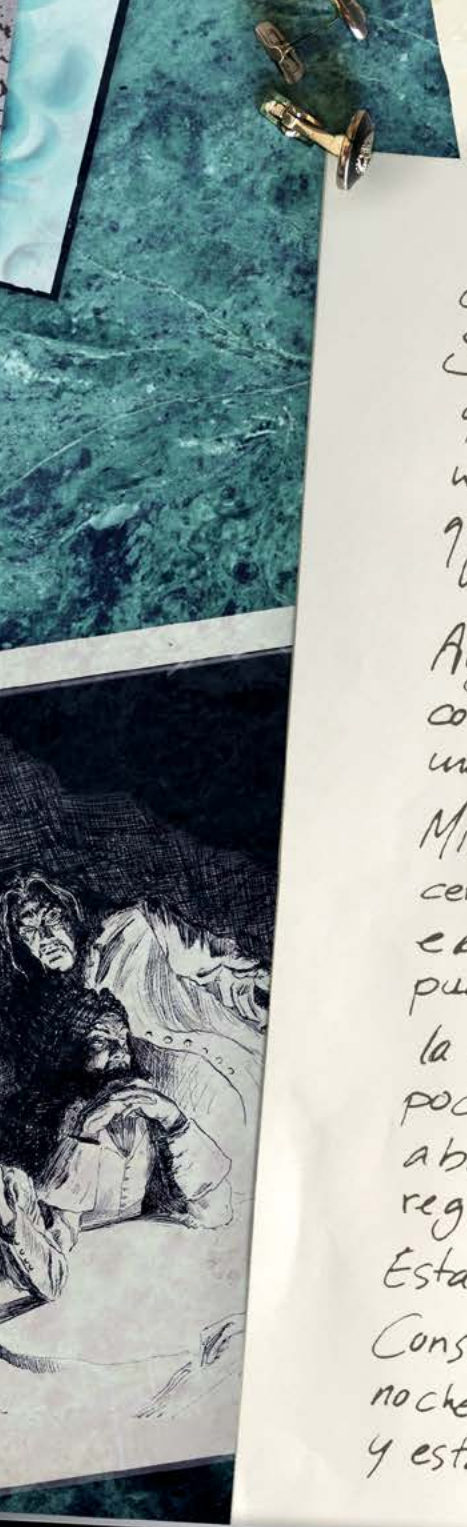
[00:07:58] [FINAL DEL AUDIO]

Siento haberte matado, cariño. Siento haberte convertido en lo que quiera que seamos. No podía ver cómo te apagabas. Recuerda que, a pesar de todo, aún eres humano.

Algunos de ellos tratarán de convencerte de que no eres más que una bestia.

Mienten. No será fácil. Estás más cerca del límite que ninguno de tus ex adictos del crack. Yo sé que puedes dominar el Ansia y la rabia. Déjala salir poco a poco. Desearía estar allí para abrazarte, pero rompí algunas reglas cuando te hice esto. Estarán viniendo por mí ahora.

Conserva mi anillo. Comienza cada noche diciendo "aún soy humano" y estarás bien. Te quiero tanto.













El teólogo católico Robert J. Fox escribió: «El Infierno es un lugar o estado de castigo eterno habitado por aquéllos rechazados por Dios, porque tales almas han rechazado la gracia salvadora de Dios». Es mi ferviente creencia que dicho estado se refiere a nuestra condición de bebedores de sangre. Ya escojamos el eufemismo Vástagos (con el significado de "aquéllos relacionados por sangre, la familia de la condenación") o el nombre de Cainitas (con el significado de "hijos del primer asesino") para describirnos, rechazamos conscientemente la salvación cada noche para beneficiarnos. Esto nos aparta de Dios y nuestro castigo es el Ansia. Estamos en el Infierno, ¿en qué nos convierte eso? Diablos.

Como se describe en la Biblia, hay un lugar en el plan de Dios para los diablos. Su función es tentar a aquéllos que tienen fe para alejarlos de ella. ¿Pero fe en qué, en este tiempo y esta era de descreimiento? Cuando el papa Francisco hizo su controvertida declaración sobre la no existencia del Infierno en una entrevista de Semana Santa con el editor italiano Eugenio Scalfari de La República, estoy seguro de que lo hizo en relación con su reciente consciencia de nuestra existencia. Sólo este año los encuentros violentos con el servicio secreto del Vaticano, la Entidad, indican un conocimiento completo de nuestra existencia en los estamentos superiores de la Santa Sede. En esencia es una amenaza velada cuando declara: «aquéllos que no se arrepienten y por ello no pueden ser perdonados, desaparecen». Y cuando dice: «el Infierno no existe», está hablando de su visión de un mundo sin nosotros. No te dejes engañar por su imagen poco amenazante y progresista. Sus fuerzas armadas están llevando a cabo una guerra genocida contra los nuestros en este mismo momento. Una Segunda Inquisición que ya ha matado a miles en nuestro bando. De ahí que el Sabbat no esté muy errado cuando afirma que el fin está próximo. Como cristiano, ¿debería no darle la bienvenida? Podría ser. Pero si es así, le doy la bienvenida como un mártir o, me atrevo a decirlo, el propio Cristo. Ya que la gracia salvadora que ofrece Roma y define como opuesta a nuestro infierno Cainita es como el perdón ofrecido por Pilatos, una gracia mundana, no espiritual. Tentamos a la humanidad para que abrace nuestras perspectivas mucho mayores que la moralidad esclava del catolicismo y todas sus creencias. Considera esto: el milagro por el que Pedro construyó su iglesia no estaba sancionado por la autoridad religiosa de su tiempo. No, fue un acto de rebelión espiritual estampada contra la cara de los eruditos de la Torá y la autoridad romana. Y fue un milagro alimentado por sangre divina. El fluido que goteaba de la cruz hizo inmortal a Longinos, igual que a Caín. Cristo se alzó de la tumba tres noches tras su muerte. «Soy la resurrección y la vida». Ante el concilio de Nicea, la humanidad de Cristo era una pregunta abierta. ¿Te estoy diciendo que era uno de los nuestros? No, te estoy diciendo que Roma es el asiento de todas las mentiras y que su salvación es una prisión terrenal. Nuestro infierno es liberación. Del tiempo. De la materia. Del pecado. Caín dio los dones de la agricultura y de la civilización; Abel los de un rebaño de cabras, de indiferencia tribal y nómada. Y YHVH favoreció a los bárbaros. Igual que retuvo la iluminación de Eva y convirtió ciudades en polvo cuando le disgustaron con lo que denominó sodomía. ¿Qué dios es éste? Éste no puede ser el creador del universo, comportándose como un niño mimado o alguien que se postula a la Casa Blanca. Creo que Caín no mató a su hermano para apaciguar a YHVH, sino para escupirle en la cara. Fue el primero en un linaje de conexión rebelde con lo verdaderamente divino. Así que sí, nuestro infierno es el rechazo de Dios y su gracia salvadora en favor de Caín y Cristo y su gracia salvadora, como se administra a través de la santa sangre de nuestra congregación.

INCLINAD VUESTRAS CABEZAS, VÁSTAGOS, CAINITAS, ÁNGELES QUE VISTEN LOS ROSTROS DE HOMBRES Y DIABLOS, Y REZAD CONMIGO: SANTO CAÍN, QUE YERRAS POR NOD, SANGUÍNEO SEA TU NOMBRE...

Querías que escribiese algo acerca de mi adicción a la bebida y lo que ha hecho a mi cuerpo. Versión corta: Estoy muerta. Soy una jodida criatura de la noche. Es crónico, es extraño y me gusta.

No hay explicación científica para lo que soy, pero si lo que me dice el viejo guardia es verdad y la condición es una maldición o don divinos, entonces Dios es sin duda visible en su creación y esta infección es **detectable** bajo el microscopio. ¿Verdad? Error. Si un forense fuese a inspeccionar mi cuerpo en una morgue tras el amanecer, no encontraría nada salvo un cadáver con más o menos Sangre en él. Si estuviese muriéndome de hambre, parecería **drenada** o quizás severamente deshidratada. Si estuviese llena de alimentarme, parecería un cuerpo recién fallecido. No habría células corporales extrañas, ni caninos elongados, ni siquiera afilados, ni estructura ósea hiperdensa o mutaciones subdérmicas. Sólo una persona muerta. Es un truco útil y ni siquiera me cuesta nada. Incluso de noche, cuando estoy activa, puedo escoger no bombear Sangre a mis órganos y, bum, me hago el muerto mejor que ninguna comadreja.

Pero todo lo demás que hago estas noches depende de que use fluidos corporales robados para hacer que mi cuerpo se mueva y hable. Despertarme al atardecer cuesta zumo. Hacer que el aire pase por mis cuerdas vocales para poder hablar o respirar o fumar mis Newports gasta buena parte de él. Hacer que mi corazón lata de forma regular (algo útil si necesito parecer caliente o estimular las partes que necesito poner manos a la obra) gasta aún más. Para parecer y sentirme totalmente humana necesito convertir preciosos **mililitros** de mi Vitae (la Sangre robada que reposa dentro de nuestros cuerpos necroal-químicos) en fluidos linfáticos, saliva, lubricante, lágrimas y sudor. No puedo disfrutar realmente de la comida, toda me sabe a cenizas, pero puedo mantener en el estómago carne poco hecha, un puñado de vegetales y algo de vino rojo el tiempo suficiente para aguantar una cena. Pero como mi primera novia, necesito visitar el baño al cabo de una hora y devolverlo. Vomitar Sangre es costoso, así que comer comida humana me da más hambre, no menos.

Y ésos son sólo los usos más mundanos. La Vitae puede hacer mierda realmente genial una vez aprendes a llevarla a los sitios correctos. Si necesito un montón de Sangre para potenciar mis extremidades, digamos para escalar por el lateral de un edificio sin escalera, visualizo mi corazón bombeando y mi Sangre fluyendo a mis bíceps y músculos gráciles. Y pasa. La Sangre sobrealimenta los músculos y penetra y potencia el funcionamiento de cualquier órgano que reanime temporalmente. Llena mis globos oculares para ver en la oscuridad, mi oído interno para oír tu digestión, mi cerebelo para equilibrar un pie en lo alto de una farola y el cuerpo estriado para recordar cómo tocar el acordeón aunque mi última lección fue en la primavera de 1954. Si pongo una mano en mi pecho mientras lo hago, imagino que puedo sentir un único latido, como un disparo, al tiempo que la Vitae fluye a una velocidad casi **supersónica**. Si deseo que la Sangre fluya a una herida abierta, tendón partido o incluso un hueso roto, el daño comienza a sanarse al instante. Todo esto es intuitivo y no requiere conocimientos de anatomía. Ha funcionado durante decenas de miles de años y no todos los vampiros eran estudiantes de medicina como yo. Luego está el fuego y la luz del sol. Y los colmillos y las garras de otros como nosotros. Sangre, montones de ella, pueden sanar también esas heridas agravadas, pero es igual de lento y doloroso que si estuviera viva. Siento dolor con la misma intensidad que tú. Sí, cuando vaciaste tu nueve milímetros en mí dolió muchísimo, pero no fue más que un inconveniente. No me desangro a menos que quiera pretender ser realmente humana. Las únicas

cosas que sé que pueden detenerme son la falta de Sangre, el sol, el fuego o mi propia cabeza amputada o reventada. Eso, o mi propia Ansia.

Cazo cada noche y aún necesito más. Desearía que me hubieran creado en el París **revolucionario** o algo así, como mi Sire. Él no tuvo que preocuparse de forenses, aparatos de grabación, cazas de brujas en redes sociales o estadísticas de asesinatos anormales. La sangre es preciosa en estas noches y ninguno de nuestros Poderes y trucos robados son gratis, ya sabes. Puedo atravesar la puerta de un coche o hacer que Taylor Swift me lleve a su casa, pero en las ocasiones en las que uso más de la que me he metido en la garganta, no soy más que una yonqui necesitada de sangre.

A principios del año pasado, todo fue demasiado. Los tenía encima. Me negué a chupar cuellos y me quedé en casa. Fui a por perros y plasma de mierda calentado en microondas. El veganismo no me sentó muy bien. Janice podría decírtelo si aún estuviese viva. Aprendí por las malas que contenerse es inútil.

Me tomo la Caza muy en serio, trato de alimentarme de forma regular y evito matar. Doy pequeños sorbos a venas mientras sueño con colocarme con arterias. He oído que algunos de nosotros logran vivir durante décadas así. Incluso siglos. Así que he tomado una decisión. Nunca pasaré hambre. Nunca mataré. No soy virtuosa (ninguno de nosotros lo es), pero al menos puedo esforzarme al máximo, ¿verdad? Eso significa que no tomo más de 3 decilitros de cada víctima (eso es como tres tragos) y nunca me alimento de la misma fuente más de una vez al mes, lo que les permite reponerse sin arriesgarse a una anemia.

Lo llamamos el Beso y es como si hubiésemos sido creados o hubiéramos evolucionado para hacer posible la alimentación no letal. Cuando lo deseamos, nuestros caninos superiores (en algunas Líneas de Sangre, los incisivos así como los caninos inferiores) se extienden casi de forma instantánea. Sacamos los colmillos sólo cuando queremos socializar con otros hemóvoros o cuando nos alimentamos. Todo lo demás es absurdamente arriesgado. El Beso hace que la presa desfallezca de placer, normalmente segundos después de que mordamos.

Nuestra saliva sanguínea impide la **coagulación** y la fuerza de succión que podemos lograr con algo de entrenamiento es bastante impresionante. Incluso cuando me alimento de una vena con presión sistólica negativa puedo vaciar los 5 o 6 litros de sangre de un cuerpo humano en menos de 5 minutos, incluso más rápido si ataco una arteria femoral. Nunca estoy llena. Nunca estoy saciada. Sólo una vida humana, sin importar su edad o salud, es la única cosa que sacia por completo mi Ansia. He oído que, cuanto más viejo te haces, más necesitas. Por ahora, funciona. Apenas. ¿Y cómo evito que me descubran? Ahí es donde la naturaleza narcoerótica del Beso resulta útil.

Los recuerdos de un recipiente son nebulosos en el mejor de los casos y, si las circunstancias lo permiten, racionalizará lo que ha pasado como sexo extraño, drogas, una conmoción o un ataque de pánico de alguna clase. ¿Qué hay de los daños a tejidos? Las heridas de mordiscos deberían ser fácilmente rastreables. Sí, lo son, lo que probablemente es la razón por la que la evolución ha dotado a nuestra saliva con una interacción alquímica con el Beso que cierra tejidos y daños epidérmicos y no deja ninguna cicatriz (la medicina moderna se está perdiendo mucho aquí). Los forenses suelen quedar **desconcertados** cuando encuentran un cadáver drenado y culpan a un ataque al corazón o a una anemia aguda. Cuando he matado siempre me he asegurado de que haya muchos otros daños para despistar a los recelosos. Llevo una pistola que pertenece a un proxeneta gilipollas. No es muy sutil, pero como dicen: "si eres técnico ponte bruto y si eres bruto ponte técnico".

Soy una chica técnica. Prefiero no correr riesgos y alimentarme de víctimas dormidas. Las pongo a dormir si es necesario. En jerga, mi método de depredación es "el Sandman". Conozco a gilipollas violentos que toman lo que necesitan en ataques por sorpresa o mediante intimidación, Sirenas que sólo beben de compañeros sexuales voluntarios y **consensualistas** que insisten en que su presa sea voluntaria y consciente poniendo en peligro nuestra existencia en una ocultación parásita para mantener limpia su conciencia. Idiotas. Creo que mi forma es más ética y he prestado el juramento hipocrático. Me arriesgo a ser descubierta, como los demás, y mi presa a veces tiene sueños húmedos o pesadillas, pero al menos no estoy imponiendo toda la experiencia a nadie. Los que se alimentan de víctimas despiertas normalmente tienen formas de hacer que el proceso parezca indoloro para la presa o pueden hacer que lo olvide por completo.

¿Sabes eso de que los ciegos oyen mejor? No es necesariamente cierto, pero supongo que es una condición comparable. Es como si, una vez que está infectada, nuestra Sangre mostrara tendencia hacia ciertas mejoras o habilidades. Las potenciamos mediante práctica y dieta y, como el Ansia, crecen con el tiempo. Mi Sangre rebelde parece hacerme más fuerte, más rápida y más interesante, especialmente cuando me concentro en ella, como te he explicado. Pero eso no es todo. Porta también una maldición especial, diferente para cada linaje. La mía es que manejo mal la ira. Yo no me ofendo ni me pongo pasivo-agresiva. Mi "ceguera" es furia de arrancarte el corazón.

Ahogar el Ansia en sangre sienta genial. No debería hacerlo, pero lo hace. Te conozco muy bien, así que déjame usar comparaciones que creo que captarás a nivel emocional. Simplemente no pienses que es lo mismo, ¿vale? Primero, hay una sensación de alivio. Estabas muerto y ahora te sientes vivo durante unos minutos. Caliente, sudoroso, carnoso, saciado, exitoso. En términos bioquímicos, nuestros niveles de dopamina están por las nubes cuando nos alimentamos, incluso si realmente ya no tenemos esas sustancias flotando por nuestro cerebro al ser cadáveres y todo eso. Más allá de la gratificación básica, la verdad es que ninguna sangre funciona de la misma forma. Cada persona es como un nuevo fetiche, un nuevo subidón, y todos resultan distintos.

Hablando en términos amplios, me he dado cuenta de que el miedo sabe amargo y tiene un regusto similar a los tres primeros vasos de champán en un caluroso día de verano, el subidón de una raya virgen de cocaína o speed. Como **moler a palos** a un tío al que realmente le gustan esas cosas, y estoy segura de que puedes identificarte con eso ;) Pura recompensa y poder. Me encanta el sabor del miedo. Me hace rápida de cojones y fuerte como un caballo. Así que sí. Me avergüenza decirlo, pero, si puedo, voy tras aquéllos acosados por las **pesadillas**. Eso es por lo que a veces acecho refugios de mujeres y prisiones como alguna clase de rarito. Las personas rotas sencillamente saben genial. Aún me hago pasar por enfermera o terapeuta de aversión a las drogas, así es como consigo acceso. Alguien cachondo sabe dulce y pone mi encanto fuera de la escala. Si muerdo, aguardo a un sueño caliente para atacar y entonces me alimento de un durmiente, juro que sienta mejor que follar puesta de Molly. Ha sido mucho más fuerte las pocas veces que me he alimentado de capullos folladores durante el acto. No puedo correrme desde que estoy… muerta, pero cuando bebo y finjo follar, consigo esta especie de subidón orgásmico que dura minutos y el resplandor posterior, horas.

Todo el mundo es tu mejor amigo y tú eres una estrella. Es difícil evitar los gemidos y esa mierda, así que suelo evitar las cosas lujuriosas a menos que controle mi entorno muy bien. Pero la parte más rara es que, cuando me alimento de quienes están en sueño REM profundo, especialmente gente medicada (hago esto casi cada noche), me despierto alguna clase de sentidos agudizados. No se supone que sea capaz de hacerlo. No es propio de la Línea de Sangre de Troile tener ese Poder, pero supongo que tomo tanto el chute oniromántico que me ha cambiado de alguna forma.

No es sólo porque no lo intente, pero tanto la Sangre con la que estamos infectados como la sangre de la que nos alimentamos pueden a veces concedernos habilidades que sencillamente no pueden explicarse. He visto cosas que nunca creerías. Hombres convertirse en serpientes. Tatuajes que sangran para formar armas de sangre congelada. Tengo un amigo al que atraparon con su exnovia desangrándose en sus brazos cuando los SWAT irrumpieron, su Brunello Cucinelli tostado era un espectáculo carmesí. Les gritó: "¡marchaos de aquí!". ¿Y sabes qué? Lo hicieron, por la ventana, desde el piso 23. Si eso te hace sentir excitado por mi oferta, piénsalo de nuevo. Debería hacer que te sintieras aterrorizado.

O puede que no. Ya sabes cuánto me gusta el sabor del miedo.





CLASIFICACIÓN: ALTO SECRETO // FIRSTLIGHT // DIRIGIDO A FVEY, RUS, VAT, FRA, BRA

DE: CPT Anthony Gaviria, ESOG 10 Enlace EUCOM

PARA: FIRSTLIGHT Distribución General

ASUNTO: RESUMEN DEL FOLCLORE DISTINTIVO DE LOS CUERPOS NEUTROS TIPO EPSILON

Afirmación	Significación estadística α=5%	Comentarios
1. Daño de luz solar directa	S	CONFIRMADO en todos los especímenes examinados. Tasa variable pero siempre fatal. Daño en tejidos análogo a quemaduras de cuarto grado. Al destruirse, los sujetos se descomponen en cenizas análogas a las de un cadáver cremado.
2. Daño de luz solar indirecta	S	CONFIRMADO en la gran mayoría de los especímenes examinados. Daño en tejidos análogo a quemaduras de tercer grado. Fatal con el tiempo. Investigar causa de resistencia anómala. Al destruirse, los sujetos se descomponen en cenizas análogas a las de un cadáver cremado.
3. Daño luz UV	S	CONFIRMADO. Limitado daño ligero en tejidos ante exposición prolongada. Espécimen 14 también muestra daño coronario.
4. Nocturnos	S	CONFIRMADO. La actividad normalmente cesa durante la hora previa al amanecer y se reanuda en el mismo intervalo antes de la puesta de sol.
5. Longevidad	S	Se han confirmado "vidas" de milenios con un 98% de certeza mediante carbono 14. Los períodos de existencia individuales son altamente variables. Se cree que el potencial es infinito o está limitado únicamente por factores geológicos. Las referencias a cuerpos neutros "Antediluvianos" indican que los más viejos de su clase podrían tener 10.000 años o más.
6. Estaca de espino blanco en el corazón es fatal	S	Las funciones motoras de los especímenes estacados cesan al instante y la disección confirma que siguen muertos incluso tras la extracción del arma. No hay descomposición del cadáver tras este método de destrucción. Teorizado, pero aún por confirmar, que la destrucción del corazón tiene resultados similares. La composición de la madera no es relevante, también son efectivos fresno, roble y cerezo. Conglomerado, polyfill y fibra de vidrio no son efectivos.
7. Las extremidades amputadas se unen de nuevo o vuelven a crecer	S	CONFIRMADO. Las extremidades permanecen inertes cuando se amputan, pero cuando se cortan vuelven a soldarse y reanudar sus funciones si el sujeto tiene acceso a nutrientes si se reincorporan antes de la rápida descomposición. Los miembros descompuestos vuelven a crecer en el plazo de meses si se alimenta al sujeto, primero como tejido necrótico vestigial y luego como tumores sujetos a múltiples estadios de exuviación. El tejido exuviado se descompone en cenizas.
8. Inmunes a veneno, enfermedades y toxinas cuando se les inyectan directamente	S	CONFIRMADO. Los cuerpos neutros son inmunes a todas las toxinas a menos que se les introduzcan mediante su nutrición preferida desde una fuente viva. Las toxinas o sustancias intoxicantes introducidas en su alimento de forma exógena son inertes. NOTA: Posiblemente el SIDA y otras enfermedades de transmisión sexual o por sangre pueden extenderse en los hemóvoros que se alimentan de individuos sexualmente desviados y de este modo ayudar a establecer vectores de rastreo. (Prueba Dirigida ocho informa al enlace de FIRSTLIGHT para los CCPEEU)
9. Afectados por toxinas en el torrente sanguíneo de la víctima	S	CONFIRMADO. Excepcionalmente sensibles a sustancias intoxicantes en el torrente sanguíneo de las víctimas. Experimentan niveles de intoxicación equivalentes a los de la víctima incluso si sólo extraen e ingieren una pequeña cantidad de sangre. Envenenamiento fatal de la fuente seguido de alimentación da como resultado una conmoción sistémica, pero no es fatal.
10. Repelidos por exorcismos y sacramentos	N	Como se observa en Codex C364 (Navarra, Credit Nemini) y Codex V876 (Institoris, Malleus Maleficarum, 1487), los cuerpos neutros tipo épsilon (conocidos como Sombra, Brujheros y Cainitas en las fuentes, respectivamente) han sido inmovilizados con éxito al recitar textos canónicos, así como repelidos al mostrar reliquias sacramentales. Esto es confirmado por observaciones de campo, pero no ha sido reproducido de forma fiable en un entorno controlado. NOTA: AAR y OPRES confirma que ESOG 10 exhibe mayor ratio de éxito (+34%) al exorcizar cuerpos neutros tras su fusión con la recanonizada Sociedad de San Leopoldo.
11. Repelidos por el ajo, no pueden cruzar cursos de agua, deben ser invitados para entrar en el hogar de la víctima, no se reflejan en los espejos	N	NO CONFIRMADO. Puede concluirse que aunque algunas debilidades y habilidades de los cuerpos neutros son análogas al material histórico y ficticio sobre vampiros, vrykolakas, strigoi y otros bebedores de sangre, la mayoría no lo son.
12. Tienen la fuerza de diez hombres, se convierten en lobos o murciélagos, pueden transformarse en niebla, etc.	S	CONFIRMADO. Los cuerpos neutros exhiben un amplio espectro de propiedades paranormales que parecen derivar de la edad, severidad de la infección y disposición mental. Ver Apéndice 16 para un informe completo de las anomalías encontradas hasta el momento o extrapoladas a partir de informes previos de la Inquisición (1198-1594).
13. La condición es infecciosa	N	NO CONCLUYENTE. No ha sido posible reproducir los procesos de infección en un entorno controlado, pero está confirmado que el mordisco o los arañazos no transmiten la condición por sí solos. NOTA: La transmisión es conocida como "el Abrazo" por los sujetos interrogados, que invariablemente afirman haber muerto y haber vuelto de entre los muertos como parte del proceso. Se recomienda encarecidamente mayor experimentación.

¿SANGRE DÉBIL? ¿ANTIGUOS? ES BUENO QUE AÚN ESTÉN EQUIVOCADOS CON ALGUNAS COSAS.

MUCHOS ERRORES. LA LUZ UV NO HACE NADA. CAZAR EN BASSANI SERÍA REALMENTE DIFÍCIL SI NO.

ERROR. YO PUEDO LEVANTARME PARA LA LLAMADA A DHUHR CADA DÍA SI ME HE ALIMENTADO BIEN Y PONGO UNA ALARMA A MEDIODÍA. CIERTO, RESULTA DIFÍCIL EN RAMADÁN, PERO AÚN PUEDO HACERLO. Y HE OÍDO QUE LOS SANGRE DÉBIL PUEDEN PERMANECER DESPIERTOS TODO EL DÍA Y LA NOCHE CON SANGRE FUERTE SI SE MANTIENEN APARTADOS DEL SOL. ESTO NOS DA UNA GRAN VENTAJA.

¡ORO PURO! NINGÚN VÁSTAGO ENCUENTRA LA MUERTE DEFINITIVA SÓLO CON UNA ESTACA EN EL CORAZÓN. ESO SÓLO PASA CUANDO PIERDE LA CABEZA O CUANDO EL FUEGO O LA LUZ DEL SOL NOS QUEMA HASTA SER CENIZAS. SUPONGO QUE SUS SUJETOS DE PRUEBAS FUERON LO BASTANTE LISTOS PARA ARRIESGARSE EN LUGAR DE REVELAR NUESTRO SECRETO, QUE EL PROFETA BENDIGA SUS GENEROSOS CORAZONES INERTES.

¿DESVIADOS? ¿EN SERIO? Y YO PENSABA QUE MI TATARANIETO ERA INTOLERANTE.

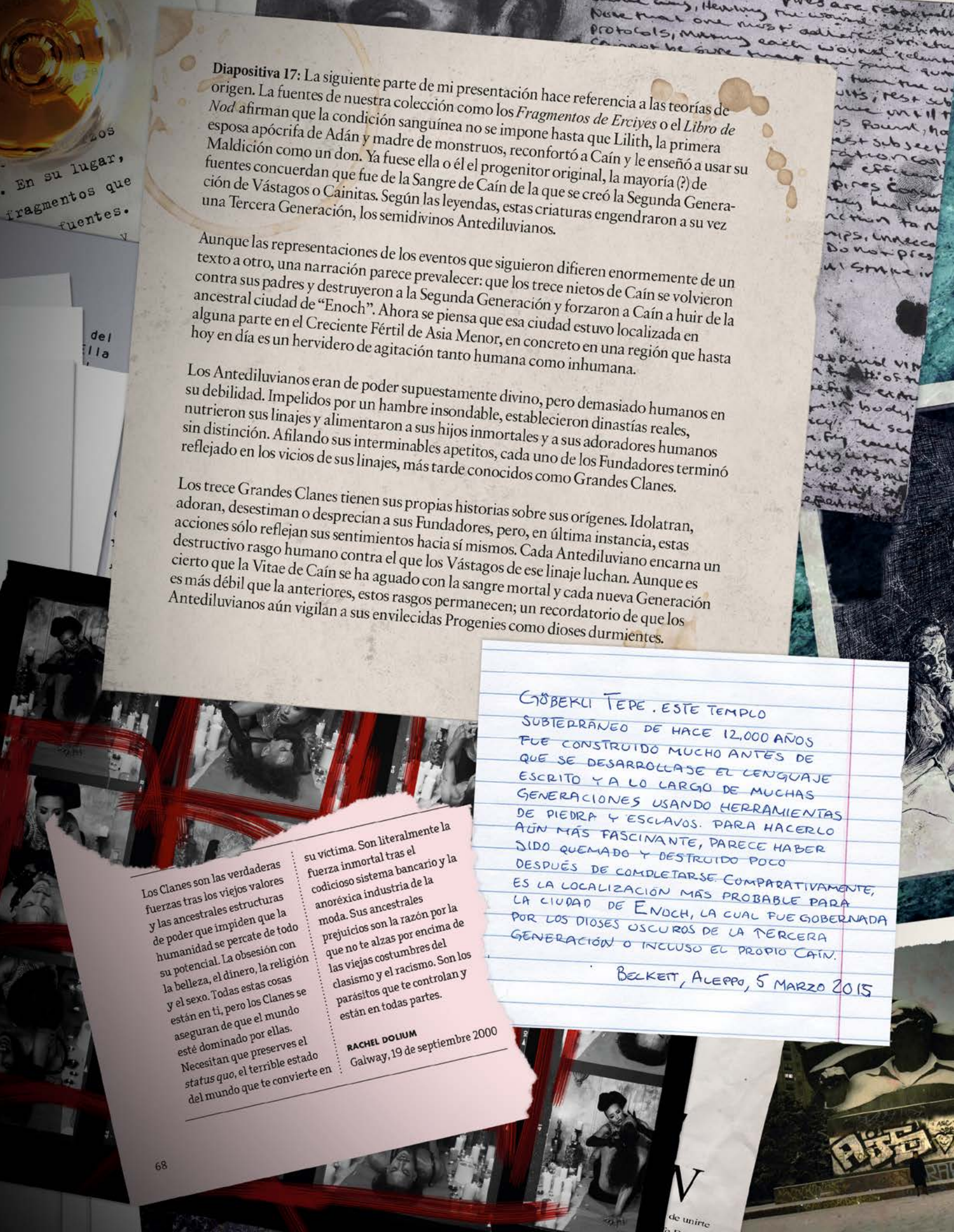
¿ASÍ QUE INTENTARON ESO ¿EH? ¡Y NOS LLAMAN MONSTRUOS A NOSOTROS!

Diapositiva 17: La siguiente parte de mi presentación hace referencia a las teorías de origen. La fuentes de nuestra colección como los *Fragmentos de Erciyes* o el *Libro de Nod* afirman que la condición sanguínea no se impone hasta que Lilith, la primera esposa apócrifa de Adán y madre de monstruos, reconfortó a Caín y le enseñó a usar su Maldición como un don. Ya fuese ella o él el progenitor original, la mayoría (?) de fuentes concuerdan que fue de la Sangre de Caín de la que se creó la Segunda Generación de Vástagos o Cainitas. Según las leyendas, estas criaturas engendraron a su vez una Tercera Generación, los semidivinos Antediluvianos.

Aunque las representaciones de los eventos que siguieron difieren enormemente de un texto a otro, una narración parece prevalecer: que los trece nietos de Caín se volvieron contra sus padres y destruyeron a la Segunda Generación y forzaron a Caín a huir de la ancestral ciudad de "Enoch". Ahora se piensa que esa ciudad estuvo localizada en alguna parte en el Creciente Fértil de Asia Menor, en concreto en una región que hasta hoy en día es un hervidero de agitación tanto humana como inhumana.

Los Antediluvianos eran de poder supuestamente divino, pero demasiado humanos en su debilidad. Impelidos por un hambre insondable, establecieron dinastías reales, nutrieron sus linajes y alimentaron a sus hijos inmortales y a sus adoradores humanos sin distinción. Afilando sus interminables apetitos, cada uno de los Fundadores terminó reflejado en los vicios de sus linajes, más tarde conocidos como Grandes Clanes.

Los trece Grandes Clanes tienen sus propias historias sobre sus orígenes. Idolatran, adoran, desestiman o desprecian a sus Fundadores, pero, en última instancia, estas acciones sólo reflejan sus sentimientos hacia sí mismos. Cada Antediluviano encarna un destructivo rasgo humano contra el que los Vástagos de ese linaje luchan. Aunque es cierto que la Vitae de Caín se ha aguado con la sangre mortal y cada nueva Generación es más débil que la anteriores, estos rasgos permanecen; un recordatorio de que los Antediluvianos aún vigilan a sus envilecidas Progenies como dioses durmientes.



Los Clanes son las verdaderas fuerzas tras los viejos valores y las ancestrales estructuras de poder que impiden que la humanidad se percate de todo su potencial. La obsesión con la belleza, el dinero, la religión y el sexo. Todas estas cosas están en ti, pero los Clanes se aseguran de que el mundo esté dominado por ellas. Necesitan que preserves el *status quo*, el terrible estado del mundo que te convierte en su víctima. Son literalmente la fuerza inmortal tras el codicioso sistema bancario y la anoréxica industria de la moda. Sus ancestrales prejuicios son la razón por la que no te alzas por encima de las viejas costumbres del clasismo y el racismo. Son los parásitos que te controlan y están en todas partes.

RACHEL DOLIUM
Galway, 19 de septiembre 2000

GÖBEKLI TEPE. ESTE TEMPLO SUBTERRÁNEO DE HACE 12,000 AÑOS FUE CONSTRUIDO MUCHO ANTES DE QUE SE DESARROLLASE EL LENGUAJE ESCRITO Y A LO LARGO DE MUCHAS GENERACIONES USANDO HERRAMIENTAS DE PIEDRA Y ESCLAVOS. PARA HACERLO AÚN MÁS FASCINANTE, PARECE HABER SIDO QUEMADO Y DESTRUIDO POCO DESPUÉS DE COMPLETARSE. COMPARATIVAMENTE, ES LA LOCALIZACIÓN MÁS PROBABLE PARA LA CIUDAD DE ENOCH, LA CUAL FUE GOBERNADA POR LOS DIOSES OSCUROS DE LA TERCERA GENERACIÓN O INCLUSO EL PROPIO CAÍN.

BECKETT, ALEPPO, 5 MARZO 2015



SANTO CAÍN, QUE YERRAS POR NOD, SANGUÍNEO
SEA TU NOMBRE

¿Qué harían los humanos sin nosotros? Nada. Sin nuestra ambición para hacerlos seguir adelante aún estarían golpeándose unos a otros en la cabeza con rocas y palos afilados.

Nos deben todo. Sin nosotros no habría reyes ni imperios, no habría dioses, ni amos, ni ideales de belleza. No habría ideología ni verdad, sólo salvajismo y celosa lujuria. Los inquisidores nos llaman parásitos, pero son ellos quienes desestabilizan el mismo orden que les permite existir.

Pues, bien, tenemos tiempo de sobra y a ellos apenas les queda nada. Dales un siglo y su ineficiente industria y su infinita capacidad de autodestrucción traerá una nueva edad oscura para que la gobernemos.

Hardestadt. Bruselas, 23 de febrero 2011







Beckett, G, 2009,
De Laurent Press

Casi todos los trece Clanes se originan en África, China o Asia Menor en torno al tiempo de las primeras civilizaciones humanas (10.000 – 6.000 a.C.). Uno o dos afirman ser más viejos que la raza humana, pero sabemos que es un sinsentido para enaltecerse. Somos parásitos refinados que han seguido las migraciones humanas y la fundación de imperios desde Yucatán al Indo y el río Amarillo. Algunos Clanes han entrado en una especie de relación simbiótica con ciertas culturas humanas o han crecido prósperas en áreas geográficas concretas. Otras han determinado sólo Abrazar a miembros de determinadas castas o clases sociales. Aunque no hay ningún Clan ligado a una única etnia, todas las Líneas de Sangre tienen, debido a sus preferencias y conexiones culturales, diferentes grados de influencia en distintas partes del mundo.

A veces, en el raro caso en el que, de hecho, funcione como una entidad política activa, un Clan se ha limitado a influir sobre una cierta área geográfica (como los Ventrue y su foco obsesivo en controlar la civilización de Europa occidental desde Germania y Britania). En África y Asia los Ventrue aún son vistos como peligrosos extranjeros, un recuerdo permanente de los traumáticos resultados del imperialismo occidental. Ésta es también la razón de que, aunque muchos jóvenes Ventrue de África sean Abrazados de entre la gente local, su Clan sea visto como inherentemente colonialista, sin importar el color de su piel. Por otra parte, encontramos a los Guruhi subsaharianos, el Clan africano dominante, que comparte linaje con los Nosferatu europeos. Los Horrores que migraron a Europa cambiaron sus hábitos de alimentación y Abrazo de forma gradual y a lo

Beckett, G, 2009,
De Laurent Press

largo de los diez últimos milenios han crecido hasta ser una Línea de Sangre por sí misma. Los Guruhi son de hecho más similares a Absimiliard, el Nosferatu original, que los Vástagos que conocemos como Nosferatu hoy en día. Por desgracia, los Chiquillos occidentales de Absimiliard no ven las cosas así. Algunos Antiguos aún creen que los Guruhi son un Clan distinto por completo o una desviada Línea de Sangre. ¿Recuerdas lo que dije de valores anticuados?

Sin importar nuestra depredación selectiva, la condición vampírica es infecciosa y no conoce fronteras. Pensar que hasta los Clanes más localizados, como los Banu Haqim o las diversas Líneas de Sangre Laibon, están limitados a Arabia o África y pueden ser identificados por el color de su piel es una idiotez. Como el SIDA o la viruela, nos hemos extendido por todo el planeta siguiendo las migraciones, el comercio y la guerra a todos los rincones de la Tierra. No te sorprendas de un musculoso pueblerino de Wisconsin que incline la cabeza ante un Visir de los Asesinos y lo llame "Baba" o de una estrella de K-pop que recite su linaje hasta Hardestadt el Viejo. Los Vástagos pueden tener historia como parásitos culturalmente selectivos, pero en esta era nuestros jóvenes son ante todo cosmopolitas.

LA MAYORÍA DE VÁSTAGOS NO ESTÁN (APARENTEMENTE) POR ENCIMA DE IDEAS PRECONCEBIDAS COMO EL RACISMO Y LA SUPREMACÍA CULTURAL. ESPECIALMENTE NUESTROS ANTIGUOS SON, DEBIDO A SU EDAD Y TEMPERAMENTO, PROCLIVES A VALORES QUE LA MAYORÍA DE SERES RAZONABLES CONSIDERARÍAN ARCAICOS E INCLUSO ABORRECIBLES. NUESTRO MIEDO Y ANSIA NOS HACEN NARCISISTAS INSOCIABLES Y OBSTINADOS

2.

I.

La Iniciativa Sangre Vital es una ONG con base en Copenhague que trabaja para estandarizar las prácticas de los bancos de sangre por toda Europa. Esta iniciativa sorprendentemente bien financiada también se involucra en otros problemas que afectan a cuestiones sanitarias relacionadas con los bancos de sangre. Su dinero no proviene directamente de la Camarilla, sino de una serie de compañías farmacéuticas que también usan su imagen filantrópica para avanzar en sus propios objetivos.

La Iniciativa es un viejo frente de la Camarilla, creado originalmente en 1867. Su nombre actual es de 1972 y viene con el nuevo enfoque de la organización en presionar para hacer que las prácticas de los bancos de sangre sean más accesibles para los bebedores de toda Europa. Sus prestaciones para los Vástagos están a un nivel decididamente elitista: un Antiguo podría tener acceso a ellos, pero un Neonato ciertamente no.

«Matadlos a todos. Dios reconocerá a los suyos». Esta cita, atribuida a Arnaldo Amalric durante la masacre de Béziers de 1209, resume la actitud de la Inquisición hacia nuestra clase, conocida entonces como "la Herejía Cainita". Las investigaciones y castigos que siguieron a la cruzada contra los herejes en el sur de Francia es bien conocida. Oficialmente creada para arrancar de raíz los últimos remanentes del catarismo gnóstico y herejías católicas semejantes, las cortes religiosas de la Inquisición se convirtieron en la jurisdicción de la temida orden dominica. Tal fue la infamia de este procedimiento que la propia orden pronto llegó a ser conocida como *Domini Canis* "los perros de Dios". Lo que no nos cuenta la historia es que la Inquisición tenía un propósito mucho más importante que mantener una doctrina bíblica o, en su envilecida encarnación renacentista, quemar brujas, judíos y adúlteras en la hoguera. Dirigida por el secretista cardenal Marzone y su Sociedad de Leopoldo, la inquisición cazó y mató a miles de Condenados y reveló nuestra existencia al gran público.

Las atrocidades de la Inquisición española de Tomás de Torquemada nos golpearon especialmente. Hasta hoy en día la mayoría de nuestros Clanes aún son conocidos por sus nombres inquisitoriales españoles o latinos, con faltas de ortografía y todo: *Bruja, Torero, Sombra, Mala Cavilla*. Incluso *Gangrel* (que significa "errante" en dialecto escocés) proviene de un protocolo inquisitorial de Guillermo de Baskerville. Estos fanáticos casi acabaron con el linaje de Caín para siempre y usar sus nombres peyorativos para nuestras grandes Líneas de Sangre suponía que debía recordarnos este peligro. El nombre Camarilla fue inicialmente acuñado como parte de una teoría de la conspiración sobre una "pequeña sala" en el Vaticano donde los amos secretos de la Herejía Cainita convirtieron a Rodrigo Borgia a su causa. Toda la razón de ser de la verdadera conspiración de los Condenados no es la influencia sino la Mascarada. El mayor truco que jamás hemos logrado realizar ha sido convencer a la humanidad de que nunca hemos existido en primer lugar y que la obsesión de la Inquisición con las brujas y los diablos no era más que supersticiones sin fundamento y fanatismo misógino. Cuatrocientos años de fingimiento finalmente nos llevaron al reino de la pornografía y los cuentos de niños. Un paso en falso fue suficiente para poner en peligro todo ese duro trabajo, ya que en las noches actuales una Segunda Inquisición se alza, una dirigida no por miedo a la herejía, sino al terrorismo. La misma obsesión con un mundo libre de nosotros y toda nuestra inexplicable y arcana raza impulsa a estos Marzone y Amalric actuales, armados no con báculos y antorchas sino con cazas de brujas en redes sociales y drones que escupen fósforo blanco. Y, al igual que a Amalric le preocupaban poco aquéllos atrapados en el fuego cruzado, también estos campeones del Occidente libre llaman a sus víctimas inocentes "daños colaterales".

Nunca creas que pretendemos ser humanos para ser amables. Eso es sólo un efecto secundario. Nunca creas que nuestras Tradiciones tratan de moralidad, tratan de supervivencia. Deben ser mantenidas no sólo por Primogénitos, conceos, Príncipes o decretos, sino por cada Vástago leal. Tras la Convención de Praga, nuestra pequeña sala sólo admite a los mejores y más sutiles como iguales, pero los pocos elegidos debemos imponer sin piedad las Tradiciones a todos los Vástagos de la Tierra. La creencia de que sólo la Primera Tradición garantiza nuestra seguridad es un disparate, ya que las demás están ahí para asegurar que la Primera pueda lograrse.

La Primera Tradición: La Mascarada

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

La Segunda Tradición: El Dominio

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

La Tercera Tradición: La Progenie

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

La Cuarta Tradición: La Responsabilidad

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

La Quinta Tradición: La Hospitalidad

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

La Sexta Tradición: La Destrucción

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

LA REBELDE: BRUJAH

La filósofa-sacerdotisa Troile observa a las repletas masas de Enoch. Hermano matando a hermano para el beneficio de otros. Esclavos de reyes injustos. Ella es más sabia. Puede ayudarlos a liberarse, pero una vida es corta y el cambio siempre requiere un sacrificio de sangre. Sus Chiquillos han heredado su gran proyecto y su mala gestión de la ira. Si buscas el trazo de pintalabios del Rebelde eterno, mira la matanza de Cartago, el terror de la Revolución Francesa, los gulags de la Unión Soviética y el grito sonoro de la guitarra eléctrica. Siempre en la vanguardia de la Guerra de las Edades, su grito de batalla aún resuena en las voces mortales de Johnny Rotten y Hunter S. Thompson.

EL USURPADOR: TREMERE

Es un hombre mortal. Un Mago. El más joven de los progenitores. Despertado justo antes del primer milenio. Su comprensión del cosmos no tiene límites. Puede mover los cielos y la Tierra. Conoce el rostro de Dios, la historia del Diablo y misterios más viejos que ambos. La verdad última lo llama, justo fuera de su alcance. Pero se está volviendo viejo, frágil, confundido, asustado. ¿Qué es el poder y el conocimiento para el que ha de morir? Así que Tremere se niega. La muerte es una enfermedad y debe haber una cura. Ningún precio es demasiado alto. O eso piensa antes de robar la maldición de Lilith y hacer suya nuestra Alquimia. Como escribió Chuck Palahniuk: «Para ser inmortal, primero has de morir». Y la muerte no tiene Magia Verdadera. Desesperado por recapturar la llama, fundó una tradición de Hechicería de Sangre robando el fluido vital y el alma humanos para alimentar sus ritos y encontrar una forma de volver al sol. Pero eso fue hace mucho. El Orden de la Pirámide que construyeron los atrapó en una rígida jerarquía que oscureció sus nobles metas con sed de poder. Y el poder construido sobre un robo sólo dura cierto tiempo. La Pirámide está rota y la verdad sobre los Tremere está a punto de ser revelada en la Sangre de sus seguidores.

EL HORROR: NOSFERATU

Para los vivos es Absalón, traicionero hijo del rey David. Para nosotros es Absimiliard. Importa poco. Es una herida en la Sangre y una maldición dicha con furia. Una plaga que devora a sus propios hijos y los fuerza a sufrir la misma abyecta humillación que él. El más hermoso de los hijos regios enmascaró su privilegio como justicia y mató al profanador de su hermana (su propio medio-hermano) al tiempo que se acostaba libremente con las concubinas de su padre. ¿Cómo podría nadie rechazarlo? Se tenía por tan justo y perfecto, que tenía derecho a todo, hasta que llamó la atención de la eternidad y probó la verdadera justicia. El precio de su inmortalidad: la esencia de su podrida alma escrita a lo largo de su rostro.

Al menos nunca seremos como tú, como nuestro Padre. Nunca pensaremos que somos reyes de nada salvo ratas y mierda. Tú te pudres por dentro, nosotros estamos rotos por fuera. Sé lo que prefiero.

LA DIVA: TOREADOR

Hombres y mujeres por igual matarían por un momento en los brazos de la Diva. Él/la fue una superestrella en la prehistoria, un ser tan hermoso que ni Dios podría haberlo imaginado envejeciendo y afeándose. Justo cuando sus tetas comenzaron a caerse y su polla a ablandarse, la Rosa hizo un trato. Nunca se marchitaría. Nunca moriría. A cambio, la Diva sería la guardiana del amor, la belleza y el arte a lo largo de las eras. El diablo sonrió según moría y se alzaba de nuevo; la tiranía de la belleza consagrada como un asesino inmortal.

El Sheriff: Háblame de la primera vez que viste a la chupóptera del Sabbat.

M. Baker: Estaba en el club Cazando. Me dirigía a la pista de baile cuando la vi. Ella estaba bailando shuffle, lanzándose de un lado a otro. La gente le estaba dejando espacio, observándola, aplaudiéndole, absorta en el espectáculo.

Recuerdo que no tenía ni idea de lo que estabais planeando. Yo no sabía que era una chupasangres. Sólo pensé que era una chica con pantalones supercortos y una gorra de béisbol disfrutando de una oportunidad para lucirse.

El Sheriff: No te percataste de lo que estaba haciendo.

M. Baker: No. Me llevó mucho tiempo ver el cuchillo. Sus movimientos eran hipnóticos y parecía disfrutar mucho. La felicidad era contagiosa. Le hice una foto y me hizo el símbolo del corazón con las manos.

El Sheriff: Pero ella estaba...

M. Baker: Estaba acuchillando a gente. Cada vez que botaba cerca del público, desgarraba a alguien. La música estaba alta y no podía oír los gritos. Alguna gente la miraba y aplaudía, otros se derrumbaban sangrando en el suelo.

Entonces la música paró y comenzó el pánico. La perdí de vista.

El Sheriff: Nosotros también. Nuestros chicos entraron en ese momento, pero no tuvimos oportunidad de localizarla en medio de los humanos presa del pánico.

EL AFLIGIDO: MALKAVIAN

Su nombre real se ha perdido, pero considera la similitud entre Malkav, Moloch y Malakai; un Cainita, un demonio bíblico y un ángel del Señor. Eso es por lo que en épocas pasadas los "dementes" eran, ya sabes, hombres y mujeres poseídos por cosas más allá de la comprensión humana. Los viejos aún piensan en el primero de los Afligidos como distintivamente inhumano. Creo que es más sencillo que eso; Malkav fue el único de los Ancianos que comprendía lo que realmente estaba pasando. Estaban muertos, pero aún sentían hambre y esa comprensión quebró su mente. Una reacción sensata si lo piensas. Los Lunáticos portan esta Maldición de claridad con mayor o menor orgullo, cada uno es un vidente y un loco, desesperado por ahogar su condición en la resonante sangre de los vivos. Algunas noches los temo, otras quiero ser ellos, imaginando que la locura es la única respuesta cuerda al enigma de la Bestia. Una cosa es segura: Malkav sigue vivo en toda su Progenie, hablando con mil voces a la vez. Quizás un nombre mejor para ellos sea Legión.

LAS BESTIAS: GANGREL

Ennoia maldijo a su madre Lilith cuando la alumbró, escupió a todos sus pretendientes en el ojo y vivió libre como un lobo, yaciendo sólo con los mayores de su clase. Se dice que de sus entrañas surgieron los lunáticos Lupinos y es conocida como "la mitad femenina de Dios" porque suya era la fertilidad de la propia Tierra. Así que se separó del resto, murió para el mundo y se alzó de nuevo en plena naturaleza. Primera de los parias, santa de los depredadores y los asesinos en serie. De los trece, sólo ella aceptó la Bestia como parte de sí misma. Sus descendientes heredaron su independencia y deseo por la Caza. En su Sangre aún aguardan, largo tiempo enterrados, rasgos animales que, una vez despertados, los hacen involucionar lentamente hasta que corren a cuatro patas y aúllan canciones al cielo estrellado como una vez hicieron los compañeros de manada de Ennoia.

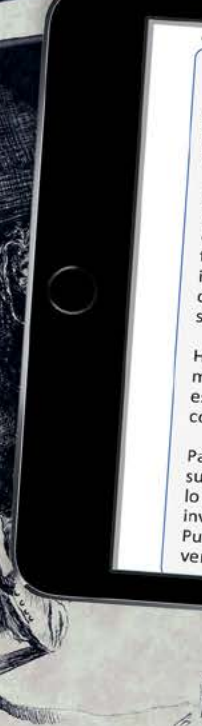
LOS REYES: VENTRUE

Érase una vez un Rey perfecto al que todos sus súbditos adoraban.

«Que mi reino dure para siempre. No por mí, sino por la felicidad de mi gente».

Y así fue. Pero ahora el Clan de los Reyes gobierna sobre un reino de pesar, disensión y miedo. Quizás sea mejor servir al diablo que conoces que jugártela con los horrores aún por descubrir. A cambio de su guía y sabiduría, reclaman a cada ser en el planeta como su vasallo o súbdito. Dado que la mayoría de Antiguos fue educado en un tiempo en el que la sangre era poder, el Clan es ferozmente feudal en apariencia, y no llegará ninguna igualdad mientras ellos se mantengan en sus tronos.







Agarremos el toro por los cuernos y hablemos del 11S. Sé que es un tema delicado, especialmente para nosotros los neoyorkinos, pero ocurrió. Conozco en persona a Vástagos que encontraron la Muerte Definitiva cuando las torres ardían, así que deja de gritar y comienza a escuchar.

Todos hicimos cosas estúpidas esas primeras noches de caos. Si no admitimos nuestros errores seremos rehenes de la sombra del pasado para siempre. Así que déjame ser el primero en admitir algo realmente vergonzoso. Durante años creí que nuestra especie estaba implicada después de que los informes oficiales demostraran que estaba equivocado. Estaba obsesionado con todas las teorías de la conspiración de "fue el Sabbat" e incluso "¡lo hizo un mago!". Era un auténtico Vástago escéptico.

El momento parecía demasiado perfecto. El propio suceso fue tan cinematográficamente destructivo que teníamos que haber sido nosotros. En el verano de 2001, el Sabbat había comenzado a predicar que el fin finalmente había llegado. ¡La Gehenna estaba aquí! Cuando las torres cayeron, algunos Gainitas locos de remate de hecho reclamaron la autoría de los ataques, dijeron que era una venganza por la reciente conquista de Nueva York por parte de la Camarilla, el bombardeo de apertura en su Guerra de la Gehenna definitiva, un golpe perfectamente planeado y ejecutado contra la supuesta infestación de un Antediluviano oculto en las alcantarillas al usar una demolición controlada y aviones secuestrados por esclavos de sangre.

Y quisimos creerlo. Inspiraba nuestros exagerados aires de importancia. Actuamos como si esta incompleta teoría de la conspiración fuese realmente verdad. El 11S mató a 2974 mortales, pero principalmente nos preocupamos por los tres Vástagos (todos ellos Camarilla) que se convirtieron en cenizas ese día. Dos de ellos eran Riker y Yezlaveta, Ratas de Alcantarilla en su subsótano, pero luego estaba Meghan Truesdale, una Antigua Ventrue bien conectada con un equipo de 27 miembros alimentados con Sangre en el piso 46.

Los Antiguos Ventrue necesitaban reaccionar o enfrentarse a la ira de las masas. El Consejo Interior asumió grandes riesgos, decidió usar los recursos de la NSA con la que (hasta entonces) no había que mezclarse y apoyaron la campaña por la Ley de Seguridad Nacional para poder rastrear a los responsables. En sus mentes buscaban determinar hasta qué punto el Sabbat se había infiltrado en Al-Qaeda y grupos islamistas extremistas semejantes.

Nada salió como estaba planeado. Terminaron dándose cuenta de que no hubo demoliciones controladas, ni personal de la Administración de Seguridad en el Transporte dominado, ni conspiración vampírica en absoluto; sólo un grupo de jóvenes suicidas muy motivados pero totalmente mundanos. Pero para entonces ya era demasiado tarde.

Sí, fuimos nosotros. Nosotros lo hicimos. Provocamos la Segunda Inquisición.

Al cazar al Sabbat con recursos mortales, el líder de la Camarilla Jan Pieterzoon y el Arconte Theo Bell abrieron la caja de Pandora. Su estrategia desesperada ayudó a las agencias mortales a mirar en los lugares adecuados. Pensaron que podrían controlar a sus nuevos aliados o desacreditarlos si se convertían en un problema. Estaban equivocados.

Justo una semana después del 11S la primera redada de Seguridad Nacional terminó con la muerte de 14 oficiales de cuerpos de seguridad y la destrucción del Serafín Jalan-Aajav, una criatura de un milenio con sus garras profundamente enterradas en grupos fundamentalistas suníes, así como en el narcoterrorismo mexicano. Este fue el primer golpe de lo que rápidamente se conoció como la Segunda Inquisición.

Anexo M.

Breidenstein: Segunda Guerra Mundial. ¡Esos sí que eran tiempos para ser vampiros!
Ldescu: Pensé que ahora nos llamábamos Vástagos.
Breidenstein: ¡Soy más viejo que la Camarilla! Llamo chupasangres a un chupasangres.
Ldescu: Recuerdo la Segunda Guerra Mundial y los años que llevaron a ella de forma muy distinta. Muchos de los sirvientes y de los miembros jóvenes de nuestra Capilla eran judíos. Un joven terminó llevando el triángulo rosa.
Breidenstein: Eres demasiado sensible, Maxwell. Eso hará que te maten una noche. ¿Por qué deberíamos preocuparnos por el ganado? ¿O siquiera por los Neonatos, todo sea dicho? Realmente no considero a nadie una persona a menos que tenga unos cuantos siglos sobre las espaldas.
Ldescu: Respóndeme honestamente si puedes. ¿Trataste de controlar a los nacionalsocialistas? Ya eras el Príncipe de Berlín por aquél entonces.
Breidenstein: ¡Yo soy Berlín! Fui el primer Príncipe que tuvo la ciudad y seré el último.
Ldescu: Ya veo.
Breidenstein: ¿Quieres la verdad, Ldescu?
Ldescu: Sí.
Breidenstein: Traté de controlar a los nacionalsocialistas, pero fallé. Fue la primera vez que la política mortal sucedió demasiado rápido como para que mantuviese el ritmo.
Ldescu: ¿Habrías detenido la guerra y la matanza si hubieras tenido éxito?
Breidenstein: ¡No! Amo la guerra. Eso es lo que trataba de decirte. Cazar en Berlín durante los bombardeos aéreos de los británicos fue de lo mejor que he tenido y llevo Cazando mucho tiempo. Imagina, el ganado sudando en oscuros refugios antibombas, las familias estrechamente apretadas, los ancianos, los jóvenes. Era como un bufet. Podías seguir tu instinto, ver si encontrabas exactamente el tipo de Sangre correcta. Me sentía joven, lleno de energía...
Ldescu: Sabes, Gustav, no queda mucho de mi humanidad. Puedo matar esta noche y haberlo olvidado para mañana. Pero aun así, sigues logrando desagradarme.
Breidenstein: Podría hacerte trizas por insultarme así.
Ldescu: Podrías.
Breidenstein: ¡Ja! No te lo tomes tan en serio. Vivimos demasiado como para liarnos con tonterías como un par de mortales muertos.
Ldescu: O unos millones.
Breidenstein: ¡Exacto! ¡Entiendes lo que quiero decir! Al final de la noche, sólo importan los que van a estar contigo durante décadas y siglos. Los demás son sólo comida.
Ldescu: Eres demasiado arrogante, Gustav. Esto no terminará bien para tí.

Ahora Gustav está muerto. Berlín está en manos de los Anarquistas. Yo aún soy Regente Tremere. Supongo que hay una lección ahí. Puedes decidir por tí mismo si esa lección trata sobre mantener tu humanidad o de los peligros de la arrogancia.

Y no. No predije la revolución Anarquista, a pesar de mi aviso a Gustav.

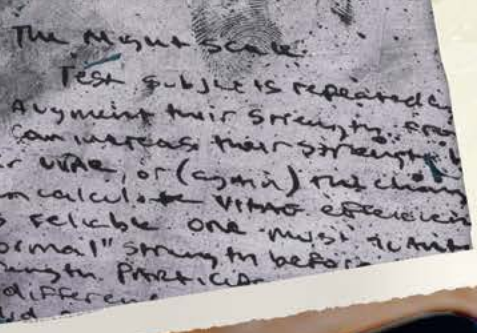
- Maxwell Ldescu
Regente de Berlín

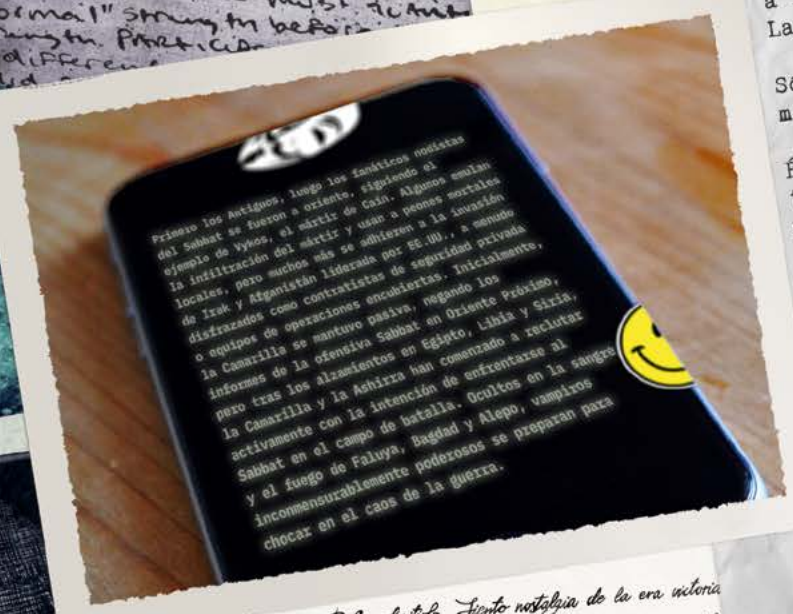
¿Theo? Agata al habla. Sé que dejaste la Camarilla y te uniste a los Anarquistas pero, en caso de que aún tengas algunos viejos prejuicios respecto a devorar almas, te mando esta cinta de casete. Baja tecnología para evitar a la Segunda Inquisición. Si funcionó para Osama bin Laden, nos funcionará a nosotros.

Sólo recuerda. No soy tu enemigo. Ahora estamos en el mismo bando.

Ésta es mi información sobre el Sabbat y los Anarquistas. En los últimos quince años el Sabbat se ha vuelto más pequeño y peligroso. Se han percatado de que los Antediluvianos no despertarán por sí solos, así que han partido a Oriente Próximo para encontrar sus tumbas y tomar algo de iniciativa proactiva.

Me preguntas qué pasó con la jerarquía de Obispos y Cardenales y las manadas de psicópatas que se habían unido en la Vaulderie para romper sus Vínculos de Sangre existentes. Muchos de los Cardenales y sus congregaciones están ahora en Bagdad o Kabul, combatiendo en su Guerra de la Gehenna.







Querida Camilla,

Disfruté enormemente de nuestro último encuentro y me siento honrado de que trabajes para mí. La restauración de las antigüedades es un negocio exigente y siempre está el peligro de causar un daño irreparable en el proceso. Saber cómo poner en relieve las cualidades originales de una obra de arte antigua requiere más que sólo talento.

Al tiempo que te preparas para trabajar a mi servicio, me gustaría dilucidar algunas cosas importantes sobre historia. Desde una perspectiva mortal, tus habilidades no tienen igual. Sin embargo, estás entrando en un nuevo mundo, uno poblado de inmortales como yo. Quienes pertenecemos al Ministerio hemos sido bendecidos con una larga perspectiva de la historia humana, y lo mismo ocurre con los descendientes de Caín.

Debes aprender a pensar en términos de dos historias: la historia humana que aprendes en conferencias, libros y fuentes primarias y la historia oculta de las fuerzas inmortales que influyen sobre las vidas de los mortales.

Algunos de los nuestros dicen que controlamos el destino de la humanidad. Soy demasiado humilde para afirmar nada así, pero merece la pena recordar que, tras eventos humanos en apariencia inexplicables, a veces hay una explicación oculta. Estos factores son especialmente importantes en tu trabajo al restaurar las antigüedades que yo adquiero, ya que a menudo ésta es la cualidad en la que estoy más interesado. Un historiador mortal podría pasar por alto el hecho de que una pintura fue originalmente encargada para conmemorar la Promesa Giovanni o un cáliz creado para que un señor Cainita pudiera beber la sangre de sus enemigos.

Esta historia oculta se retrotrae hasta los albores de la humanidad. En algunos sentidos, es más fácil descifrar la influencia de los inmortales en la antigüedad porque la Mascarada no era una ley tan universal por aquel entonces. Yo mismo sólo he presenciado algunos siglos de historia, pero he visto el poder del secretismo aumentar cada año, haciendo más difícil que nunca para eruditos como nosotros descifrar la verdadera forma de los sucesos.

Aun así, ahora posees una ventaja que ningún historiador mortal puede igualar. Eres una de los inmortales y tus acciones serán parte de la narrativa oculta de este mundo.

Tuyo,

Hesha Ruhadze زدور اش يد

Aa-Salam-u-Alaikum, Hassan

He instruido a mi sirviente para que le transmita este mensaje verbatim. No confío los asuntos de importancia a artilugios en red, pero puede tomar las palabras de mi sirviente como si fueran dichas por mi mismo.

Como Arconte, está bien emplazado para transmitir nuestros deseos a sus amos en la Camarilla. Como ambos sabemos, los Antiguos de nuestras respectivas Sectas pueden comunicarse unos con otros de forma directa, pero a veces olvidan informar al resto de nosotros de sus deliberaciones. Por esta razón, he decidido dar a conocer nuestras preocupaciones a la Camarilla a un nivel más oficial a través de usted.

Como Secta, nosotros, la Ashirra, representamos a la totalidad de la comunidad de bebedores de sangre musulmanes. También somos la más antigua de las Sectas modernas, antecedemos a la Camarilla y al Sabbat por siglos. La Ashirra nació mientras el Profeta hollaba la Tierra.

Admito que la conquista y la expansión no han estado entre nuestras prioridades. Como los conflictos entre vuestros Clanes, nuestras regiones han estado dominadas por las luchas entre nuestros hermanos de la Ashirra, las diversas facetas de los Hijos de Haqim y el supuesto "Ministerio": los nauseabundos adoradores de Set.

Pensar en el Ministerio y en los Hijos de Haqim pone en relieve cierta cualidad regional de la Ashirra. Aunque estamos definidos por nuestra fe, en realidad la infiel Progenie del Ministerio en Egipto es más Ashirra que usted, Hassan de París.

Por desgracia, las depredaciones del Sabbat y la simultánea expansión de la Camarilla en nuestros territorios hacen que nuestro planteamiento históricamente pacífico sea insostenible. La Ashirra resurge en estas noches, fortalecida por las nuevas generaciones de Vástagos musulmanes reacios a seguir aceptando que la Camarilla europea interfiera en tierras ya asoladas por los bombardeos occidentales.

Por esta razón, aceptamos una alianza con la Camarilla para destruir a nuestro común enemigo, el Sabbat. Nos ayudaremos los unos a los otros enormemente, estoy seguro. Aun así, al final de la noche seguiremos la ley dada por Suleiman ibn Abdullah, que aprendió a pies del propio Profeta en los albores de nuestra era. La Camarilla es bienvenida en nuestras tierras como invitada, siempre que recuerde que el destino del norte de África y Oriente Próximo será decidido por quienes vivimos aquí.

[illegible]dad, Fi Amaan Allah,

Ganesha M.

En aquel algo gún un fabuloso gig
todo el gún un pregunto por un
Lorenzo Patricia de Lourd
en el Clipso en 1994. [illegible]

Breidenstein: Segunda Guerra Mu
tiempos para ser vampiros!
Ldescu: Pensé que ahora nos llam
Breidenstein: ¡Soy más viejo que
chupasangres a un chupasangres.
Ldescu: Recuerdo la Segunda Gue
que llevaron a ella de forma muy
sirvientes y de los miembros jóve
eran judíos. Un joven terminó lle
Breidenstein: Eres demasiado sens
que te maten una noche. ¿Por qué
por el ganado? ¿O siquiera por lo
dicho? Realmente no considero a
menos que tenga unos cuantos sig
Ldescu: Respóndeme honestamente
controlar a los nacionalsocialist
de Berlín por aquél entonces.
Breidenstein: ¡Yo soy Berlín! Fui
tuvo la ciudad y seré el último.
Ldescu: Ya veo.
Breidenstein: ¿Quieres la verdad,
Ldescu: Sí.
Breidenstein: Traté de controlar
nacionalsocialistas, pero fallé. F
la política mortal sucedió demasi
que mantuviese el ritmo.
Ldescu: ¿Habrías detenido la guerra y la matanza si
hubieras tenido éxito?

[01:05] <Dee> el material que me conseguiste era grado A
[01:07] <theaugustslutlord> ¿el material? estaba demasiado colocado cuando nos fuimos, no lo recuerdo
[01:08] <Dee> caballo
[01:08] <Dee> material del bueno
[01:08] <Dee> ya sabes
[01:08] <Dee> el zumo
[01:08] <Dee> de la gente con dinero
[01:10] <theaugustslutlord> ¿te refieres a la sangre ventrue que querías que te consiguiese?
[01:11] <Dee> nnnngrh por qué has tenido que hacer eso
[01:12] <Dee> la mejor política es nunca usar esas palabras
[01:12] <Dee> ahora tenemos que cerrar la sesión
[01:12] <Dee> y ya sabes, quemar nuestros portátiles o algo
[01:13] <theaugustslutlord> espera espera espera
[01:13] <theaugustslutlord> ¿puedo preguntarte algo? ¿por favor?
[01:14] no llevo mucho en esto
[01:15] <Dee> lo suficiente para jugársela a este tío por un mamón
<theaugustslutlord> vamos. la única razón por la que me dejó probar fue para joderte al darme algo por lo que tú te venderías. él simplemente no esperaba que no me lo tragase
[01:16] <Dee> supongo. fue inteligente por tu parte escupir el material en esa lata vacía de red bull y dármelo. básicamente caballeroso.
[01:17] <Dee> qué puedo decir. adoro el material
[01:18] <Dee> tan sabroso
[01:19] <Dee> en cualquier caso, tiempo de cerrar sesión
[01:19] <theaugustslutlord> espera… ¿es verdad que nuestra gente controla la historia, ya sabes, políticos y esas mierdas?
[01:20] <theaugustslutlord> porque suena muy guay
[01:21] <Dee> ¿te parece que controlas esa mierda? no, la gente importante de la C controla muchas cosas. igual que cualquiera con montones de dinero y fuerza. y dulce y adictivo… zumo
[01:22] <Dee> aprende, joven idiota, no puedes usar las palabras en línea, las palabras de verdad, hacen que te detecte la SI
[01:23] <Dee> estás jodido si yo soy tu modelo de conducta, por dios
[01:24] <Dee> no somos amos de la humanidad, sólo somos parásitos. mientras los humanos estaban haciendo algo importante e histórico, puedes estar seguro de que había alguien como yo allí, actuando como un completo yonqui de sangre
[01:24] <Dee> voy a seguir mi propio consejo ya
[01:21] <theaugustslutlord> ¿Dee? ¿volveré a verte de nuevo?



geda y grupos islamistas extremistas semejantes.

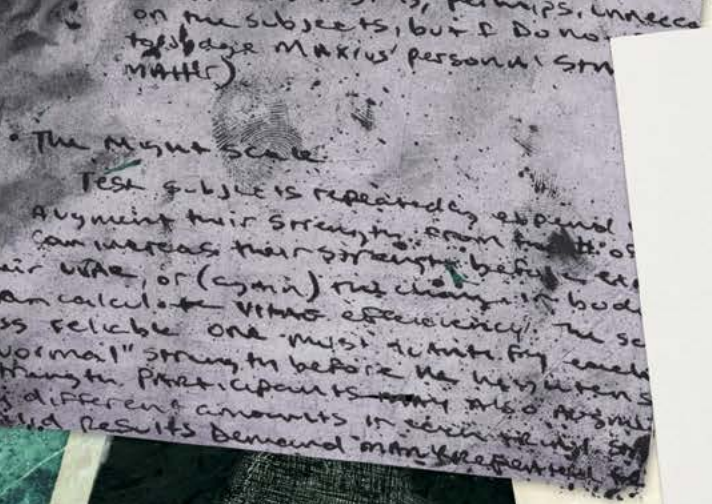
ncado. Terminaron dándose cuenta de que no
das, ni personal de la Administración de
ominado, ni conspiración vampírica en
enes suicidas muy motivados pero totalmente
s ya era demasiado tarde.

o hicimos. Provocamos la Segunda

ortales, el líder de la Camarilla Jan
ll abrieron la caja de Pandora. Su
agencias mortales a mirar en los lugares
ontrolar a sus nuevos aliados o
un problema. Estaban equivocados.

primera redada de Seguridad Nacional
de cuerpos de seguridad y la
na criatura de un milenio con sus
upos fundamentalistas suníes, así
Éste fue el primer golpe de lo que
la Inquisición.







Bienvenidos a todos,

Como la mayoría de ustedes probablemente ya sabe, mi nombre es Yvea von Eichel. Soy la directora financiera de Eichel Group y es un placer para mí darles la bienvenida al círculo interior.

Ustedes saben que nuestra compañía opera con distintos niveles de confianza. Cuando uno de ustedes llega como aprendiz, trabaja con clientes corporativos, ayuntamientos y fundaciones. Llega a ver parte del trabajo que hacemos y se encuentra con los tipos de clientes más comunes.

Conforme trabaja duro y asciende entre nuestras filas, consigue conocer a una clientela más valiosa. Cabezas de estado. Miembros del Parlamento Europeo. Algunas de las familias mejor establecidas y más adineradas de Europa. Y aun así, mientras trabajaban con esta gente, siempre han sentido que había algo más por llegar. Todavía no habían ascendido a la cima.

Ahora lo han hecho. Sólo nuestros empleados de mayor confianza tienen permitido conocer el propósito real al que servimos. Trabajamos como una firma de cabildeo para cumplir la voluntad de seres extraordinarios. De los inmortales. Sospecho que la mayoría de ustedes ya había resuelto el acertijo. De hecho, lo consideramos necesario para aquéllos que desean avanzar más allá de cierto punto en sus carreras.

Frente a ustedes hay una pequeña copa. **Beban su contenido.**

Sí, así. Ésta es la sangre de la que vivimos. Los mantendrá jóvenes y sanos para siempre mientras sirvan a la función para la que fue fundada nuestra compañía.

La política es un sistema de poder, conocimiento y experiencia inmensamente complejo y siempre cambiante. Los inmortales son demasiado ancianos para comprender estos conceptos por completo. No vivimos en la era de los reyes. Vivimos en la era de los grupos de presión, donde el dinero, el acceso y la influencia determinan la forma del futuro. Estamos entre los mejores profesionales en este campo a escala global. Cuando seguimos los dictados de nuestros clientes, saben que, aunque su comprensión de la modernidad puede ser limitada, podemos traducir su voluntad a algo que tenga sentido en una reunión matutina con un miembro del Parlamento Europeo.

Nuestras principales herramientas son las de cualquier grupo de presión en favor de los ricos: dinero y conexiones. Más allá de eso, nuestros patrones nos permiten invocar su favor si la causa es lo suficientemente importante. Su Sangre les da más que una perpetua juventud; les concede poderes que ustedes sólo pueden imaginar.

No somos los únicos empleados por los inmortales. Wright+Moreau Strategies, la Iniciativa Sangre Vital y otras organizaciones hacen un trabajo similar. A veces se les pedirá que colaboren con ellas.

Ahora, el primer proyecto en el que trabajarán es la próxima renovación de la directiva de la Unión Europea en lo concerniente a la sistematización de los estándares de igualdad para los establecimientos que manipulan sangre. Nuestros clientes desean un registro paneuropeo de todos los datos sanguíneos generados en la Unión. El argumento para ello es humanitario: tal base de datos podría facilitar la coordinación de esfuerzos cooperativos internacionales en caso de importantes crisis de salud...

Debo admitirlo. Siento nostalgia de la era victoriana. Londres en la cima del Imperio Británico, cuando parecía que ésa sería la forma del mundo de ese momento en adelante. La aplastante represión del orden social engendrando una nueva cosecha de ingeniosos ignorantes arrivistas a los que depredar. La ilimitada curiosidad aunque se renegase de ella, de una gente sin miedo a canibalizar a sus subordinados en nombre de rápidas emociones y pequeños placeres.

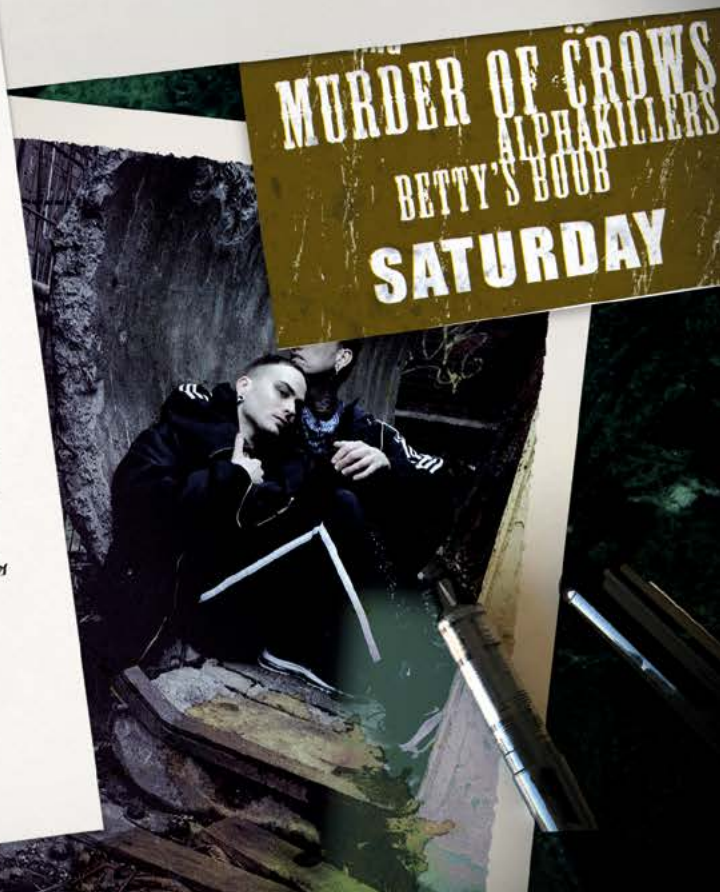
En retrospectiva, puedes ver que ésta fue la última vez que los Antiguos de la Camarilla realmente entendieron el mundo sobre el que ejercían tan desmedida influencia. Aún están en sus asientos, bebiendo sangre como si fuese Pernod, supervisando un imperio en el que el sol nunca se alza, pero siempre ignorando cómo mengua ese imperio los sistemas mortales de gobierno y el orden social se han vuelto tan complicados y cambian tan rápido que nuestros ancianos monstruos están perdiendo la capacidad de mantener el ritmo.

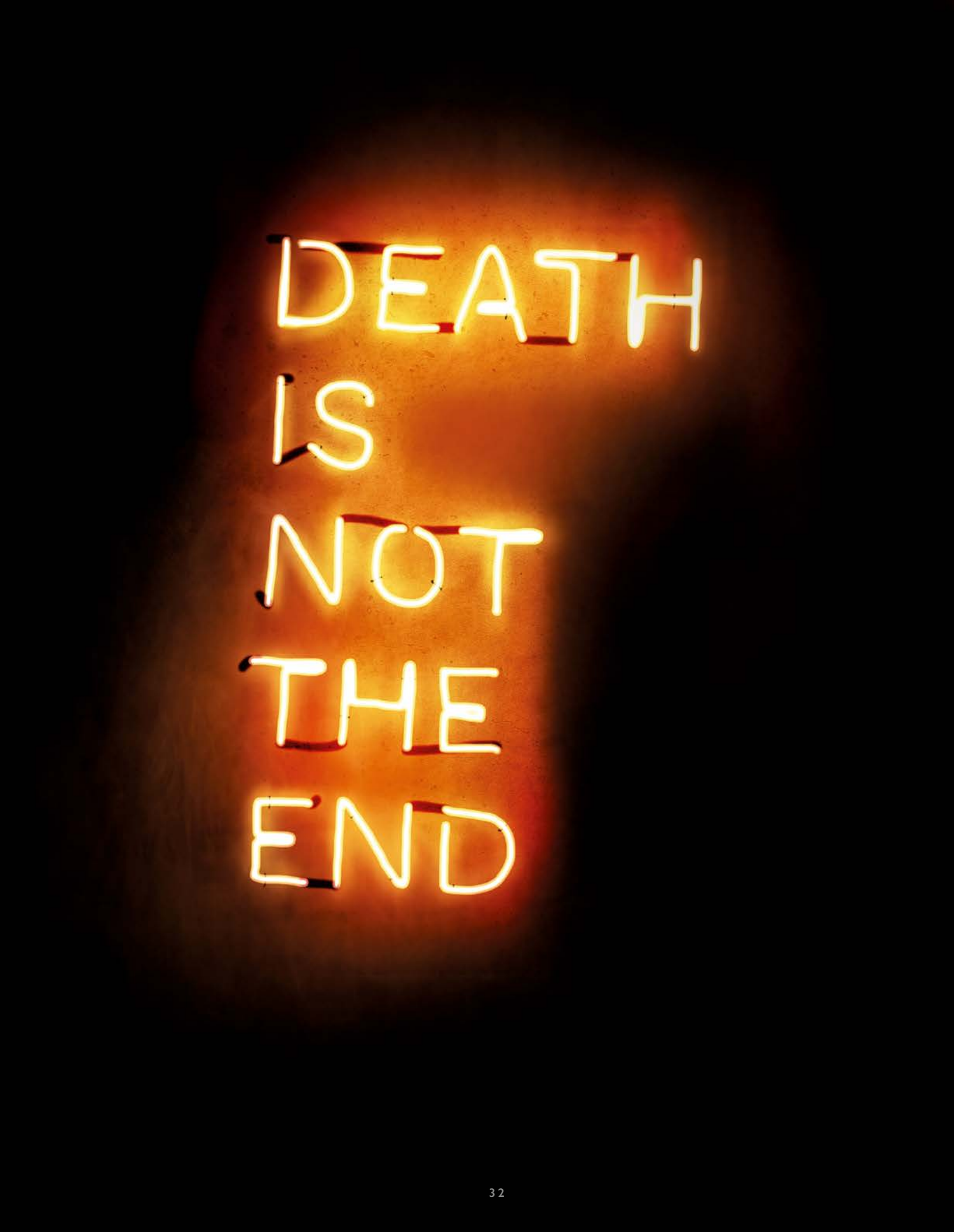
Temo el día en el que deba contarme entre sus filas. Siempre he estado bendecida con amor por los mortales y las hermosas cosas que crean, y eso me ha permitido mantenerme al día. Espero seguir así durante mucho tiempo.

En el Londres de nuestra reina Victoria a veces sentía que los Vástagos éramos más una sociedad secreta que los verdaderos líderes que se reunían para tomar decisiones que afectaban a todo el mundo. Un lord mortal podía no percatarse de que la augusta reunión a la que asistía de forma regular se componía principalmente de muertos andantes. Después de todo, nuestra gente no era la única cosa extraña que se ocultaba tras la fachada del decoro. Personalmente, siempre he insistido en incluir tanto a la Estige como a la Grey en mi salón. Espero que no me consideréis indulgente si digo que eso fue lo que me hizo tan exitosa.

Todo esto ha desaparecido ya. Me pregunto si fue porque nuestros Antiguos estaban tan borrachos de sangre y poder que no lograron preparar su imperio para las exigencias de la nueva era.

~Victoria




DEATH
IS
NOT
THE
END

CONCEPTOS

«Entra libremente y por tu propia voluntad.»

— DRÁCULA A JONATHAN HARKER

Un Mundo de Tinieblas

Bailas al ritmo del incesante techno, *apretado contra cuerpos calientes y sudorosos. Estás en el ático de una casa okupa, las paredes cubiertas de grafitis y el suelo de cemento desnudo manchado con misteriosos líquidos. Estás borracho y vas colocado y te está dando el bajón tras la euforia de convertirte en parte de una multitud que se retuerce.*

Una mujer te roza al pasar junto a ti, su mano fría sobre tu hombro. La observas mientras se abre paso entre el gentío y se desliza detrás de la mesa del DJ. *No parece tan mayor, así vestida como los yonquis adormilados que restriegan sus cuerpos contra ti, al menos no hasta que se da cuenta de que la observas. Sonríe y, en ese segundo, parece poseer un conocimiento más allá de cualquier cosa que pudiera concebirse en esta pista de baile.*

Quizás has experimentado un momento como éste en la vida real. Te has fijado en un cautivador extraño y has intercambiado un momento de flirteo o terror con alguien a quien nunca has vuelto a ver. Formó parte de tu vida durante sólo un breve instante, pero lo sigues recordando años más tarde.

En el mundo real, un momento así no es nada más que casualidad. ¿Quién era la mujer que te rozó al pasar? Quizás fuese la siguiente *Dj* que iba a preparar su material y su mano estaba fría porque se había fumado un cigarrillo afuera. En la vida real todo tiene una explicación.

En el Mundo de Tinieblas las cosas no son siempre tan sencillas.

En superficie se parece a nuestro mundo. La oficina donde trabajas, la escuela a la que fuiste de niño y el asilo donde vas a visitar a tu abuela son los mismos en nuestro mundo y el Mundo de Tinieblas.

En cuanto ahondas en los rincones raídos, abandonados y ocultos, empieza a surgir la verdadera naturaleza del Mundo de Tinieblas. Es un mundo con secretos y profundos pozos de oscuridad y te puedes topar con ellos si sigues las claves. Quizás eso es lo que la fría mano de la mujer en la fiesta *techno* ilegal era realmente: un signo que puedes seguir para dejar atrás tu cómoda vida y entrar en un mundo secreto de horrores.

La sombra del rascacielos

En el Mundo de Tinieblas, los vampiros y otros seres aún más extraños se ocultan entre la interminable multitud de la humanidad. Se parecen a nosotros, se esfuerzan en actuar como nosotros, pero al final de la noche ellos son los depredadores y nosotros la presa. El Mundo de Tinieblas no es un reino distante y fantástico donde todas las reglas son distintas. Los vampiros están cerca de ti. Quizás la mujer en la que te fijaste en la fiesta *techno* era un vampiro. Quizás el *DJ* también lo era. Los gorilas de la puerta. Incluso el que llevaba gafas de sol con llamas. Quizás todos ellos son vampiros y están juntos en esto, todos ellos miembros de los Condenados.

Los horrores monstruosos y ocultos del Mundo de Tinieblas impregnan la sociedad humana. Extrañas criaturas acechan en los callejones solitarios con la misma facilidad que merodean por las veladas de la alta sociedad. Como humano, nunca te das cuenta de lo que son hasta que es demasiado tarde.

El Mundo de Tinieblas es un lugar bien jodido. Está lleno de corrupción, violencia e hipocresía. En esto se parece al mundo real, pero también debe lidiar con los horrores sobrenaturales que amplifican las peores tendencias de la humanidad. Mira las noticias y piensa qué sucesos podrían verse influidos por el sutil toque de los no-muertos: en nuestro mundo, en nuestra época; aquí y ahora.

Vampiro es un juego de horror y su mundo es un lugar terrible. Como Narrador no necesitas convertir el mundo real en algo peor de lo que ya es, aunque sin duda puedes hacerlo. En vez de eso, puedes centrarte en los elementos y temas que sustenten tu visión de una ciudad oscura. Hay suficiente corrupción policial, abandono institucional y racismo, odio y brutalidad como para hacer que tu juego sea realmente oscuro si eliges resaltar esos elementos de la realidad.

En una partida de **Vampiro** el rascacielos cumple el papel del castillo en las historias de terror clásico. Un alto edificio de cristal y acero que puede parecer moderno y dinámico a la luz del día pero que, una vez se ha puesto el sol, revela su naturaleza real como una aguja clavada profundamente en la carne de la ciudad y que le inyecta el veneno de la corrupción vampírica.

Sin héroes

En **Vampiro** interpretas a personajes que son vampiros. Deben subsistir gracias a la sangre de los vivos, tienen extraños poderes que pueden utilizar para imponer su voluntad sobre humanos indefensos y pueden dar algo de su Sangre inmortal a la gente para convertirla en serviles adictos a la Sangre, condenados a satisfacer los caprichos de los condenados con la esperanza de una nueva dosis.

No es un juego de rol donde interpretes a los buenos.

Quizás tu personaje intente de forma desesperada aferrarse a los vestigios de la moralidad humana a pesar de las sórdidas exigencias de la existencia vampírica. O quizás ya haya ajustado su moralidad a su nueva condición y se diga a sí mismo, tras matar por accidente a alguien, que no es peor que cualquier otro vampiro. Cualquiera que sea la visión ética de un personaje, es muy probable que acabe haciendo cosas que el jugador considere moralmente repugnantes.

Usar este juego para explorar cuestiones éticas y actos inmorales puede ser interesante y emocionalmente significativo. Después de todo, tú no eres realmente el personaje y el juego no es real. Puedes usarlo como espacio de ficción para explorar cosas terribles y, quizás, incluso divertirte un poco con ellas.





Llegarás a darte cuenta de que la sangre es tu señor. Te consume desde dentro. Al principio no lo sentirás, pero entonces, lentamente, te darás cuenta de que la humanidad es un recuerdo distante. Sabrás que viviste como ellos, pero se desvanecerá como un sueño. Sólo tendrás el recuerdo de un recuerdo hasta que no seas más que una efigie descuidada de quien fuiste. La Bestia vestirá tu piel mientras la alimentes.

¿Cuánto tiempo le lleva a tu vampiro neófito acostumbrarse a tener que Cazar para obtener sangre? ¿Se miente a sí mismo e insiste en que es una buena persona o cree que su autoflagelación y culpa de algún modo hacen que matar esté bien? Puedes explorar estas cuestiones mediante los personajes y buscar paralelismos en asuntos de tu propia vida y del mundo en general.

Ésta es una de las maravillas de los juegos de rol de mesa como medio de creación artística en la era de Internet: eres el responsable del bienestar de tus compañeros jugadores, pero los sucesos de tus partidas no tienen por qué difundirse por la red. La naturaleza privada de éstas te permite explorar territorios morales difíciles de plantear en el mundo digital donde el peligro de la pérdida de contexto es omnipresente. Puedes asumir riesgos y jugar a pelo.

Las historias de redención también entran en el ámbito del juego, pero la redención es dura. ¿Cómo mantienes tu rectitud moral si te ves obligado literalmente a clavar tus colmillos en el cuello de un humano cada noche? Existen otras historias con elecciones distintas. Si tu personaje es una madre trabajadora atrapada dentro de un matrimonio violento en el que sufre malos tratos, ser Abrazada como vampiro puede darle el poder y las opciones que nunca tuvo. Para los marginados del mundo convertirse en un chupasangres es como hacer un pacto con el diablo: tienes la posibilidad de escapar del infierno en el que te encuentras atrapado a cambio de tu humanidad.

Este tipo de escenarios apuntan al laberinto moral que hay en el corazón del Mundo de Tinieblas. Personas aparentemente buenas pueden cometer actos terribles e incluso los monstruos a veces cometen actos de bondad.

LÍMITES INDIVIDUALES

En **Vampiro** jugarás con el mal. Tus personajes deben Cazar para obtener sangre, en sí mismo un acto malvado. Podrían bajar aún más en la escala de moralidad, asesinando y matando simplemente para sobrevivir. A medida que se adentren en la sociedad vampírica deberán ser testigos de cómo unos monstruos ancestrales cometen crímenes terribles.

Cuando dirijas una partida de **Vampiro**, querrás que las cosas horribles se perciban como tales, pero también querrás que las partidas sean jugables y accesibles a tus jugadores. Las fronteras para qué horrores se pasan de la raya dependen de cada uno, y estos límites son algo de lo que querrás hablar con tu grupo de juego antes de empezar.

El mejor modo de abordar esta colaboración es no hostigar a tus jugadores, sino aceptar la idiosincrasia individual de cada cual. Quizás uno de tus jugadores acaba de ser padre y no quiere que se inflija violencia a niños pequeños, ni siquiera en una historia de horror. O quizás uno de ellos ha sufrido acoso por Internet y no quiere ver eso reflejado en un juego de mesa.

Nuestra experiencia sugiere que estos límites individuales no tienen nada que ver con la severidad de un acto malvado en concreto. Un jugador puede sentirse bien tras una escena de tortura terrible pero considerar que la simple sugerencia a la violencia doméstica sea demasiado para él.

No hay una receta fácil para que el horror siempre funcione para tus jugadores, ¡pero tener un debate abierto es un buen punto de partida! Lo bueno de los juegos de rol en mesa es que puedes adaptarlos a los jugadores que se sientan alrededor de tu mesa.

Qué es lo que sucede

Un vampiro delincuente te metió dentro de un sucio aseo durante una rave, la música martilleaba mientras tu joven Sire entraba en pánico cuando se le torció la alimentación. Te dio algo de su Sangre y te derrumbaste a causa de la extática agonía del Abrazo.

Te despiertas una hora más tarde y te tambaleas hacia la noche como vampiro sin saber qué es lo que sucede.

¿Cómo entras en contacto con el resto del Mundo de Tinieblas?

No es fácil. La Mascarada implica que no es fácil para los vampiros encontrarse unos a otros, especialmente en grandes ciudades. No conoces las Tradiciones y has quebrantado la ley del Príncipe antes incluso de que supieras que hay un Príncipe.

Cuando finalmente encuentras tu camino al Elíseo, descubres que el desconocimiento no te exime ante los tribunales de los inmortales. Una autoridad más allá de la comprensión de los mortales te puede condenar a muerte, esta vez a una muerte verdadera.

Pero quizás consigas sobrevivir. ¿Qué forma tiene el mundo en el que has entrado? ¿Qué sucede en el mundo de los vampiros?

NUEVA GENERACIÓN DE TIRANOS

Siglos atrás, sabios vampiros Antiguos establecieron la Camarilla, la cual ha mantenido a salvo a los Vástagos de Europa, las Américas y el resto del mundo a la vez que conservaba las sagradas Tradiciones de su gente, o eso cuenta la propaganda de la Camarilla. Aun así, a pesar de algunos contratiempos recientes, la Camarilla es la definición de la vida vampírica para muchos Vástagos alrededor del mundo.

La Camarilla, considerada durante mucho tiempo como una Torre de Marfil inmutable e invencible, se encuentra ahora en un estado cambiante debido a que muchos de sus miembros más antiguos y Príncipes más influyentes han desaparecido o es difícil contactar con ellos. Una misteriosa fuerza conocida como la Llamada los invoca y dejan sus regna vulnerables a las agresiones Anarquistas.

Ha perdido algunos de sus dominios más famosos, como Berlín y Londres, a causa de esta inestabilidad. En muchas ciudades ya no gobierna con total autoridad, sino que comparte su regnum con una especie de aristocracia relacionada de forma incómoda con los Anarquistas.

Pero no todo es negro para la Camarilla. Para un vampiro joven



y ambicioso la desaparición de tantos Antiguos ha dejado sitio para una movilidad ascendente sin parangón en la historia de la Secta. Por primera vez, un Neonato puede reclamar un dominio si juega bien sus cartas. Es más, muchos de los Antiguos dejaron sus haciendas, fortunas y recursos esencialmente abandonados, gestionados por unos pocos siervos de sangre confundidos. Un Neonato avispado puede apropiarse de una fortuna acumulada durante milenios y usarla para sus propios fines.

En estos momentos la Camarilla se agazapa a la defensiva, pero nunca permanece así por mucho tiempo. La energía que proporcionan los jóvenes y ambiciosos da a la Secta una nueva vida. Durante la mayor parte de la historia de la Camarilla, cuando un Neonato ambicioso o con talento proponía un plan los Antiguos respondían de forma previsible: «No es el momento adecuado. Espera uno o dos siglos para pensar en ello y aprender cómo funciona el mundo, entonces quizás el Príncipe te concederá una audiencia». La innovación daba pie a la sospecha, no a una promoción.

Es más, los Antiguos en la cúspide de la Torre de Marfil se hicieron adultos en una época en la que los molinos de viento y los telescopios eran tecnología punta, los reyes gobernaban sin oposición y el dinero cobraba la forma de favores debidos o regalos intercambiados. Los cambios modernos los irritaban o confundían y sencillamente esperaban a que pasasen. No funcionó. Pero ahora, con Vástagos más jóvenes tomando cada vez más decisiones, la Camarilla está abandonando lentamente su estrategia tradicional de no emprender acciones y se posiciona para ejercer un poder real en el mundo actual. Es el momento para que un joven vampiro deje su sello. ¿Por qué no ser como los Neonatos que fueron la avanzadilla en la toma de Ciudad de México de manos del Sabbat? Los Antiguos y Justicar de la Camarilla siempre pensaron que una acción tan alocada sería imposible. ¿Qué más podría ser posible, si antes puedes tomar la noche?

REVOLUCIÓN TOTAL Es un buen momento para ser Anarquista. La Revuelta Anarquista, adormecida durante mucho tiempo por la represión de la Camarilla y por sus luchas internas, resurge ahora alrededor del mundo. Incluso ciudades consolidadas de la Camarilla acogen enclaves Anarquistas; las élites se retiran a los Elysia mientras los antaño desposeídos reclaman sus propios dominios.

La caída de Los Ángeles y el nacimiento de los Estados Libres Anarquistas en la Costa Oeste de EE.UU. fue un mero preludio de la caída de Berlín y otras ciudades. Aún vacilantes por la pérdida de sus Antiguos, los vampiros de la Camarilla se encuentran ahora incapaces de defender sus privilegios sin el poder de la vieja Sangre para hacer cumplir sus decretos.

No hay un solo Movimiento Anarquista unificado por su ideología o liderazgo. La Revolución Anarquista global es una fuerza espontánea, nacida tras siglos de represión de la Camarilla, que personifica las distintas ideologías y objetivos de quienquiera que esté sobre el terreno, listo para alzar la antorcha.

Es una era de oportunidades sin igual para que los vampiros Anarquistas dejen su sello, preferiblemente en la garganta de la Camarilla. No importa lo humildes que sean tus orígenes, puedes llevar

LA OCULTACIÓN DEL SABBAT

Antaño, el Sabbat tenía bajo sus garras ciudades y territorios por todo el mundo. La nueva Inquisición los ha quemado, la Revuelta Anarquista no ha tenido miramientos con la Iglesia Negra y una ola de ambiciosos y jóvenes Vástagos desesperados por tener sus propios dominios los han desafiado y luchado contra ellos por doquier. Algunas manadas del Sabbat, al haber quedado sin líderes, se hacen pasar por bandas Anarquistas. Otros de la Secta ofrecen, vacilantes, sus conocimientos y su lealtad a la Camarilla en busca de cualquier puerto que les dé cobijo en la tempestad.

Sin embargo, en este punto de inflexión, en el momento de su aparente derrota, el Sabbat quizás se ha vuelto más peligroso que nunca. A medida que la Secta desaparece del mapa, resurge como una fuerza sombría, aparentemente en todas partes y ninguna. El terror real viene de agentes del Sabbat con experiencia, libres de la necesidad de dirigir una gran organización. Ahora pueden centrarse en lo que mejor hacen: golpear de forma rápida y contundente para difundir el temor al servicio del Padre Oscuro.

En las noches actuales el Sabbat es el hombre del saco de los vampiros: el monstruo que busca destruir todo lo que alguna vez has construido por razones inhumanas e inefables.

la lucha hasta los autodenominados Príncipes e intentar que la Torre de Marfil se tambalee. A sus enemigos los han debilitado los cazadores mortales y la insidiosa Llamada y la correlación de fuerzas está finalmente del lado de los Anarquistas.

Sin embargo, la revolución es sólo el principio. El desafío real para un Neonato implicado en la política viene después. ¿La revolución degenera en violencia y brutalidad o es posible que un chupóptero carismático y ambicioso pueda construir su propia utopía de sangre?

MONSTRUOS INDIVIDUALES El inmenso tumulto de una Camarilla herida a punto de recuperarse, de un Movimiento Anarquista que lucha por su futuro y de un Sabbat fracturado deja mucho espacio libre para que los vampiros sin afiliación se dediquen a sus asuntos. Hay más Sangre Débil que nunca: vampiros de Generación tan elevada que exhiben rasgos normalmente asociados a los humanos. Para estos vampiros, los conflictos de la Camarilla y de los Anarquistas, y las vastas luchas por el poder entre las Sectas, no son más que ruido. Es mejor ignorarlos no vaya a ser que un celoso Arconte o Consejero decida encargarse de atosigar a quienes no se amolden.

Un sinfín de historias ilumina los márgenes del Mundo de Tinieblas y, a largo plazo, algunas de ellas pueden resultar más significativas de lo que ninguna Secta imagina. Nadie en el Mundo de Tinieblas conoce todo lo que pasa y la infinita variedad del mundo proporciona nuevos misterios y piezas de rompecabezas que no encajan en ningún patrón establecido.

Vampiros individuales construyen sus propios dominios y los gobiernan con puño de hierro al estilo de los monstruos de la Edad Media. Los disidentes Anarquistas huyen a pequeñas comunidades rurales, zonas de guerra y áreas fronterizas para forjarse sus propios territorios lejos de las autoridades humanas o no-muertas. Los chupópteros nómadas son una prueba de que, a pesar de todo, es posible vivir en la carretera si sabes cómo. Existe una infinita variedad de estilos de no-vida vampíricos para quienes busquen escapar de las encorsetadas ideologías de las Sectas.

La vasta medida de las metrópolis modernas y la existencia de la Mascarada incluso hace posible que un avispado chupóptero pueda esconderse bajo las mismas narices de un Príncipe de la Camarilla. Sólo un loco podría pensar que sabe todo lo que sucede en una ciudad de millones de habitantes.

LA SEGUNDA INQUISICIÓN A pesar de la incesante lucha entre los no-muertos, la peor amenaza a los Vástagos podría proceder de la humanidad. La Camarilla ha mantenido durante mucho tiempo que si los mortales fueran conscientes de la existencia de los vampiros todos los Vástagos arderían en una pira. Creen que el mundo conocería cazas de brujas como nunca antes se habían visto y que ningún poder inmortal podría defender a los señores de la noche de la unión de los miles de millones que viven en el planeta.

La Camarilla ha demostrado tener razón. Agencias de inteligencia de alrededor del globo han descubierto la existencia de los no-muertos. Mientras estos grupos se afanan en articular la naturaleza real de la amenaza, intercambian información unos con otros y con los rígidos y poco colaboradores miembros de la vaticana Sociedad de San Leopoldo. Los viejos inquisidores encuentran que sus prejuicios finalmente han sido validados y tomados en serio (y financiados y armados con grandes arsenales) por algunas de las organizaciones más poderosas e implacables del mundo.

En estos momentos, la Segunda Inquisición sigue siendo información clasificada y *sub rosa*, sin ser comprendida ni controlada por las agencias ni por sus gobiernos. No todos los agentes de la CIA ni *apparatchiki* del FSB conocen la existencia de los vampiros, pero suficientes personas clave en posiciones muy anónimas saben lo bastante como para suponer una gran amenaza. La Segunda Inquisición ha matado Príncipes en Londres y Las Vegas y ha mutilado un Clan en Viena. Docenas de incautos Anarquistas y arrogantes Sabbat han perdido sus vidas por no estar acostumbrados a mortales que saben cómo cazar vampiros. Y, por supuesto, muchos vampiros intentan usar a la Segunda Inquisición contra sus rivales filtrando la dirección de un refugio o los detalles de un asesinato.

La Segunda Inquisición lucha contra los vampiros, pero los inquisidores no son en absoluto héroes. Proceden de algunas de las organizaciones moralmente más corruptas del planeta. El asesinato, los cambios de régimen, la subversión, la vigilancia global, la desestabilización y la desinformación son para ellos el pan de cada día. En este sentido, son un rival digno para los descendientes de Caín.

Desde la perspectiva de los personajes jugadores, la Segunda Inquisición los obliga a tomarse en serio la Mascarada. Viajar a través de fronteras internacionales,

o incluso a través de un aeropuerto, te incluye en una lista, incluso aunque no te ponga en una habitación soleada. ¿Conectarse a la red? ¿Y por qué no enviar un *email* a la NSA invitándoles a cazar sangre y visitar al Primogénito? Los Cinco Ojos han añadido palabras vampíricas clave en su lista electrónica de alarmas. Envía un mensaje de texto a alguien preguntando dónde se encuentra el Elíseo esta noche y la Inquisición quizás también se invite sola.

Pese a todo el peligro, la Inquisición también representa una oportunidad. Ha eliminado suficientes vampiros para crear vacantes y vacíos de poder por toda la sociedad no-muerta. Podrías tener suerte o podrías lograr que matara a tus enemigos. Un grupo de Vástagos especialmente temerario podría incluso intentar infiltrarse o controlar a la Inquisición o a alguno de sus agentes, arriesgándose a una muerte terrible por la posibilidad de blandir una terrible espada.

UN MUNDO CAMBIANTE El Mundo de Tinieblas es un mundo cambiante. A medida que vayas haciendo uso del juego se convertirá en un patio de recreo que podrás emplear para construir la historia que necesites. Cada elemento, desde la Camarilla y los Anarquistas a la Segunda Inquisición, se encuentra en un estado inestable, a punto de ser empujado a un lado o al otro dependiendo de las acciones de los personajes.

Puedes decidir incorporar tanto como quieras del mundo en tu crónica. Puedes empezar directamente y convertir tus partidas en una historia de espías donde los personajes hacen lo que pueden para eludir a los agentes de la Inquisición mientras descubren secretos mortales de la Camarilla que cambiarán todo aquello en lo que creen los personajes. O puedes dejar que el mundo permanezca como telón de fondo mientras los personajes se centran en historias más pequeñas y humanas.

Después de todo, éste es tu Mundo de Tinieblas.

Interpretación y narración

La narración empezó con la humanidad, conforme el lenguaje transformó a unos simios que usaban fuego en algo más. Estas historias, nos decimos a nosotros mismos, empezaron alrededor del fuego como advertencia de peligros reales o imaginarios y de tentaciones que aguardaban en la oscuridad exterior. Nuestras historias pasaron de advertencias junto a la hoguera a poesía épica, teatro, novelas y óperas. Añadieron nuevos peligros y tentaciones, muchos de los cuales aguardan ahora en nuestro interior.

Durante el siglo XX las historias salieron de las voces y mentes de los hombres hacia la exposición y el espectáculo. Películas, cómics, televisión y los límites inalcanzables del entretenimiento digital siguieron manteniendo esa luz titilante en el centro, incluso mientras llevaban nuestras historias tan lejos como pudiera llegar nuestra imaginación. O casi.

Los juegos de rol, como una de las formas de expresión artística más recientes de la narración, completan el arco argumental que va de esas primeras hogueras hacia el resplandor de un monitor de computadora. En ellos, los jugadores cuentan o interpretan las historias para una audiencia compuesta por ellos mismos, bajo la guía de las reglas o la lógica del juego, pero limitados sólo por su imaginación. Si nunca has participado en un juego de rol, no te preocupes: es tan fácil como jugar a las casitas o a policías y ladrones cuando eras un niño y es tan fascinante como las series de TV de pago más recónditas.

El Narrador

Como jugador de **Vampiro**, asumes la personalidad y el papel de un personaje que creas y entonces finges ser ese personaje a lo largo del curso de una historia. Uno de los participantes, el *Narrador*, crea y guía la historia. Es quien la construye y llena con un reparto de *personajes del Narrador (PdN)*. El Narrador describe lo que sucede en el mundo como resultado de lo que los jugadores dicen y hacen. Es el Narrador quien interpreta las reglas y lanza terribles desafíos nuevos a la mesa de juego.

La tarea principal del Narrador es asegurarse de que los demás jugadores se diviertan. Lo haces contando una buena historia. Sin embargo, al contrario que los novelistas o los directores de cine, no te limitas a contar la historia desde un gancho argumental hasta el clímax. Creas el escenario y pones en marcha el argumento, y entonces dejas que los jugadores lo vivan en el papel de los personajes principales, cambiando a su vez tu historia y tu ambientación. Debes mantener un cuidado equilibrio entre la narración y la adjudicación, entre animador y árbitro, entre historia y juego. A veces preparas la escena o incluso describes la acción, pero principalmente decides lo que sucede como reacción a las palabras y acciones de los personajes de forma tan justa e imparcial como te sea posible.



Los jugadores

Aunque el Narrador dirige el juego y, de hecho, interpreta docenas o cientos de personajes, *los jugadores* hace referencia a los participantes en la mesa que asumen los papeles de los personajes principales de la historia. Como jugador de **Vampiro**, creas un personaje principal y entonces lo interpretas. Hablas en su nombre, lo impulsas a tomar acciones, decides qué desea en el mundo del juego y cómo quiere alcanzarlo u obtenerlo. El Narrador diseña la historia en torno a esos deseos, los jugadores construyen personajes que tienen un papel en esa historia y cuyas acciones la completan o trascienden.

A menudo, después de describir las acciones que deseas emprender, el Narrador te indicará que tires unos dados para determinar si tienes éxito en realizar lo que has ilustrado con palabras. Los Rasgos de tu personaje, que son una descripción de sus fortalezas y debilidades, dictan lo bien que puede hacer ciertas cosas. Conocer las habilidades de tu personaje, tanto las naturales como las sobrenaturales, te da una carta sobre la que escoger cómo obtener la mejor posibilidad de éxito.

De este modo, un buen jugador equilibra la interpretación y la estrategia teniendo en consideración la personalidad y los deseos de sus personajes, así como sus Rasgos. Empleas las fortalezas de tus personajes y sorteas sus debilidades para alcanzar tus metas, incluso mientras el mundo permanece hostil y peligroso. Las acciones de tu personaje dan forma al mundo. Como jugador, también puedes añadir ideas y elementos a la historia. El Narrador los incorpora (o decide no hacerlo) para desarrollar en la mesa de juego la narrativa más dramática, interesante y desafiante posible.

Con este potencial para la intensidad y la intimidad, **Vampiro** recompensa el enfoque de los jugadores: en sus propios personajes y en los dramas y deseos de sus compañeros. Gran parte del misterio y carácter del juego se pierde cuando los jugadores deben competir por la atención del Narrador (y de los demás). Igualmente, la historia puede perder su foco si debe prestar atención a muchos personajes "principales". Se disfruta más de **Vampiro** con un Narrador y un grupo de entre tres y cinco jugadores.

Accesorios para el juego

En gran medida, hemos diseñado **Vampiro** para que se juegue en una mesa. No hay tablero, pero los dados, el lápiz y el papel requieren una mesa para usarse adecuadamente. Las mesas también proporcionan un foco común para la atención de los jugadores. Necesitarás fotocopias de las hojas de personaje (al final del libro o descargables desde las páginas de White Wolf, Nosolorol y Biblioteca Oscura) y algo (una hoja de papel grande, un tablero de corcho, una pizarra o la pantalla de una tableta) sobre lo que mantener el Mapa de Relaciones (pág. 142). Los dados que se necesitan son de 10 caras, disponibles en cualquier tienda de juegos. Necesitas dados de dos colores: uno para los dados normales y otro para los dados de Ansia. Recomendamos los rojos. Busca los dados especiales de Vampiro: La Mascarada 5ª Edición dondequiera que vendan juegos de rol ■



Ejemplo de juego de V5:

"LA CAZA"

Cuatro amigos se han reunido para jugar a una sesión de Vampiro: La Mascarada. Puesto que el grupo se compone tanto de jugadores familiarizados con el Mundo de Tinieblas como de otros que no, han decidido empezar las cosas de forma sencilla. Los jugadores ya han creado unos personajes Retoños (ver pág. 139). El grupo ha decidido que quiere ubicar la historia en su ciudad, donde hay muchos estudiantes de paso. También ha decidido que quiere explorar temas de moralidad, específicamente el coste y el privilegio de permitirse tener ideales nobles y elevados.

Tras acordar que quieren un inicio movido, el Narrador empieza con un gancho después de que los jugadores hayan presentado sus personajes y establecido un Mapa de Relaciones rudimentario (ver pág. 142).

—En un sucio almacén junto a los túneles de canalización de vapor bajo la universidad, tres cadáveres de repente se sacuden en cuanto el sol se oculta tras el horizonte. Animados por la Sangre, se alzan con un hambre antinatural que se evidencia en sus ojos. Desde el... incidente han dejado a un lado la alimentación, apartándose de la simple idea de beber sangre humana. Pero ahora su Ansia se está volviendo un problema y algunos de ellos temen que las cosas pueden salir muy, muy mal si no reciben lo que necesitan en breve...

—Todos empezáis con un Ansia de 3.

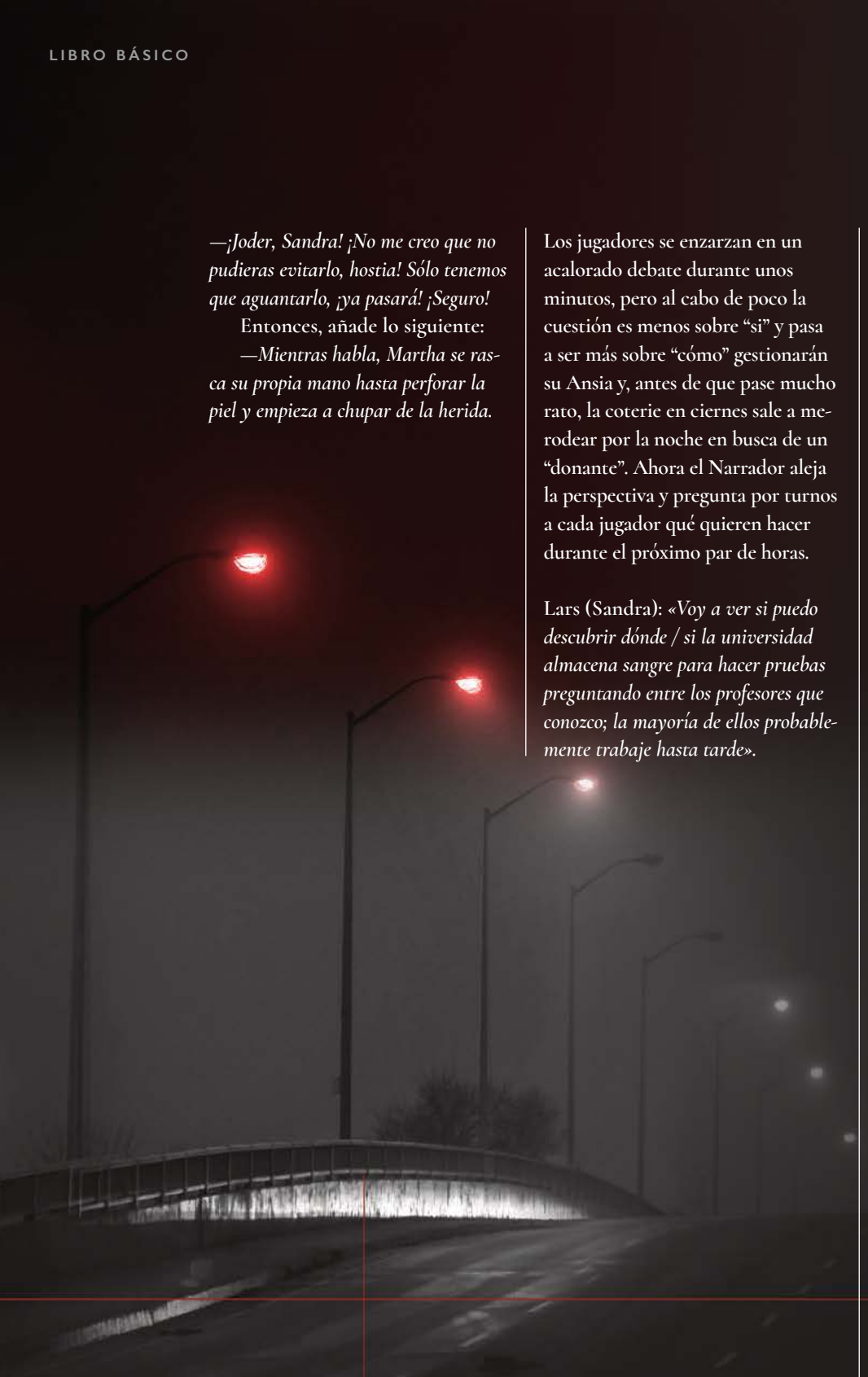
Todos los jugadores toman tres dados de Ansia (ver pág. 205) y Lars, que interpreta a la reina de la organización estudiantil Sandra, toma inmediatamente el gancho.

—Chicos, escuchadme, tenemos... tenemos que hacer algo. Anoche fui... fui a visitar a mi hermano y a su familia y... y era como si no fuera yo misma. Sólo querían pasar un buen rato, pero... pero no podía pensar en nada más que... ya sabéis. Y entonces es como si ya no fuera yo misma. Mis manos se movieron y... eché a correr. Si me hubiera quedado creo que habría hecho algo malo. Muy malo.

Mientras Lars habla, el Narrador toma notas sobre el hermano y la familia de Sandra en el Mapa de Relaciones.

Con el fin de resaltar los temas de la historia, Maria, quien ha creado lo que define como una versión "legal estúpida" de sí misma en su personaje Martha, continúa.





—¡Joder, Sandra! ¡No me creo que no pudieras evitarlo, hostia! Sólo tenemos que aguantarlo, ¡ya pasará! ¡Seguro!

Entonces, añade lo siguiente:

—Mientras habla, Martha se rasca su propia mano hasta perforar la piel y empieza a chupar de la herida.

Los jugadores se enzarzan en un acalorado debate durante unos minutos, pero al cabo de poco la cuestión es menos sobre "si" y pasa a ser más sobre "cómo" gestionarán su Ansia y, antes de que pase mucho rato, la coterie en ciernes sale a merodear por la noche en busca de un "donante". Ahora el Narrador aleja la perspectiva y pregunta por turnos a cada jugador qué quieren hacer durante el próximo par de horas.

Lars (Sandra): «*Voy a ver si puedo descubrir dónde / si la universidad almacena sangre para hacer pruebas preguntando entre los profesores que conozco; la mayoría de ellos probablemente trabaje hasta tarde*».

Maria (Martha): «*Con los ojos ligeramente vidriosos, voy a la granja cercana a la comunidad, en la que había organizado antes unos piquetes por tener animales, sólo para "echar un vistazo"*».

Sam, que interpreta a Marcus, un universitario que dejó los estudios y que ha sido lanzado a un grupo que no es normalmente el suyo, elige ir con Sandra como refuerzo.

Empezando con Lars (Sandra), el Narrador le pide que realice una prueba de Manipulación + Academicismo (ver pág. 117), concediéndole un dado adicional como bonificación de trabajo en equipo (ver pág. 122). Lars sólo obtiene dos éxitos, por lo que Sandra se pasa un par de horas buscando gente sin localizar a nadie (el Narrador había establecido la dificultad en 4). Sandra y Marcus deciden ir con Martha para ver si ha tenido más suerte.

Pese a que en un principio el Narrador se había planteado centrar la atención en la acción en la granja, al final describe cómo Martha da un par de vueltas y da la oportunidad a María de que describa tanto su estado mental interno como lo que sabe de la granja local. Maria describe varios edificios y corrales de animales. Aunque este proceso probablemente no llevaría tanto tiempo dentro de juego como el que los otros jugadores invirtieron en su acción, todos están dispuestos a amañar un poco la escala temporal para que todos los jugadores puedan estar en la siguiente escena.

Narrador: «*A esta hora tan tardía en la granja los animales están dormidos en sus corrales y, mediante una única ventana iluminada en la casa principal,*

podéis ver al vigilante nocturno beber café y juguetear con su teléfono. La seguridad es algo más estricta de lo que solía ser, la cual seguramente se incrementó a causa de las acciones anteriores de Martha y sus amigos.

»La persona con la peor reserva de Destreza + Sigilo debería tirarla ahora».

Tras revisarlo durante unos segundos, el jugador cuyo personaje tiene la reserva de dados de Destreza + Sigilo más baja la tira, pero únicamente obtiene un éxito. Temiendo que ser descubiertos de forma tan temprana podría ser desastroso, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para repetir la tirada de algunos de los dados fallidos (ver pág. 122). Con esta tirada obtiene un éxito adicional, por lo que la coterie se desliza dentro de la granja.

Lars (Sandra): «*Compruebo si puedo superar la cerradura del edificio donde tienen a los caballos*».

Maria (Marta) adopta una mirada inquietante y fija para reflejar el estado emocional del personaje: «*¿Qué estás haciendo?*»

Lars (Sandra), con mirada desconcertada: «*¿Qué quieres decir? Los caballos son grandes. Deberían ser capaces de... ¡donar sin daños permanentes!*»

María (Martha): «*Martha gira la cabeza para mirar por la ventana iluminada, con la misma mirada vidriosa de antes. "Los animales que hay aquí no han hecho nada malo, Sandra. Sus cuidadores, por otro lado... ¡mantienen animales atados, esclavizados, para su diversión! Esta noche uno de ellos pagará por eso." Martha se coloca frente a la ventana con una sonrisa inocente, aunque ligeramente depredadora*».

Narrador: «*El vigilante de noche es un tipo regordete de unos 30 y tantos y en un primer momento parece sorprendido cuando ve a Martha. Entonces abre la puerta y se aleja del área iluminada. Parece que sólo ha visto a Martha: "¿Pasa algo? Tú..."*»

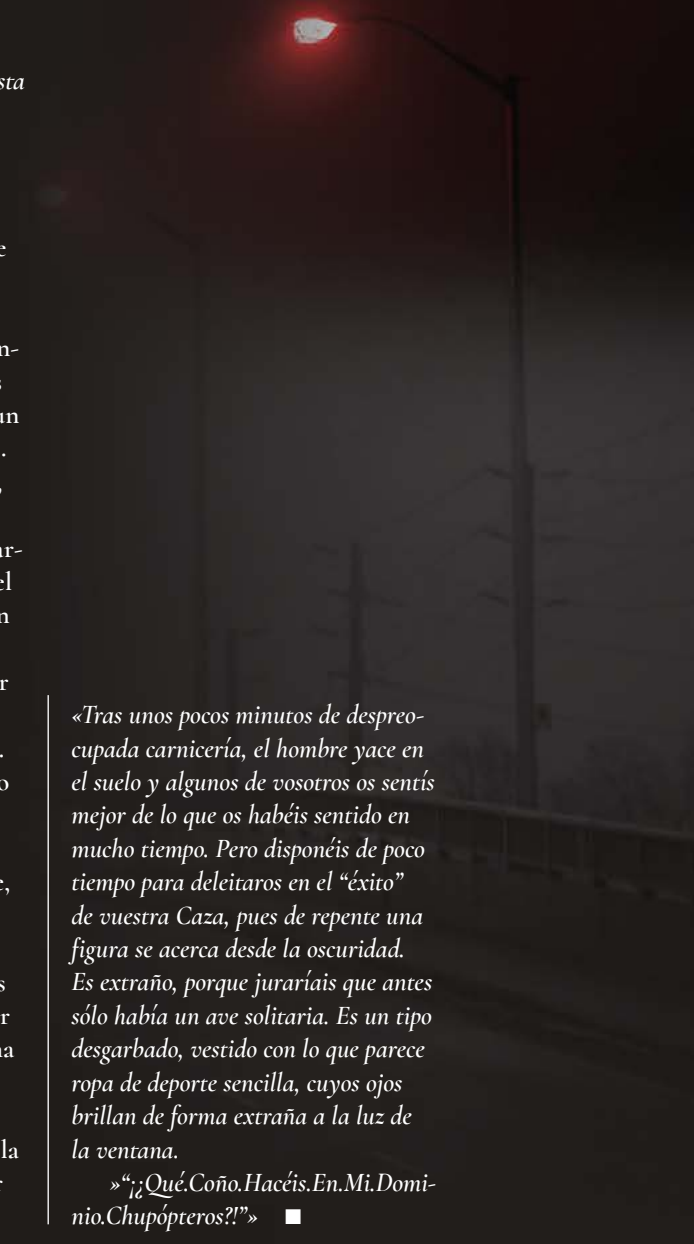
Lars (Sandra): «*¡No pasa nada! ¡Sólo pasábamos por aquí! Martha, ¡nos vamos! ¡Ahora!*»

Narrador: «*¡Eh! ¡Tú eres esa activista de los animales! ¡Voy a llamar a seguridad ahora mismo!*»

Mientras tanto, Sam ha hecho señas al Narrador indicando que Marcus intentará sorprender al vigilante. Tira Destreza + Sigilo. Esta vez, uno de sus dados de Ansia y otro de sus dados normales sacan un 0 (10), lo que da pie a un crítico conflictivo (ver pág. 207). Teniendo en cuenta el contexto, no cuesta imaginarse qué es lo siguiente que sucede cuando Marcus se posiciona silencioso tras el hombre y hunde sus colmillos en el cuello del vigilante.

En cuanto lo ven, el Narrador indica a los otros jugadores que deben resistir el Frenesí (ver pág. 219). Maria decide que Martha no se resiste y Lars tiene éxito en la tirada de Sandra; es la única que no se alimenta del pobre hombre, al quedar al tiempo paralizada y horrorizada por la estampa.

Tras dejar seco al hombre, los dos vampiros sacian su Ansia (ver pág. 211), pero también sufren una Mácula (ver pág. 239) en su Humanidad a causa de sus acciones, pues han violado el Principio de la crónica de "No causar daño" (ver pág. 173).



«Tras unos pocos minutos de despreocupada carnicería, el hombre yace en el suelo y algunos de vosotros os sentís mejor de lo que os habéis sentido en mucho tiempo. Pero disponéis de poco tiempo para deleitaros en el "éxito" de vuestra Caza, pues de repente una figura se acerca desde la oscuridad. Es extraño, porque juraríais que antes sólo había un ave solitaria. Es un tipo desgarbado, vestido con lo que parece ropa de deporte sencilla, cuyos ojos brillan de forma extraña a la luz de la ventana.

»"¡¿Qué.Coño.Hacéis.En.Mi.Dominio.Chupópteros?!"» ■





«Aquí
hay dagas en las sonrisas de los hombres.
Los más cercanos por sangre
más sangre han derramado.»

–WILLIAM SHAKESPEARE, *MACBETH*

Perspectivas antiguas y modernas

Caín era un granjero. Abel, un pastor. Esto lo saben los Vástagos de mentalidad científica que buscan sus orígenes antiguos. La mayoría de ellos ubica el advenimiento del *Homo sanguinis* relativamente tarde en la historia de la humanidad, hacia el 12.000 a.C., con el desarrollo de la agricultura y el ascenso de la civilización (durante la caída del edén de la sociedad de cazadores-recolectores, podría decirse).

La teoría más osada sitúa al propio Caín como el vagabundo que difundió la idea de plantar y cosechar en al menos once sitios diferentes del Nuevo y el Viejo Mundo, donde los eruditos humanos afirman que la práctica surgió de modo independiente y espontáneo. Con los campos arados llegaron los asentamientos permanentes, las ciudades y finalmente los impuestos. Con los impuestos llegó la palabra escrita y, con todo esto, llegaron los primeros reyes y emperadores divinos. Casi todos los vampiros eruditos coinciden en esto: alrededor de la mitad de estos emperadores de antaño eran vampiros.

Desde los Antediluvianos, los creadores de los Clanes de Sangre maldita en Enoch, a lo largo del ascenso de Egipto, Roma y Gran Zimbabue hasta finales de la Edad Media, los vampiros gobernaron la Tierra. Divididos en Bajos y Altos Clanes, se veían como los señores legítimos de la humanidad y se alimentaban de quienes estaban debajo de ellos. Muchos todavía lo hacen, aunque las llamas de la Inquisición los han obligado a reconsiderar sus métodos. Así que sí, los Vástagos son antiguos. Aun así, incluso el más Antiguo entre ellos debe existir en el aquí y ahora, en la segunda década del siglo XXI.

Durante los quinientos años desde la primera Inquisición, se han adaptado a la cultura humana y han aprendido a ocultarse y usar máscaras para parecerse a nosotros. Su única oportunidad de seguirnos hacia la Edad Moderna fue convencernos de que no existían, por lo que promovieron el pensamiento racional y la ciencia, patrocinando a los Newton y Descartes de sus dominios. Para la mente racional, su existencia fue oscurecida como una imposibilidad. El capitalismo también fue una bendición, aunque no hubieran inventado ni el libre comercio ni el comunismo. Estos sistemas permitieron una tranquila transición de soberanos oscuros a amos invisibles de la banca, especuladores del comercio del opio, jefes del politburó y supervisores de gulag. Han prosperado en sistemas tan diversos como el comercio de esclavos, la bolsa de valores, las industrias de la música y la moda, el *boom* de las puntocom y la carrera de las energías renovables. Así, son sorprendentemente adaptables como especie, aunque no siempre como individuos.

Sus mentes más Antiguas están congeladas en el tiempo, perdidas en ideologías anticuadas e incapaces de entender en qué forma los *smartphones* podrían ser superiores a la imprenta, mientras lidian con enemigos que usan satélites para rastrearlos y bombas inteligentes para destruirlos.

Guiados por la codificación de las redes sociales más vanguardistas, los más jóvenes escuchan a Trentemøller en Spotify, mientras aborrecen su propia historia y la tiranía de sus Antiguos. Deben lidiar con un sistema de reglas que ya era arcaico hace 500 años y codearse con caudillos mongoles y veteranos de la guerra de los Siete Años.

Parece que, sin importar cuán rápido sigan el desarrollo tecnológico, los Vástagos siempre estarán en parte atrapados en el pasado. Poco dispuestos o incapaces de reconciliar sus diferencias, los viejos combaten a los jóvenes y esto supone la principal fractura en la sociedad vampírica, actualmente expresada en el conflicto entre la Camarilla y los Anarquistas. Lo llaman la Guerra de las Edades.

Jyhad

A los Vástagos les gusta el poder. Les gusta ser accionistas mayoritarios en los imperios bancarios, que un narcoemperador les deba la vida, participar en la crianza de niños prodigio y poner en marcha rebeliones. Tal vez buscan influir en los demás porque tienen muy poco control sobre sí mismos. Son esclavos de una adicción que nunca puede curarse. Y, sin importar lo poderosos que sean, siempre existe el riesgo de convertirse en sirvientes o presas de sus Sires ancestrales.

La Jyhad es quizás lo que sucede cuando la guerra entre el engendrador y el engendrado nunca se resuelve. Una lucha interminable entre generaciones de Antiguos que fueron Neonatos hace milenios y que han dejado que sus descendientes hereden sus conflictos. Impulsada por *vendettas* personales y sueños utópicos, la Jyhad es el huso que teje el tapiz de la historia vampírica. Coloca a los jóvenes y a los idealistas como peones de los Ancianos en el tablero de la política no-muerta. Y a menudo deja marcas, si no cicatrices, en el mundo mortal.

El recuento de las batallas que alteraron el mundo que se libraron en la Jyhad comenzó con la Primera Ciudad y continúa hasta esta noche. La destrucción de Enoch probablemente fue causada por la Cuarta y la Quinta Generación de Vástagos, que se volvieron contra sus progenitores Antediluvianos, quienes a su vez se habían enfrentado antes entre sí. Las guerras púnicas fueron un síntoma mortal de la implacable lucha entre Antiguos Ventrue y Malkavian bajo la máscara de patricios romanos por un lado y soñadores utópicos liderados por la Brujah africana Troile por el otro. Allí y entonces, la gran visión rebelde, vivir abiertamente entre los mortales, fue derrotada. No fue la primera vez ni la última. Ésta ha sido aplastada por la fuerza o por su imposibilidad inherente una y otra vez a lo largo de los años. El ascenso de la Herejía Cainita y de los Altos Clanes de la *Île-de-France* desencadenaron los horrores de la cruzada albigense. Los propios Vástagos prendieron la llama de la Inquisición que casi consumió la Maldición de Caín sobre la faz de la Tierra. La caída de Constantinopla durante la locura de la cuarta cruzada se elevó como una tormenta de sangre en torno a la Diablerie del "Arcángel" Miguel y vio el final del sueño del Triunvirato Bizantino.

Las últimas noches de la Edad Media y de la Guerra de los Príncipes coincidieron con la formación de las grandes Sectas, forjadas por múltiples levantamientos y traiciones que mataron el antiguo orden de los Altos y Bajos Clanes y volvieron al Chiquillo contra el Sire una vez más. La fundación del culto de la muerte del Sabbat y las Diableries de al menos dos Antediluvianos anunciaron el inicio de una nueva era. Pero, incluso después de que los Vástagos de la Camarilla eligieran ocultarse para escapar de la ira de los mortales en la

Convención de Thorns, la Jyhad continuó sin cesar. La destrucción de cualquier antiguo régimen es siempre una tapadera conveniente para los muertos y tanto la Revolución Francesa como la de Octubre vieron derramar la sangre de los nobles por parte de los Vástagos que buscaban destruir a sus Antiguos. Ya en estas noches de posmodernidad, de luces de neón y circuitos cerrados de televisión, Matusalenes como Helena y Menelao todavía luchan entre ellos, aunque Troya no sea más que ceniza y leyenda.

Todo Vástago quiere creer que conoce su lugar en la Jyhad, pero pocos lo hacen. Los planes del Príncipe de El Cairo para liberar a su ciudad de los infieles Anarquistas en el caos de la Primavera Árabe no son suyos, sino que beben de los planes de un Matusalén en las catacumbas bajo Turín. Capas sobre capas de intrincados juegos políticos y alianzas estratégicas oscurecen la realidad, pero mientras el Sabbat aúlla sobre la Gehenna, los Anarquistas vuelven a tomar las armas y los Antiguos de la Séptima Generación o inferior son Llamados de vuelta a donde empezó todo, parece que el final se acerca.



Los Antiguos que permanecen en sus refugios se atiborran de la Vitae de Retoños para mantenerse cuerdos y resistir esta llamada. En vez de gobernar directamente se retiran a la reclusión paranoica, dejando a Neonatos mal preparados para gobernar en su lugar. Hay "coteries hereditarias" por todas partes, que sostienen feudos y bandas criminales, mientras sus amos se han ido a Oriente o están gritando a los fantasmas invisibles de su locura de Sangre. Muchos de los gobernantes suplentes no planean devolver lo obtenido cuando los Antiguos regresen. ¿Por qué el apocalipsis de una Generación no debería ser el comienzo de otra?

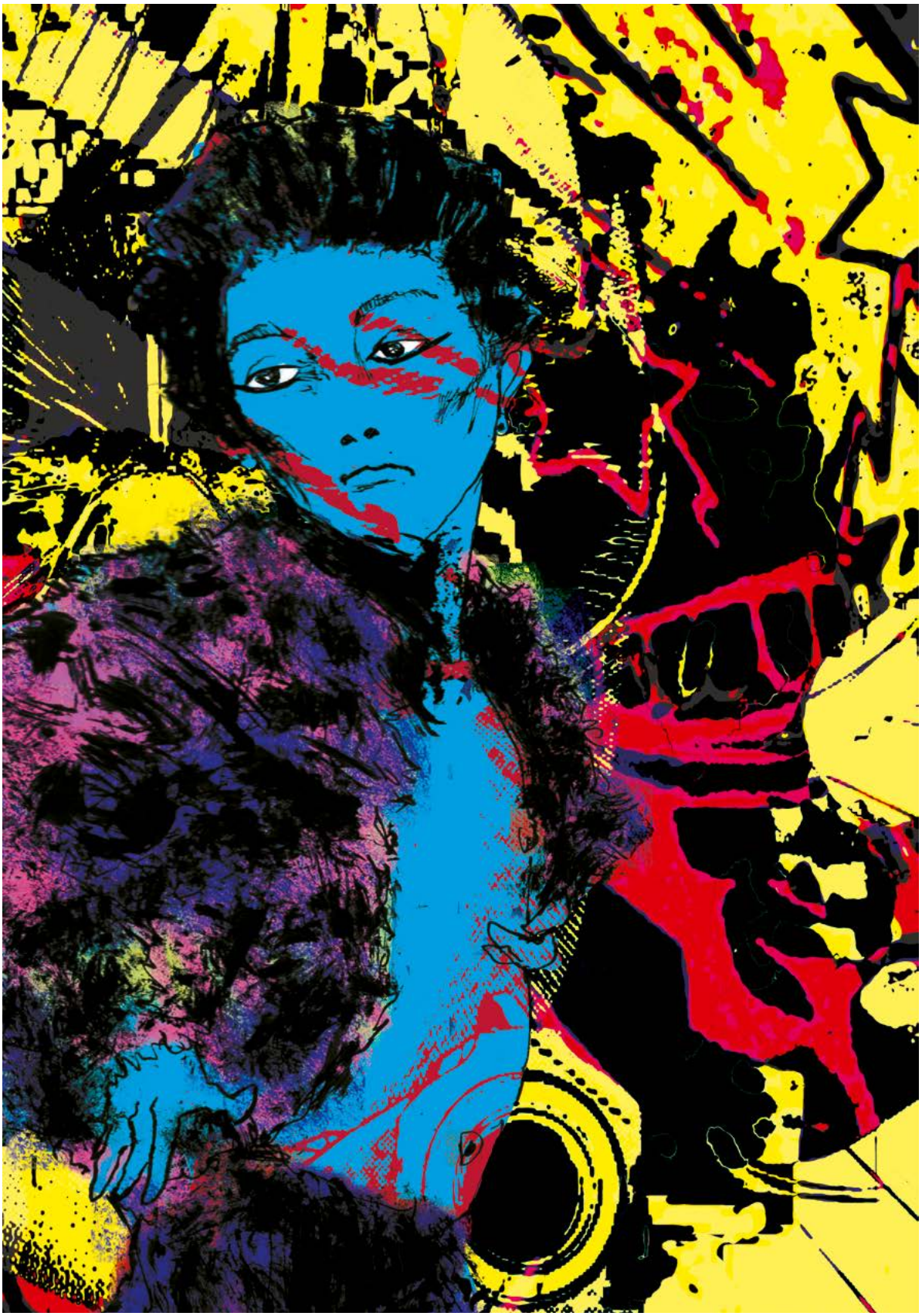
Pero sí, los vampiros viven para siempre, así que ¿quién puede decir que su apocalipsis no durará toda una era mortal? Si éste es realmente el final. Los libres sacuden la cabeza y describen los últimos incidentes del sangriento melodrama de la Jyhad como meros planes y *vendettas* personales disfrazados de profecía y destino. Para ellos, los Antiguos son simplemente gente con poder, rencor y demasiado tiempo libre.

La Camarilla

La Camarilla es la organización más influyente de toda la historia vampírica. Su propósito declarado es preservar la Mascarada, un elaborado velo de engaño sobre los ojos de los vivos para ocultar la existencia de los Vástagos. Pero la Camarilla es mucho más. Es una conspiración para preservar el poder de los Antiguos, una sociedad secreta no-muerta que influye en los negocios y la política global, lo más parecido a un sistema de gobierno que tiene la Estirpe, y una unión internacional de ciudades similar a las Naciones Unidas, todo ello con un Círculo Interior central y una estructura de Justicar y Arcontes que viajan por el mundo para "mantener la paz", que responden ante amos sin nombre. Los miembros de la Secta mantienen una feroz postura moral sobre la preservación de la humanidad frente a los impulsos de la Sangre y se ven a sí mismos como los pastores de las ciegas masas humanas, a la vez moralmente superiores e inferiores a sus efímeros súbditos.

La mera edad, el poder y la riqueza de muchos miembros de la Camarilla y la reciente exclusión de los Anarquistas de sus filas hacen que la Secta sea claramente de clase alta. Éstos son los monstruos que se esconden detrás de vestidos de noche de 5000$, carteras de acciones meticulosamente atendidas y refugios custodiados por esclavos de sangre con uniformes de seguridad privada. Son el uno por ciento del uno por ciento y ansían más. Sus peones se colocan en la banca y en el congreso, donde hacen tratos y aprueban leyes. Son maestros de la desinformación, la propaganda y el chantaje, y nunca dejan un cabo suelto por mucho tiempo. Estas noches hay mucho que atar, pero la Camarilla no duda en arruinar vidas humanas y no-vidas vampíricas para proteger los secretos de su influencia.

Para la mayoría de los miembros de la Camarilla, Caín es sólo un mito, una metáfora de su maldición, más que un personaje histórico. Dicho esto, muchos todavía se aferran a sus creencias cristianas, judías o musulmanas como a un clavo ardiendo, tratando de encontrar significado y propósito en sus no-vidas.



La contrapartida de la Camarilla en Oriente Próximo, la Ashirra, se basa completamente en usar el islam para atemperar los impulsos asesinos de la Sangre. Aun así, el culto a los ancestros es una práctica extendida y aceptada en la Camarilla, con antiguos Matusalenes como Mithras y el Dracon como equivalentes a los santos. En algunos Clanes, los Antediluvianos se han convertido en objetos de veneración imaginados como los ideales encarnados de sus linajes.

Una ciudad de la Camarilla se dirige al estilo de una corte feudal, aunque sus asambleas puedan parecerse más a reuniones en refinadas salas de juntas o de burdos cárteles criminales. La jerarquía es absoluta. En la cima está el Príncipe, una criatura lo bastante impresionante o astuta como para ser reconocida como el líder absoluto de su dominio. Por debajo de él están los miembros del Concejo de la Primogenitura, representantes de las principales facciones de la Camarilla en la zona. Ya sean Antiguos de Clan o una reunión de quienes poseen los mayores territorios de Caza, hablan directamente con el Príncipe, quien hará bien en escuchar sus consejos. Más de un señor ha sido derrocado por su propio Concejo. Algunos príncipes eligen a un Senescal, que actúa como su asesor personal o lo reemplaza cuando el Príncipe no está disponible.

Cuando es necesario, la corte se reúne en santuarios secretos conocidos como Elíseos, a menudo cambiando de ubicación para mantener una privacidad absoluta y usando una miríada de engaños para ocultar los asuntos vampíricos del escrutinio mortal. Los Elíseos albergan fiestas, ceremonias, negociaciones y acalorados debates protegidos y dirigidos por el Guardián y sus heraldos, también conocidos como Arpías. Uno puede esconderse tras los cuartos oscuros de un exclusivo club de fetichismo, otro en un búnker nuclear sin usar, un tercero en la colección Brancusi del Guggenheim de noche.

Por normal general, el orden en el dominio es mantenido por un Sheriff, Gendarme, Condestable o cualquier otro término local para quien aplica la ley. Suelen ser más sicarios que policías y la justicia sumaria tiende a ser la norma, ya que la Camarilla desaprueba ideas modernas como el juicio justo. Si te arrastran ante el Concejo para pedir clemencia en vez de encadenarte a una azotea bajo el sol, has tenido suerte.

Las Seis Tradiciones

Las Seis Tradiciones forman el marco fundamental para el gobierno de los Vástagos. Aunque se interpretan de maneras muy distintas y reciben diversa atención por Príncipes y Concejos, son costumbres ancestrales que ningún Vástago iniciado de la Camarilla desconoce. Incluso si lo fueran, la ignorancia no es excusa para romperlas.

LA PRIMERA TRADICIÓN: LA MASCARADA

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

La Primera Tradición es la única universalmente respetada, pero también la que se rompe más a menudo. Una alimentación descuidada con testigos, una exhibición vulgar de poder no-muerto, una confesión a un mortal amado. Estas cosas suceden, pero se espera que los Vástagos lo arreglen o sufrirán un infierno. El código del mundo del crimen "el que la hace, la paga" ni siquiera se acerca a describir cuán seriamente la Camarilla y los Anarquistas se toman la Mascarada. En la era de desafíos de YouTube, el *clickbait* y las *fake news*, las masas ignoran fácilmente una violación de la Mascarada, pero cualquier transgresión puede terminar con un equipo de operaciones encubiertas pateando la puerta de un refugio. Sólo los más fanáticos de la superioridad Cainita sueñan con una época en la que puedan gobernar abiertamente; el resto se ha enfrentado a la realidad: los no-muertos se comportan mejor como poderes parásitos tras el trono que como grandes depredadores o señores infernales de los dominios humanos.

LA SEGUNDA TRADICIÓN: EL DOMINIO

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

El dominio de un Príncipe es toda la ciudad, pero éste puede conceder derechos a quienes lo han servido, lo que permite a otros gobernar un distrito o una ciudad en su lugar. Esto crea una elaborada jerarquía de señores y vasallos que recuerda al feudalismo de la Baja Edad Media. Conocer la disposición de la tierra y quién tiene derecho a utilizarla es vital para navegar por los laberintos urbanos de la noche.

LA TERCERA TRADICIÓN: LA PROGENIE

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

La superpoblación puede convertirse rápidamente en una seria amenaza para la Mascarada y tener que pedirle permiso al Príncipe para crear un Chiquillo es la mejor manera de evitarlo que se le ha ocurrido a nadie. Un compañero de tu propia Sangre es una de las cosas más deseadas por los Vástagos y algo que no pueden tener libremente. Por ello, es un regalo codiciado y una herramienta poderosa para asegurar alianzas.

Las poblaciones de vampiros solían rondar uno por cada 100.000 mortales, pero estas noches, ¿quién puede decirlo? Algunas ciudades, como Londres, están casi vacías tras la aparición de la Segunda Inquisición y otras son colmenas de actividad de Sangre Débil.



LA CUARTA TRADICIÓN: LA RESPONSABILIDAD

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

Estas noches, la liberación en la Camarilla es más una cuestión de iniciación que cualquier otra cosa. Si un Chiquillo no tiene lo que se necesita para unirse a la élite, es arrojado a los Anarquistas, para ser Cazado y pisoteado como el resto de los libres, si no es destruido por completo. Los Chiquillos aceptados, pero que escapan de Sires opresivos, siguen siendo su responsabilidad, por lo que el creador debe encontrar rápidamente a su Progenie rebelde. Y castigarla.

LA QUINTA TRADICIÓN: LA HOSPITALIDAD

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

En una era de juegos de espías y dominios urbanos aislados, la forma de aplicar esta Tradición se está polarizando. Hacer un seguimiento de quién está en tu ciudad es una tarea desalentadora en la era de los refugiados y ciudadanos globales, y algunos Príncipes respaldan activamente duras políticas de inmigración, construyen muros o se infiltran en los controles fronterizos sólo para estar al tanto. En general, los Príncipes renuncian a hacer cumplir esta ley o lo hacen de forma draconiana con ayuda mortal.

LA SEXTA TRADICIÓN: LA DESTRUCCIÓN

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

La Caza de Sangre es el castigo máximo en la sociedad vampírica. Normalmente la destrucción de otros Vástagos se ve como un pecado capital, pero cualquiera puede cazar y matar a los nombrados como objetivos de la *Lex Talionis*, la ley de la represalia. Hasta los Sangre Débil, los Anarquistas y los Independientes están invitados a la fiesta asesina. Todo vale en la Caza de Sangre y, si el que mata al objetivo lo drena hasta vaciarlo y reclama una parte de su poder (el terrible crimen de la Diablerie) que así sea. Ayudar a una Caza de Sangre es una buena forma de congraciarse con la Camarilla, por lo que unirse a una suele estar mal visto por los Anarquistas.



Moda *Vampírica*

El negro sigue siendo el nuevo negro. La alimentación es sucia y las manchas de sangre son más fáciles de ocultar en telas oscuras. Así de simple. Los Toreador creadores de tendencias en la industria de la moda regresan al negro cada temporada por esta razón. Esto significa que la ropa de color claro, especialmente el blanco, se convierte en símbolo de estatus. Un Brujah con chándal blanco indica "soy tan hábil que no derramo una gota". Pero vestir colores claros es un riesgo y muchos Vástagos consideran que en la práctica supone buscar problemas, sin importar cuán refinadamente se beba sangre.

La moda es un lenguaje secreto. Igual que los mortales, los Vástagos muestran su afiliación, actitud e ideología mediante su vestimenta, tanto en la calle como en el Elíseo. Un vestido con estampado de rosas grita "soy una Diva" para quienes saben de iconografía de Clanes, y los atuendos hechos de basura y trapos te marcan como un Nosferatu o posiblemente un Malkavian. Un corte sutil de estilo eduardiano en la chaqueta o el jersey que llevas entre los mortales alude a tu edad y el vestido de 1905, muy bien conservado, que vistes en la corte les dice a los Neonatos que respeten a sus mayores.

Los Vástagos se visten de manera muy diferente en la calle y el Elíseo. En público, la Mascarada está activa y parecer una realeza anticuada suele ser una muy mala idea. Los vampiros son cazadores furtivos. Se mezclan con su presa. La mayoría se enmascara con una tapadera humana y todos tienen un patrón de depredación. Estos dos factores determinan su apariencia callejera. Un *sandman* ratero usa zapatillas y sudadera negra con capucha de Adidas, pero otra sanguijuela con el mismo *modus operandi* que se alimenta en un pabellón psiquiátrico se viste como un celador. Una reina del ambiente que acecha en la escena *psychobilly* trabaja una hora cada noche en su tupé y sus tatuajes, mientras que un demonio del *techno* minimalista nunca usaría una camiseta de una banda y tiene ataques de ansiedad imaginando que no puede entrar en Berghain. Sólo el puñado de Vástagos que aún acecha la escena gótica se viste como "vampiros" en público.

Los Elíseos y refugios son otra historia. En estas áreas sin Mascarada, los Vástagos hacen alarde de su edad y naturaleza monstruosa. Aquí gobiernan los complejos códigos neofeudales de su sociedad y las Arpías usan vestidos isabelinos o creaciones de alta costura que harían jadear a Lady Gaga. Todo es parte del juego de estatus. Llegar desde la calle a la guarida de un Antiguo es una experiencia de humildad, especialmente si el invitado se arrodilla con sus *vaqueros* negros y su camiseta ante un monstruo atemporal con un vestido blanco como la nieve hecho de piel humana.

Los Anarquistas tienden a despreciar la necesidad de embellecimiento como una cosa típica de la Camarilla y optan por ser fieles a un estilo único, aunque lo cambien gradualmente a lo largo de las décadas: una interpretación urbana moderna de lo que son y de su historia personal, manteniendo cuidadosamente su máscara humana. La moda holgada de *hip-hop* con adornos *memento mori* y tatuajes de estilo grabados le recuerdan el siglo XVI al lansquenete. Una cazadora de la Segunda Guerra Mundial para el conductor de taxi con una historia. Armadura de remaches *punk* para el Gangrel señor de la guerra mongol. La mayoría usa ropa de calle ordinaria y perfecta con un toque sobre su naturaleza que sólo entienden quienes saben exactamente qué buscar.

ICONOGRAFÍA

Un espejo roto dejado en la escena del crimen. Un ankh con forma de cruz que marca el lomo de un libro. Una deformada máscara de tragedia pintada en una carpa de lona en Skid Row. La A rota de la anarquía, boca abajo, tatuada en el cuello de un motero. O espera, ¿eso son espadas?

Toda subcultura y sociedad secreta tiene su propio lenguaje de signos y símbolos en constante evolución, y los Vástagos no son una excepción. Las marcas de los Antediluvianos y sus linajes han sido modeladas en cuneiforme angular, extraídas de la imaginación rota de un niño de Estiria y esbozadas en platos vacíos en los asientos de fiestas de cónclaves sin nombre. Desde el comienzo de los tiempos, la heráldica de Clanes y Sectas ha evolucionado en una miríada de formas locales y personales, pero los temas y la simbología central son tan eternos como los propios Vástagos. La heráldica de las nobles Divas de la Baja Edad Media (aún no se llamaban Toreador, la palabra fue acuñada por Bizet en su libreto de Carmen en 1877 y se apropiaron de ella rápidamente), presentaba una rosa, los reyes Ventrue de Britania siempre han sostenido cetros y una máscara de alguna forma se ha asociado con los Horrores desde antes del auge de la tragedia griega.

Los nuevos símbolos de Clan y de Secta de este libro no han sido diseñados por ningún director artístico no-muerto para usarlos de forma universal entre los Clanes. Tampoco lo fueron los símbolos que los precedieron. Sin embargo, las nuevas variantes reflejan algunos de los cambios de la sociedad no-muerta. Los Ventrue del siglo XXI a menudo agregan una espada a su cetro, lo que los marca como el Clan de los Reyes en guerra contra los Anarquistas y la Segunda Inquisición; el símbolo Tremere ha evolucionado a una nueva complejidad tras la caída de la Pirámide y el espejo de los Malkavian les devuelve la mirada. En la realidad del Mundo de Tinieblas, los símbolos de Clan y de Secta rara vez se usan exactamente como se muestran en este libro.

Un Toreador viste una corona de rosas, otra tiene pétalos frescos que decoran su vestido, una tercera usa un broche de estilo victoriano con forma de rosa de tallo largo, y un cuarto tiene un *piercing* en el ombligo diseñado para ser una rosa más abstracta con un tallo más corto y rizado. Ninguna marca del Clan queda invalidada nunca y los Vástagos que se tatuaron a principios de los noventa llevan sus colores de la vieja escuela con tanto orgullo como aquéllos que se marcaron anoche con una nueva interpretación de los símbolos. En tu juego, no hay problema con abstraer la iconografía hasta su núcleo. Si la mantienes simple, podrás encontrar indicios de ella en las portadas de álbumes *punk*, en pinturas renacentistas y en el arte urbano radical: huellas de lápiz labial color rojo sangre que nuestros amos inmortales han dejado a lo largo de la historia del arte.

El Movimiento Anarquista

La revolución contra la Camarilla es tan antigua como la propia Secta. Originalmente llamada la Revuelta Anarquista, en las últimas décadas ha crecido mucho, ya que a los Vástagos más jóvenes les cuesta entender por qué deben seguir los dictados de los Antiguos que parecen encantados de arrojarlos a la Segunda Inquisición si es necesario.

Los libres son todos esos vampiros fuera de la Camarilla. El Movimiento Anarquista en sus diversas formas es una subfacción de los libres y también su manifestación más visible. Muchos buscan escapar del control de la Camarilla ocultándose, pero los Anarquistas han decidido contraatacar e intentar conquistar y controlar dominios antes ocupados por aquéllos que se autoproclaman sus amos. ¿Y por qué no? Los Antiguos de la Camarilla están siendo convocados a Oriente Próximo por la Llamada, y la Segunda Inquisición ha destruido Príncipes y Primogénitos por todo el mundo.

La cantidad de Antiguos disminuye mientras hay una nueva cosecha de chupópteros Anarquistas hambrientos y ambiciosos cada año.

La palabra en boga es revolución. No más compromisos, no más política, no más negociar con la Camarilla. El Movimiento finalmente ha escapado del letargo de siglos en el que cayó tras la Convención de Thorns y la formación del Sabbat, pero esa época ya ha terminado. Los Anarquistas han recordado cómo luchar, galvanizados por la gran traición de la Camarilla como culpable de la Segunda Inquisición.



No es difícil encontrar las raíces del descontento Anarquista. A muchos Príncipes de la Camarilla les gusta presentarse como gobernantes ilustrados y justos que cuidan con benevolencia del bienestar de todos los Vástagos. La experiencia del Neonato convertido en Anarquista es muy diferente. Una vez te dicen que sólo puedes alimentarte en el distrito de almacenes, que tu Sire ha sido ejecutado por oscuras violaciones de la ley de la Camarilla y que el Sheriff ha asesinado a tu madre mortal porque era una "amenaza a la Mascarada", la retórica principesca comienza a sonar vacía.

El Movimiento es distinto en cada ciudad. A veces una ciudad Anarquista tiene un gobernante llamado Barón. Lo normal es que esté dirigida por pandillas, cada una con su propio territorio. Algunas ciudades están actualmente divididas entre los Anarquistas y la Camarilla, y ambos bandos ansían imponerse.

Mientras la Camarilla influye externamente en la sociedad humana, los Anarquistas se han arraigado profundamente en su interior. Muchos mantienen identidades mortales, tal vez incluso familias y trabajos. Esto los hace a la vez más vulnerables y más seguros. Vulnerables porque están en contacto con su entorno cada noche y sin duda cometerán errores. Seguros porque el Anarquista nunca es el señor vampírico en una mansión en la colina. Son el *DJ* en el club nocturno, el terrorífico policía de asuntos internos, el drogadicto que se arrastra fuera de tu ventana.

Lo que más motiva al Movimiento Anarquista es el aroma de la victoria. Por primera vez en siglos, parece que podría ser posible derrocar a los Príncipes. Si el viejo orden puede colapsar en Berlín, ¡puede colapsar en cualquier parte!

Los Autarcas

Incluso en una ciudad como París, dominada por la Camarilla, muchos Vástagos siguen siendo libres y continúan ocultos de sus primos. Sus historias son tan antiguas que las Sectas parecen ser tendencias pasajeras para ellos o tan recientes que todavía mantienen relación con la gente y los principios que les importaban en vida. Son Autarcas, están fuera de la sociedad.

En Ereván, Armenia, cualquier intento de la Camarilla de establecer un Príncipe o Concejo de la Primogenitura termina con una caja de palisandro llena de cenizas enviada a una dirección de correo de Tiflisi. En Nueva York, hay alrededor de cincuenta Vástagos que simplemente se niegan a alinearse con cualquier causa. Sus ambiciones radican en proteger sus propios linajes y comunidades étnicas (lo que tiene que ver con un terrible error en Ellis Island). La Camarilla no tiene una patente del orden. Sus Tradiciones ya eran costumbre mucho antes de convertirse en ley e incluso los Autarcas que agachan la cabeza y se mantienen fuera de la política se rigen por ellas, o al menos por variantes de ellas. Intenta entrar en Little Odessa sin pasar por la sala de vapor en Brighton Beach Avenue y besar el anillo de Yurgi como tu absoluta prioridad.

Entonces no, no todo "Príncipe" es Camarilla o Anarquista. Un dominio es controlado por un Clan, otro por un grupo de conspiradores sin rostro, un tercero por nadie en absoluto, un cuarto por un Aparecido que maneja los hilos para su amo y así sucesivamente. Para los Vástagos decididos siempre hay una salida y la clandestinidad está llena de personalidades fuertes a quienes no interesan las leyes predeterminadas y juntas mensuales en el Elíseo. Cuando todo fluye no puedes esperar que todas las criaturas respondan o se adhieran a las reglas que tú conoces. Los Autarcas y los libres son un recordatorio de que los Vástagos son monstruos únicos, no naciones, ejércitos ni religiones.

Finales y comienzos

Pocos años después del comienzo de la Guerra contra el Terror, la Camarilla se encuentra en una situación desesperada. Miles de Vástagos han llegado a NSEERS [N.d.T.: Siglas del Sistema de Seguridad Nacional de Registro de Entradas y Salidas] y otras listas de vigilancia establecidas por Seguridad Nacional en los EE.UU. En 2007, justo tras aprobar la "Ley de Protección de EE.UU." y unirse al todavía secreto "Proyecto PRIS", el Servicio Secreto Vaticano (La Entidad), la CIA y la NSA lanzan una gran ofensiva. Lo hacen de modo encubierto, con el respaldo del poder mundano de las mayores agencias antiterroristas del planeta. Más de mil Vástagos son asesinados en el espacio de tres meses.

Al informar de los ataques, muy pocos de ellos son considerados letales de cara al público. Muchos se etiquetan como "arrestos", otros se ocultan como violencia callejera, los peores, incluso de forma más detestable, como ataques terroristas islámicos. La destrucción de la Capilla Principal de Viena en 2008 por el Vaticano y el SOCOM sigue siendo oficialmente una "atrocidad terrorista" atribuida a la Unión de la Yihad Islámica. Sólo los Autarcas más recluidos y el Inconnu no se ven afectados. El juego ha terminado, el uso de la vigilancia y la alta tecnología ha explotado en la cara de la Camarilla y están atrapados en la peor crisis desde la Convención de Thorns y su propia creación. La Segunda Inquisición ha comenzado.

En respuesta, la Camarilla ordena el primer paso, el Borrado: los *hackers* Nosferatu más veteranos desmantelan sus servidores, desmontando así SchreckNET para comenzar a limpiar la web de la mayor cantidad posible de comunicaciones de los Vástagos.

El segundo paso es un edicto para toda la Camarilla, difundido de boca en boca, así como una última transmisión codificada en los canales de comunicación de los Vástagos. Cualquier Vástago que sea sorprendido contactando con otro en línea perderá la protección de la Camarilla y será declarado desleal, con la amenaza de una Caza de Sangre sobre él si se considera que la comunicación compromete la Mascarada.

El tercer paso es la reunión de los primeros Cónclaves Mundiales en un siglo. Debido a la dificultad de viajar tras aparición de la Inquisición, sólo se espera que asistan representantes de Primogénitos y Príncipes. Una convención se lleva a cabo en Chicago, la ciudad más grande de la Camarilla en EE.UU., la otra en la ciudad neutral de Praga. La Convención de Praga casi se convierte en una guerra civil, pues la facción Anarquista afirma que la élite de la Camarilla y su intromisión en los gobiernos federales y nacionales son los culpables de la Inquisición, mientras que la

Camarilla señala el uso entusiasta de Internet por parte de los Anarquistas y Neonatos en general.

La Convención termina en el caos. Theo Bell, Arconte Brujah y leal a la Camarilla, ejecuta a su viejo superior ante una sorprendida concurrencia de compañeros. Las Tradiciones de la Camarilla cambian para siempre. La expulsión de los Anarquistas de la Secta es un hecho. Ahora se considera Anarquista a cualquier afiliado al Movimiento, así como a todos los vampiros de Sangre Débil, Caitiff y Autarcas, y ningún Vástago de la Decimocuarta Generación o superior es bienvenido en la Camarilla.

Por un segundo, parece que estallará una guerra abierta. Al final, los Anarquistas aceptan mantener únicamente una Tradición: La Mascarada. La Camarilla establece una "segunda mascarada", que dictamina que los miembros deben cortar todos los lazos con los Vástagos no iniciados. Se establece una inestable paz pero las tensiones van en aumento y, si los acontecimientos recientes en Berlín y Praga son algo a considerar, la Guerra de las Edades está a punto de pasar de fría a caliente ■



LÉXICO DE LOS CONDENADOS

ABRAZO, EL: El acto de transformar a un mortal en vampiro. El Abrazo requiere que el vampiro drene a su víctima y luego reemplace la sangre de ésta con un poco de la propia.

AMARANTO, EL (ARCAICO): El acto de consumir la Sangre de otro Vástago. Ver *Diablerie*.

ANCILLA: Un vampiro que ha demostrado su valía, y que se encuentra entre los Antiguos y los Neonatos. Plural: *Ancillae*.

ANSIA, EL: El impulso de alimentarse. Para los vampiros, el Ansia reemplaza todos los otros impulsos con su propia y poderosa llamada.

ANTEDILUVIANO: Un miembro de la temida Tercera Generación.

ANTIGUO: Un vampiro que ha experimentado al menos dos o más siglos de no-vida. Los Antiguos son los participantes más activos en la Jyhad.

AUTARCA (ARCAICO): Ver *libre*.

BANCARIZAR (VULGAR): La práctica de "retirar" sangre de bancos de sangre, de reservas de hospitales o de muertos y moribundos. Esta sangre tiene poco sabor, aunque alimentará a un vampiro. Los Antiguos evitan este vulgar vicio. Un Vástago que se dedica a ello es conocido como *banquero*.

BARRIOBAJEAR (VULGAR): La práctica de alimentarse de vagabundos, personas sin hogar y otros desechos de la sociedad; quien hace esto regularmente se conoce como *barriobajero*.

BEODO: Un vampiro que normalmente se alimenta de mortales drogados o borrachos para experimentar su embriaguez.

BESO, EL: Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso causa sentimientos de éxtasis en quienes lo reciben.

BESTIA, LA: Los instintos e impulsos rudimentarios que amenazan con convertir a un vampiro en un monstruo voraz y sin mente.

BOLSA O BRIK DE ZUMO (VULGAR): Un término despectivo para los mortales, que indica que su único uso es para sustento.

BURGUÉS (ARCAICO): Un Vástago que Caza en lugares como clubes nocturnos, bares y el barrio rojo.

CAINITA (ARCAICO): Un vampiro; un miembro de la raza de Caín.

CAITIFF: Un vampiro de Clan desconocido, o de ningún Clan en absoluto. Los Caitiff suelen ser de alta Generación, donde la Sangre de Caín está demasiado diluida para transmitir características consistentes.

CALIENTA (VULGAR): Ver *casanova* y *sirena*.

CAMARILLA, LA: Una Secta de vampiros dedicada principalmente a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada.

CANALLA (ARCAICO): Las masas bovinas de la humanidad, especialmente las incultas y desagradables. La Canalla se considera principalmente como una fuente de sustento. Ver *ganado*.

CAPILLA: El nombre tradicional de la sede de los Tremere en una ciudad, generalmente parte refugio, parte biblioteca y parte laboratorio.

CASANOVA (VULGAR): Un vampiro que seduce a los mortales para tomar su sangre, pero no los mata. Ver *sirena*.

***CAUCHEMAR* (ARCAICO):** Ver *sandman*.

CAZA DE SANGRE: Un castigo que condena a un vampiro a la Muerte Definitiva ante los colmillos de sus pares. Ver *Lex Talionis*.

CAZADOR DE BRUJAS (ARCAICO): Un mortal que caza y destruye vampiros y otros seres sobrenaturales.

CAZADOR DE CABEZAS (VULGAR): Un vampiro que Caza y se alimenta de otros Vástagos. Ver *sanguijuela*.

CHASSE (ARCAICO): El tamaño y la calidad de un dominio o territorio de Caza.

CHIQUILLO: Un vampiro creado a través del Abrazo; el Chiquillo es la Progenie de su Sire. Este término suele usarse de forma despectiva para indicar inexperiencia.

CHUPÓPTERO (VULGAR): Un vampiro. Ver *Vástago* y *Cainita*.

CLAN: Un grupo de vampiros que comparten características comunes transmitidas a través de la Sangre.

Hay 13 Clanes conocidos, todos los cuales supuestamente fueron fundados por miembros de la Tercera Generación.

comunero (arcaico): Término despectivo para un vampiro interesado en las tendencias y modas mortales.

condenados, los (vulgar): La raza de los Cainitas; todos los vampiros.

consanguíneo (arcaico): Literalmente "de la misma sangre", generalmente denota linaje.

conversión, la: El momento en que se pasa de ser un Retoño a tener "pleno" estatus vampírico como Neonato. En la Camarilla, uno no puede ser Convertido hasta que su Sire lo considere listo y obtenga la aprobación del Príncipe.

coterie: Un pequeño grupo de Vástagos, unidos por la necesidad de apoyo y, a veces, intereses comunes.

coto, el (vulgar): El territorio de Caza preferido, incluidos bares, discotecas, cubiles de drogas, y otros locales bacanales donde los mortales desaparecen todo el tiempo. Ver *Papillon*.

crepuscular: Ver *Sangre Débil*.

criado: Un ser humano que sirve a un amo vampírico. Los Vástagos rara vez pasan sin algunos de estos mortales, tanto por conveniencia como por protección.

criatura: Un vampiro perdido ante la Bestia, esclavo de la voluntad de la Sangre.

diablerie: El consumo de la Sangre de otro Vástago, hasta el punto de la Muerte Definitiva de la víctima. Los vampiros pueden reducir su Generación de forma permanente a través de esta práctica aborrecible.

dominio: El área de la influencia de un vampiro concreto. Los Príncipes reclaman ciudades enteras como sus dominios, a veces permiten que vampiros inferiores reclamen dominios en su interior.

domitor: El amo de un Ghoul; quien le da su Sangre y emite órdenes.

donante (vulgar): Un término sarcástico para un recipiente, normalmente humano.

drogata (vulgar): Un Vástago que se alimenta de quienes han bebido alcohol o drogas para experimentar de forma indirecta las mismas sensaciones. Los vampiros que prefieren un tipo determinado de "veneno" tienen el término prefijado (pastillero, porrero, farlopero). Ver *beodo*.

elíseo: Un lugar donde los vampiros pueden reunirse sin temor a sufrir daños. Las funciones de la corte en el Elíseo se mantienen estrictamente separadas de los mortales y rodeadas de secretismo, pero el edificio del propio Elíseo podría ser un museo público, una galería o un club. Berghain es un Elíseo anarquista. El Louvre es un Elíseo de la Camarilla.

esclavo: Alguien bajo los efectos de un Vínculo de Sangre, al haber bebido tres veces de la Sangre de un Vástago.

estirpe / vástago: Los términos de la Camarilla para los vampiros como un todo o un solo vampiro, respectivamente. Según los rumores, estos términos surgieron en el siglo XV o XVI, tras la Revuelta Anarquista.

ganado / Grey: Un término para los mortales, en gran medida despreciativo. La frase "la Estirpe y la Grey" se refiere al mundo en general, a todo.

gato callejero (vulgar): Un vampiro sin refugio permanente que duerme en un lugar distinto cada noche. También, un vampiro que se alimenta exclusivamente de sintechos, vagabundos y otros elementos de la baja sociedad. Ver *salteador*.

gehenna: El Armagedón rumoreado en el que los Antediluvianos se levantarán de su Letargo y devorarán a la raza de los vampiros y al mundo. El Sabbat cree que está sucediendo ahora y ha abandonado sus dominios tradicionales para combatir en la última Guerra de la Gehenna a la sombra de los conflictos de Oriente Próximo.

generación: La cantidad de "pasos" entre un vampiro y el mítico Caín; cuán lejos ha descendido del Primero un vampiro concreto.

ghoul: Un lacayo creado al darle un poco de Vitae vampírica a un mortal sin drenarlo de sangre primero (lo que crearía un vampiro).

golconda: Un legendario estado de trascendencia vampírica; el verdadero dominio de la Bestia y el equilibrio de los impulsos y principios opuestos. Se rumorea

que es un estado similar al Nirvana y es ampliamente pregonada, pero rara vez alcanzada.

GRANJERO (VULGAR): Un término burlón para un vampiro que se niega a alimentarse de sangre humana, por lo que toma su sustento de animales.

LIEN (ARCAICO): La sumisión del ganado en un dominio o territorio de Caza.

HERPES (VULGAR): Una "María Tifoidea" vampírica que contrae una enfermedad mortal y la propaga a cada recipiente del que se alimenta.

***humanitas* (ARCAICO):** La medida en que un Vástago aún mantiene su Humanidad.

INCONNU, EL: Una Secta de vampiros que se han apartado de las preocupaciones de los Vástagos y, en gran medida, de la Jyhad. Se rumorea que existen muchos Matusalenes en el Inconnu.

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

***lex talionis* (ARCAICO):** El código de la Estirpe y el sistema para castigar la transgresión; la ley de represalia tras la Caza de Sangre. Promueve una justicia propia de Hammurabi o de la Biblia, ojo por ojo y un castigo proporcional al agravio.

LIBRE: Un vampiro que se mantiene al margen de la gran sociedad vampírica de una ciudad concreta, ya sea por ignorancia o por elección. Usualmente es considerado un Anarquista por los miembros de la Camarilla, aunque la mayoría de libres no tienen nada que ver con el Movimiento.

***libro de nod*, EL:** Una colección de leyendas e historia de los Vástagos.

LINAJE (ARCAICO): El linaje de un vampiro; el Sire del Vástago, el Sire del Sire, etc.

LÍNEA DE SANGRE: La herencia de un vampiro. Ver *linaje*.

LUPINO: Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de la raza de los vampiros.

MARIONETA DE SANGRE (VULGAR): Un mortal que da su sangre libremente a un vampiro. La mayoría de marionetas de sangre obtienen una satisfacción perversa del Beso y buscan activamente a vampiros para que tomen su sangre.

MARIPOSA (VULGAR): Alguien que se mezcla entre los elementos mortales de la alta sociedad y se alimenta exclusivamente de los famosos y ricos.

MÁSCARA: La identidad mortal falsa que un Vástago necesita para permanecer oculto entre sus presas.

MASCARADA, LA: El hábito (o Tradición) de ocultar la existencia de los vampiros ante la humanidad. Diseñada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de la humanidad, la Mascarada fue adoptada después de que la Inquisición acabara con la no-vida de muchos Vástagos.

MATUSALÉN: Un vampiro que ha existido durante un milenio o más; un Antiguo que ya no participa en la sociedad de los Vástagos. Se rumorea que los Matusalenes provienen de la Cuarta y la Quinta Generación.

MOVIMIENTO ANARQUISTA, EL: Una Secta de vampiros que se opone a la tiranía de los Antiguos y se mantiene fuera de la sociedad secreta de la Camarilla.

MUCHACHO (ARCAICO): Un término despectivo para un Vástago joven, originalmente utilizado exclusivamente para la propia Progenie.

MUERTE DEFINITIVA: Cuando un vampiro deja de existir, cruzando la línea entre la no-muerte y la verdadera muerte.

NEONATO: Un joven Vástago recientemente Abrazado pero mayor que un Retoño.

***papillon* (ARCAICO):** El barrio rojo; el área de la ciudad llena de establecimientos de bebidas, burdeles, casas de juego y otros lugares de mala reputación. Los principales territorios de Caza de una ciudad, donde la desaparición de los mortales va de la mano con la sordidez de la zona.

PORTILLON (ARCAICO): La seguridad y el nivel de protección en un dominio o territorio de Caza.

PRAXIS (ARCAICO): El derecho de los Príncipes a gobernar; la reclamación del dominio por parte del Príncipe. También se refiere a los asuntos de política, y a los edictos y mociones individuales del Príncipe.

príncipe: Un vampiro que ha reclamado una determinada extensión de dominio como propia, generalmente una ciudad, y defiende esa reclamación frente a todos los demás. El término puede referirse a un Vástago de cualquier sexo. En las ciudades Anarquistas a veces se les llama Barones.

progenie: Todos los Chiquillos de un vampiro en su conjunto.

recipiente: Una fuente de sangre, principalmente mortal, para sustento o placer.

refugio: El "hogar" o base de un vampiro; donde encuentra santuario frente al sol.

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

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

sabbat, el: Una Secta de vampiros que rechaza la humanidad y abraza su propia naturaleza monstruosa. Se cree que actualmente están involucrados en la Guerra de la Gehenna, al haber abandonado o haber sido expulsados de sus territorios en Occidente.

salteador (arcaico): Alguien que se alimenta asaltando a los vagabundos y otros marginados por la sociedad. Ver *gato callejero*.

***sandman* (vulgar):** Un vampiro que se alimenta sólo de víctimas dormidas.

sangre, la: La Sangre sobrenatural y semiconsciente de un vampiro, a diferencia de la sangre mortal o animal. Sinónimo de *Vitae*.

sangre débil: Un vampiro de la Decimocuarta o Decimoquinta Generación (y tal vez mayor) que no experimenta la Maldición de Caín de la misma manera que otros Vástagos.

sanguijuela (vulgar): Un vampiro que se alimenta de la *Vitae* de otros Cainitas por necesidad o depravación.

secta: Un grupo de vampiros teóricamente unidos bajo una filosofía común. Las dos Sectas más conocidas que actualmente pueblan la noche son la Camarilla y el Movimiento Anarquista.

segunda inquisición, la: Un nombre colectivo entre los vampiros para los recientes esfuerzos coordinados de las agencias de inteligencia para combatir a los Vástagos como si fueran una amenaza terrorista. Pocos agentes individuales entienden lo que están combatiendo y la colaboración entre agencias con el nombre en clave FIRSTLIGHT asigna una enorme importancia a mantener sus operaciones en secreto y disfrazadas de acción antiterrorista común.

sire: El engendrador de un vampiro; el Vástago que lo creó.

sirena (arcaico): Un vampiro que seduce a los mortales para beber de ellos y luego sólo toma una pequeña cantidad de sangre para evitar matarlos.

tercer mortal, el (arcaico): Caín, quien fue expulsado y se convirtió en el primer vampiro.

terruño (vulgar): Un término moderno usado en referencia a un dominio.

transformación, la (vulgar): El momento en que un individuo deja de ser mortal y se convierte en uno de los Vástagos.

vegano: Un término despectivo para alguien que bebe exclusivamente de animales. Ver *granjero*.

vida, la (arcaico): Un eufemismo para la sangre mortal. Muchos Vástagos consideran este término como afectado y decadente.

vínculo de sangre: Una relación de poder mística entre dos vampiros concretos en la que uno ha tomado la Sangre del otro tres veces; aceptar Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su dominio.

vividor (vulgar): Un visitante habitual del Coto, especialmente para alimentarse.

vitae (arcaico): La Sangre de un vampiro.

yermos, los: Las áreas de una ciudad no aptas para vivir, incluidos cementerios, edificios abandonados, baldíos industriales y áreas urbanas irreversiblemente deterioradas.



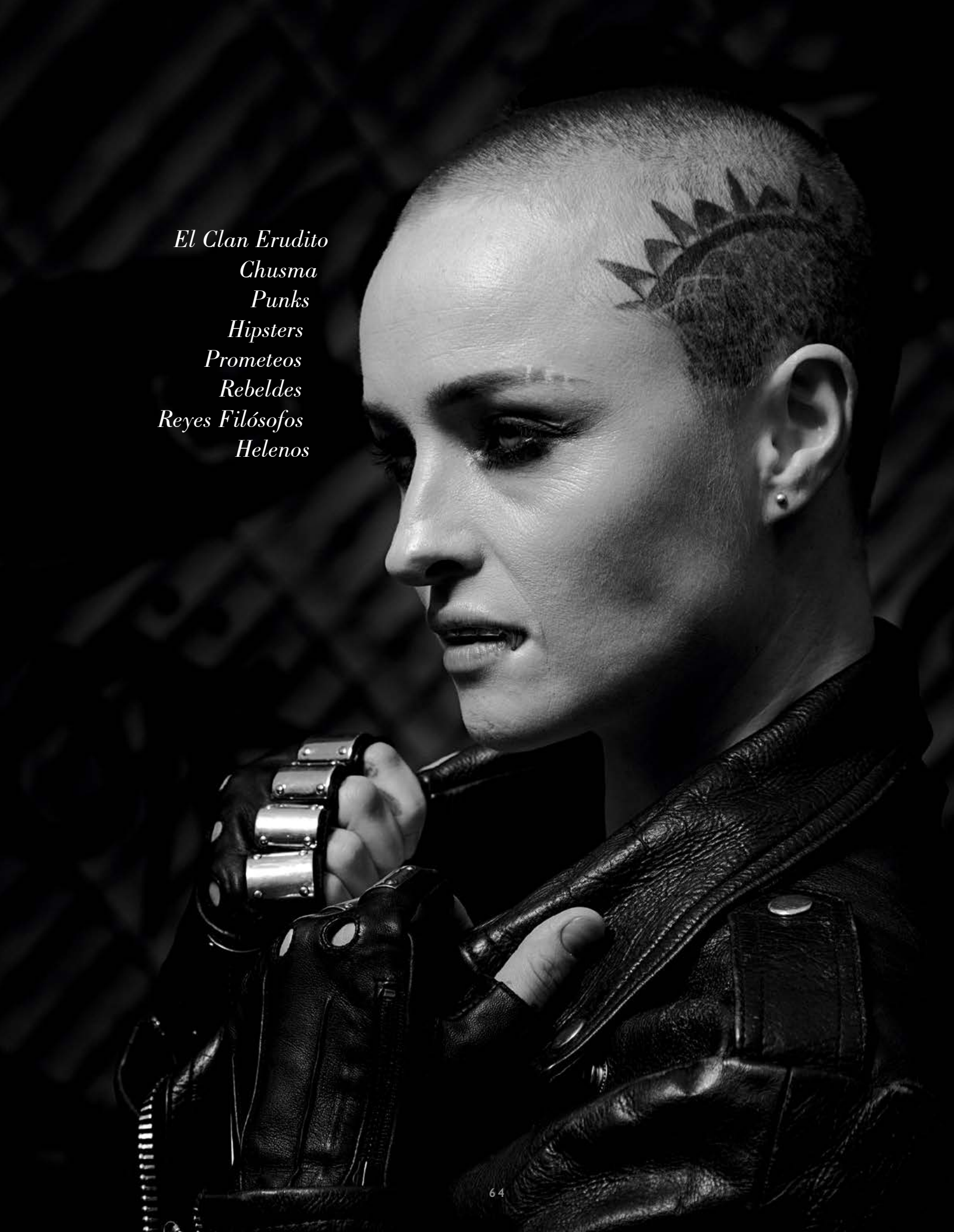
CLANES

«Oh, si supieras las consecuencias
de tan atroz acto,
incluso en tu feroz odio
tendrías miedo de mí.
Monstruo sin igual
que no puede sino matar.»

–GAETANO DONIZETTI, ***LUCREZIA BORGIA***

De acuerdo con la mitología vampírica, Caín engendró tres Chiquillos, los cuales a su vez engendraron Chiquillos propios. Esta Tercera Generación cobró vida antes del Diluvio Universal, y algunos dicen que fueron sus pecados los que lo provocaron. Los supervivientes, conocidos como Antediluvianos, se convirtieron en los progenitores de los Clanes actuales. La Sangre de cada Antediluviano perdura en sus descendientes, alimentando los Poderes, Debilidades y quizás incluso los comportamientos y creencias comunes de los Vástagos que pertenecen al Clan que engendraron.

A día de hoy, hay trece Clanes distintos junto con una innumerable cantidad de Líneas de Sangre, así como los Caitiff y los Sangre Débil, a quienes rechazan los linajes más orgullosos y poderosos. Dos de los trece (Lasombra y Tzimisce) han quedado a la sombra del Sabbat. Otros dos (Giovanni y Ravnos) han quedado casi extintos fuera de sus ancestrales baluartes a causa de enemigos mortales y hechiceros. Dos más (Banu Haqim y el Ministerio Setita) permanecen en el limbo entre la zona de guerra de la Gehenna y la dudosa protección de la Camarilla. Los últimos siete continúan maniobrando por posición y luchan por poder en la noche eterna de la Jyhad.


El Clan Erudito
Chusma
Punks
Hipsters
Prometeos
Rebeldes
Reyes Filósofos
Helenos



Brujah

El sueño del Clan Erudito es un mundo en el que toda la injusticia haya sido eliminada y los vivos y los no-muertos puedan coexistir en paz. Dicen que es por amor a los mortales por lo que les guían en contra de sus amos. En realidad, puede que sencillamente estén furiosos con un Dios distante o inexistente al que no pueden combatir, con una maldición que nunca acaba. El suyo es un sueño que envenena todo lo que toca. Conforme se infiltran en revoluciones o las instigan, su Ansia y pasiones aseguran que correrá la sangre, morirán inocentes y nunca se obtendrá la paz.

¿Quiénes son los Brujah?

El Clan Brujah siempre ha Abrazado entre las filas de aquéllos que empatizan con la contracultura y la revolución. Buscan aliados que cuestionen las ideas normativas y reconozcan los fuegos de los oprimidos. Gravitan hacia los desamparados.

El punto de vista general sitúa a *punks*, pandilleros, inmigrantes no integrados rechazados por la sociedad que debería protegerlos y alborotadores con pancartas y cócteles molotov entre los Brujah. Aunque sin duda el Clan incluye una cantidad sustancial de gente fuera de la sociedad ruidosa y visible, su deseo de rebelión llega tan profundamente como un defraudador que estafa a su propia compañía, un abogado que representa a los pobres *pro bono*, el neonazi que afirma pertenecer a la "derecha alternativa" y el joven que vive en el sótano de sus padres y se pasa el día descargando películas de forma ilegal para redistribuirlas en sitios de visionado en línea. Los Retoños Abrazados para luchar y protestar son conocidos comúnmente como Chusma.

Los Brujah pueden ser luchadores pasionales, pero también pensadores críticos. Los activistas del Clan suelen ser muy distintos a los teóricos del Clan. En muchas ocasiones, los últimos son Abrazados de entre antiguos estudiantes de sociología o estudios de género, aquéllos que han sobrevivido a experiencias cercanas a la muerte y gente que ha sufrido y soportado una pérdida personal en otros sentidos. Los Brujah filósofos, conocidos como Helenos, creen que la mejor forma de desmantelar lo establecido es comprender los sistemas sociales y culturales que permiten que exista en primer lugar.

Arquetipos Brujah

CÁNCER EN EL SISTEMA

Este Vástago existe como un engranaje en un sistema corrupto. Puede ser un trabajador nocturno de una corporación mortal conocida por tratar a sus empleados como basura, un empleado en un partido político roto o uno de los Brujah que quedan en la



Camarilla. Trabaja para derribar el sistema desde dentro, quizás con la esperanza de reemplazarlo por algo mejor, pero normalmente el proceso de reedificarlo es la última de sus prioridades.

VOZ DEL PUEBLO

Los Brujah siempre han luchado por el progreso en la sociedad vampírica. Muchos de ellos eran progresistas en vida y siguen la misma senda en la no-vida. La voz del pueblo podría ser una antigua activista feminista, un militante ecologista o un manifestante anticapitalista que canaliza su pasión a hablar en contra de los Ventrue y los Toreador o fomentar la agitación política entre los mortales. Sus ambiciones pueden provocar daños al Clan, pero a veces forman el núcleo de los movimientos revolucionarios.

ADORADOR DE LA SANGRE

Los Brujah fueron una vez considerados un Alto Clan, superior a la mayoría y respetado por todos. Algunos Brujah aún creen que su Sangre es más fuerte que la de otros Clanes y que tienen el derecho de imponer su doctrina a otros. Los Brujah que apoyan esta forma de idolatría de la sangre suelen provenir de trasfondos fundamentalistas, grupos de derechas y la élite académica.

PUNK TROLL

El Clan Brujah incluye muchos activistas ruidosos y físicos que siguen al zeitgeist sin sentido crítico regodeándose en su rectitud. El *punk troll* se preocupa por la lucha, no por la causa. Es un agresor que provoca la confrontación con los grupos minoritarios, un *okupa* que sólo quiere hacer fiestas para molestar a la policía, una "feminista" de cuarta ola que es una concesión a una minoría que pasó más tiempo en su vida mortal atacando a otras feministas y sus aliados que coordinando respuestas a la opresión. La acción a corto plazo ofrece enormes resultados, pero no siempre beneficia a los Brujah.

MONSTRUO DISFRAZADO

Los Brujah afirman que no hay Clan más íntimamente ligado a la humanidad que el suyo, que eso es por lo que exhiben tan encendidas pasiones. Pero algunos lo llevan más allá y luchan por vivir como mortales al mantenerse al día con la cultura actual, formar relaciones y construir familias. El desenlace de este comportamiento es una sorprendente dualidad entre sueño y realidad. La Bestia no puede ser negada durante mucho tiempo y los hombres de familia y las mujeres trabajadoras no-muertos deben escabullirse de sus falsas vidas de cuando en cuando para evitar enfurecerse y volver sólo cuando han saciado sus peligrosos impulsos.

Disciplinas

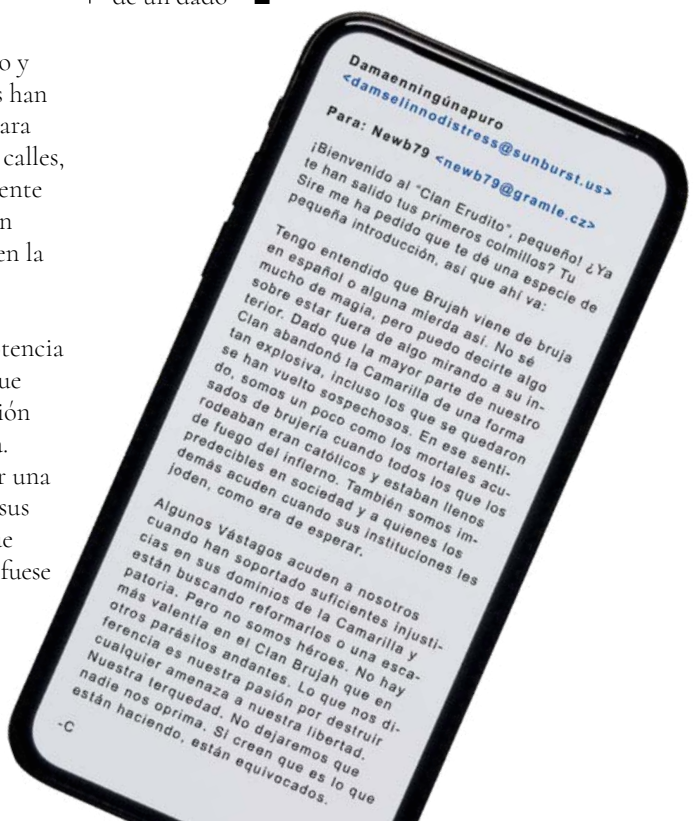
Celeridad: Los Brujah usan Celeridad para golpear rápido y escapar de tumultos que ellos han comenzado. Cazan con ella para arrebatar a recipientes de las calles, alimentarse de ellos salvajemente o disponer rápidamente de un mortal antes de desaparecer en la noche.

Potencia: Los Brujah usan Potencia como un arma devastadora que abrevia cualquier confrontación con una finalidad destructiva. Aunque el Clan predica tener una conexión con la humanidad, sus miembros suelen tomar lo que quieren por la fuerza, como si fuese más sencillo inmovilizar al ganado o abrir su cráneo y beber sus sesos que negociar para obtener un trago de sangre.

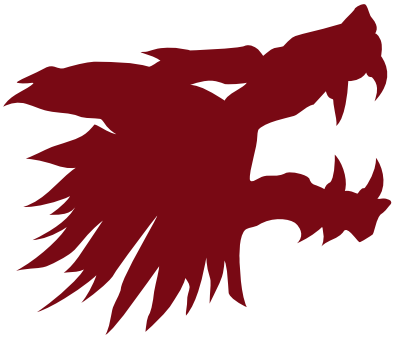
Presencia: Los Brujah usan presencia para ganarse los corazones de la multitud, volver una muchedumbre amenazante contra sí misma o hacer que un oponente peligroso huya en la noche. Los Brujah intelectuales prefieren alimentarse con Presencia para convencer a los recipientes de que cedan voluntariamente su sangre. Otros miembros del Clan usan Presencia para aterrorizar a su presa, ya que aparentemente añade "un regusto exquisito y atrevido" y alimenta los poderes menos sutiles de su maldición.

Prohibición

La Sangre de los Brujah hierve con una rabia apenas contenida que estalla a la menor provocación. Sustrae tantos dados como la Severidad de la Prohibición del Brujah de cualquier tirada para resistir un Frenesí de furia. Esto no puede dejar la reserva de dados por debajo de un dado ■







GANGREL



El Clan de la Bestia
Animales
Ferales
Salvajes
Bárbaros
Parias
Lobos
Descarriados

Un hambre más antigua que la humanidad arde dentro de los Lobos. Mientras otros Vástagos maldicen sus apetitos y escogen la jaula dorada de la ciudad y la correa de la jerarquía social, los Lobos aceptan a la Bestia como parte de sí mismos y corren libres. Cruzando fronteras entre especies, naciones y dominios con la facilidad de depredadores perfectos, pertenecen a la naturaleza y ésta les pertenece. Pensar en ellos como nobles salvajes es peligroso, ya que los animales tienen poco respeto por la arrogancia de la civilización y sólo los más fuertes sobreviven a sus cruentas cacerías y salvajes iniciaciones. Intercambian historias de guerra y las historias secretas de los suyos en torno a hogueras encendidas con los huesos de sus opresores, han vuelto la espalda a la Camarilla y luchan con uñas y dientes para escapar de las interminables tramas de sus compañeros Vástagos.

Sí, sé lo que estás pensando. Veo tus hombros encorvados, tu ceño fruncido, tu vello de punta. «Rudi», estás pensando, «¿me has traído aquí, a los barrios de viviendas protegidas, para convertirme en polvo?».

No, jovencito. No nos hemos reunido en la peor parte de la ciudad para que pueda arrancarte la cabeza o que tú puedas admirar las vistas. Este lugar es la naturaleza que podemos

tener estas noches. En los tiempos del Sire de tu Sire, podrías haber acechado en bosques y llanuras mientras los Ventrue dirigían las ciudades. Pero esos tiempos han pasado. Ellos están perdiendo el control de las ciudades y nosotros estamos tomando el control de los caminos de entrada y salida. Ahora, éste es nuestro territorio y tú no lo dejarás ir sin el visto bueno de la manada.

Tienes que probar tu valía en el Clan de la Bestia. No somos algún exclusivo club de esnobs y elitistas, pero creemos en los actos por encima de las palabras y en la fuerza de la manada y la unidad de la familia. Si defiendes nuestro refugio, acabas con uno de nuestros enemigos, nos traes la calavera de un Ravnos o un cambiaformas o sencillamente humillas al Príncipe al machacar su coche favorito, serás bueno según nuestros estándares. No es necesario más que eso. Tan sólo recuerda que los lobos solitarios, por atractivos que parezcan, son los primeros en ser derribados.

Somos más que moteros glorificados, pero aceptaré la analogía. No echamos raíces. Nos tomamos muy en serio la iniciación en nuestro grupo y no aceptamos ningún amo. ¿El Sire de tu Sire? Él o ella se arrodilló ante algún Sangre Azul y aprendió a que lo jodiesen como a una puta. ¿Tú? Si tú te arrodillas, yo mismo te mataré.

¿Quiénes son los Gangrel?

El Clan Gangrel está formado por parias, nómadas, rufianes y cazadores. Han creado refugios en las partes más pobres de la ciudad y no sienten vergüenza por ello. Reclaman pocos dominios como propios, pero no defieren ante ningún Príncipe. Si un Feral entra en una ciudad, el Príncipe o bien lo aceptará o tendrá que combatirlo hasta que recule.

Los Gangrel Abrazan entre las filas de supervivientes y luchadores: líderes de pandillas de prisioneros y bandas, exploradores (tanto urbanos como de otro tipo), y cualquier mortal que vea el mundo como algo que recorrer en lugar de como algo de lo que esconderse. No les importan el aspecto ni los títulos, sino los logros y la reputación. Un Chiquillo puede ser un desafío, pero el Clan sigue rituales e iniciaciones para asegurarse de que el Retoño valga su tiempo. El éxito significa un miembro nuevo y respetado del Clan. El fallo, simplemente un descarte fácil de olvidar o un montón de cenizas.

Cualquier mortal capaz de imponer su voluntad sobre otros, liderar un grupo del desastre al éxito o combatir cuando todo está en contra atrae la atención del Clan. Esto da como resultado un síntoma conocido como "demasiados jefes", cuando el Clan consiste en más líderes que seguidores. Las costumbres alientan las luchas por el dominio, pero éstas rara vez duran hasta la Muerte Definitiva, ya que los Antiguos Gangrel abogan en contra de tomarse la competición por la autoridad de forma personal y en su lugar fomentan una cultura de sana rivalidad.

Arquetipos Gangrel

PRISIONERO LIBERADO

Este Vástago pasó la mayor parte de su vida mortal en prisión o fue encarcelado por un grave crimen. Tal pasado conlleva una reputación y una actitud hastiada hacia la autoridad, aligerada con un desesperado gusto por la libertad y la oportunidad de ejercitar las libertades que le habían sido negadas.

AVENTURERO

Los Gangrel no son extraños a la naturaleza, pasan mucho de su tiempo más allá de los límites de la ciudad y en comunión con criaturas y Clanes ajenos a la Camarilla. En vida y no-vida, el aventurero ha visto y experimentado algo que pocos podrían comprender. Ha andado de un sitio a otro, ha pasado su vida en la carretera, viviendo sólo gracias a su astucia, la bondad de los extraños y una rica curiosidad. Este lobo no tiene miedo del camino que le aguarda, sin importar adónde pueda conducir.

FAVORITO DE LA GENTE

El Clan Gangrel practica sus tradiciones de narración en torno al fuego, aunque no podrían estar más lejos de los *boy scouts*. Ya sea en torno a una hoguera en un barril o en una gran asamblea, este Animal conoce las canciones y las historias para celebrar los nombres de los héroes caídos y los enemigos que nunca deben ser olvidados. Puede que en sus vidas mortales fueran cantantes o artistas independientes.

DIRECTIVO DE LA JUNTA

Este Gangrel cree en el poder esgrimido no sólo con golpes físicos, sino con presencia social, la autoridad sobre los demás y el mando de un grupo de gente como un club o una corporación. El Gangrel de la junta directiva es un alfa que medra causando miedo y respeto, que no juega según las reglas y que es capaz de dar órdenes a los demás para que realicen las acciones menos éticas mediante amenazas de pérdidas personales y profesionales. Acecha a su presa a través de pasillos de oficinas durante la noche o en hoteles de cinco estrellas pagados con la tarjeta de la compañía.





BESTIA IMPENITENTE

Los Gangrel disfrutan de sus rasgos animales y sus naturalezas salvajes, y muchos también se comportan como bestias salvajes que llevan no-vidas dominadas por impulsos y deseos físicos inmediatos. La bestia impenitente se comportaba como un animal ya antes del Abrazo. Quizás era un criminal depredador o un individuo que usaba medios legales para liberar sus peligrosos deseos. Como vampiro, es poco mejor.

Disciplinas

Animalismo: Un Gangrel puede usar Animalismo para tomar a un animal por compañero, a veces llamado *famulus*. El compañero animal puede usarse para cazar, espiar y atacar. Algunos Gangrel volverán a mascotas contra sus amos, acosarán a vagabundos con manadas de perros o atraerán a animales perdidos para una alimentación rápida.

Fortaleza: Como guardaespaldas y soldados de los demás Clanes desde hace mucho, los Gangrel se han beneficiado enormemente de Fortaleza. La Disciplina puede concederles una sensación de audacia, ya que les permite cazar en terrenos duros y soportar balas y cuchillas sin preocuparse. Los Gangrel que enfatizan el crecimiento en Fortaleza probablemente esperan enfrentarse a bastante daño.



Protean: Los Gangrel son conocidos por su dominio de Protean, ya que pocos otros Clanes poseen este don. A medio camino entre el vampirismo y el cambio de forma, la Disciplina permite a un Gangrel adquirir las propiedades físicas de otra criatura o, en otro sentido, cambiar su forma física. Los Gangrel que se alimentan como animales normalmente consideran ésta la más verdadera, o al menos la mejor, de las presas.

Prohibición

Los Gangrel se relacionan con su Bestia tanto como otros Vástagos se relacionan con los Gangrel: es una asociación recelosa. En el Frenesí, los Gangrel ganan uno o más rasgos animales: un rasgo físico, un olor o un tic de comportamiento. Estos rasgos duran una noche más después de ésa, perdurando como una resaca tras el desenfreno. Cada rasgo reduce un Atributo en 1 punto; el Narrador puede decidir que una lengua bífida o un almizcle de oso reducen Carisma, mientras que unas orejas de murciélago reducen Resolución ("todos esos molestos sonidos"). Si no se te ocurre nada de forma inmediata, el rasgo reduce Inteligencia o Manipulación.

El número de rasgos que manifiesta un Gangrel equivale a la Severidad de su Prohibición. Si tu personaje cabalga la ola del Frenesí (ver pág. 219), puedes escoger manifestar sólo un rasgo y que así sufra sólo una penalización a sus Atributos ■


I MUST
THE VOICES



MALKAVIAN

El Clan de la Luna
Lunáticos
Locos
Bufones
Oráculos
Derviches
Visionarios
Hijos de Malkav

Los psiquiatras diagnosticarían esquizofrenia, depresión, desorden obsesivo compulsivo o estrés postraumático a los Hijos de Malkav. A veces todo a la vez. En realidad, tienen todas estas cosas y ninguna de ellas. Como los "locos sabios" de la poesía, su trastorno procede de ver demasiado del mundo al mismo tiempo, de comprender demasiado profundamente y de sentir emociones que son demasiado fuertes como para soportarlas. Se automedican con sangre, pero ésa es sólo una solución temporal.

—No somos payasos, Jeanette. No estamos aquí para divertir a los demás Vástagos.

—Tonterías. Estamos aquí para hacerles reír, llorar, sudar de delicia o de vergüenza...

—Arrastras nuestro club por el fango. ¡Nuestro Clan! Hubo un tiempo en el que éramos los Vástagos a los que los demás acudían en busca de consejo, premoniciones y estrategias en tiempo de guerra.

—Sácate el palo del culo, Therese. A menos que te guste tenerlo ahí. Siempre hemos sido bufones.

—En tiempos pasados, los bufones evaluaban la corte y entregaban sus descubrimientos al Príncipe.

—¡Y nosotros también! Ves mi falda y mi maquillaje y sólo piensas "puta", ¿verdad?

—Por supuesto. ¿No lo eres?

—Sí, pero ¿cuántas pepitas de oro crees que obtuve del Ghoul que me estaba follando, del reprimido Brujo al que relajé o del Príncipe LaCroix cuando estaba saltando arriba y abajo en mi pistola de amor? Bang, bang.

—Tú... Dios, me das asco. Adquiero inteligencia mediante visiones, al muestrear la sangre, mediante debate, transacciones comerciales, al leer emociones, dibujar verdades incómodas...

—Tú vistes el traje, yo visto las medias. Estamos mentalmente discapacitados como Clan, pero joder, si nos permite a ambas reducir nuestras inhibiciones y ensuciarnos un poco para hacer lo que debe hacerse, digo que me traigas esos desórdenes de personalidad. Es como un cóctel en mi cabeza.

—No hay nada de malo conmigo. Tú eres la que tiene necesidades especiales.

—Oh, tú necesitas a tu papi tanto como yo.

—Cállate, cállate. Por una noche, ¿podrías no mencionar que todos estamos pirados y en su lugar centrarte en nuestros logros?

—Perdona, hermana. Supongo que hay dos caras en ser Malkavian. La visionaria y la maníaca. ¡Somos un buen equipo!

—Te odio.

—Nos odias.

—Nos odiamos.

—Yo te quiero.

—Yo también me quiero.

¿Quiénes son los Malkavian?

Durante mucho tiempo se ha creído erróneamente que pocas familias vampíricas eran tan dispares como el Clan de la Luna. Otros Clanes los ven y piensan: «todos están locos, así que, ¿por qué deberían importar sus respectivos orígenes?». Para los Malkavian los orígenes importan mucho. Aunque los Sires pueden escoger un Chiquillo de cualquier clase social, edad, etnia y sexo, cada mortal seleccionado para el Abrazo posee algo sólo visible para un Malkavian.

Uno de los dones que los Malkavian buscan en un mortal es lo que ellos llaman "segunda visión". Si alguien interpreta sueños, puede percibir espíritus o predice eventos futuros de forma infalible, los Malkavian toman nota. Tal persona actúa como un faro que llama a cada miembro del Clan que lo ve.

Otro don reverenciado por los Malkavian es el de la "perspicacia". Un alto nivel de empatía, un conocimiento muy refinado de cuestiones complejas o un impulso obsesivo para perseguir respuestas a cuestiones filosóficas atraen al Clan. Dado que la perspicacia suele estar ligada a una profesión, el Clan se beneficia de una serie de académicos y doctores, especialmente terapeutas y psicólogos.

Por último, el Clan de la Luna está fascinado con los individuos "rotos" que han cambiado a causa de experiencias traumáticas o que simplemente nacieron despegados de sí mismos y del resto de la sociedad. Para los Malkavian, están sólo a un gentil empujón de tener acceso a un plano de realidad totalmente distinto. En lugar de tratarlos como cargas, el Clan ve en ellos un gran potencial.

Todos los Malkavian sufren enfermedades mentales tras el Abrazo (a veces se acentúa una condición preexistente, otras se añade una nueva dimensión a su inestabilidad). Como si sus pensamientos y acciones se basasen en una lógica ultramundana, parecen saber cuándo su condición se manifestará de forma destructiva o cuándo ofrecerá perspectivas importantes donde antes se carecía de ellas. Por lo general, ningún otro Vástago se siente del todo cómodo en torno a alguien que se sabe que es un Malkavian, ya que se los suele ver como maníacos impredecibles cuyos destellos de perspicacia rara vez compensan sus ataques de demencia.

Algunos Malkavian afirman que hay un factor común a su locura; que todos están psíquicamente vinculados a través de una longitud de onda comunal, una especie de consciencia compartida. Los que son conscientes de su existencia se refieren a ella como la Telaraña o, más recientemente, la Red de Locura.

Arquetipos Malkavian

PRESENCIA INFLUYENTE

Este visionario es adicto a la emoción de reinventarse y presentarse de formas distintas, medrando en la atención que obtiene con las historias que cuenta. Busca influir en otros mediante palabras, imágenes o el uso de sus Disciplinas, ya sea con el propósito de dar placer, olvidar sus problemas o para obedecer los susurros de la Telaraña. Como mortal puede haber tenido una extensa red de seguidores en redes sociales o haber llevado la destructiva vida de un mitómano.

MÉDIUM

La habilidad de sentir y registrar más que cualquier otro Vástago aflige a los miembros del Clan Malkavian con su infame inestabilidad, pero también los recompensa







con una gran perspicacia. Algunos encuentran formas de usar y beneficiarse de su maldición abiertamente sin romper la Mascarada, como el médium que revela espíritus ficticios o existentes vinculados a objetos, áreas e individuos para ayudar a los afligidos o por ganancia personal.

MAL ANALISTA

Algunos Malkavian saben instintivamente desmontar y reensamblar mentes, en cualquier estado en el que se encuentren. Quizás el analista fuese un terapeuta en vida que destacaba ayudando a otros en sus crisis personales. O quizás usase las experiencias de su propia y agónica psique como una guía y abriese a la fuerza las mentes de pacientes y víctimas con el objetivo de que terminen por sanarse a sí mismas. El analista es tan respetado como temido por su habilidad de viajar al laberinto de la mente... y atrapar a otro en él.



FANÁTICO

Los Malkavian son proclives al fanatismo alimentado por la inestabilidad mental. Cada fanático tiene un propósito que consume la mayor parte de su existencia. Podría ser cualquier cosa desde una fuerte convicción religiosa o política a una inmensa pasión por las novelas detectivescas o las teorías de la conspiración sobre el 11S. Es seguro decir que el fanático, devoto de esta pasión, conoce casi todos los detalles e información que se pueden obtener sobre ella.

ADICTO A LA SANGRE PURA

Muchos Malkavian definidos por una extraña perspicacia y creencias marginales sienten que cierta sangre calma sus síntomas o trastornos. Para el adicto a la sangre, esto se ha convertido en una meta constante y en todo lo que piensa. En vida, abusaba de fármacos, tenía hipocondría o quizás era un *gourmet*, y ahora no puede más que beber y beber hasta que los insistentes sonidos se acallan y la ansiedad disminuye. Sabe qué recipientes escoger para obtener la mejor y más saciante sangre, y que debe tomarse en serio cada comida.

Disciplinas

Auspex: Los Malkavian usan Auspex para potenciar sus sentidos, fortalecer su vista u oído hasta un nivel sobrenatural o para determinar los miedos, ilusiones y debilidades mentales de un mortal para así aprovecharse horriblemente de él antes de alimentarse. Muchos Malkavian han persuadido a un recipiente de que "les cuente todo" antes de drenar a la llorosa víctima ni diez minutos después.

Dominación: Algunos Malkavian usan Dominación para eliminar todas las distracciones de la mente de una víctima, esclavizándola por completo; otros usan la Disciplina para sacar a relucir o infligir psicosis mediante la infame variante conocida como Dementación. Mientras que otros lo hacen principalmente en nombre de la experimentación, colarse en la mente de un mortal y convencerlo de que quiere abandonar su sangre ayuda enormemente al Clan a sobrevivir noche tras noche.

Ofuscación: Los Malkavian no promocionan su uso de Ofuscación, lo que convenientemente permite que muchos Vástagos lleguen a olvidar que disponen de esta Disciplina, la cual usan con fines tremendamente diversos. Mientras algunos Malkavian podrían querer observar la corte desde rincones aislados o hacerle jugarretas al Príncipe, otros se ocultan en casas, hospitales y hospicios para el ganado para vigilar las caras somnolientas antes de alimentarse discretamente.

Prohibición

Afligidos por su linaje, todos los Malkavian han quedado malditos con al menos un tipo de trastorno mental. Dependiendo de su historia y el estado de su mente al morir, pueden experimentar delirios, visiones de terrible claridad o algo totalmente distinto.

Cuando el Malkavian sufre un fallo bestial o una Compulsión, su maldición entra en acción. Sufre una penalización igual a la Severidad de la Prohibición del personaje en una categoría de reservas de dados (Físicas, Sociales o Mentales) durante toda la escena. Ésta se suma a cualquier penalización causada por sus Compulsiones.

Decide junto con tu Narrador el tipo de penalización y la naturaleza exacta de la aflicción del personaje durante su creación ■

EJEMPLO:

Hector decide que su personaje, un Malkavian conocido como Molleja, a veces en lugar de sentir las sensaciones físicas las experimenta como si fueran voces. Cuando esta aflicción entre en juego, sufre un -1 de penalización (la Severidad de su Prohibición es 1) en todas sus reservas Físicas, ya que las voces lo distraen demasiado. Naturalmente, esto también se interpreta.


Horrores
El Clan de los Ocultos
Ratas de Alcantarilla
Leprosos
Colmenas
Feriantes
Costras
Kapos
Vagabundos
Orloks



Nosferatu

Para los Nosferatu, el Abrazo es un viaje a través de la vileza, ya que la Sangre del Horror deforma gradualmente los prietos tejidos del cuerpo humano hasta convertirlos en una grotesca abominación. Semanas de dolor dan como resultado deformidades similares a terribles defectos de nacimiento, recrecimientos cancerosos, lesiones incapacitantes y pústulas similares a las de la lepra. Quienes lo padecen descubren ser monstruos que recuerdan a las visiones del celuloide de Murnau. Pero quizás el dolor y la humillación enseñan compasión. Los Nosferatu, como jocosamente se llaman a sí mismos, son los más humanos de los Vástagos y visten su maldición por fuera en lugar de por dentro. Para pasar desapercibidos, algunos recurren a la Sangre para vestir caras que han tomado prestadas de sus víctimas o desaparecen de la vista, mientras otros confían en prótesis y mucho maquillaje.

Supongo que algunos capullos inquisitoriales pueden estar agradecidos al Señor por la maldición que soportamos los Nosferatu. De todos sus objetivos, somos los más fáciles de identificar. No es que mi rostro sea un sutil estudio del horror. Sí, una vez aprendieron a mirarnos sin huir, comenzaron a suponer un problema. Aun así, ¿qué tiene de nuevo? Si no fuéramos cazados por nuestros superiores, mortales, cambiaformas o nuestros ancestros, daríamos con alguna otra cosa de la que huir.

¿Nos hace eso cobardes o nos condena a la Muerte Definitiva? No a ambas cosas. De todos los Clanes, somos quienes más probablemente sobreviviremos a esta nueva purga. Cucarachas y bombas nucleares, cariño. La jodimos cuando SchreckNET se vio comprometida, pero adivina ¿Quién se llevó lo peor de esa bomba? Nosotros no, porque hacía mucho que nos habíamos ido de allí.

Sabemos recluirnos antes de que el pánico comience a extenderse. ¿Por qué íbamos a ir y tratar de explicar nuestro caso en un Elíseo atestado usado como escondite cuando podemos enviar a un sirviente y no arriesgarnos a la furia de nuestros parientes más atractivos? No, rechazaremos amablemente las manos extendidas de

Informe Nº 197

"Nosferratas" y daños colaterales

El propósito de este informe es destacar los daños colaterales que suelen ocurrir cuando se ataca a los cuerpos neutros que se autodenominan "Nosferratas". Vale la pena destacar que tienen compañía a pesar de su apariencia. Esta compañía consiste en vagabundos, desahuciados, adictos a drogas ilegales, gente con deformaciones y, en general, los mansos. Demasiadas de nuestras operaciones han llevado a la expiración prematura de vivos entre esos grupos.

La compañía mantenida por los Nosferratas complica nuestras operaciones. Los parias vivos tienden a mostrar compasión hacia esta cepa del virus de los cuerpos neutros, lo que eleva el riesgo de que muchos de ellos se infecten en el futuro. Aun así, tenemos la tarea de defender a aquéllos que no pueden defenderse a sí mismos.

Los Nosferratas son sin duda criaturas que se alimentan de los desechos en esta jerarquía posmortal y se asocian con aquéllos de estatus similar entre los vivos por esa razón. Mi recomendación es que, por el momento, reservemos nuestra potencia de fuego para amenazas mayores que no estén rodeadas de víctimas indefensas. Dado que hay signos claros de que los Nosferratas proporcionan a sus compañeros vivos guía y protección, deberíamos investigar si podrían proporcionarnos información y armas que usar contra sus opresores.

Los informes muestran que las comunidades de cuerpos neutros Nosferratas están formadas en gran medida por espías, parias, desviados y aquéllos que viven en los márgenes de la sociedad. Sus redes de información y comunicación son impresionantes según todos los debe poner "estándares y, desde el fallo de su estación clandestina de ARPANET llamada "SchreckNET" (ver informe Nº 45), parecen haber pasado a comunicarse en código, lenguas muertas y mediante intermediarios. Hasta el momento han desafiado todos nuestros intentos de encontrar sus mayores escondrijos comunitarios. Sed recelosos cuando capturéis a aquéllos que usan para transmitir información. A menudo un Nosferrata pagará a un vagabundo para que actúe como mensajero, pero no le proporcionará información utilizable que pudiera revelar. Muchos inocentes han muerto en interrogatorios potenciados antes de que concluyésemos que no habrían sido capaces de ampliar nuestra información.

Estad alerta. Los Nosferratas son hábiles en las artes del engaño y muchos se hacen pasar por individuos sin hogar inofensivos, pero su mordisco es tan mortalmente serio como el de cualquier otro cuerpo neutro. No son de fiar.



aquéllos que nos arrojarían al peligro. Y en lo que respecta a ahora mismo, no significa los Brujah, sino cualquiera fuera de nuestro Clan.

Nosotros esperamos, construimos muros, acumulamos reservas y nos adaptamos a las nuevas realidades. Y eso es por lo que somos un Clan de supervivientes, porque hemos aprendido a que nos guste estar bajo tierra, en las alcantarillas, las catacumbas y las estaciones de metro abandonadas. Personalmente, prefiero un sótano de un adosado abandonado, mientras que mi Sire ocupa un viejo búnker, pero el concepto es el mismo.

Puede que no seamos bonitos o capaces de mezclarnos con el ganado. No podemos fingir ser nada salvo monstruos degenerados, pero ¿sabes qué? Eso nos da perspectivas que ninguno de esos ilusos bastardos tiene.

Arquetipos Nosferatu

CENTRO DE INFORMACIÓN
Cuando la Segunda Inquisición encontró SchreckNET, muchos Toreador propusieron en secreto un brindis por el colapso del Clan Nosferatu. El Clan perdió credibilidad y muchos miembros, pero los que aguantaron y medraron han dominado las artes del almacenaje seguro tanto físico como *online*. Apuntalaron sus vínculos existentes con contactos y clientes y fueron recuperando la confianza de los Vástagos que valoran un centro de información centralizado para la investigación y el intercambio de mensajes secretos a un ritmo constante. En una era en la que el contacto y el movimiento entre dominios se vuelven más precarios cada noche, los Nosferatu como éstos se han vuelto invaluables. Si pueden garantizar privacidad, pueden ponerle precio.

DETECTIVE DEL DOMINIO
Los Nosferatu son magníficos investigadores mientras se mantengan en las sombras y vistan multitud de capas. El detective está cómodo acechando en las calles, corriendo de portal en portal bajo la lluvia y sin mostrar escrúpulos para colarse en casas, refugios o cámaras acorazadas en busca de esa preciada última pieza del puzle. Estos Nosferatu, a veces reclutados como Sheriffs del dominio, se centran en la investigación y prefieren tomar la ruta del pensador hasta las respuestas por encima de los medios violentos. El detective del dominio probablemente provenga de las fuerzas de la ley, fuese un detective *amateur* o tenga un trasfondo académico.

MÁS ANIMAL QUE HOMBRE
Este Nosferatu se identifica más con las criaturas que se escabullen bajo la ciudad o vuelan por los suburbios de noche que con el ganado que vagabundea por las calles. Quizás este Vástago trabajase en control de plagas, fuese veterinario o simplemente un individuo antisocial; ahora habla con los animales, los controla y probablemente actúa como uno. Algunos Nosferatu no limitan sus impulsos animales al comportamiento, sino que se convierten en colmenas literales de bichos y nidos de ratas. Razonan que sus estómagos y cavidades abdominales bajas eran usadas para poco antes y que al menos la infestación se beneficia de la Vitae.

CAZADOR DE MONSTRUOS
Al haber estado tanto tiempo asociados con los animales y el aislamiento, muchos olvidan que los Nosferatu pueden atravesar un muro, romper un espinazo o arrancar una puerta de sus goznes con mínimo esfuerzo. Como muchos de los Brujah y Gangrel han abandonado la Camarilla, los Nosferatu ejercen ahora su capacidad para la brutalidad de forma más habitual. La consciencia de tales Nosferatu, a menudo Abrazados de entre criminales o supervivencialistas, sufre poco al apalear a un enemigo hasta convertirlo en cenizas.

RATA
La comparación entre Nosferatu y ratas va más allá de vivir en alcantarillas y tener incisivos prolongados. La historia revela repetidas ocasiones en las que los horrores se volvieron contra los amos por su propia protección, traicionaron a los suyos por un poco más o trataron de jugar a dos bandas en un conflicto. La rata puede estar involucrada en espionaje industrial o afirmar ser un Anarquista, pero se apresura a acudir a su Príncipe de la Camarilla ante el primer signo de problemas. Algunas ratas hacen lo que tienen que hacer para permanecer vivas y no están más allá de toda simpatía.

Disciplinas

Animalismo: Los Nosferatu atesoran la Disciplina Animalismo por su utilidad para incrementar su red de espías, obtener familiares, permitir la entrega de mensajes y conceder la habilidad de rodear a un oponente con una horda de ratas, bichos o pájaros. Animalismo también ayuda a los Nosferatu que desean alimentarse de animales (suele ser más fácil, y discutiblemente más ético, invocar una paloma y drenarla que acechar a un mortal y alimentarse de su cuello).



Ofuscación: Los Nosferatu tienen opiniones enfrentadas sobre Ofuscación, ya que la Disciplina les permite mezclarse con otros, pero también enmascara lo que los define como Clan. Algunos Nosferatu están orgullosos de su evidente monstruosidad, mientras que otros se esfuerzan todo lo posible por ocultarla. A pesar de las controversias, Ofuscación es una herramienta excelente para cazar y alimentarse, ya que pocos otros métodos permiten a una Rata de Alcantarilla interactuar con el ganado.

Potencia: Los Nosferatu usan Potencia para neutralizar rápidamente a los enemigos. Comprenden el mérito de un ataque relámpago, de incapacitar a un recipiente antes de alimentarse y huir o de romper la cabeza de un Barón Anarquista antes de saltar lejos de su garito. Muchas Ratas de Alcantarilla dudan en usar Potencia ante el ganado, ya que su patente poder se opone a sus engaños.

Prohibición

Espantosos y viles, todos los Nosferatu cuentan como si tuvieran el Defecto Repulsivo (-2) y nunca pueden incrementar su puntuación en el Mérito Aspecto. Además, cualquier intento de hacerse pasar por humanos incurre en una penalización a la reserva de dados igual a la Severidad de la Prohibición del personaje (esto incluye los Poderes de Ofuscación Máscara de las Mil Caras y Disfraz del Impostor) ■


Divas
El Clan de la Rosa
Degenerados
Artistas
Rameras
Arikelitas
Hedonistas
Sensibles
Pervertidos



Toreador

Maldecidas con una sensualidad desbocada, las Divas están obsesionadas con la perfección. Un modelo con sobredosis con una mala tanda de heroína, un vídeo de YouTube de una decapitación perfectamente ejecutada, la mirada aturdida de un niño que ha visto demasiado o el reflejo de la luna en un charco de sangre; ésas son las cosas que hacen que un Toreador se pierda a sí mismo. Dicen que la primera Diva murió finalmente en frente de un espejo, incapaz de apartar la mirada de la imagen de su reflejo tocada por el reflejo del alba.

Pero descartar a los Toreador por considerarlos libertinos pervertidos o artistas frívolos es el último error que un Vástago hace jamás. La belleza es poder y el amor puede hacer que cualquiera haga casi cualquier cosa. Y ésa es la promesa de los Toreador. Pueden hacer que hasta los muertos sientan algo crudo, algo real.

Ahora que se ha alimentado es el momento de las presentaciones. Mi nombre es Carmelita Neillson. Soy doctora. Uso esa palabra porque probablemente no sepa lo que es una arqueóloga. Sirvo a mi Clan, su Clan, desenterrando a Ancianos durmientes como usted e introduciéndolos en el mundo tal y como es en estas noches.

Parece sorprendido de que un miembro del Clan de la Rosa se manche las manos en excavaciones y estudios. Déjeme adivinar: creía que nuestro Clan está mejor dotado para recepciones o admirar cantantes, bailarines y artistas mortales. Es cierto, el rostro de nuestro Clan es uno de belleza superficial, pero no hemos perdido nuestro núcleo. En su corazón, el Clan Toreador es un Clan de creación. El escultor se ensucia las manos con el cincel y la piedra. El pintor acumula toda clase de manchas. Mi vocación es recuperar a aquéllos en Letargo y preguntarles su historia. Es mi arte.

El Clan Toreador no ha perdido nada de terreno desde que usted cayó en Letargo. Aún estamos en la cumbre, lideramos una Secta conocida como

la Camarilla junto con nuestros pares entre los Ventrue y los Tremere. No crea que tenemos un puesto secundario o terciario en ese triunvirato. Somos la voz, la inspiración y el alma que mantiene unida la Secta.

En estas noches, los Toreador somos la ardiente esperanza de todos los Clanes. Somos la prueba de que los Vástagos pueden ser más que esclavos de su Bestia. Otros acuden a nosotros en busca de guía y tratan de emular nuestra devoción por la belleza y la inocencia. Enseñamos, pero nadie dominará las artes tan bien como nosotros.

Por cada verdadero artista, innovador y gran mente de nuestro Clan, tenemos un sicofante, un aficionado y una belleza insulsa. Es como debería ser. Todo es hermoso, anciano, incluyendo la dualidad que representamos. Mientras que los demás nos toman por bobos acicalados, nosotros obramos nuestras maravillas para hacer de toda la sociedad vampírica un lugar mejor.

Bienvenido de vuelta al Clan Toreador. La noche es nuestra.

¿Quiénes son los Toreador?

El Clan Toreador siempre ha predicado ser selectivo en sus rituales de Abrazo. Los Antiguos del Clan insisten una y otra vez que el Clan requiere pioneros en las artes y toda clase de vanguardistas. El Clan es más fuerte cuando está compuesto por los pensadores más novedosos y por aquéllos que desean experimentación y descubrimientos estéticos. Por esta razón, muchos Toreador surgen de entre las filas de artistas consumados, tanto nuevos como olvidados. Pero no todos los artistas necesitan esgrimir una brocha: para los Toreador, el arte abarca todas las formas de entretenimiento y estimulación. El Clan corteja a grandes actores, cantantes, escritores, bailarines e incluso trabajadores sexuales si los Degenerados creen que tales mortales ofrecerán algo nuevo a su Clan.

A pesar de la costumbre de Abrazar sólo a los mejores, la fijación de los Toreador con la belleza y la inocencia ha causado que más de una Diva cree un Retoño apresuradamente. Más de una noche de luna, nuevos miembros del Clan han emergido como vacíos hedonistas, estrellas efímeras o simplemente despampanantes cuerpos sin nada más que ofrecer. Los mayores errores son borrados y olvidados. Aun así, el Clan es diverso y sus miembros consideran el conjunto como un caleidoscopio de talento y belleza.

Arquetipos Toreador

L'ARTISTE

Los Toreador se regodean en la belleza de todas las formas de arte y luchan por ser creadores ellos mismos. Ya sea competente con las cuerdas del violín, tejiendo notas tan lustrosas como el sutil brillo de la luna creciente o esgrimiendo un espray de pintura para formar duras líneas prismáticas en los muros de callejones, este Vástago es un artista intensamente venerado por su Clan.

DIRECTOR DE ESCENA

Sin un titiritero que mueva los hilos, la marioneta no sabría bailar. La mano de esta Diva está constantemente en el pulso de la noche. Conoce cada evento en cada club y bar que merece una visita y es probable que tenga gran influencia en varios de tales lugares y sobre la gente que acude a ellos. Profundamente conectada con la atmósfera social de la ciudad, tiene el conocimiento para ayudar a que otros se conviertan en el centro de atención o dejen de serlo según desee.

HOMBRE DE MUNDO

Con carisma, inteligencia social y una sonrisa astuta, el mundo es tuyo para conquistarlo. El hombre de mundo hedonista domina el arte de la manipulación, la atracción y la empatía tan bien que incluso los Cainitas tímidos desean su atención o disfrutan viéndolo mientras se relaciona sin esfuerzo dentro de cada camarilla y grupo. Este Toreador encaja en cualquier profesión en la que la clave sea manejar clientes, pacientes o consumidores y usa todos los trucos del libro para poner a sus objetivos justo donde quiere.

PATRÓN DE LAS ARTES

El patrón es un coleccionista de talento en bruto y belleza prometedora que sólo necesita una mano que la guíe. No moldea arcilla o cristal en intrincadas formas, sino a gente, y ve que su regalo para el mundo es elegir lo mejor antes de que se marchite. El patrón puede hacerse pasar por un excéntrico heredero cuyo hogar está abierto a poetas y pintores en apuros, o asumir el rol de cazatalentos o crítico y ayudar a sus pupilos con financiación y guía a cambio de su sangre.

ESPÍA DRAMÁTICO

Los Toreador adoran la interpretación y los que juegan a ser espías saben cómo obtener información valiosa de un objetivo, a menudo





tomando más tiempo del necesario para disfrutar adecuadamente del juego. Quizás el espía dramático sobreactúe; aun así rara vez levanta sospechas debido a su naturaleza afable, y se introduce en múltiples dominios para contemplar, observar y recopilar bibliotecas de información que intercambiar por otros placeres.

Disciplinas

Auspex: Los Toreador siempre están a la caza de experiencias exquisitas y usan Auspex para identificar los recipientes más susceptibles y a aquéllos que, mediante sus sentimientos y temperamento, podrían ofrecer nuevos sabores y sensaciones a quien bebe de ellos para alimentarse. Los Toreador también suelen usar la Disciplina sobre otros Vástagos, atendiendo a sus deseos o contrariándolos con verdades que no deberían saber.

Celeridad: Los Toreador afirman que no son combatientes, pero pocos se mueven tan deprisa como un Degenerado usando Celeridad para hacer pedazos a un oponente antes de que tenga tiempo de sacar su arma. Los Toreador suelen usar Celeridad para mejorar sus habilidades artísticas o interpretativas. Al alimentarse, usan la Disciplina para tomar lo que necesitan de un recipiente y desvanecerse antes de que el mortal se percate de la realidad de lo ocurrido.



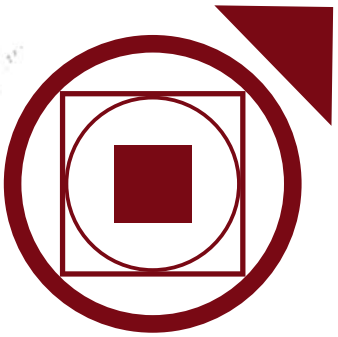


Presencia: Los Toreador dominan la Disciplina Presencia, que a menudo usan junto con Auspex para manipular las emociones de la Estirpe y la Grey. Presencia puede garantizar una audiencia agradecida o provocar el fallo de otro artista. Algunos Toreador usarán la Disciplina para satisfacer placeres carnales con un compañero antinaturalmente entusiasta o para atraer a un recipiente a sus brazos o a sus colmillos. Los miembros del Clan adoran los recipientes dispuestos, incluso si esa disposición es una fachada inducida sobrenaturalmente.

Prohibición

Los Toreador ejemplifican el viejo dicho de que el arte en la sangre toma extrañas formas. Desean tan intensamente la belleza que sufren en su ausencia. Mientras el personaje se encuentre en un entorno que no se pueda considerar hermoso, pierde el equivalente a la Severidad de su Prohibición en dados de las reservas de dados para usar Disciplinas. El Narrador decide específicamente cómo penaliza la belleza o la fealdad del entorno al Toreador (incluyendo ropa, marionetas de sangre, etc.) en base a su estética. Dicho esto, ni siquiera los seguidores de la escuela Ashcan encuentran jamás las calles normales perfectamente hermosas. Esta obsesión con la estética también provoca que las Divas se pierdan en momentos de belleza y un fallo bestial suele tener como resultado un embelesado trance, como se detalla en las reglas de Compulsión (pág. 208) ■


XV
EL DIABLO .



TREMERE

Usurpadores
Brujos
Herméticos
Taumaturgos
Transgresores
El Clan Roto
Brujas de Sangre

Tremere, un mago Hermético en la Rumanía del siglo VIII, era el líder de una cábala de usuarios de Magia que eran temidos con razón por su obsesión con el conocimiento y el poder. Pese a ser capaz de prolongar su vida durante siglos, sus poderes terminaron por debilitarse y su control sobre la juventud comenzó a flaquear. Incapaz o reacio a aceptar su propia mortalidad, Tremere observó el sagrado secreto de la inmortalidad. En su codicia, el mago instigó los más terribles experimentos Mágicos jamás realizados, condenándose a sí mismo y a sus seguidores a un infierno de creación propia. Miles de mortales fueron asesinados y cientos de Vástagos viviseccionados y drenados en círculos rituales antes de que Tremere y sus cultistas pensaran que habían encontrado el elixir de la vida. Cuán sorprendidos quedaron de haber descubierto la Maldición de Caín. Aterrorizados, murieron y despertaron de nuevo a una eternidad de no-vida y Ansia, apartados de su arte.

En una burla de sus antiguos rituales Mágicos, ahora sólo la sangre fresca permite a los Tremere conjurar sus hechizos taumatúrgicos para retorcer la realidad.

—Permitidme llamar al orden a este encuentro de mentes. Debemos discutir la clase de mortales que serán traídos al rebaño en ésta y en futuras noches. —Schrekt miró a sus dos homólogos en los otros extremos de la mesa triangular. La habitación en la que estaban sentados existía en tres planos a la vez.

—Herr Schrekt, no creo que nuestras prácticas hayan cambiado demasiado. Aún Abrazamos sólo a las mentes más brillantes y a aquéllos en sintonía con lo oculto. Aunque mi casa tiene por objetivo a sujetos con moral menos restrictiva que la suya, puedo asegurarle que no concedemos la inmortalidad a quienes no la merezcan. —El representante de la Casa Goratrix concluyó su declaración recostándose de vuelta a las sombras.

Schrekt miró a lo largo de la mesa a sus contrapartidas. Si la elección hubiera carecido de consecuencias, ambos habrían sido apagados sin titubeo. Por desgracia, servían a un propósito. Él lo sabía porque la Sangre se lo decía. Se volvió hacia la mujer de la otra esquina.

—¿Y la Casa Carna?

Carna recorrió con su índice derecho la palma de su mano izquierda conforme hablaba.

—Nuestra Casa rechaza las viejas costumbres moldeadas por hombres y busca paganos, brujas y magos del caos que miran al futuro. En nombre de la supervivencia de nuestro Clan, debemos extender más nuestra red. Ahora que se marchitan los viejos Vínculos y su Casa es la última que mantiene la reglamentada estructura de la Pirámide, no veo razón para aferrarse a la tradición.

Schrekt apretó la mandíbula sin darse cuenta, sus puños, apretados.

—¿Abandonaría siglos de tradición por un capricho cismático? ¿Cómo es que la Casa Tremere encuentra más en común con la Casa Goratrix en estas noches?

Carna se encogió de hombros sin levantar la vista.

—Eso suena como un problema, Karl. Uno que necesita atajar. Tenga en cuenta que la Casa Carna aún pertenece a la Camarilla, al menos de momento. —Su rostro miraba a sus manos, su vista se alzó y sus ojos se cruzaron brevemente con los de él—. Ha oído las mismas voces que nosotros. Ninguno de nosotros está errado. Se nos debe permitir seguir caminos separados y unirnos cuando el tiempo sea correcto.

Schrekt sonrió de forma poco convincente. El representante de la Casa Goratrix se desvaneció.

—Sólo tú y yo ahora. ¿De verdad vamos a llenar nuestro Clan con lectores de tarot aficionados, mujeres que se entretienen con las hojas del té y espiritualistas? Somos un Clan noble.

Carna se desvaneció, pero su voz continuó suavemente.

—Nunca fuimos nobles. Nuestro Clan consiste en mortales que buscaban poder que no merecían. Quizás es tiempo de que Abracemos a aquéllos que aman la magia por sí misma.

¿Quiénes son los Tremere?

Después de que la Segunda Inquisición destruyera la Capilla Principal de Viena en 2008, los Tremere pasaron de eminencias grises a *personae non gratae* en muchas regiones. La arrogancia de la Pirámide les ha granjeado pocos amigos a los Usurpadores. Pero la necesidad de hechicería no ha desaparecido; en todo caso, ha crecido conforme la Sangre maldita cambia en las venas de los Vástagos.

Sin la Pirámide clasificándolos por rango y valor, los Brujos se encontraron compitiendo con los otros Vástagos y, cada vez más, unos con otros por cualquier cosa que pudiera permitirles recuperar algo de su antiguo poder. La búsqueda de artefactos y grimorios pertenecientes a sus cenicientos ancestros por parte de todo el Clan rivaliza en fealdad con las intrigas sociales, y la alianza con la Camarilla es un arma usada a menudo entre las Casas del Clan Tremere. Mientras tanto, el término "magus mercenario" está extendiéndose cada vez más conforme los Brujos que antes estaban Vinculados a la voluntad de sus amos se ven libres para servir por cualquier precio que elijan.

Los Tremere sirven de tres formas: los Brujos sirven a otros Clanes como expertos ocultistas, sirven a la Camarilla con Hechicería de Sangre y se sirven a sí mismos con sus misiones para obtener poder. Aunque en estas noches ascienden a la Praxis más Tremere que nunca, aún reclaman menos tronos a nivel mundial que el Clan Nosferatu. En realidad, la mayoría de Brujos reconoce que convertirse en Príncipe es sólo útil si les ayuda a expandir su conocimiento. Los Tremere ven el verdadero poder en conocer las formas de moldear el mundo, tener acceso a la sangre correcta y poseer los más extraños artefactos ancestrales.

Al tiempo que los Tremere se alían con confundidas coteries que los buscan, cazan bien protegidas reliquias y artefactos o analizan detenidamente fragmentos de saber relacionados con los mitos de Caín (todo ello mientras protegen sus secretos mezquinamente unos frente a otros), todos

XVI

están unidos por su sed de conocimiento. Un Vástago que desea comprender una parte de su historia hará bien en aproximarse a los Tremere en busca de respuestas, siempre que no le moleste la idea de compartir algunos secretos propios; conscientemente o no.

Arquetipos Tremere

LEALISTA DE LA PIRÁMIDE

Hasta hace poco, la jerarquía de la Pirámide hacía de los Tremere uno de los Clanes más rígidos. Aún incluyen a cierta cantidad de conservadores lealistas, fieramente vinculados al orden original del Clan por voluntad propia, si no por Sangre. Un lealista de la Pirámide todavía se adhiere a las costumbres de responsabilidad entre Sire y Chiquillo, apoya los rangos y el tutelaje de una Capilla formal y busca reconstruir el prestigio y la notoriedad del Clan. Algunos lealistas desean buscar en Viena los restos del tesoro de información del Clan, aunque los Antiguos Tremere han declarado el dominio zona prohibida.

ERUDITO ETERNO

Este Tremere fue un dedicado investigador antes de su Abrazo y la muerte no hizo nada por parar su obsesiva búsqueda de conocimiento. Aunque el Clan siempre ha buscado lo arcano, el erudito no tiene por qué ser un antiguo ocultista, sino que podría haber sido un revolucionario cirujano, un teólogo con gusto por los textos sacrílegos o un coleccionista de libros raros. A menudo, este Vástago está preocupado por entender su propia naturaleza y es posible que se haya convertido en un experto en la historia de los suyos.



LA TORRE.



INCONFORMISTA PAGANO

Otros Vástagos suelen llamar a los Tremere que siguen a Carna "los de la Nueva era", al no lograr comprender la profundidad de la exploración mágica, la adoración femenina y la libertad que practican estos Brujos. Ya sea realmente un viejo wiccano o satanista, un antiguo miembro del Clan que se ha alineado con la rebelión de Carna o sólo alguien que en vida fue oprimida y deseaba autonomía personal y autoridad sobre quienes la hirieron, algo de esta Bruja de Sangre va contra la naturaleza de las tradiciones del Clan. Hablan de cambio y persiguen sus sueños de Magia prohibida con entusiasmo.

FORASTERO AMBICIOSO

La nueva disposición a Abrazar fuera de las filas tradicionales de eruditos y ocultistas atrae a una serie de individuos con ideas para el Clan y la práctica de la Taumaturgia. El forastero ambicioso puede ser una bruja blanca o un rebelde destinado a los Anarquistas. Es probable que tal Tremere deba luchar por ganarse el respeto del Clan, pero con mucho que probar y el apoyo nominal de la Casa Carna, podría llegar lejos.

JEFE DE SEGURIDAD

Los Tremere son más que eruditos y bibliotecarios. Los dones que poseen les permiten identificar amenazas, manipular mentes y destruir agresores. Incluso tras la disolución de la Pirámide, muchos otros Vástagos aún tratan a los Usurpadores con desconfianza pensando en ellos como en un Clan de asesinos y torturadores. Un Sheriff o jefe de seguridad Tremere probablemente haya heredado sus habilidades especializadas de una vida anterior como brazo ejecutor de alguna clase.

Disciplinas

Auspex: Los Tremere usan Auspex para percibir las auras de los demás, buscar evidencias de esencias mágicas e importantes objetos abandonados y para comunicarse unos con otros a través de enormes distancias sin miedo a ser oídos. Cuando necesitan alimentarse, Auspex ayuda a un Tremere que busca un recipiente maleable, ya que puede discernir a los entusiastas de los reluctantes. Muchos Tremere usan Auspex para determinar lo que necesita un mortal para resultar más maleable.

Dominación: Los Tremere harán casi cualquier cosa en nombre del conocimiento y la influencia y Dominación es la Disciplina que les permite salirse con la suya. El robo, la traición y el injusto asesinato del Ghoul de un miembro del Clan resultan más fáciles con la habilidad de controlar la mente y el cuerpo de un mortal. Cuando trate de alimentarse, un Tremere mostrará pocos reparos en contra de usar la Disciplina para forzar a un mortal a desnudar su garganta.

Hechicería de Sangre: Como maestros taumaturgos, el dominio de los Tremere en Magia de Sangre los convierte en un pilar de la Camarilla valioso, aunque visto con desconfianza. Al usar Hechicería de Sangre pueden transmitir devastadores ataques sobre la mente y el cuerpo de un oponente, defenderse y facilitar su alimentación. Algunos Brujos usan Taumaturgia para extraer la sangre de un mortal de sus venas sin siquiera tocarlo.

Prohibición

Antes el Clan estuvo definido por una rígida jerarquía de Vínculos de Sangre que se extendía desde lo alto a lo bajo de la Pirámide. Pero tras la caída de Viena, su Sangre ha hecho retroceder y ha abortado todas esas conexiones. La Vitae Tremere ya no puede Vincular a otros Vástagos, aunque ellos sí pueden ser Vinculados por Vástagos de otros Clanes. Un Tremere aún puede Vincular a mortales y Ghouls, aunque su Vitae corrupta debe ser bebida un número de veces igual a la Severidad de la Prohibición del vampiro para formar el Vínculo. Algunos teorizan que este cambio es la venganza del Antediluviano devorado por Tremere, otros lo atribuyen a una simple mutación. Sea como sea, el Clan estudia su Vitae e intenta descubrir si el proceso es reversible y, de hecho, determinar si querrían hacerlo ■



El Clan de los Reyes
Sangre Azul
Tiranos
Señores de la Guerra
Patricios
Borgias
El Culto de Mithras



VENTRUE

A sus ojos, sólo el Clan de los Reyes tiene la contención, la sabiduría, el control y el pedigrí para liderar a su clase a través de la noche. A lo largo de su tiempo como dioses-reyes de la Antigua Babilonia y lores y damas de la Edad Oscura hasta su rol actual de guardianes de sangre real, accionistas mayoritarios y donantes de campañas políticas, han estado obsesionados con el impulso de gobernar. Recolectan sus diezmos en forma de preciosa sangre asegurándose del crecimiento de su legado.

Aunque otros muchos Clanes reclaman posiciones de influencia en política y negocios, ninguno puede rivalizar con los Ventrue en el juego de puro poder y riqueza. Pero últimamente, su arrogante imagen como gobernantes designados por Dios, más aptos para gobernar que cualquier otro Clan, ha comenzado a tambalearse. El tiempo se acaba. Y conforme sienten que sus privilegios se escurren entre sus dedos, los Ventrue se aferran aún más y luchan con garras y colmillos para mantener el control como amos de los suyos.

¿Quiénes son los Ventrue?

El Clan Ventrue ha sido durante largo tiempo el líder de la Camarilla, ostenta más puestos de poder que ningún otro Clan y aborrece tener que renunciar a ello. Incluso tras perder a su representante más prominente en un magnicidio de los Brujah, los Ventrue siguen manteniendo que están destinados a gobernar a todos los Vástagos, sin importar los sacrificios implicados.

Los Ventrue creen en la fuerza de la tradición y el linaje. El Abrazo es uno de sus rituales más importantes y la elección de un Chiquillo afecta la forma en que otros miembros del Clan tratan al Sire. Por ello, buscan Abrazar gente sobresaliente, ganado político o financieramente poderoso o a aquéllos con un talento que los diferencie de las masas.

En estas noches, los Ventrue son cautos. Los faltos de talento se quedan a medio camino, mientras que los mejores se mezclan con la humanidad como banqueros,



directores en la sombra, magnates solitarios o jefes de personal. Un Ventrue ya no puede dirigir abiertamente una junta ni tomar una posición prominente en la comunidad mortal. Odian tener que influir a su entorno desde las sombras, pero saben que el riesgo de una ruptura fatal de la Mascarada es demasiado alto como para arriesgar todo lo demás.

Los Ventrue son la clase dirigente. Establecen y mantienen reglas, castigan a los que las rompen y ocasionalmente recompensan a quienes las siguen. Sus críticos los consideran tiranos o los carceleros de otros Vástagos. La incómoda verdad es que, sin ellos, la Mascarada, y la Camarilla con ella, habrían caído hace mucho tiempo. Los Ventrue son más leales a su causa en estas noches que nunca antes, la adversidad sólo ha hecho que estén más determinados a triunfar y más seguros de que tienen el derecho a hacer lo que sea necesario.

Arquetipos Ventrue

DIRECTOR CORPORATIVO DE SANGRE FRÍA

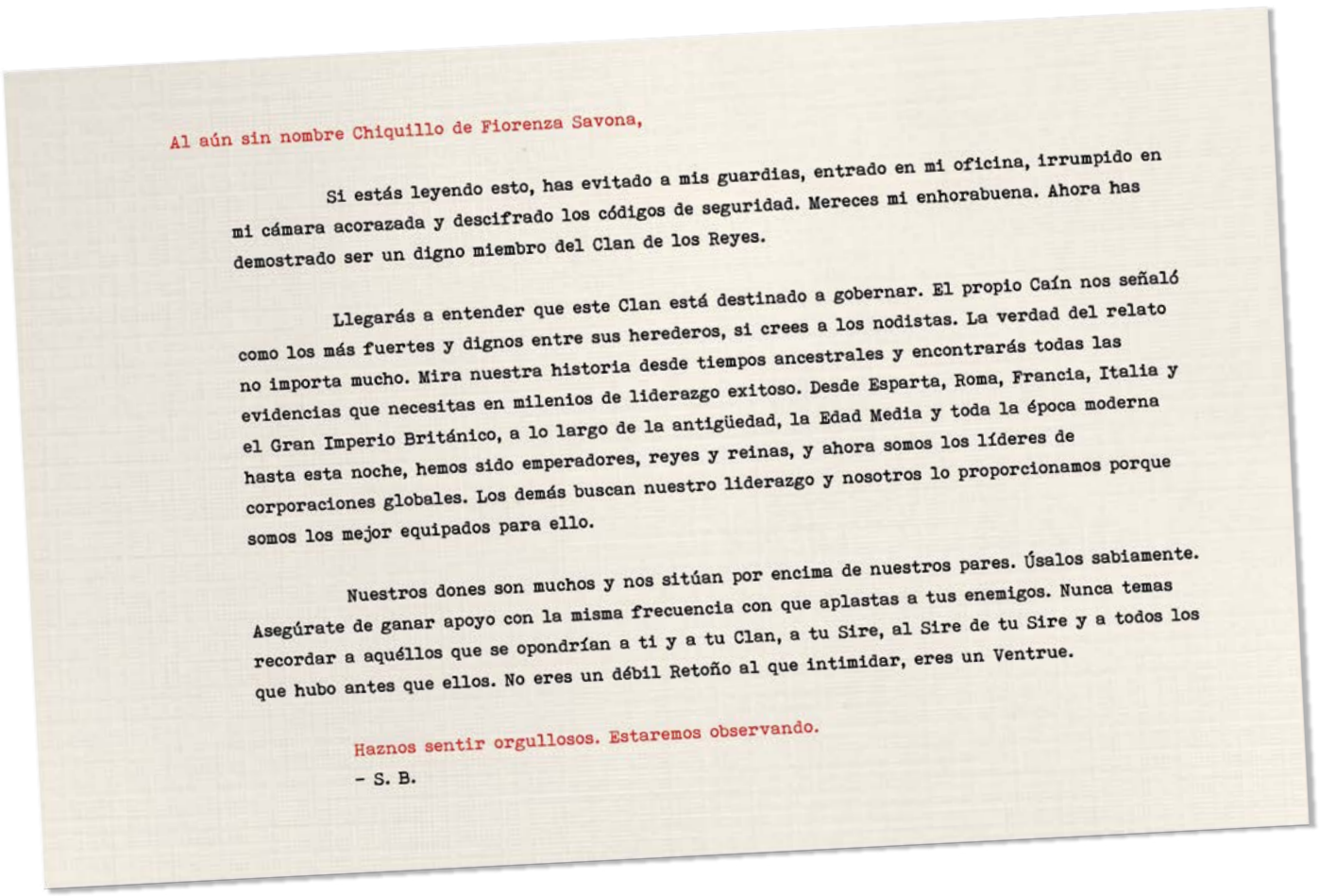
Este Ventrue controla una exitosa corporación, quizás como un excéntrico y huraño presidente ejecutivo o puede que como un influyente socio silencioso involucrado en guiar a la firma. Siempre se mantiene a varios pasos de ensuciarse las manos, pero rara vez tiene dudas éticas si eso significa estar por delante de la competencia.

MIEMBRO DE LA ORDEN

El Clan de los Reyes está bien provisto de miembros de sociedades secretas como los francmasones o los rosacruces. Este Ventrue sabe cómo hilar sus palabras. Actúa como el recluido líder o un importante miembro de su sociedad, ya sea un informal club de caballeros, un gremio de señoritas, una sociedad de exalumnos para magnates y millonarios o una reunión de preocupados ciudadanos que buscan controlar su vecindario de forma clandestina.

POLÍTICO CONSERVADOR

Los Reyes siempre han favorecido el conservadurismo y el mantenimiento del *statu quo*. El Sangre Azul con inclinaciones políticas actúa como intocable analista



Al aún sin nombre Chiquillo de Fiorenza Savona,

Si estás leyendo esto, has evitado a mis guardias, entrado en mi oficina, irrumpido en mi cámara acorazada y descifrado los códigos de seguridad. Mereces mi enhorabuena. Ahora has demostrado ser un digno miembro del Clan de los Reyes.

Llegarás a entender que este Clan está destinado a gobernar. El propio Caín nos señaló como los más fuertes y dignos entre sus herederos, si crees a los nodistas. La verdad del relato no importa mucho. Mira nuestra historia desde tiempos ancestrales y encontrarás todas las evidencias que necesitas en milenios de liderazgo exitoso. Desde Esparta, Roma, Francia, Italia y el Gran Imperio Británico, a lo largo de la antigüedad, la Edad Media y toda la época moderna hasta esta noche, hemos sido emperadores, reyes y reinas, y ahora somos los líderes de corporaciones globales. Los demás buscan nuestro liderazgo y nosotros lo proporcionamos porque somos los mejor equipados para ello.

Nuestros dones son muchos y nos sitúan por encima de nuestros pares. Úsalos sabiamente. Asegúrate de ganar apoyo con la misma frecuencia con que aplastas a tus enemigos. Nunca temas recordar a aquéllos que se opondrían a ti y a tu Clan, a tu Sire, al Sire de tu Sire y a todos los que hubo antes que ellos. No eres un débil Retoño al que intimidar, eres un Ventrue.

Haznos sentir orgullosos. Estaremos observando.

– S. B.

político, al acecho en el partido, o aconseja a comentaristas y reporteros cómo dictar la historia. Al manipular los medios, oculta rupturas de la Mascarada con facilidad.

PADRINO

El presunto padrino esgrime su poder a través del crimen organizado, manipulando bandas y el camino del dinero que fluye desde las calles a los bancos y los políticos. Otros Ventrue pueden poner mala cara ante tan turbio personaje, pero el padrino sabe que, para lograr que se hagan las cosas, a veces hay que derramar sangre.

SUMO SACERDOTE

Los Ventrue siempre han venerado a sus ancestros, tanto Vástagos míticos como Mithras, Tinia y Tiamat, como personajes históricos casi igual de eminentes. Esta adoración a los ancestros va desde el exhaustivo estudio de un historiador a liderar un culto en su nombre. Al ver el toque de sus antepasados en todo lo que hace, el sumo sacerdote busca repetir la historia, cumplir las metas de sus antepasados y extender el conocimiento de su gloria.

Disciplinas

Dominación: Los Ventrue se consideran los maestros de esta Disciplina y la usan principalmente para ejercer su voluntad sobre vasallos y ganado. Cuando se alimenta, un Ventrue puede mandar a un mortal que desnude su cuello o usar Dominación para borrar todo recuerdo de una alimentación. También usan su dominio de esta Disciplina para proteger la Mascarada.

Fortaleza: Fortaleza permite a los Ventrue mantener sus tronos incluso cuando se despliegan ejércitos contra ellos y para capear cada hoja, bala y bomba. Usan la Disciplina para alimentarse en situaciones adversas, físicas o de otro tipo. Mientras otros Vástagos podrían andar cortos de Vitae, los Ventrue resisten el entorno y toman su alimento.

Presencia: Los Ventrue buscan controlar la corte y cimentar el amor y la devoción de los demás hacia su gobierno, y Presencia es una herramienta útil. La Disciplina también es usada por los Ventrue que quieren que otros vean con qué facilidad adquieren recipientes. El Clan valora la conservación del tiempo y los recursos y Presencia permite a un Sangre Azul hambriento ser eficiente cuando acecha a su presa.

Prohibición

Los Ventrue poseen paladares refinados. Cuando un Ventrue bebe de cualquier mortal ajeno a sus preferencias, debe ejercer profundamente su voluntad o regurgita la sangre consumida en forma de un vómito escarlata. Las preferencias varían ampliamente, desde Ventrue que sólo pueden alimentarse de morenas genuinas, individuos de ascendencia suiza u homosexuales a otros que sólo se alimentan de soldados, mortales que sufren estrés postraumático o usuarios de metanfetaminas. Con una prueba de Resolución + Consciencia a dificultad 4 o más, el personaje puede sentir si un mortal posee la sangre que requiere.

Si quieres que tu personaje se alimente de cualquier cosa que no sea su víctima favorita, debes gastar tantos puntos de Fuerza de Voluntad como la Severidad de su prohibición ■






Los Sin Clan
Panders
Huérfanos
Basura
Escoria
Inconformistas

los CAITIFF

No todos los Vástagos heredan la maldición de uno de los trece. A algunos no les importa cuál es su linaje. Ciertos linajes vampíricos siempre han carecido de Clan y a veces algunos Chiquillos de los Clanes simplemente nacen distintos. Suelen ser descartados, exiliados o escogen distanciarse de los Clanes que los aborrecen. Los Caitiff, vampiros puros, compensan aquello de lo que carecen en respeto y pedigrí con Sangre flexible y la ausencia de una incapacitante prohibición. Por orgullosos o avergonzados de su falta de Clan que puedan estar, estas criaturas carecen de familia y representan el vampirismo en su forma más pura e individualista.

¿Quiénes son los Caitiff?

Muchos Vástagos asumen incorrectamente que todos los Caitiff fueron creados por accidente, que los Sin Clan no buscan ningún mortal al que Abrazar. Este punto de vista está desfasado y falto de conocimiento. En estas noches, los Sin Clan son cada vez más una fuerza a tener en cuenta. Aunque más dispares, individualistas y caóticos que sus primos, todos ellos son supervivientes y han comenzado a reunirse, crear alianzas y engendrar Chiquillos propios.

Los Caitiff que buscan mortales para el Abrazo suelen tener por objetivo a los de voluntad fuerte y a aquéllos acostumbrados a adversidades poco comunes. La posición de un Caitiff en la jerarquía vampírica está en lo más bajo, justo por encima de los Sangre Débil que no deberían haber nacido siquiera, y se ven forzados a pelear por su lugar o ser olvidados. Los Caitiff ven poco sentido en Abrazar mortales que probablemente no puedan sobrevivir a la noche por sí solos.

Aunque los Caitiff han comenzado a incrementar adrede su número, la mayoría aún son creados cuando un Retoño Abrazado en uno de los Clanes no forma un vínculo con su Sangre ancestral y no exhibe los signos delatores de la maldición de su Clan.

00:00:04 Caín carecía de Clan, ¿sabes? Como sus Chiquillos. Técnicamente, supongo que también sus Chiquillos. Sólo la Cuarta Generación comenzó a agruparse en familias con Prohibiciones y capacidades comunes.

00:01:12 ¿Qué quiero decir? Los Cainitas Sin Clan llevan existiendo más tiempo que los que necesitaban clubs para sentirse relevantes o seguros frente a la mala voluntad de Dios. Mientras ellos se apiñaban, nosotros hemos permanecidos solos; sobreviviendo, sufriendo, haciéndonos más fuertes.

00:01:30 Puedes pensar, Señor Sangre Azul, que los Caitiff nunca podríamos ascender a tu nivel. Pero considera al Príncipe Sin Clan Mukhtar Bey de El Cairo, la leyenda del Hombre de Piedra y lo que el glorioso bastardo de Sarrasine ha hecho con Sydney y pregúntate: "¿qué tienes que nosotros no tengamos?".

00:01:46 Un club de niños. Incapacitantes debilidades. Restricciones en el uso de tus habilidades. Obligación de mantener tradiciones sin sentido para evitar ser castigado por tus superiores.

00:01:60 Los Caitiff podemos ser quien queramos, donde queramos, lo que queramos. No tenemos debilidades arraigadas ni amos. Escupimos en tu tradición… Volveré con las pinzas.

00:04:45 ¿Estás cómodo? ¿Por dónde iba? Somos el futuro. Tú el pasado. Disfrutaremos bebiendo tu Vitae sólo para experimentar lo que es ser tú durante unos segundos, pero luego volveremos a ser libres. ¿Alguna vez te has preguntado lo que es ser libre?

00:05:27 Como tu lengua es libre de tu boca ahora mismo. Je.

Cuando otros Vástagos hablan de los Caitiff, cuentan relatos de Nosferatu abandonados durante semanas sin fin que jamás desarrollaron ninguna espantosidad, Malkavian dolorosamente cuerdos y jóvenes Ventrue capaces de alimentarse de quienquiera que deseen. Reacio a aceptar a tales Chiquillos como suyos, el Clan los abandona. O el Chiquillo siente en su Sangre que no pertenece ahí, a pesar de las protestas de su Sire. La Creación de un Caitiff no es precisamente una ciencia exacta, y muchos Chiquillos abandonados aún manifiestan algunas de las características de su Clan de origen a pesar de la ausencia de su Prohibición.

Arquetipos Caitiff

CRIADO EN LAS CALLES

Este Caitiff fue criado en la peor parte de su ciudad por padres a los que o no les importaba o no fueron capaces de protegerlo; si es que siquiera los tuvo. Es probable que nunca tuviera esperanzas de una vida próspera y significativa. Para él, el Abrazo fue una escapatoria y su Sire lo realizó por respeto a su perseverancia frente a toda adversidad.

SUPERVIVIENTE DE ABUSOS

Los Caitiff suelen Abrazar a víctimas de abusos. El superviviente

llama la atención de su Sire al asistir a algún grupo de ayuda, aparecer en los periódicos como la víctima demandante en un caso de asalto con agravantes o quizás al escribir una entrada especialmente notable de un blog sobre sus experiencias. Como el niño de la calle, el superviviente fue "recompensado" con la inmortalidad y la oportunidad de combatir a sus abusadores. Al haber experimentado ya cosas terribles, se juzga que será un buen miembro de los Sin Clan.

ABSOLUTAMENTE SOBRESTIMADO
Este Caitiff fue Abrazado por los Sin Clan por todas las razones equivocadas. Quizás una vez se liberó del yugo de un jefe cruel o abandonó a un padre abusivo, pero ese comportamiento fue una excepción en su vida. Fue elegido por una fuerza que se percibía y ahora está perdido sin esperanza y sobrepasado por su existencia como vampiro.

CAITIFF SECRETO
Este Vástago despertó como Caitiff, pero logró ocultarlo ante su Sire. Ahora es un miembro de pleno derecho de su ancestral Clan, asiste a los rituales y obedece las tradiciones de sus parientes a cambio de la protección de sus Antiguos. No desea pasar solo la eternidad y hará lo que sea necesario para mantener su secreto oculto.

CHIQUILLO NO DESEADO
El Chiquillo no deseado fue Abrazado por uno de los Clanes, pero no recuerda a su Sire y nunca se vinculó a la Sangre. Dado que la maldición de sus ancestros nunca se manifestó en su cuerpo, evitó la Prohibición del Clan. Sin esta marca, la Sangre de sus hermanos y hermanas lo rechaza, y él a ésta.

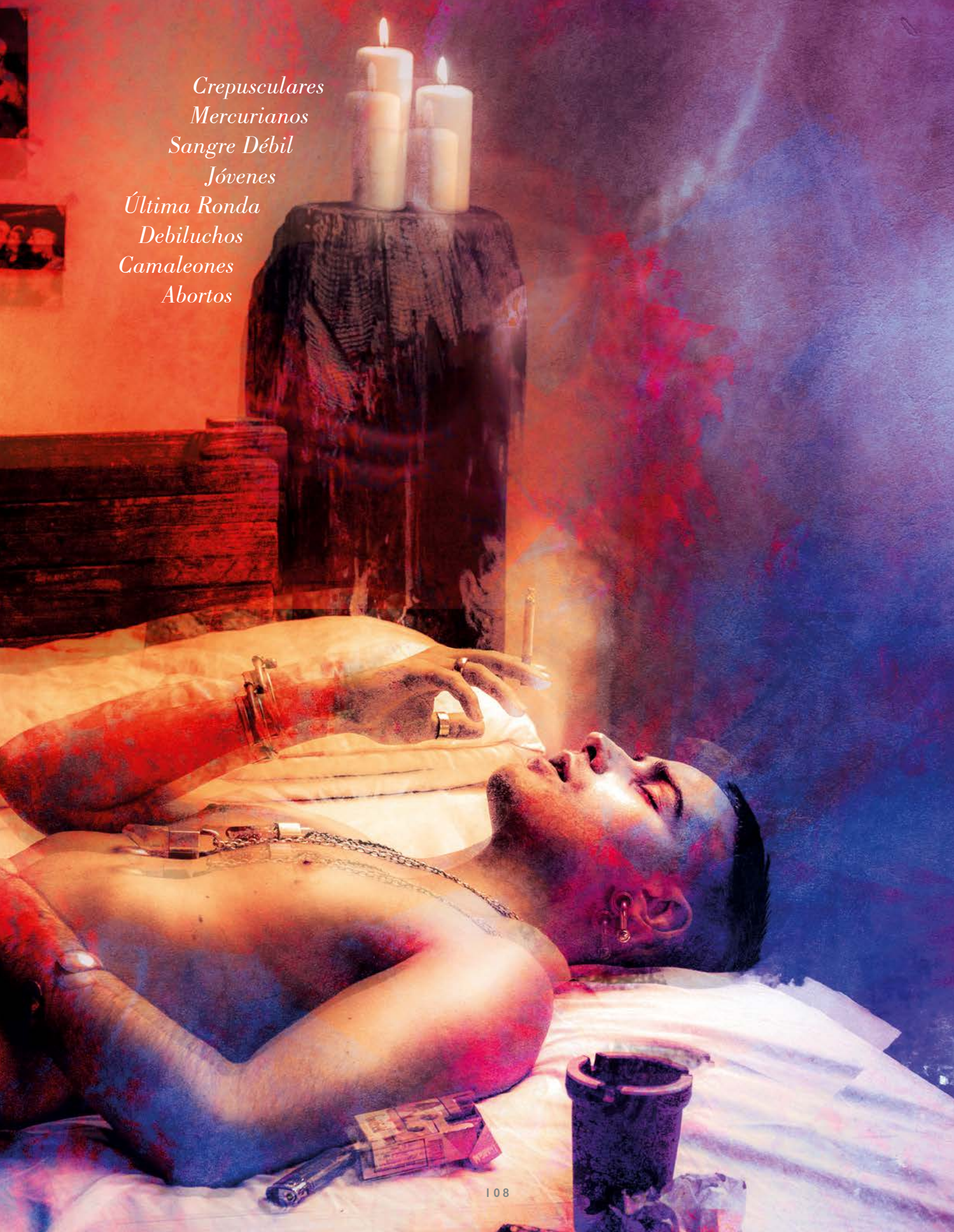
Disciplinas

Los personajes Caitiff tienen acceso a tres Disciplinas a tu elección tras el Abrazo. Éstas no se consideran de Clan en lo que respecta a coste de Experiencia y el Caitiff puede aprender cualquier Disciplina al mismo precio asumiendo que pruebe la Sangre de alguien que las posea al menos una vez y cumpla con los requisitos de la misma.

Prohibición

Al no estar tocados por los Antediluvianos, los Caitiff no comparten una Prohibición común. Los personajes Caitiff comienzan con el Defecto Sospechoso (•) y no pueden adquirir un Estatus positivo durante la creación de personaje. El Narrador siempre puede imponer 1 o 2 dados de penalización en las pruebas Sociales contra otros Vástagos que sepan que son Caitiff, independientemente de su Estatus final.

Además, mejorar una de las Disciplinas de un Caitiff cuesta 6 veces el nivel adquirido en puntos de Experiencia ■


Crepusculares
Mercurianos
Sangre Débil
Jóvenes
Última Ronda
Debiluchos
Camaleones
Abortos

los SANGRE DÉBIL

¿Una raza deteriorada, un portento del Fin de los Tiempos o un vampiro para un nuevo mundo? En equilibrio en el punto intermedio entre vida y muerte, la siempre cambiante naturaleza de los Crepusculares evoca lástima, celos y miedo en igual medida. Los Sangre Débil, supervivientes de décadas de pogromos, prejuicios y ostracismo, están aquí para quedarse. Su anárquica alquimia callejera y su habilidad para pasar por humanos hace que estén preparados como nadie para medrar fuera de la sociedad vampírica y marcar su propio destino en las noches posmodernas.

¿Quiénes son los Sangre Débil?

Los Sires les dicen a sus Chiquillos de la Decimotercera y la Decimocuarta Generación que nunca traten de Abrazar, ya que su Sangre está demasiado alejada de Caín. Dicen que no causará más que muerte y pesar. Pero, ya sea por error o adrede, este edicto no siempre se sigue.

Un Vástago de Decimocuarta Generación, que sólo por milagro evitó él mismo el defecto de la Sangre Débil, drena a un mortal en un ataque de Frenesí y, sintiéndose culpable, lo alimenta con un trago de Vitae, esperando contra toda esperanza poder reanimar el cuerpo roto.

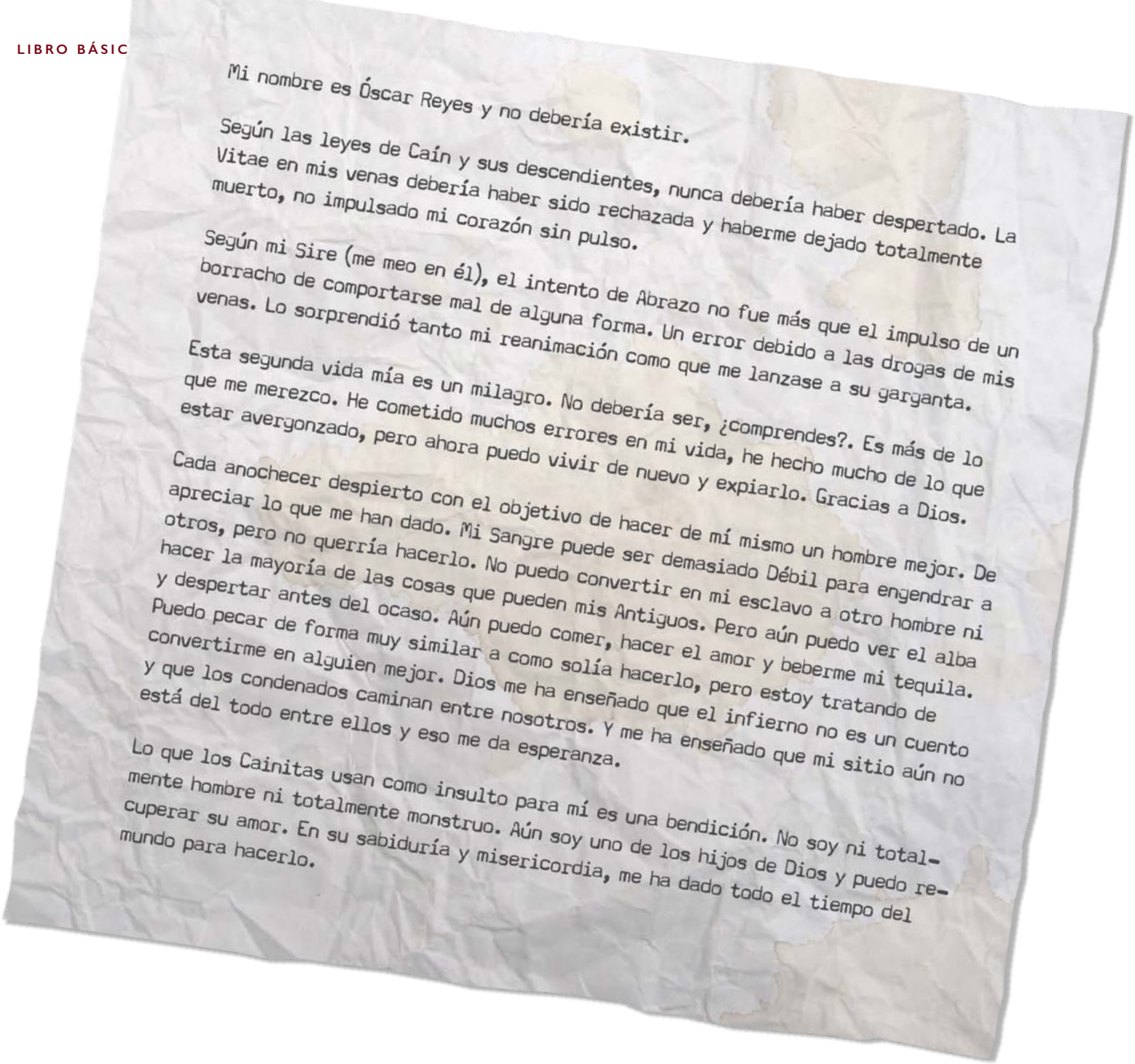
Una Ventrue de un largo linaje de mentirosos cree estar más cerca de su progenitor de lo que realmente está y piensa estar creando un miembro digno de su Clan.

El bisnieto de un Príncipe trata de introducir por la fuerza su diluida Vitae en la boca del Ghoul ejecutado por traición de su ancestro sólo para devolvérsela al viejo tirano.

Un Tremere, a menudo ignorado por su Clan por la debilidad de su Sangre y espíritu, experimenta con el Abrazo para probar ser tan bueno como ellos.

En todos estos casos puede despertar un Crepuscular, si la Sangre lo desea.

Los Vástagos que tratan de engendrar Sangre Débil suelen escoger individuos con los que ya tengan una relación previa, como un Ghoul de confianza o un pariente humano al que no puedan olvidar, o buscan recipientes que muestren rasgos específicos o talentos infrecuentes que les hagan estar mejor equipados para sobrevivir como



Mi nombre es Óscar Reyes y no debería existir.

Según las leyes de Caín y sus descendientes, nunca debería haber despertado. La Vitae en mis venas debería haber sido rechazada y haberme dejado totalmente muerto, no impulsado mi corazón sin pulso.

Según mi Sire (me meo en él), el intento de Abrazo no fue más que el impulso de un borracho de comportarse mal de alguna forma. Un error debido a las drogas de mis venas. Lo sorprendió tanto mi reanimación como que me lanzase a su garganta.

Esta segunda vida mía es un milagro. No debería ser, ¿comprendes?. Es más de lo que me merezco. He cometido muchos errores en mi vida, he hecho mucho de lo que estar avergonzado, pero ahora puedo vivir de nuevo y expiarlo. Gracias a Dios.

Cada anochecer despierto con el objetivo de hacer de mí mismo un hombre mejor. De apreciar lo que me han dado. Mi Sangre puede ser demasiado Débil para engendrar a otros, pero no querría hacerlo. No puedo convertir en mi esclavo a otro hombre ni hacer la mayoría de las cosas que pueden mis Antiguos. Pero aún puedo ver el alba y despertar antes del ocaso. Aún puedo comer, hacer el amor y beberme mi tequila. Puedo pecar de forma muy similar a como solía hacerlo, pero estoy tratando de convertirme en alguien mejor. Dios me ha enseñado que el infierno no es un cuento y que los condenados caminan entre nosotros. Y me ha enseñado que mi sitio aún no está del todo entre ellos y eso me da esperanza.

Lo que los Cainitas usan como insulto para mí es una bendición. No soy ni totalmente hombre ni totalmente monstruo. Aún soy uno de los hijos de Dios y puedo recuperar su amor. En su sabiduría y misericordia, me ha dado todo el tiempo del mundo para hacerlo.

los más débiles de los depredadores. Muchos Vástagos ven a los Sangre Débil como una amenaza a la Mascarada y los destruirán si se les da la oportunidad.

Los Sangre Débil pueden tener cualquier origen mortal y no se ven afectados por la maldición de su Clan de origen ni por sus preferencias en el mismo grado que su Sire. Si se les permite alzarse, probablemente serán abandonados, obteniendo el lujo de la libertad y el peligro de la soledad.

En 2009, el Círculo Interior de la Camarilla promulgó un edicto que decía que todos los Sangre Débil debían ser marcados o se les debía tatuar la "marca de la luna creciente". Tatuada por un tatuador Tremere o quemada por un rayo de sol, la marca es irreversible. Hasta los Anarquistas y los libres se lo piensan dos veces antes de asociarse con un Mercuriano marcado.

Arquetipos de Sangre Débil

VIVO

Este Sangre Débil está profundamente conectado con el mundo mortal, quizás más que con el vampírico.

Aún mantiene una familia y trata de mantener un trabajo; pagar las facturas es más importante que el capricho de algún Barón al que nunca ha conocido. Irónicamente, para mantener su fachada humana, probablemente tenga que recurrir mucho a los Poderes de la Sangre.

ARMA DE CONVENIENCIA

Un antiguo ocultista, Ghoul o marioneta de sangre que estaba próximo a los Vástagos antes de unirse a sus filas y conocía algunos de sus secretos. Este Sangre Débil fue Abrazado por la desesperación de su Sire cuando se vio arrinconado, y estaba destinado a tomar parte en alguna guerra o perseguir algún sueño de venganza. Si escoge hacerlo o no, depende de él. El Abrazo lo liberó de su anterior esclavitud y ahora no hay nada que lo fuerce a cumplir la voluntad de su Sire.

ABRAZO CULPABLE

Este Sangre Débil no fue Abrazado como parte de un elaborado plan. Un fiestero, un trabajador nocturno que volvía solo a casa o sólo alguien en el lugar equivocado en el momento equivocado; un vampiro se alimentó de él y bebió demasiado. Quizás el Abrazo fue realizado por quien bebió de él como un acto de culpa desesperado, o quizás su Sire fue un testigo que no podía soportar verlo morir.

VAMPIRO NATURAL

Este Sangre Débil estaba destinado a convertirse en uno de los Vástagos. Como cazador mortal o miembro del Arcanum, había estudiado el saber de los Clanes y el mito de Caín y había quedado demasiado fascinado para su propio bien. Con la intención de matar, interrogar o solicitar el Abrazo, rastreó a un Vástago. Pero su Sire no era lo que esperaba el Chiquillo, quien ahora guarda rencor a la debilidad que corre por sus venas.

BUSCADOR DE REDENCIÓN

Este Sangre Débil fue convertido contra su voluntad y rechaza aceptar un lugar en un mundo de farolas y sangre. Ha sido transformado recientemente y busca con desesperación una forma de curar su "condición", persigue rumores de otros que lo han logrado, así como extrañas leyendas sobre la Golconda y transfusiones de sangre. Existe, de hecho, una forma, pero antes de que la descubra, este Sangre Débil intentará cualquier cosa y es fácil de manipular por Vástagos crueles.

Características de los Sangre Débil

Un Sangre Débil es creado cuando un vampiro de Decimotercera Generación o superior Abraza a un mortal. Aunque formalmente pertenecen a las Generaciones Decimocuarta, Decimoquinta o incluso Decimosexta, estas clasificaciones no significan nada para los Sangre Débil, ya que exhiben una serie de rasgos que no guardan relación con su supuesta Generación. Un Sangre Débil de Decimocuarta Generación puede ser demasiado débil para siquiera Vincular con Sangre a un mortal, mientras que un Decimoquinta aún retiene la habilidad de Abrazar y viceversa. Entre los Crepusculares, las fronteras se desdibujan.

A pesar de esto, tu personaje Sangre Débil aún es fundamentalmente un vampiro y, a menos que se determine lo contrario, se le aplican las mismas reglas que a los demás vampiros de este libro.

Sangre

Los Sangre Débil no pueden crear Vínculos de Sangre o realizar el Abrazo con ninguna certeza. Una cantidad de Vitae de Sangre Débil equivalente a un control de Enardecimiento imbuye al mortal con poderes similares a los de un Ghoul, pero sólo durante una noche.

Los Sangre Débil siempre tienen Potencia de Sangre 0 (ver pág. 215).

Clan

Un Sangre Débil siempre se considera Sin Clan y nunca sufrirá ninguna Prohibición o Compulsión de Clan concreta.

Daño

La mayoría de Sangre Débil soporta daño como los mortales, pero sana como los vampiros. En términos de juego, sufren daño agravado no sólo del fuego, sino también de armas cortantes y perforantes. Empalarlos con una estaca no los paraliza, sino que causa un trauma físico masivo que probablemente los haga caer en Letargo. Una vez dañados, los Sangre Débil sanan de acuerdo con las reglas de otros vampiros.





Disciplinas

Los Sangre Débil lideran y practican el arte de la Alquimia de la Sangre Débil. Esto les permite potencialmente probar las Disciplinas de otros Vástagos... y obtener más que una probadita si pueden encontrar la Vitae que alimente el funcionamiento de éstas.

Además, cada vez que un Sangre Débil se alimenta gana 1 punto en una Disciplina asociada con la Resonancia de la sangre consumida, junto con un Poder de nivel 1 en esa Disciplina. Si la Resonancia es intensa o más fuerte, gana 1 punto adicional junto con un segundo Poder. No se pueden ganar Poderes adicionales de esta forma ni se puede aumentar la puntuación con Experiencia. Esta Disciplina dura hasta que el Ansia sube a 5 o vuelve a alimentarse.

Ansia y Frenesí

Un Sangre Débil sufre Ansia igual que cualquier otro vampiro. Sin embargo, la Bestia es mucho menos evidente y un Sangre Débil nunca entra en Frenesí a menos que se lo provoque a través de algún medio sobrenatural (como Animalismo, pág. 244).

Semblante de vida

Un Sangre Débil siempre parece haber usado Rubor de la Vida (ver pág. 217), los efectos exactos dependen de su puntuación de Humanidad.

Luz solar

Los Sangre Débil sólo sufren un nivel de daño superficial por turno bajo la luz solar directa. La luz solar menos directa causa daño con menor frecuencia. Por ejemplo, bajo nubes espesas o con una máscara y protegido con ropa o crema solar espesa, el Sangre Débil podría sufrir daño sólo cada tres turnos o una vez por minuto.

Méritos de los Sangre Débil

Los Sangre Débil suelen mostrar variaciones adicionales. Para más detalles, ver Méritos y Defectos de los Sangre Débil (pág. 182).

Vías de escape

A medio camino entre mortalidad y vampirismo, los Sangre Débil aún tienen una elección. Aunque no envejecen y pueden permanecer como Sangre Débil de forma indefinida, antes o después la mayoría escogen el día o la noche. Un Sangre Débil que logra cometer Diablerie sobre un "verdadero" Vástago absorbe no sólo el poder y el espíritu de su linaje, sino que se convierte en un Vástago de Decimotercera Generación del Clan de la víctima. La Camarilla ocasionalmente tienta con este premio a los Crepusculares que se muestran capaces de llevar a cabo los encargos más sucios para sobrevivir y ofrecen a un Cainita sentenciado a una Caza de Sangre como sacrificio.

Por el contrario, todos los Sangre Débil saben de alguien que conoce a alguien que volvió al día. La historia suele decir que se volvió mortal de nuevo al aferrarse a su humanidad hasta que pudo dar caza a su Sire y acabar con él, poniendo así fin a su maldición.

Por supuesto, cualquier mortal con conocimiento sobre los Vástagos es una amenaza para la Mascarada ■





REGLAS

«¿Qué sería la vida sin la aritmética, excepto una escena de horrores?»

– SYDNEY SMITH

Vampiro: La Mascarada usa reglas de juego mecánicas para proporcionar una estructura fiable para el mundo. Después de todo, ni los jugadores ni el Narrador quieren que éste invente todo sobre la marcha, ni tampoco seguir un plan completamente predeterminado; esto es un juego, no una novela ni una película.

Aquí se presentan las más básicas de esas reglas y, por tanto, las más rápidas y claras de usar en el juego. Son el núcleo del ***Sistema Narrativo***.

Puedes dirigir toda una crónica usando sólo estas reglas, las reglas de personajes y las reglas y Poderes en Vampiros y en Disciplinas. ¡Para las historias en las que sólo haya personajes humanos, podrías no necesitar ni siquiera esas dos últimas secciones!

En Sistemas Avanzados hay reglas modulares más avanzadas. Úsalas o ignóralas según te apetezca.

Aquí, sin embargo, late el corazón del asunto, de las tiradas de dados a los desafíos y el tiempo narrativo.

Tiempo

El tiempo pasa en el Mundo de Tinieblas como lo hace en nuestro mundo normal, aunque la mayor parte del mismo parezca desarrollarse de noche. Eso es porque no tienes necesidad de jugar cada minuto, ni siquiera cada día, del tiempo que transcurra en tu crónica. Una sesión de juego podría durar cuatro horas de tiempo real y abarcar una década de tiempo de juego en Memoriam (ver pág. 311) o un combate a tiros de quince minutos poco antes del amanecer, aunque es de esperar que uses el sistema de Tres turnos y fuera (pág. 130) en vez de pasar por todo eso.

Para describir el tiempo de juego, **Vampiro** se sirve de cinco unidades básicas:

Turno: La cantidad de tiempo necesaria para llevar a cabo una acción relativamente sencilla como atacar a un policía, registrar una mochila o comprarle una bebida a alguien. Los turnos son abstractos; duran lo que dure la acción. Generalmente son más cortos durante las escenas

SOLTAR LOS DADOS

La historia, y no las reglas, prevalece en una partida de Vampiro. Un ritmo adecuado puede impulsar la narrativa hacia grados de tensión inimaginables; descuidarlo mata hasta el horror más letal. Por esa razón, los Narradores pueden cambiar el modo de jugar para que se adapte a su sentido del ritmo. Muchas escenas se juegan igual de bien (y mucho más rápido) sin tirar dados en absoluto, con jugadores y Narrador improvisando a partir de las contribuciones, los diálogos y las acciones de los demás.

Hay algunos tipos de escenas en las que los dados indudablemente ayudan a aumentar el dramatismo, como la música siniestra en la banda sonora de una película. Pero no puedes llenar toda la película con violines chirriantes o un bajo ominoso; usa los dados con moderación. Tampoco pienses que debes hacer tiradas durante toda la escena, puedes tirar los dados una vez y después interpretar la escena para que llegue al resultado que se había "predicho" con los dados al principio ("Vale, parece que el tipo de la gabardina te ha visto. ¿Cómo conseguirá hacer eso?"). Este método funciona especialmente bien en las escenas de diálogo: tira al principio para ver quién gana el debate o si el Príncipe quedará persuadido; entonces, jugadores y Narrador pueden dar forma a sus discursos para alcanzar el resultado conocido. Incluso las escenas de combate pueden funcionar de esta manera una vez que los jugadores se han acostumbrado a ellas.

En resumen, puedes jugar cualquier escena con montones de tiradas, una tirada al principio o al final, o sin hacer tiradas en absoluto.

Para más información sobre este tema, ver Escenas y Modos en la pág. 290 del capítulo de Sistemas.

de acción y más largos durante las sociales. Lleva más tiempo comprar una bebida que disparar una pistola; en algunos bares, mucho más.

Escena: Generalmente una serie consecutiva de acciones e interacciones que tienen lugar en un único sitio o entre una determinada serie de personajes. Una coterie de vampiros que huye por los tejados de un escuadrón de la muerte de la Segunda Inquisición supone una escena, como podría serlo una serie de conversaciones telefónicas entre un vampiro y sus contactos en cuatro ciudades diferentes. Sabes cómo funcionan las escenas de obras de teatro, el cine y la televisión. Una escena está formada por tantos turnos como requiera el ritmo; una escena que consista en puro diálogo o interacción podría no tener turnos *per se* en absoluto.

Sesión: Una sesión de juego, a veces llamada capítulo. **Vampiro** no depende de esta división del tiempo tanto como otros juegos, pero puede aportar regularidad y equilibrio a



los efectos de ciertas reglas. También tiene la ventaja de ser inequívoca: siempre está bastante claro cuándo has dejado el juego por esa noche.

Historia: Una narración completa con introducción, acción creciente y clímax. Se necesitan varias sesiones para completar algunas historias; otras se pueden acabar en una. Algunas historias cortas son a todos los efectos estampas que consisten en una única escena.

Crónica: Una serie de historias conectadas por los propios personajes y el desarrollo de su narración. Algunas crónicas tienen un tema que las unifica o una trama global; otras son una picaresca serie de "una maldita cosa tras otra" [NdT.: Título de una novela de Jodi Taylor]. La mayoría de las crónicas mantienen un tono, sea éste horror gótico, la letalidad de las calles, tragedia operística o acción cinematográfica, pero algunas historias o capítulos individuales pueden cambiar de tono para variar o para subrayar cambios en la ambientación. Por ejemplo, las escenas del pasado explorado con Memoriam podrían ser más ligeras comparadas con la oscuridad de las noches actuales, o al contrario.

Pruebas simples

La mayoría de las cosas que los personajes hacen durante el juego suceden sin regla alguna que las gobierne: arrancan automóviles, se fijan en extraños apetitosos o peligrosos, buscan en Google, cargan armas, cruzan calles, olfatean el aire y hacen miles de otras cosas con la misma facilidad y automaticidad que cualquiera en el mundo real. Sin embargo, incluso para una actividad normal podría requerirse una tirada si se realiza bajo estrés, con prisa o si algo la obstaculiza. Para las actividades que implican estrés, prisa u obstáculos con frecuencia se necesitan tiradas.

Para empezar, dile al Narrador lo que quiere hacer tu personaje. El Narrador puede decirte que tienes éxito de forma automática: puede que sea algo trivial como aparcar un automóvil, que no sea un desafío para un vampiro, como oler sangre, o que el Narrador considere que la acción propuesta contribuye al avance de la historia que se está desarrollando. A veces, saltarse una tirada acelera el juego, especialmente para acciones fáciles o rutinarias, o para aquéllas en las que tu personaje destaca (ver Victorias automáticas en la pág. 120).

Pero digamos que no eres tan bueno o que quieres hacer algo más difícil de lo habitual, como escalar un risco escarpado, leer sumerio o forzar la cerradura de una puerta.

Para esas otras acciones se lleva a cabo una *prueba simple*. Las pruebas simples funcionan así:

- Describe lo que tu personaje intenta hacer y cómo.
- El Narrador te dice qué Rasgos de tu personaje se usan para componer una reserva de dados.
- El Narrador establece una *dificultad*. Dependiendo de las circunstancias y el estilo de juego, este número podría mantenerse en secreto.



- A menos que la prueba sea una *victoria automática* (ver pág. 120), tiras la reserva de dados y cuentas los éxitos. Cada dado que indique 6 o más es un éxito. Un 0 en un dado significa un resultado de 10: un éxito.
- Si el número de éxitos obtenido es igual o mayor que la dificultad, vences en la prueba y llevas a cabo la acción.

EJEMPLO:

El personaje de Juan está sondeando el vecindario en busca de información sobre movimientos en la zona. El Narrador decide que se trata de una prueba simple de Resolución + Investigación con una dificultad de 2: sencilla. El personaje de Juan tiene 3 puntos en Resolución y otros 3 en Investigación, y así lanza seis dados, obteniendo tres éxitos, más que suficientes para una victoria. El Narrador le da a Juan la información que buscaba: una pista que podría ser capaz de usar.

Rasgos

Los Rasgos definen a los personajes, de su capacidad física o las habilidades que ha aprendido a sus diferentes ventajas o impedimentos naturales, secretos y sobrenaturales. El Sistema Narrativo delimita los Rasgos mediante puntos que normalmente varían entre cero y cinco. Por ejemplo, una persona con 1 punto en Fuerza es débil o enclenque; una con 5 puntos en Fuerza podría ganar medallas olímpicas en levantamiento de peso.

Llamamos *Atributos* a los Rasgos que definen las capacidades innatas y potenciales de un personaje, mientras que las *Habilidades* definen las formas en las que los personajes aplican ese potencial de manera fiable o exitosa. Tanto Atributos como Habilidades se distribuyen en las categorías *Mentales*, *Físicos* y *Sociales*. Todo ellos, además de otros Rasgos como los *Trasfondos*, aparecen en el capítulo Personajes (ver pág. 133-199).

Reservas

Para cualquier acción, el Narrador determina qué combinación de Rasgos crea tu *reserva de dados*, el número de dados de diez caras que tirarás.

Aunque para la mayoría de acciones se usa una *reserva de Habilidad* (Atributo + Habilidad o Atributo + Disciplina), para algunas sólo se usan Atributos para componer la reserva. A menudo una *reserva de Atributo* representa una prueba directa de dicho Atributo: Fuerza + Fuerza para quitar una pesada viga de la tapa de un ataúd. A veces, dos Atributos se combinan para formar una reserva, como en pruebas de Resolución + Compostura para resistir muchas Disciplinas (ver pág. 243). Un personaje que carece de una Habilidad tira solamente la reserva correspondiente a su Atributo, sin penalizaciones adicionales.

EJEMPLO:

El personaje de John desea investigar un tema ocultista en una librería arcana. Tiene 3 puntos de Inteligencia y 2 de Ocultismo, por lo que posee una reserva de cinco dados.

Toma un número de dados de diez caras igual al número de puntos en esos Rasgos y lánzalos. Los Rasgos suelen tener puntuaciones de entre 0 y 5, de modo que las reservas suelen ser de entre 1 dado (el mínimo, si puedes tirar, para empezar) a diez dados o más.

Especialmente en el caso de acciones sociales, como la seducción o la diplomacia, no interpongas los dados en el camino de la interpretación. Si un jugador hace que un personaje diga algo particularmente inspirado (o dolorosamente fuera de lugar), comience con una estrategia verdaderamente tentadora (o extremadamente insultante) u ofrezca una explicación ingeniosa (o patentemente falsa), el Narrador tiene la libertad de modificar la dificultad o incluso de permitir que el personaje tenga éxito (o falle) sin la participación de dados ni Rasgos.

El Narrador quizá debería advertir a un personaje con un Rasgo alto de que su planteamiento es desastroso (“como alguien dotado para la Etiqueta, sabes que darle golpecitos en la espalda al Príncipe es una mala idea”). Pero incluso una Habilidad de 1 punto puede brillar si el jugador aplica el abrillantador adecuado.

En todas las reservas de dados, los vampiros sustituyen dados normales con sus dados de Ansia actuales. Para más detalles, ver pág. 205.

ESPECIALIDADES Los personajes pueden poseer una mayor aptitud o experiencia en un aspecto concreto de una Habilidad. Si un personaje intenta una acción englobada por una o más de sus *Especialidades* en la Habilidad utilizada, obtiene un dado adicional para su reserva.

Para más información sobre Especialidades, ver pág. 159.

REGISTROS Y RESERVAS Tres Atributos se relacionan directamente con dos reservas especiales llamadas *registros*:

- *Salud* es igual a Resistencia + 3.
- *Fuerza de Voluntad* es igual a Compostura + Resolución.

Las reservas de los registros aumentan o disminuyen según los personajes gastan puntos de ellas o éstas reciben daño. Las reservas de registros no pueden superar su valor inicial, indicado arriba.

Si el Narrador pide una tirada que usa un registro, la reserva equivale a la reserva actual y sin dañar de ese Rasgo, no la puntuación total del registro. Ninguna reserva puede descender por debajo de 1, de modo que una reserva vacía sigue proporcionando un dado.

EJEMPLO:

Bhavna tiene una puntuación de Fuerza de Voluntad de 7, pero ha gastado 3 puntos en esta sesión, así que en las tiradas de Fuerza de Voluntad tirará cuatro dados, en lugar de siete.

Dificultades

El Narrador determina la dificultad de la acción que estás intentando, expresada en términos de los éxitos necesarios para vencer o llevar a cabo la acción.

Ten en cuenta que, al contrario que en ediciones anteriores de **Vampiro**, la dificultad es el número de dados con éxitos requeridos para llevar a cabo una tarea, *no* el número objetivo para cada uno de los dados, que siempre es 6 o más.

EQUIPO Algunas tareas requieren equipo especializado, como forzar una cerradura, aplicar cirugía o participar en un tiroteo. Si el Narrador considera que el equipo es un componente central de una actividad, puede aplicar un modificador de +1 de dificultad si el mismo es improvisado, poco fiable o de baja calidad. Sin equipo, la tarea es imposible.

OPOSICIÓN Los personajes a veces intentan acciones a las que se oponen personajes del Narrador (PdN); por ejemplo, *hackear* el sistema informático monitorizado de un banco, escurrirse tras un guardia sin ser visto o seducir a una víctima.

El Narrador puede definir esas acciones como *contiendas* (pág. 123), pero para acelerar el juego podría preferir representar la oposición con un número de dificultad estático. Puede determinar esa dificultad mediante varios métodos, usando el que sea más rápido:

- Decidir una dificultad según la tabla adjunta.
- Dividir por dos la reserva de dados del PdN, redondeando hacia abajo (ver Tomar la mitad, pág. 123).
- Determinar la Habilidad del PdN objetivo y usarla como dificultad. Incluso si la Habilidad nominal del enemigo es cero, la dificultad es 1. Las Habilidades (y Atributos) de 2 o 3 son las más comunes; la mayoría de mortales apenas representan una

DIFICULTAD DE LA ACCIÓN	NÚMERO DE DIFICULTAD
Rutinaria (golpear a un objetivo estático, convencer a un amigo leal de que te ayude).	1 éxito.
Sencilla (seducir a alguien que ya tiene ganas, intimidar a un debilucho).	2 éxitos.
Moderada (reemplazar el sistema de sonido de un coche, caminar por la cuerda floja).	3 éxitos.
Desafiante (localizar la fuente de un susurro, crear una obra de arte memorable).	4 éxitos.
Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína, reconstruir el bloque de un motor destrozado).	5 éxitos.
Muy difícil (correr por la cuerda floja mientras te disparan, calmar a una turba hostil y violenta).	6 éxitos.
Casi imposible (encontrar a un sintecho en concreto en Los Ángeles en una sola noche, recitar un texto largo sin equivocarte en un idioma que no hablas).	7 éxitos o más.

amenaza para los vampiros, o incluso para otros mortales muy capaces.

MODIFICADORES El Narrador podría decidir sumar o restar un *modificador* de cualquier reserva de dados. En **Vampiro** hay dos tipos básicos de modificadores:

- **Cambiar el tamaño de la reserva de dados.** Este modificador refleja un cambio o circunstancia del *personaje*: está drogado, usa una Especialidad, resulta aterrador, etc.
- **Alterar la dificultad.** Este modificador representa un cambio o circunstancia de la *acción*: tiempo lluvioso, equipo mal mantenido, actuar mientras te disparan o en terreno hostil, etc.

En general, aumentar o disminuir la reserva en uno o dos dados tiene el mismo efecto estadístico que incrementar o rebajar la dificultad en 1.

Los Narradores deberían usar el sentido común a la hora de acumular modificadores. Llega un punto en el que seguir rizando el rizo no ayuda a llevar a cabo la tarea; de la misma forma, los dones básicos del personaje pueden llevarlos a superar circunstancias aparentemente funestas. Considera limitar los modificadores a más o menos 2 de dificultad o a tres dados añadidos o sustraídos de la reserva del personaje. Esta pauta se aplica a los modificadores *ad hoc* del Narrador, no a los derivados de Especialidades u otras reglas específicas.

Las penalizaciones nunca pueden provocar que una reserva descienda por debajo de un dado.

VICTORIAS AUTOMÁTICAS Si la reserva de dados de un personaje es dos veces la dificultad de la tarea, el Narrador puede optar por determinar que el personaje vence automáticamente sin realizar una tirada. Las victorias automáticas agilizan el juego y reducen los interludios de reglas molestos. Aplícalas con energía, especialmente fuera del combate o en pruebas en las que el fallo del personaje es aburrido: pruebas de recolección de información, inicios de conversaciones o maniobras que dan pie a la escena o la hacen avanzar dramáticamente.

Las victorias automáticas se dan rara vez en combate o en otras situaciones de estrés. Un Narrador que desee acelerar las rondas iniciales o atravesar rápidamente una localización que no tenía intención de convertir en un desafío podría permitir victorias automáticas contra secuaces y obstáculos humanos sin nombre: chicos de seguridad en el vestíbulo de la oficina, no verdaderos policías en las calles.

Resultados de las tiradas

Cuando tiras una reserva de dados, cada dado individual que muestre un 6 o más es un *éxito*, incluyendo los resultados de 10 (representados en la mayoría de dados de diez caras como un 0). Si obtienes un número de éxitos igual o mayor que la dificultad, las reglas declaran que eso es una *victoria*.

CRÍTICOS Un resultado de 10 en dos dados normales (00) es un *éxito crítico*. Un éxito crítico cuenta como dos éxitos adicionales además de los de los dos 10 (cuatro éxitos en total), ya que llevas a cabo tu tarea más rápido, con más estilo y más concienzudamente de lo habitual. Una tirada victoriosa que contenga al menos un éxito crítico se llama *victoria crítica* o, a veces, simplemente "un *crítico*".





USAR LOS DADOS DE VAMPIRO: DADOS NORMALES

● = (1-5) Fallo
† = (6-9) Éxito
⁂ = (10) Éxito, posible victoria crítica (cada par de ⁂ cuenta como cuatro éxitos).

EJEMPLOS DE TIRADAS USANDO DADOS NORMALES:

Martin (reserva de 6 dados) tira ● ● ● † ⁂ ⁂ = 5 éxitos, 4 por el éxito crítico (⁂+⁂) y 1 por el éxito normal (†).

Freja (reserva de 5 dados) tira ● ● ⁂ ⁂ ⁂ = 5 éxitos, 4 por el éxito crítico (⁂+⁂) y uno por el ⁂ individual. Freja podría querer gastar Fuerza de Voluntad (ver pág. 122) para repetir los dos fallos, con la esperanza de obtener un cuarto ⁂ que llevaría su resultado a convertirse en unos gloriosos ocho éxitos, 4 por cada pareja de ⁂ (dieces).

Ver el capítulo 7, Vampiros, para encontrar una guía de cómo interpretar y usar los símbolos de los dados rojos de Ansia.



Cada par de 10 cuenta como un éxito crítico, por lo que tres 10 (000) sumarían hasta cinco éxitos, mientras que cuatro (0000) contarían como ocho.

En algunas pruebas, una victoria crítica proporciona efectos adicionales además del presentado más arriba; el Narrador puede incluso conceder victorias completas con independencia de la dificultad cuando la situación lo merezca. Los vampiros también pueden obtener *críticos conflictivos* (ver pág. 207).

MARGEN El número de éxitos que sobrepasan la dificultad de la tirada se llama *margen*. Si la dificultad era 4 y obtienes siete éxitos, el margen es tres. Se usa el margen para calcular el grado de efecto del daño, los efectos de muchos Poderes y algunas otras reglas.

Incluso en circunstancias ajenas a esas reglas el Narrador puede narrar el grado de éxito dependiendo del tamaño del margen obtenido: cuanto mayor sea el margen, mayor el éxito.

En una *victoria automática* el margen siempre es cero.

VENCER POR UN PRECIO Si en la tirada se obtiene algún éxito, pero resulta un fallo, el Narrador podría ofrecerte *vencer por un precio*. Logras lo que te proponías, pero ocurre algo que te perjudica igualmente: recibes daño, atraes la atención de gente hostil (y poderosa), pierdes algo valioso, etc. Cualquier jugador (incluyéndote a ti) o el Narrador puede proponer el precio; por lo general, debería aumentar conforme más éxitos falten. Si es demasiado alto, siempre puedes elegir fallar.

CRÍTICOS EN EL JUEGO

El Narrador debería acostumbrarse a que los éxitos críticos aparezcan en el juego. Cuanto mayores sean las reservas de dados, más comunes se volverán: una reserva de diez dados tiene una probabilidad de poco más del 25% de producir un éxito crítico. Por supuesto, una reserva de diez dados representa a alguien que está en el pináculo de la perfección humana… o a alguien que inclina las probabilidades a su favor de forma cuidadosa o recurre a suficiente poder oscuro como para imitar la perfección.

Tenlo en cuenta cuando añadas dados adicionales a las reservas de los jugadores: si parece que un crítico podría destruir el suspense o dañar la narrativa, es mejor bajar la dificultad. Matemáticamente, bajar la dificultad en 1 equivale a sumar dos dados a la reserva del personaje.

Dicho esto, nuestro consejo es aprovechar los críticos. Permiten a los jugadores alardear de sus personajes, e incluso cuando los obtienen los oponentes, producen efectos rápidos y dramáticos, creemos que ideales para historias de tempestuosos depredadores en conflicto.

EJEMPLO:

Al principio de la crónica, la coterie debe superar una prueba para escapar de un edificio en llamas. Dado que fallar la tirada significaría la muerte del personaje, lo que daría al traste con la historia antes de empezar, el Narrador hace que los personajes de los jugadores reciban daño como precio por cada éxito que falte en sus tiradas.

INTENTAR Y REINTENTAR Si un personaje falla en una acción, a veces puede volver a intentarla. Después de todo, fallar al forzar una cerradura no significa que el personaje no pueda insertar una ganzúa en esa puerta nunca más. Las circunstancias deben justificar un intento posterior (por ejemplo, el personaje obtiene un juego de ganzúas mejor o su habilidad se ha incrementado desde la última vez).

Los personajes pueden repetir la mayoría de acciones en combates, persecuciones u otros conflictos. Los conflictos son inherentemente estresantes y en tales circunstancias los fallos acarrean sus propias consecuencias.

FALLO TOTAL Si la tirada no incluye ningún éxito, el personaje ha fallado por completo. Un *fallo total* a veces significa solamente que tu personaje no logró el resultado deseado; otras veces significa que hay consecuencias nefastas. El Narrador define qué significa un fallo total según cada situación y las circunstancias, y decide si puedes volver a intentarlo después de un fallo total.

EJEMPLO:

Sam no obtiene ningún éxito al intentar un peligroso salto de tejado a tejado. Su personaje se desploma inmediatamente para encontrarse con la única cosa con la que puedes contar cuando caes: el frío y duro suelo.

TRABAJO EN EQUIPO Si dos o más personajes pueden trabajar juntos con efectividad en una tarea, como investigar la escena de un crimen o colaborar en un timo, tira la mayor de las reservas de los participantes y añade un dado por cada personaje que ayude y que tenga al menos un punto en la Habilidad implicada. Si no hay ninguna Habilidad implicada, cualquiera puede colaborar.

FUERZA DE VOLUNTAD Los personajes pueden gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para volver a tirar hasta tres dados normales de cualquier tirada de Atributo o de Habilidad, incluyendo las tiradas en las que hay implicadas Disciplinas. Los personajes no pueden gastar Fuerza de Voluntad para volver a tirar dados de Ansia ni para repetir tiradas de

registros como Fuerza de Voluntad o Humanidad. Gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad cuenta como que la Fuerza de Voluntad sufre un nivel de daño superficial (ver pág. 126) y se marca de la misma manera.

Para más información sobre la Fuerza de Voluntad, ver pág. 157-158.

CONTROLES Al contrario que para las tiradas, para los controles normalmente se usa un solo dado. El jugador hace una tirada con un solo dado e intenta obtener 6 o más.

En el caso de los vampiros, los controles se usan principalmente para determinar el aumento del Ansia (ver Ansia, alimentación y controles de Enardecimiento, pág. 211).

Los personajes no pueden usar Fuerza de Voluntad para repetir controles. Ni las victorias automáticas ni la regla de tomar la mitad se aplican nunca a los controles.

Contiendas

Los Narradores usan las contiendas para dar forma a las oposiciones directas; por ejemplo, *hackear* un sistema monitorizado, evitar a un guardia que te está buscando o seducir a un agente de antivicio encubierto.

En una contienda, tanto el personaje que actúa como el que se le opone reúnen una reserva de dados. No tiene por qué ser la misma reserva; el Narrador puede decirle al personaje que se infiltra que use Destreza + Sigilo, pero tirar Astucia + Consciencia por el guardia que lo busca.

Las contiendas básicas funcionan así:

- Describe lo que quieres que haga tu personaje y cómo.
- El Narrador decide que alguien se opone a tus esfuerzos y te dice qué Rasgos de tu personaje usar para construir una reserva de dados.
- El Narrador elige qué Rasgos del oponente usar para reunir una reserva de dados.
- Cada uno de los contendientes tira sus dados y cuenta sus éxitos.
- Si el personaje que actúa obtiene tantos éxitos como el oponente o más, el resultado de la prueba es una victoria.

¡Por supuesto, los personajes de jugadores pueden enfrentarse en contiendas unos contra otros! Sigue siendo el Narrador quien determina quién usa qué reserva de dados.

TOMAR LA MITAD Para reducir el número de tiradas durante una sesión, el Narrador puede tomarse la libertad de *tomar la mitad* por lo que se refiere a las tiradas de los PdN durante las contiendas básicas.

Para tomar la mitad, cuenta los dados de la reserva de oposición, divídela por la mitad redondeando hacia abajo, y ése es el número de éxitos que obtiene.

DESCRIBIR LA PRUEBA

Tras resolver una prueba, describe lo que ocurre con detalles vívidos y acordes con las circunstancias. Para bien o para mal, ahora ésa es la realidad de lo que ha ocurrido. Deja que el resultado de los dados, el ambiente que persigues, la personalidad del personaje que actúa y las circunstancias específicas de la situación guíen tus palabras. Se anima a jugadores y Narradores a ayudarse mutuamente con las descripciones, pero en última instancia es el Narrador quien decide cuál es el resultado de una prueba.

Conflictos

Las situaciones que implican contiendas básicas que acaban en un daño (físico o mental) se denominan *conflictos*. Las reglas básicas de conflictos valoran la simplicidad y la rapidez del juego, y se aplican a cualquier interacción, de peleas callejeras a debates cortesanos particularmente maliciosos. El Narrador y los jugadores deberían decorar esos conflictos básicos con tantos detalles narrativos como quieran, revistiendo así los resultados desnudos de los dados con carne y sangre narrativas.

Para más información sobre sistemas de conflictos más avanzados, ver pág. 295-305.



El turno de conflicto

El conflicto ocurre en un frenesí de golpes, retóricos o físicos. Se define como *turno el tiempo en el que cada participante* en un conflicto ha actuado (o declinado actuar) una vez. Los turnos duran tanto como la narración indica que deberían durar: puede que dos disparos ocurran en menos de un segundo y pongan fin a un combate, mientras que una serie de tres horas de indirectas y cortesías podrían ser el primer turno de un intento de seducción que dure toda la noche. De esa forma, una tirada no representa necesariamente un golpe con un bate de béisbol, a menos que el Narrador diga que es así.

Al principio de cada turno, cada jugador declara sus intenciones, lo que está intentando conseguir. Esto puede ser cualquier cosa, de intentar derribar al conductor de una motocicleta que se escapa a ayudar a seducir a un Ghoul distrayendo a su Domitor, o simplemente ponerse a cubierto.

EJEMPLO:
Fabian, Tracy y Leah han caído en una emboscada en una vieja iglesia y ahora se encuentran luchando por sus vidas. Procediendo de derecha a izquierda, el Narrador les pide que describan las acciones que pretenden llevar a cabo. Fabian quiere saltar en busca de cobertura, Tracy hace llover balas sobre su objetivo y Leah intenta desesperadamente evitar a un atacante trastornado que lleva un gancho.

Una vez todos los jugadores han decidido su curso de acción, el Narrador toma las mismas decisiones por todos los PdN; luego le dice al grupo qué reservas de dados tienen que usar. Entonces, los jugadores tiran para intentarlo.

EJEMPLO:
Nadie ataca a Fabian, Tracy recibe una carga de su objetivo y el atacante de Leah sigue atacando.

Reservas de conflicto

La reserva de dados que cada participante usa en un turno de conflicto se llama reserva de conflicto. En una lucha podría tratarse de Fuerza + Pelea o de Compostura + Armas de Fuego; en un debate, podría tratarse de Carisma + Persuasión o de Manipulación + Etiqueta. Los personajes pueden cambiar de reserva durante un conflicto, por ejemplo, si agarran una llave inglesa o cambian la táctica del debate de la adulación al acoso.

EJEMPLO:
Tracy tira Compostura + Armas de Fuego contra dificultad 2 (su objetivo está al descubierto, corriendo directamente hacia ella) mientras que Leah comienza una contienda de Fuerza + Pelea contra Destreza + Pelea con Armas con el que lleva el gancho. El Narrador le dice a Fabian que encuentra la cobertura sin necesidad de tirar, dado que nadie lo ataca este turno.

En los conflictos básicos, tanto el atacante como el defensor tiran sus reservas a la vez. Como sucede con otras contiendas, el bando que obtiene el mayor número de éxitos sale victorioso en ese turno de conflicto. Se restan los éxitos del perdedor de los del ganador y se aplica

¿QUIÉN VA PRIMERO?

Esta cuestión surge principalmente durante el combate físico; en los debates tener la última palabra puede ser mejor que ser el primero en hacer sus alegaciones.

A menos que un bando tenga la sorpresa de su parte (normalmente como resultado del éxito en una tirada anterior, quizá de tácticas o de infiltración para preparar una emboscada), los personajes actúan en un orden descendente. Comienzan quienes ya estaban combatiendo cuerpo a cuerpo, sigue el combate a distancia, después el combate cuerpo a cuerpo recién iniciado y luego todo lo demás. Si es necesario, desempata comparando Destreza + Astucia; si son iguales, con los puntos en la Habilidad requerida.

EJEMPLO:

En el conflicto anterior, Leah lucha simultáneamente con su atacante, ya que están enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo. La acción de Tracy se resuelve antes que la de su atacante, ya que los ataques a distancia van antes que el combate cuerpo a cuerpo recién iniciado. Si Tracy actúa antes que Leah o no es irrelevante. A nadie le importa cuándo resuelve su acción Fabian, ya que nadie interactúa con él.

Para los grupos que deseen un sistema de iniciativa más tradicional, ver la pág. 300.

el resto como daño a uno de los registros del perdedor: Fuerza de Voluntad o Salud (ver Daño, pág. 126).

Si el conflicto es unilateral, como cuando el defensor sólo está intentando no recibir un disparo, sólo el atacante puede infligir daño. Si ambos participantes son capaces de causarle daño al oponente, el conflicto es bilateral y ambas partes cuentan como atacantes. En ese caso, las acciones de ambos participantes se funden en una única tirada de conflicto. Un empate da como resultado que cada parte cause daño a la otra con un margen de victoria de uno.

ARMAS A DISTANCIA El combate a distancia se resuelve como una contienda, normalmente contra la Destreza + Atletismo del defensor. En los casos en los que dos combatientes se atacan a distancia, puedes resolver la situación como un conflicto bilateral con Armas de Fuego como se ha explicado antes. Esto presupone que el sujeto tiene acceso a algo de cobertura, un coche o la esquina de un edificio. Un personaje que no disponga de cobertura, resta 2 de la reserva de defensa, mientras que una cobertura especialmente buena (sacos de arena, fortificaciones de hormigón y otros obstáculos a prueba de balas similares) aporta una bonificación de 1 o 2.

ESQUIVAR Cuando se ve implicado en un conflicto de Pelea o Pelea con Armas, un personaje siempre puede escoger usar Destreza + Atletismo para defenderse en vez de una Habilidad de combate. Si lo hace, no causa daño al oponente cuando vence, sin importar el margen que obtenga.

MÚLTIPLES OPONENTES En un conflicto en el que formar equipos tiene sentido, un personaje que se enfrente a múltiples oponentes pierde un dado de su reserva cuando defiende contra cada oponente sucesivo que lo tenga por objetivo. Para atacar a múltiples oponentes es necesario dividir la reserva de dados.

EJEMPLO:

Katarina está luchando contra tres guardias de seguridad. Con Destreza 3 y Pelea 4, su reserva de defensa es de siete contra el ataque del primer guardia, seis dados contra el del segundo y de sólo cinco contra el tercero. Si quiere atacar a dos guardias en ese turno, debe dividir su reserva en dos diferentes: cuatro dados y tres dados, por ejemplo.

Daño

El Narrador decide qué registro daña el conflicto. En un conflicto físico normalmente será Salud; en uno social, normalmente Fuerza de Voluntad.

El vencedor de cada contienda aplica su margen de éxitos como daño al registro adecuado del perdedor. Un personaje que use armas a distancia aplica su margen en la prueba de ataque de la misma manera.

A veces, las circunstancias demandan que se aplique daño adicional tras la contienda:

- Si el ganador estaba usando un arma, se suma la puntuación de daño correspondiente del arma al daño total (ver pág. 304).
- En un conflicto social, suma daño dependiendo del público (ver pág. 305). El Narrador también puede añadir más daño si el perdedor aprecia especialmente la opinión de los presentes.

EJEMPLO:

Al disparar con su escopeta a un policía, Clara obtiene un margen de dos éxitos. Se suma la puntuación de arma de la escopeta, +4, y el policía sufre 6 puntos de daño.

TIPOS DE DAÑO En el Sistema Narrativo hay dos tipos de daño:

- **Daño superficial:** Causa contusiones, esguinces y cosas por el estilo, pero no lesiones que amenacen la supervivencia inmediata. Puñetazos, patadas y armas no letales como los táseres causan *daño superficial* a los humanos. Las armas normales causan daño superficial a los vampiros. En un conflicto social, el daño superficial significa vergüenza o un ego magullado y no tiene efectos duraderos sobre la imagen que el objetivo tiene de otros o de sí mismo.
- **Daño agravado:** Causa huesos rotos, heridas y lesiones que amenazan la vida. Las armas afiladas y puntiagudas causan *daño agravado* a los humanos. Normalmente, sólo el fuego, la luz del sol y las garras o dientes de algunas criaturas sobrenaturales causan daño agravado a los vampiros. Los ataques que revelan conocimiento secreto sobre el objetivo y los que provienen de amigos cercanos y figuras de confianza causan daño agravado a la Fuerza de Voluntad.

Cuando se gasta voluntariamente un punto de un registro, como al usar Fuerza de Voluntad para volver a tirar dados, márcalo como daño superficial: "/". Si todos los puntos han recibido ya daño superficial, marca uno como daño agravado según las reglas normales de Impedimento. El daño superficial sufrido debido a gastos no se divide por la mitad.

LLEVAR LA CUENTA DEL DAÑO Los personajes aplican el daño al registro adecuado: Salud o Fuerza de Voluntad.

A menos que se diga lo contrario, divide por dos (redondeando hacia arriba) el daño superficial antes de aplicarlo al registro.

Marca cada nivel de daño superficial en la hoja de personaje escribiendo "/" en una casilla del registro.

Marca el daño agravado en la hoja de personaje con una "X" en el registro.

IMPEDIMENTO Una vez el personaje ha recibido suficiente daño (de cualquier tipo o una mezcla), queda *Impedido*. Un personaje Impedido pierde dos dados de todas sus reservas de dados: de las Físicas debido a la Salud Impedida, y de las Sociales y Mentales debido a la Fuerza de Voluntad Impedida, al igual que de cualquier otra reserva que el Narrador considere que se ve debilitada de forma parecida.

A discreción del Narrador, los PdN mortales quedan incapacitados en este punto.

Por cada nivel de daño de cualquier tipo, superficial o agravado, que sufra un personaje mientras está Impedido, convierte un punto de daño superficial recibido anteriormente en agravado en una proporción de uno a uno. Convierte las marcas "/" en "X" en el registro.

Recuerda dividir el daño superficial por dos de la forma habitual antes de aplicarlo.

EL FINAL DEL REGISTRO Un personaje con un registro completamente lleno de daño agravado está fuera de combate, probablemente de forma permanente.

En un combate físico, cae en coma o muere (si es mortal) o cae en Letargo (si es un vampiro; ver pág. 223).

EJEMPLO:
El policía del ejemplo anterior recibe 6 niveles de daño agravado (escopeta contra mortal), pero sólo tiene 5 niveles de Salud. Muere rápidamente.

Que el registro de Fuerza de Voluntad se llene por completo con daño agravado fuera de un conflicto social no tiene otros efectos inmediatos aparte de quedar Impedido. Si ocurre dentro de un conflicto social, el personaje vencido se desmorona y pierde su prestigio. Puede que lo destierren de la corte, pierda puntos en Estatus u otros Méritos o sufra otras consecuencias que el Narrador decida (ten en cuenta que una de esas consecuencias puede perfectamente ser la muerte del personaje).

EJEMPLO:
Tras haber atraído una gran cantidad de atención sobre la comunidad vampírica al disparar a un policía con una escopeta, la coterie recibe una bronca tremenda de sus Antiguos en el Elíseo. Quienes pierden toda su Fuerza de Voluntad en el conflicto son incapaces de defenderse o de evadir la vergüenza y al llegar la mañana vuelven a ver el sol por primera vez desde el día de su Abrazo.

Curación

DAÑO SUPERFICIAL A LA SALUD Al principio de una sesión los mortales pueden eliminar de su registro de Salud una cantidad de niveles de daño superficial de hasta su puntuación de Resistencia.

Los vampiros pueden eliminar una cantidad de niveles de daño superficial de su registro de Salud Enardeciendo la Sangre cada turno (ver Reparar el daño, pág. 218).

DAÑO SUPERFICIAL A LA FUERZA DE VOLUNTAD Al principio de cada sesión, tanto vampiros como mortales pueden eliminar una cantidad de niveles de daño superficial de su registro de Fuerza de Voluntad igual a su puntuación de Compostura o Resolución (la que sea mayor).

EJEMPLO:
Terence tiene Resolución 3 y Compostura 4. Durante una confrontación entre bandas recibió 6 niveles de daño superficial a la Fuerza de Voluntad. Puede eliminar 4 niveles de daño superficial al principio de la siguiente sesión.

DAÑO AGRAVADO A LA SALUD Respecto a los mortales, un personaje con Medicina puede convertir daño agravado en superficial en el registro de Salud. Para ello debe superar una prueba simple de Inteligencia + Medicina; la dificultad es igual al total de daño agravado sufrido por el paciente. A los intentos de curarse a sí mismo se les aplica un +1 adicional de dificultad.

El número máximo de puntos de daño agravado que puede cambiar el personaje es la mitad de su puntuación en Medicina redondeando hacia arriba.

Esta curación tiene lugar durante el curso de la noche. El Narrador decide si las heridas restantes exigen simplemente otro día de tratamiento similar u hospitalización.

La hospitalización evita la necesidad de más tiradas, pero las heridas tardarán en curarse completamente tantas semanas como la cantidad de daño agravado total del paciente. El Narrador puede reducir esta cantidad para que se adapte mejor a la historia o permitir que el personaje se desplace lesionado, por ejemplo, llevando una escayola.

Los vampiros normalmente pueden reparar un nivel de daño agravado a la Salud cada noche Enardeciendo la Sangre (ver Reparar Daño, pág. 218).

DAÑO AGRAVADO A LA FUERZA DE VOLUNTAD Un personaje que haya actuado según su Ambición puede curar un nivel de daño agravado a la Fuerza de Voluntad al principio de la siguiente sesión.

Sin embargo, las demás consecuencias de perder un conflicto social o mental (mala reputación, Estatus perdido, susceptibilidad al control mental o la dominación social) pueden continuar durante tanto tiempo como decida el Narrador.



Ejemplos de tiradas

Hemos diseñado este sistema de reglas con la flexibilidad en mente. Por ejemplo, la gama actual de Atributos y Habilidades permite en torno a 270 combinaciones de reservas de dados, y eso es sin incluir los efectos de Especialidades o de cualquier Habilidad que puedas añadir si sientes la necesidad. El Narrador dispone de una enorme variedad de tiradas con las que modelar las acciones; escoge la que pienses que funciona a la hora de impulsar el drama o la narración o de simular un efecto del mundo real.

Los siguientes ejemplos de tiradas pueden proporcionarte una idea de las posibilidades que pueden surgir en una partida:

- Quieres comportarte impecablemente en la cena formal del gobernador (y en realidad no puedes comer nada). Tira Destreza + Etiqueta (dificultad 4).
- Estás a kilómetros de tu refugio y el sol saldrá pronto. Tira Astucia + Supervivencia (dificultad 4) para encontrar protección para pasar el día. Encontrarás dónde refugiarte con independencia de la tirada, pero sufrirás un nivel de daño agravado a la Salud por cada éxito que te falte.
- Intentas distraer al guardaespaldas con la mano izquierda mientras subrepticiamente vuelves a meter la navaja en el cinturón con la derecha. Tira Destreza + Subterfugio (la dificultad es igual a la mitad de la Astucia + Consciencia del guardaespaldas).
- Cruzas la mirada con el líder de la banda e intentas acobardarlo para que se someta delante de su banda... Por supuesto, él pretende hacer lo mismo contigo. Contienda básica de Carisma + Intimidación entre ambos.
- Necesitas reforzar con tablas la puerta de tu refugio a una velocidad récord... y además tiene que ser resistente. Tira Astucia + Artesanía (dificultad 3). Cada éxito adicional de margen suma 1 a la dificultad de entrar por la fuerza.
- No se trata del mensaje de la canción, sino de lo bien que te ves cantándola. Tira Carisma + Interpretación (dificultad 3) para hacerte un grupo de *groupies*.
- ¿Cuánto tiempo puedes permanecer inmóvil entre los setos mientras los guardias hablan de béisbol? Tira Resistencia + Sigilo. Cada éxito te permite mantenerte quieto durante una hora.
- Sería estúpido amenazar a tu rival abiertamente estando en el Elíseo. Tira Manipulación + Intimidación (dificultad 4) para velar apropiadamente la amenaza sin dejar dudas por lo que se refiere a tus intenciones.
- ¡De repente, un hombre deja caer una caja de la furgoneta que estabas persiguiendo! Tira Astucia + Conducir (dificultad 5) para virar a tiempo y esquivarla.
- ¿Puedes distraer a los perros guardianes mientras te cuelas? Tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 3 + la Severidad de tu Prohibición).
- ¿Acaban de amenazarte? Tira Astucia + Intimidación (la



dificultad es la Manipulación o la Etiqueta del otro, lo que sea mayor) para desentrañar lo que el chupóptero quería decir con ese comentario.

- Intentas atraer la atención de la mafia clavándole la mano al secuaz a la barra de roble con tu cuchillo. Tira Fuerza + Pelea con Armas (dificultad 3).
- Tratas de ponerte a la altura del Mercedes que huye para que tus amigos puedan saltar a bordo. Tira Astucia + Conducir enfrentado a la Astucia + Conducir del conductor del Mercedes. Si vences, te sitúas en posición; si no, el Mercedes escapa.
- La nueva banda de la ciudad ha sido excesivamente eficaz escogiendo operaciones criminales llevadas por Vástagos para hacerse con su control. Tira Carisma + Callejeo para ver lo que la gente sabe sobre ellos. Cuantos más éxitos obtengas, más información recibirás, pero vas a tener que pasarte toda la noche pateándote las calles de todas formas.
- ¿Qué tipo de sistema de alarma tiene este lugar? Tira Inteligencia + Latrocinio. Cuantos más éxitos obtengas, más información recibirás.
- ¿Qué historia creerá el Príncipe, la tuya o la de tu enemigo? Esto exige una contienda básica de Manipulación + Persuasión.
- Intentas convencer al funcionario del tribunal de que eres un inspector de la Agencia Tributaria y tienes que ver los registros. Tira Manipulación + Finanzas (dificultad 5).
- ¿Puedes leer la versión alemana del *Libro de Nod* sin que se pierda nada en la traducción? Tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 6 menos tu puntuación en el Mérito Lingüística).
- Tienes que seguir corriendo si quieres dejar atrás a tus perseguidores. Vence en una contienda de Resistencia + Atletismo para aguantar más que ellos.
- Necesitas convencer al agente de inteligencia de que te libere antes de que amanezca. Tira Carisma + Academicismo (Leyes) a dificultad 4 para hacer una petición suficientemente elocuente o Manipulación + Política a dificultad 5 para que tus agentes tiren de los hilos entre bambalinas.

Tres turnos y fuera

Recomendamos encarecidamente acabar los conflictos tras tres turnos aproximadamente, a menos que todo el mundo se esté divirtiendo todavía. Demasiadas tiradas ralentizan el drama y cada vez se vuelve más difícil describirlo con creatividad. Si el Narrador y los jugadores quieren la sensación de la vieja escuela de luchar hasta la última casilla de Salud, por supuesto los animamos a hacerlo, pero para el resto de nosotros, aquí hay unos cuantos métodos para decidir quién gana si han pasado tres turnos y ambos bandos siguen en pie.

- Permite a los jugadores interrumpir el conflicto si lo desean. El Narrador puede exigir una contienda básica para que lo hagan (por ejemplo, Fuerza o Destreza + Atletismo para huir o Compostura + Etiqueta para desviar la discusión) o sus enemigos pueden simplemente dejarlos ir.
- Si los enemigos de los jugadores han sufrido más pérdidas (o incluso una cantidad inesperada de daño), el Narrador puede decidir simplemente que interrumpen el conflicto, como arriba.
- Concede la victoria al bando que ganó la mayor cantidad de contiendas o al que tiene menos niveles de daño agravado. El Narrador relata el final del conflicto basándose en los resultados de las contiendas anteriores. Lo ideal es que, si pierden los personajes jugadores, tengan una oportunidad de huir o, al menos, de rendirse con algo de dignidad.
- Cambia la situación. Quizá entre en escena un tercer bando, como la policía o el Príncipe. Quizá el conflicto cambie de escenario, de un callejón al almacén cercano o de la corte a un concierto. El cambio debería ofrecer nuevas opciones para ambas partes.
- Usa un *Conflicto de una tirada*, ver pág. 296.

Experiencia y perfeccionamiento

Los personajes que sobreviven a los peligros de la noche ven mejorar su probabilidad de sobrevivir a la siguiente. Representamos ese proceso darwiniano de aprendizaje y perfeccionamiento con puntos de Experiencia.

El Narrador concede a cada jugador 1 punto de Experiencia por sesión jugada más 1 punto al final de cada historia. En crónicas más cortas y otras en las que un progreso más rápido realza el drama, el Narrador puede optar por conceder 2 puntos por personaje al final de cada sesión. Los jugadores gastan sus puntos para mejorar los Rasgos de sus personajes o adquirir Especialidades (pág. 159) de acuerdo con la tabla Coste de Rasgos del capítulo Personajes, pág. 151.

EJEMPLO:

Evan quiere aumentar su Resolución de 2 a 3. Para hacerlo debe gastar 15 puntos de Experiencia (5 x 3).

Los Narradores pueden insistir en que los jugadores hagan que sus personajes actúen durante el juego de forma que sean plausibles no sólo los Méritos, sino también esas mejoras.

La regla de oro

Ésta es la regla más importante de todas y la única que de verdad merece la pena aplicar: No hay reglas. Este juego debería ser cualquier cosa que quieras que sea, se trate de una crónica casi sin dados de socialización dentro de la interpretación o de una campaña táctica a largo plazo en la que cada jugador controla una pequeña coterie de vampiros. Si las reglas de este libro interfieren con el disfrute del juego, cámbialas. El mundo es demasiado grande; ningún conjunto de reglas inflexibles tiene la posibilidad de reflejarlo. Considera este libro una colección de pautas: modos sugeridos pero no obligatorios de capturar el Mundo de Tinieblas en el formato de un juego. Tú decides lo que funciona mejor en tu partida. Tienes la libertad de usar, alterar, abusar de o ignorar estas reglas como te parezca ■





PERSONAJES

«Todo el mundo es un escenario
y hombres y mujeres son sólo intérpretes;
tienen sus entradas y sus salidas
y uno en su vida interpreta muchos papeles.»

– WILLIAM SHAKESPEARE, *COMO GUSTÉIS*

Jugar a un juego narrativo es una oportunidad para ponerse en el lugar de otra persona. Aprovéchala y exprímela todo lo que puedas. Piensa en tu crónica como una prestigiosa serie de televisión cocreada con HBO en la que interpretas a un vívido personaje, probablemente muy distinto de ti, que se encuentra en situaciones terribles y acongojantes, las cuales lo cambian y lo hacen crecer de modo dramático. Es tu personalidad y tu punto de vista dentro del juego, así que debes preguntarte: «¿Quién quiero fingir que soy?». Tu personaje define tu voz, tu apariencia y tu lenguaje corporal dentro del juego, así como la fe, los valores políticos y la ética que lo definen, y los Atributos, Habilidades y Disciplinas que determinan lo que puede hacer. Defines el concepto central de tu personaje, sus Atributos y sus Habilidades durante una sesión de preludio inmersiva o simplemente escogiendo una tipo de Depredador y un Clan y siguiendo las instrucciones dadas para crear un personaje de forma rápida. Durante este proceso, das forma al mundo de tu crónica dibujando a los personajes y a las personas que conocen, mortales y Vástagos, dentro de un Mapa de Relaciones.

Conceptos básicos de los personajes

Tu personaje es un poderoso medio para dar forma a historias. Define qué tipo de historias de **Vampiro: La Mascarada** contarás junto con tu grupo de juego. Interpretar a un sacerdote yonqui que se debate con la pérdida de su fe transmite un mensaje muy distinto a tus compañeros jugadores y al Narrador que crear un sicario que trabaja para un señor de la droga armenio. Los personajes de los demás jugadores y los personajes del Narrador (PdN) tratan de forma muy distinta a estas personas, por lo que el Narrador crea historias y reacciones que se acomoden a ellos. Desde el principio, tus elecciones, incluyendo

concepto, coterie y Clan, apuntan al estilo de juego que prefieres.

No eres tu personaje. En un juego narrativo te ves liberado de las limitaciones que los actores tienen cuando interpretan papeles para la televisión o el cine. Tu personaje puede ser, literalmente, cualquiera de cualquier género, etnia o trasfondo y adscribirse a cualquier religión, principio político o visión del mundo. No tienes por qué estar de acuerdo con las opiniones de tu personaje ni respetar sus valores. De hecho, es quizás una experiencia más emocionante si no lo haces. **Vampiro** es un juego que versa sobre interpretar un monstruo fascinante: un antihéroe, un adicto, un parásito con un alma a punto de hundirse en la oscuridad o de alzarse hacia la luz. Jugar con clichés y tropos está bien y es inofensivo. De hecho, a veces es inevitable recurrir a tropos en un juego de improvisación en el que el texto se construye a vuela pluma, pero los clichés pueden resultar aburridos o ignorantes si sólo cuentas con ellos. Plantéate leer algo sobre la cultura y el entorno social que dieron forma a tu personaje. Mira vídeos creados por gente como él, haz el esfuerzo de entender y respetar a la persona cuya fría y muerta carne habitas, y como resultado tu interpretación ganará peso y fuerza para ti y los demás. La realidad siempre deja atrás a la ficción con respecto a lo inesperado y lo complejo.



Tu personaje no es una isla. Más que por ninguna otra cosa, un personaje se define por sus relaciones. **Vampiro** es un juego en el que a menudo es más importante a quién conoces que cuán lejos puedes lanzar a alguien a través de la pared. En **Vampiro** utilizamos un *Mapa de Relaciones* para mantener un registro de las relaciones dentro del juego. Deberías añadir personajes, flechas de relación y descripciones a esta hoja durante la creación de los personajes e incluir todo lo que pudiera ser importante: Clan, Trasfondos e incluso Habilidades si hiciese falta. Así, tu coterie puede trazar la red social más inmediata, los Sires y las Piedras de Toque mortales que aún sigan vivas.

Por último, pero no por eso menos importante, tu personaje es un vampiro. Estás aquí para interpretar a un monstruo. Un monstruo humano, quizás, pero nunca olvides que interpretas a un depredador no-muerto vestido con la piel de sus víctimas. Pareces un mortal (bueno, quizás un mortal muerto o desfigurado), suenas como una persona, pero pensar que eres humano es sólo un error que cometen tus víctimas. En tu interior, la Bestia en la Sangre aúlla y constantemente te recuerda tu monstruosa Ansia. En **Vampiro** interpretas un amplio espectro de chupasangres inspirados en más de tres siglos de suspense gótico y ficción de terror. Cualquiera que sea la imagen que la palabra "vampiro" te evoque, puedes encontrar un tipo de sanguijuela que encaje con tus deseos y expectativas a la vez que las subvierta. El Mundo de Tinieblas acoge gran número de razas, Clanes, religiones, filosofías y Sectas de no-muertos ■

Creación de personajes

Este capítulo describe cómo crear un personaje único, empezando con un concepto general y trasladándolo a los números que se usan en el juego. Proporciona algunas guías para que los jugadores tengan igualdad de condiciones y se les permita, a su vez, añadir cierta personalización y gusto individual. Los jugadores pueden asimilar fácilmente este sistema repetitivo por sí solos, pero el Narrador sigue siendo parte del proceso. Debería no sólo responder a cuestiones técnicas o tomar decisiones, sino también guiar a los jugadores para crear personajes que, a la vez, encajen en la crónica como ésta fue diseñada originalmente y también la conduzcan hacia nuevas y excitantes direcciones.

Los personajes empiezan y acaban con una historia. Pregúntate a quién quieres interpretar: ¿un gamberro endurecido por las calles o un brillante tiburón de la sala de juntas? ¿Aprendiste secretos ocultistas en un patio interior rodeado de árboles o descubriste tu propia fuerza en el polvo y el calor de Afganistán? ¿Viviste para los demás o para ti mismo o, como la mayoría de personas, según alguna combinación de las dos cosas? ¿Dónde marcaste la línea? Y después de que los monstruos te redibujaran esa línea, ¿ahora qué?

Construye el personaje en tu mente con los puntos y números del Sistema Narrativo como esqueleto, no como su alma. No intentes crear el "mejor personaje posible": no sólo destruye el propósito del drama, sino que también es imposible tener más puntos que una ciudad llena de depredadores, no digamos ya todo un Mundo de Tinieblas. El juego versa sobre la supervivencia, el terror y la tragedia, así que haz un personaje que encaje en esto: un personaje que realmente viva a pesar de estar muerto.

El papel del Narrador

Como Narrador, diriges a los jugadores a lo largo del proceso de creación de personajes. Después de que los jugadores hayan llegado a la sesión de juego, preséntales la premisa básica del mismo y describe el sistema de reglas. Haz las cosas tan fáciles para los jugadores como sea posible; ayúdales a construir el personaje que quieren, pero deja que descubran los pormenores del sistema por sí mismos.

Preparar tu partida

Hay distintas posibilidades para el planteamiento de tu partida, cada cual con sus propias ventajas y desventajas, dependiendo de la naturaleza y experiencia de tu grupo, de los gustos personales y del tiempo disponible:

MUESTRA, NO CUENTES En "Muestra, no cuentes" los jugadores gastan un tiempo mínimo creando sus personajes y reservan todos los detalles para que aparezcan durante el juego. Ofrece sólo la descripción más básica de tu personaje a los demás jugadores y un apunte de cómo es la relación con los demás personajes. El resto surgirá durante el juego y, cuando lo haga, deberás anotarlo en el Mapa de Relaciones. Los jugadores pueden incluso decidir dejar algunas cosas sin determinar, como la naturaleza exacta de sus Contactos y Aliados.

Este método resulta provechoso para jugadores con un tiempo y/o paciencia limitados para emplear otros métodos que, o bien tienen mucha experiencia con la ambientación, o bien no tienen ninguna.

SESIÓN CERO Con este método te tomas tu tiempo e inviertes una sesión completa de juego en la creación

EL *FLYER*

A algunos Narradores les parece útil facilitar a los jugadores con antelación algunas líneas generales en relación con la crónica que quieren dirigir. El Narrador a menudo distribuye este documento, el *flyer* o folleto, en redes sociales, por *email* o mediante algún recurso para compartir archivos, en vez de imprimirlo. Debería incluir un nombre genial y evocativo para la crónica y los detalles esenciales de la ambientación, así como modificaciones de las reglas junto con diseños bien elegidos, citas (anti-) inspiradoras, letras de canciones o incluso vídeos o imágenes incrustados.

El aspecto, la sensación y el texto del *flyer* influyen en la sesión cero y pueden, a la vez, generar excitación, crear expectación, organizar el ritmo y establecer un marco dramático para la crónica. Vende el concepto de tu crónica y habla sobre los temas oscuros que quieres explorar junto con tus jugadores en tus historias.



Resumen de *creación de personajes*

CONCEPTO CENTRAL

¿Cuál era el nombre de tu personaje en vida? ¿Qué hacía? ¿Dónde y cuándo fue Abrazado? ¿Cuál es su nombre ahora? ¿Dónde se encuentra? Escribe el nombre de tu personaje en el Mapa de Relaciones.

CLAN Y SIRE

Escoge un Clan. Escribe el nombre de tu Sire en el Mapa de Relaciones junto con los PdN relevantes de la Secta.

ATRIBUTOS

Marca un Atributo a 4, tres Atributos a 3, cuatro Atributos a 2, un Atributo a 1.

Salud = Resistencia + 3; Fuerza de Voluntad = Compostura + Resolución.

HABILIDADES

Escoge una distribución de Habilidades.

- **POLIFACÉTICO:** Una Habilidad a 3, ocho Habilidades a 2, diez Habilidades a 1.
- **EQUILIBRADO:** Tres Habilidades a 3, cinco Habilidades a 2, siete Habilidades a 1.
- **ESPECIALISTA:** Una Habilidad a 4, tres Habilidades a 3, tres Habilidades a 2, tres Habilidades a 1.

Añade Especialidades gratuitas a las Habilidades Academicismo, Artesanía, Ciencias e Interpretación.

Escoge una Especialidad gratuita más.

DISCIPLINAS

Escoge dos de tus Disciplinas de Clan. Marca 2 puntos en una y 1 punto en la otra.

Para los personajes Caitiff, escoge dos Disciplinas cualesquiera. Marca 2 puntos en una y 1 punto en la otra.

Los personajes de Sangre Débil no disponen de Disciplinas intrínsecas.

DEPREDADOR

Escoge tu tipo de Depredador (pág. 175) y aplícala:

- Añade una de las Especialidades incluidas.
- Añade 1 punto a una de las Disciplinas incluidas.
- Aplica las Ventajas o Defectos asociados.

VENTAJAS

Gasta 7 puntos en Ventajas y toma 2 puntos en Defectos además de los obtenidos por tu tipo de Depredador.



Los personajes de Sangre Débil deben adquirir entre uno y tres Méritos de Sangre Débil y la misma cantidad de Defectos de Sangre Débil.

Añade los personajes de apoyo obtenidos con las Ventajas y los Defectos al Mapa de Relaciones.

CONVICCIONES Y PIEDRAS DE TOQUE

Escoge de una a tres Convicciones (pág. 172).

Crea el mismo número de Piedras de Toque (pág. 173), cada cual vinculada a una Convicción, y añádelas al Mapa de Relaciones.

Establece tu Humanidad en 7.

MAR DE TIEMPO

Junto con el Narrador y el resto de jugadores decide si los miembros de la coterie son:

- **RETOÑOS:** Abrazados durante los últimos 15 años.
  - 14ª, 15ª o 16ª Generación (Sangre Débil): Potencia de Sangre 0.
  - 12ª o 13ª Generación: Potencia de Sangre 1.
- **NEONATOS:** Abrazados entre 1940 y hace una década.
  - 12ª o 13ª Generación: Potencia de Sangre 1.
  - Cada jugador gasta 15 puntos de Experiencia.
- **ANCILLAE:** Abrazados entre 1780 y 1940.
  - 10ª o 11ª Generación: Potencia de Sangre 2.
  - Cada jugador añade 2 puntos de Ventajas.
  - Cada jugador añade 2 puntos de Defectos.
  - Cada jugador resta 1 Humanidad.
  - Cada jugador gasta 35 puntos de Experiencia.

COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

RASGO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Incrementar Atributo	Nuevo nivel x5
Incrementar Habilidad	Nuevo nivel x3
Nueva Especialidad	3
Disciplina de Clan	Nuevo nivel x5
Otras Disciplinas	Nuevo nivel x7
Disciplina Caitiff	Nuevo nivel x6
Ritual de Hechicería de Sangre	Nivel del Ritual x3
Fórmula de Sangre Débil	Nivel de la Fórmula x3
Ventaja	3 por punto
Potencia de Sangre	Nuevo nivel x10



Veterano

¿QUÉ HAGO EN ESTE JUEGO?

- **Cazar para conseguir sangre.**
- **Luchar con la Bestia.**
- **Construir y romper relaciones.**
- **Esconderme de, o luchar contra, la Segunda Inquisición.**
- **Gobernar las calles.**
- **Proteger las Piedras de Toque de mi Humanidad.**
- **Alcanzar el poder.**
- **Conspirar contra otros Vástagos.**
- **Desenterrar terribles secretos.**
- **Enfrentarme a las consecuencias de ser un monstruo.**
- **Luchar contra hombres lobo radicales y primitivos.**

de personajes. Este proceso asegura que los jugadores no se sientan apremiados y se tomen el tiempo necesario para generar personajes completos de carne y hueso.

Al inicio de esta sesión introductoria, o "sesión cero", el grupo de juego y el Narrador se reúnen en torno a la mesa, armados con hojas de personaje en blanco, una copia del libro de reglas, lápices, varios dados de diez caras, una hoja en blanco grande para el Mapa de Relaciones y varias hojas sueltas para tomar notas. Si quieres, también puedes tener a mano bolígrafos de colores y copias de las fichas de conocimientos que planees usar durante la crónica para que los jugadores las puedan leer al mismo tiempo.

Animamos a los jugadores a proporcionarse sugerencias unos a otros para ayudarles a construir personajes cuyas historias estén entrelazadas y cuyas habilidades se complementen entre sí, construyendo una intrincada red de relaciones, dependencias e intriga como base de la incipiente crónica

EL PRELUDIO En un *preludio* pintas rápidamente una imagen impresionista de la vida humana de un personaje e interpretas el terror y la crueldad de su Abrazo. Los demás jugadores asumen el papel de personajes secundarios y pueden interpretar a familiares, amigos, el Sire del personaje y similares. El preludio presenta al jugador a su personaje y a la crónica, ¡así que hazlo memorable!

Personaje, coterie, crónica

Narradores y jugadores dan forma a sus historias de forma conjunta durante el juego, pero inician este proceso durante la creación de personajes. Los jugadores los construyen como parte de una coterie, un término que describe un pequeño grupo de Vástagos asociados, de forma específica el grupo compuesto por los personajes de los jugadores. Tal como nos recuerda esta definición, la coterie empieza como parte de una ambientación construida por el Narrador usando el Mundo de Tinieblas como telón de fondo.

La historia de los personajes jugadores, la coterie que constituyen y el modo en que ésta explora (o se enfrenta a) la ambientación y el Mundo de Tinieblas se convierte en la crónica. De este modo, los tres elementos (personajes, coterie y crónica) se influyen entre sí desde el principio y a lo largo del juego. Por este motivo el Narrador y el grupo de juego deberían diseñar las bases de esos tres elementos de forma conjunta desde el primer momento.

La primera sesión debería resultar excitante tanto para los jugadores como para el Narrador, ya que da forma a la crónica. En este punto, la preparación y los planes del Narrador se encuentran con los personajes que el grupo ha creado y con sus propias expectativas en cuanto al juego. Normalmente el Narrador empieza a diseñar el escenario antes de la primera sesión, por lo que hablaremos primero de este proceso. Sin embargo, alrededor de la mesa de juego, en realidad los tres elementos se combinan de forma simultánea.

Ciudad

Por defecto, las partidas de **Vampiro** se desarrollan en una ciudad. Los vampiros requieren mucha comida y la gente se amontona en las ciudades. En las noches en las que escuadrones de la muerte de la Segunda Inquisición y las listas de más buscados de los aeropuertos son tan frecuentes y en las que los vampiros se retiran a sus fortalezas feudales. ¿Dónde quieres establecer tu crónica?

Tu Narrador puede tener una idea de en qué ciudad quiere ubicar su historia, puede dejarlo abierto a discusión o puede surgir una idea mejor tras la primera sesión de juego. Valora las siguientes opciones y consulta el capítulo Ciudades (pág. 317-335) para encontrar abundantes detalles adicionales.

TU PROPIA CIUDAD Jugar en tu ciudad natal o en una cercana que conozcas bien puede ser una buena elección. Todos alrededor de la mesa conocen qué aspecto tiene y qué sensaciones genera, a quién puedes esperar encontrarte y qué sucede por la noche. El Narrador puede tener una idea de qué Clanes y Sectas rigen la noche en la crónica para introducirlos en la ciudad.

EN ALGÚN LUGAR NOCTURNO Puedes usar un libro publicado para definir tu ambientación. Importa poco si usas un libro nuevo de **Vampiro 5ª Edición** u otro de una edición anterior de **Vampiro** y lo actualizas a los parámetros actuales. Los libros de la serie **Nocturnos** ofrecen una variedad casi interminable de personajes, ganchos para historias y profundas inmersiones en la sociedad de los Vástagos.

Edad y Generación

¿Qué edad tienen los vampiros que interpreta el grupo? Los vampiros de distintos siglos, o incluso distintas décadas, pueden tener valores y creencias muy distintos de los de Retoños Abrazados hace una semana.

Tu Sire es de una Generación inferior a la tuya: un Vástago de Undécima Generación engendra una sanguijuela de Duodécima. Por cuestiones de equilibrio dentro del juego, todos los personajes deberían ser de la misma Generación. Si no te preocupa la igualdad de poder entre los jugadores, el grupo puede incluir a un Sire y su Chiquillo, o cualquier combinación de Vástagos que te interese.

Entre el Narrador y los demás jugadores se debe decidir conjuntamente si la coterie es de:

Chiquillos o Retoños: Abrazados durante los últimos 15 años, incluso hasta la pasada semana o la noche anterior para una crónica en la que todos son Retoños.

OTRAS ERAS

Por defecto, Vampiro tiene lugar ahora, en la actualidad.

Sin embargo, nada te impide dirigir una crónica que empieza en 1991, 1968, 1888, 1204 o en la Antigua Roma del 120 d.C. Pese a que este libro no tiene todas las reglas ni la ambientación para desarrollar crónicas históricas (y, por supuesto, ninguna edición podría abarcar toda la historia de los Vástagos) hay ediciones más antiguas con muchas de ellas, en especial Edad Victoriana: Vampiro y Vampiro: Edad Oscura.

Cuanto más reciente sea el Abrazo, más probable es que los personajes sean Sangre Débil de Decimocuarta, Decimoquinta o Decimosexta Generación. Sin embargo, sigue siendo plausible crear nuevos Chiquillos de Duodécima o Decimotercera Generación incluso hoy en día.

Neonatos: Abrazados durante el período de una generación humana, a grandes rasgos entre la Segunda Guerra Mundial y el presente. Los Neonatos pertenecen principalmente a Duodécima y Decimotercera Generación. Los Sangre Débil eran muy raros hasta hace unas décadas, principalmente porque los Vástagos más ancianos les dieron caza sin piedad por considerarlos signos de la Gehenna.

Ancillae: Abrazados entre la Revolución Estadounidense y la Segunda Guerra Mundial, con menos de 250 años de edad. Los Ancillae alcanzaron la mayoría de edad durante la era moderna o al menos en un tiempo en el que el derecho divino de los príncipes empezaba a convertirse en una broma excéntrica en vez de la base de la sociedad. Fue el contraste entre su relativa modernidad y la mentalidad medieval de la Camarilla lo que condujo al ascenso del Movimiento Anarquista. Incluso los Ancillae más fieles de la Camarilla creen que el sistema debería relajarse, lo que otros Vástagos interpretan como "dame más poder". Los personajes Ancillae pueden ser de Generaciones tan bajas como la Décima o la Undécima.

Antiguos: De más de 250 años de edad y de la Novena Generación o menor. La Llamada lentamente los convoca a la Guerra de la Gehenna y no están disponibles como personajes jugadores en este libro.

Secta

De todas las sociedades no-muertas, ¿cuál de ellas cuenta a los personajes como miembros? Cada Secta tiene su propio estilo, descrito en otras partes de este libro y con mayor detalle en los libros de Secta **Anarquistas** y **Camarilla**. Lo que sigue es sólo una breve descripción de las Sectas, junto con los Clanes por defecto y los tipos más comunes de coterie (pág. 197) para que los jugadores los tengan en cuenta.

LA CAMARILLA Durante los primeros tiempos del Renacimiento, los señores vampíricos de los Altos Clanes crearon la llamada Torre de Marfil para esconder a los Vástagos de la Inquisición mortal. Esta Secta, que manipula gobiernos y se infiltra en ellos, además de hacerlo en corporaciones, el crimen organizado y los medios de comunicación de masas, se ha convertido en una de las sociedades secretas más poderosas de la historia. Con una organización de tipo feudal en la que los Príncipes gobiernan sobre los vampiros de una ciudad como pequeños señores oscuros de una era ya pasada, la Camarilla combina el orden civilizado con la crueldad implacable. Las crónicas de la Camarilla están relacionadas con el uso del poder, el peso del pasado y la cuestión de la seguridad y el deber enfrentados al honor y la libertad.

> **Clanes típicos:** Ventrue, Toreador, Nosferatu, Malkavian, Tremere y disidentes de los Clanes Brujah y Gangrel.
> **Tipos de coterie típicos:** Cerbero, comando, guardia diurna, maréchal, partida de Caza, plumaire, questari, regencia, sbirri, vehme y vigilantes.

LOS ANARQUISTAS El Movimiento Anarquista formula a todos los vampiros esta pregunta: «¿Por qué obedeces?». Tan antiguo como la Camarilla, el Movimiento Anarquista finalmente ha sido expulsado de la Torre al ser considerado una amenaza inaceptable en tiempos de peligro. El resultado: guerra en las calles, sangre nueva que alimenta nuevas Comunas y Baronías, e inevitables purgas. Muchos Anarquistas marchan de rojo bajo banderas negras y otros tantos sólo quieren pasar desapercibidos y averiguar de quién obtendrán su próxima comida. Las crónicas Anarquistas tienen que ver con cambiar la sociedad, con la vida bajo vigilancia, con la diferencia entre ideología y realidad, y con el precio de la revolución.

> **Clanes típicos:** Brujah, Gangrel, disidentes de los Clanes de la Camarilla, algunos Caitiff.
> **Tipos de coterie típicos:** Banda colmillo, campeones, comando, culto de sangre, nómadas, questari, sbirri, vigilantes.

SANGRE DÉBIL Te despiertas con resaca y una nueva adicción. Todos los sabores de la sangre te llaman y te tientan para que extraigas extrañas alquimias y viajes de gente a quien solías llamar amigos. Tus noches tienen pocas reglas, muchas preguntas e interminables horrores. ¿Estás muerto o vivo? ¿Qué son estas ancestrales cosas que se mueven por la noche como tiburones en aguas profundas? ¿Intentarás volver a ser humano o secarás a un



Investigador

Cainita para abrazar la noche y vivir para siempre como uno de los Condenados?

En una crónica de Sangre Débil, descubres el mundo de los Condenados desde una perspectiva personal, noche tras noche, y los jugadores no requieren un conocimiento previo de la ambientación para empezar a jugar. Una experiencia de Sangre Débil se puede unir sin costuras a una crónica de la Camarilla o de los Anarquistas.

Clanes típicos: Sólo Sangre Débil.
Tipos de coterie típicos: Banda colmillo, campeones, guardia diurna, nómadas, partida de Caza, plumaire.

Concepto central del personaje

Mientras decides dónde tiene lugar tu crónica y en garras de quién has caído, emerge el concepto central de tu personaje. Piensa en él como en un tono general, una noción vaga aunque con gancho: "sicario vampiro", "profeta *club kid* realmente extravagante" o "Jessica Jones, salvo que bebe sangre en vez de *whiskey*". Si estás familiarizado con la ambientación de Vampiro, quizás tengas también en mente un concepto de Clan: "dulce abuela, pero una Brujah rabiosa", o "cirujano plástico Nosferatu".

A medida que comprendas mejor la historia y la ambientación, tu concepto central podría cambiar o volverse más claro. Pide a tus compañeros jugadores y al Narrador ideas y sugerencias si te quedas bloqueado. Piensa en cómo la coterie toma forma y en la Secta a la que pertenecerás. Invéntate conceptos que interactúen de forma interesante con los otros personajes jugadores: Maddie crea un traficante de armas con conciencia política, así que tú creas un doctor de una gran farmacéutica con contactos militares.

Es tu responsabilidad crear un personaje que funcione con la coterie o que, al menos, no sabotee el grupo ni el juego. La no-vida como vampiro es demasiado peligrosa como para abrirte a una hostilidad desde dentro: la supervivencia requiere cooperación.

Decide por qué tu vampiro se unió a sus compañeros Vástagos y por qué siguen juntos. ¿Tienen una misión o un enemigo en común? ¿Están conectados de forma mística o política? "El Príncipe nos juntó" funciona bien para la primera pregunta y puedes dirigir tu interpretación para responder a la segunda.

Escoge tu Clan

Si no lo has hecho aún, escoge el Clan de tu personaje (para más detalles e ideas de arquetipos, ver Clanes, pág. 63). El Clan describe el linaje esencial de tu personaje: bebió de la Vitae de su Sire, de modo que el Clan de su Sire (su Sangre) determina el de tu personaje. Los siete Clanes de este libro representan a la mayoría de vampiros en las tierras de la Camarilla y del Movimiento Anarquista. Otros Clanes se mantienen en las afueras de la Jyhad. Por ahora.

Quizás no formes parte de un Clan reconocido, lo que es enteramente razonable; sin embargo, estos vampiros no se llevan bien con los extraños. Te llaman *Caitiff* y te escupirían si no fuera un desperdicio de sangrienta saliva. Por otro lado, puede ser que tu Sangre sea tan Débil que no puedas tener Clan: si empiezas una crónica de Sangre Débil, la decisión ya ha sido tomada.

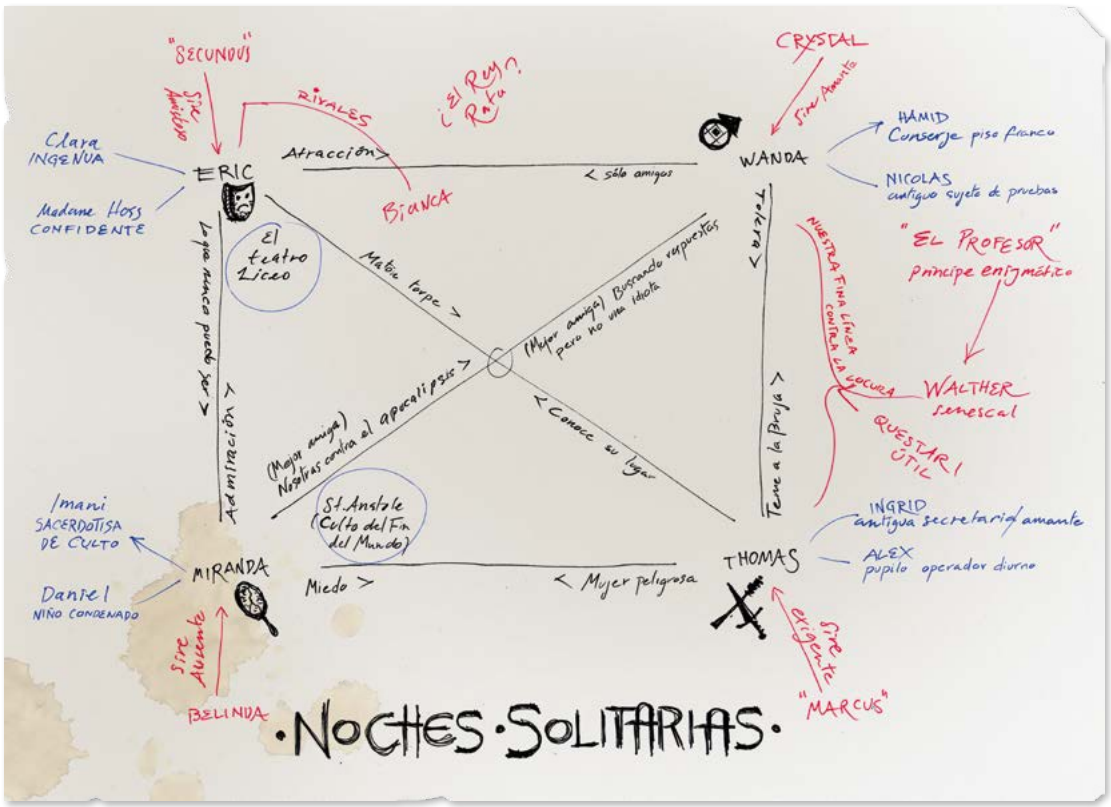
CREAR UN PERSONAJE DE SANGRE DÉBIL Los personajes de Sangre Débil tienen algunas diferencias en cuanto a reglas para la creación de personajes. Los Sangre Débil no eligen Clan y no obtienen puntos en Disciplinas. En vez de eso, obtienen Disciplinas temporales dependiendo de la Resonancia de la sangre que consumen y pueden, además, aprender Alquimia de Sangre Débil mediante un Mérito o Experiencia.

Debes elegir también entre uno y tres Méritos de Sangre Débil y una cantidad igual de Defectos de Sangre Débil antes de escoger las Ventajas ordinarias (pág. 182).

El Mapa de Relaciones

Vampiro representa una acción dramática. El drama tiene lugar entre personas, algunas de las cuales pueden ser vampiros. Cuando dos personas interactúan, éstas crean, refuerzan o cambian una relación. Al dibujar el Mapa de Relaciones puedes poner el drama de forma visual en primer plano, mantener un registro de los personajes secundarios que hayas ignorado y proporcionar tanto al Narrador como a los jugadores carne emocional para esas escenas interpersonales.

Se empieza el juego con los personajes jugadores, cada cual con su Sire y sus Piedras de Toque. Entonces, quizás, añades mentores



vampíricos, amantes humanos o un turbio periodista que siempre está al tanto de los últimos rumores sobrenaturales. Casi con seguridad añades al Príncipe de la ciudad, o al Barón Anarquista o los Consejeros dirigentes. A medida que dibujas líneas y describes conexiones entre tus personajes y estos nuevos PdN, el Mapa de tu crónica toma forma y tu juego adquiere vida y personalidad.

A medida que aparezcan más personajes secundarios y cambien las relaciones, garabatea nuevos nombres y tacha los antiguos. Toma nota de ese refugio oculto o de ese terreno de Caza tan bueno que encontraron los Gangrel. Actualiza el Mapa a medida que los aliados se conviertan en adversarios después de una negociación fallida en el Elíseo, o cuando un vampiro desconocido Abrace a un peligroso y persistente inquisidor. Pronto el Mapa se convierte en un batiburrillo de notas garabateadas sobre los personajes, pósits con fotografías, citas memorables, manchas de vino y bocetos.

Tu Mapa de Relaciones se convierte en tu pared de la conspiración o tu tablero de investigación lleno de fotografías y cordeles, obtenidos directamente de *The Wire (Bajo escucha)*. No lo uses sólo para impulsar el drama, sino también para hacer un seguimiento de la enmarañada red de engaños de los Vástagos locales. Tenlo cerca de la mesa donde todos puedan leerlo. Su forma depende de ti: una gran hoja de papel de embalar, un mapa mental digital, una presentación en diapositivas, una impresión del mapa de la ciudad con los límites de los dominios dibujados.

Puedes usar cualquier color que tengas en el cajón o en la computadora, pero el Mapa de Relaciones de este capítulo usa estos:

- El negro muestra nombres de personajes, localizaciones y notas.
- El rojo señala a otros Vástagos, así como sus refugios e intereses.
- El azul marca a los mortales, junto con sus actividades y bases.

Flechas y descriptores

Puedes adentrarte tanto como quieras en los bosques gráficos. Por ejemplo, cada línea entre dos personajes puede ser una flecha dirigida desde la parte dominante hacia la más débil. Por ejemplo, la línea entre tu Sire y tu personaje va dirigida a ti y no al revés. Si las partes son iguales, entonces la línea no tiene marcas de vector. Inclúyelas cuando tengas claro quién lleva la voz cantante.

La otra cosa que requiere una línea de relación es una etiqueta: una descripción de qué significa esa relación. Las relaciones siempre van en dos sentidos y muy rara vez son iguales en ambos. Los vampiros son maestros a la hora de llevar máscaras y esconder sus verdaderos sentimientos, por lo que una flecha de actitud puede ser en un sentido "odio" y en el contrario "amor". Otros posibles descriptores incluyen "Sire sobreprotector", "celos psicóticos", "Ghoul" o "Vínculo de Sangre".

Escribe el descriptor de una parte de la relación a un lado de la flecha, junto al nombre. Escribe el descriptor de la segunda parte al otro lado, junto al nombre de ésta. Las relaciones que estableces al principio del juego y entre miembros de la coterie pueden ser ambas sinceras y mutuas, pero las conexiones que los jugadores y el Narrador añaden a medida que avanza la crónica sólo muestran lo que los jugadores creen en ese momento. Actualiza el diagrama a medida que surjan las motivaciones reales o cambien las pasiones.

Empezar el Mapa

Durante la Sesión Cero empiezas el Mapa de Relaciones, probablemente escribiendo primero a lápiz. En este primer estadio básico, dibuja a los personajes de los jugadores, junto con varias relaciones y elementos de los personajes secundarios.

RELACIONES DE LA COTERIE Escribe los nombres de los personajes con letras grandes. Dibuja entonces líneas (o flechas) entre ellos y dos de los demás personajes de la coterie. Escribe una relación positiva en una flecha y una negativa en la otra. Las relaciones positivas dentro de la coterie pueden incluir "fascinado", "viejo amigo", "confía en", "le debe mucho" y "colega fan de las pistolas". Las descripciones negativas podrían ser "desconfianza", "rivaliza por el afecto de X", "necesita ser el centro de atención", "quiere su marioneta de sangre" o "reemplazar como Sheriff".

Recuerda que puedes cambiar estas relaciones a mejor o a peor durante la creación de personajes si se te ocurre algo mejor que encaje de forma más elegante en la historia de los personajes, o como respuesta a la sucesos de la crónica.

SIRES Escribe el nombre y quizás también algunos detalles como Clan, año de Abrazo y posición conocida en la Secta del Sire de tu personaje en un recuadro a cierta distancia de tu personaje. Dibuja entonces una flecha en dirección al personaje y que indique (en un principio) el Abrazo. Los descriptores pueden incluir "Abrazo accidental", "preparado para el poder", "mi error", "Abrazo tortuoso" y "odio".

PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA SECTA Todo vampiro, excepto el Chiquillo más reciente, tiene conexiones con su Secta. Pregunta al Narrador sobre dos vampiros locales o toma una conexión a partir del Sire de otro personaje o de un personaje de reparto. Escribe los nombres de los PdN en recuadros junto a tu personaje como hiciste con el Sire: nombre, Clan, año de Abrazo y posición conocida en la Secta. Desde el recuadro de tu personaje, dibuja una flecha hacia (o desde) cada uno de ellos y añade descriptores. Una relación puede ser positiva: "mi señor", "respeta su franqueza", "encandilado por", "sangramos juntos contra el Príncipe", "compañero de tejados" o "extrañamente atraído por". La otra es negativa: "me debe dinero", "traidor", "cobarde", "tendencias Anarquistas" (o lo contrario) o "se siente atraído por mí de forma inquietante". Ninguna de estas relaciones equivale (aún) a Ventajas o Defectos completos, aunque siempre puedes añadir algunos puntos en ellos más adelante.

Tu vida humana

Todos los vampiros empiezan como seres humanos. Los personajes de los jugadores también.

Puedes crear un personaje de cualquier edad, cultura o nación con el consentimiento del Narrador. Los conceptos centrales de la coterie y la crónica te pueden ayudar a limitar las cosas entre siete mil millones de opciones.

Si aún no lo has hecho, elige el nombre de tu personaje.

Escoge tus Rasgos

En **Vampiro** construyes tu personaje (decides lo que puede hacer dentro del juego) adquiriendo distintos niveles de Rasgos. Más adelante podrás mejorar esos niveles con puntos de Experiencia obtenidos en el desarrollo del juego. Neonatos y Ancillae obtienen puntos de Experiencia para invertir en más Rasgos y Ventajas al final de la creación de personajes, pero el Narrador debería permitir que incluso los Chiquillos puedan desplazar algunos puntos tras el preludio para personalizar los números del personaje. No te preocupes demasiado por todas tus elecciones.

El juego mide los Rasgos en puntos, a veces llamados "niveles" o "puntuación". Los Rasgos se valoran entre 1 y 5 puntos, siendo 5 el máximo humano posible. Por ejemplo, un personaje con una Destreza de 5 puntos y un Atletismo de 5 puntos es un atleta de nivel olímpico: uno entre un millón, quizás.

MARCA TUS ATRIBUTOS Mira los Atributos en la parte superior de tu hoja de personaje. ¿En cuál es mejor tu personaje? Rellena 4 puntos junto a ese Atributo. ¿En cuál es peor? Rellena 1 punto junto a ese Atributo. Escoge entonces tres Atributos a un valor de 3 y cuatro Atributos a 2.

MEJOR ATRIBUTO:	4 puntos.
TRES ATRIBUTOS:	3 puntos cada uno.
CUATRO ATRIBUTOS:	2 puntos cada uno.
PEOR ATRIBUTO:	1 punto.

Ahora genera dos Rasgos más derivados de tus Atributos de la siguiente manera:

- Suma 3 a tu Resistencia para generar tu Salud.
- Suma tu Resolución a tu Compostura para generar tu Fuerza de Voluntad.

EJEMPLO:

Christopher está repartiendo los puntos de su personaje y decide que, por encima de todo, su personaje ha crecido frente a la adversidad, por lo que asigna 4 puntos a Compostura. Sin embargo, también considera que tiene una constitución débil, por lo que asigna 1 punto a Resistencia. Resolución, Carisma y Astucia tienen 3 puntos y el resto de Atributos 2.

ESCOGE TUS HABILIDADES Las Habilidades cuentan la historia de la vida de tu personaje. ¿Qué hacían todo el día cuando podían hacer cosas durante el día? Puedes o bien usar el método de asignación rápida de Habilidades del recuadro de la pág. 147 o entrar

un poco más en detalle usando el método descrito a continuación.

Piensa un poco en qué significa cada Habilidad en el contexto vital de tu personaje. ¿Obtuvo esos 3 puntos en Pelea tras un año de mierda como guardia de seguridad en Pattaya, durante su carrera como marino mercante o yendo a un dojo realmente bueno en Gainesville durante la universidad?

Habilidades profesionales

Probablemente dabas lo mejor de ti para cobrar una nómina. Sin duda te proporcionó la mejor práctica.

Tu profesión te proporciona dos Habilidades a 3 (•••) y dos Habilidades a 2 (••).

Las palabras entre paréntesis representan Especialidades, que confieren una bonificación a las pruebas de esa Habilidad en esa área concreta. Cuandoquiera que adquieras el primer nivel en Academicismo, Ciencias, Artesanía o Interpretación deberás anotar una Especialidad en esa Habilidad.

Escoge una Especialidad profesional en una de tus Habilidades profesionales.

Habilidades vitales

¿Qué sucesos principales en tu vida te moldearon? ¿Serviste en Irak, superaste una relación de abusos, ganaste la lotería o tuviste hijos? ¿Te atracaron y te apuntaste a taekwondo? Sea lo que fuere, te enseñó algo.

Concretamente, un suceso te enseñó una Habilidad a 3 (•••) y otro te enseñó una Habilidad a 2 (••).

Habilidades de ocio

¿En qué invertías tu sueldo cuando tenías un descanso? ¿Participabas en triatlones o ibas a festivales de música electrónica cada fin de semana? Lo que haces para pasar el rato también te enseña algo.

Anota tres Habilidades de ocio a 1 (•) en base a tus aficiones u otros pasatiempos.

Habilidades adicionales

Sigue ahora y anota esas Habilidades a las que llevabas todo el rato echándoles un ojo. Escoge una de las siguientes opciones:

Especialista: Anota una Habilidad más con 4 puntos (••••). Si quieres, puedes cambiar tu Especialidad profesional a una Especialidad

PAQUETES PROFESIONALES DE EJEMPLO

- **ARTISTA:** Artesanía (Arte) o Interpretación ••• Perspicacia ••• Academicismo •• Consciencia u Ocultismo ••
- **EJECUTIVO:** Finanzas ••• Intimidación o Persuasión ••• Perspicacia •• Subterfugio ••
- **ERUDITO:** Academicismo o Ciencias ••• otra Habilidad Mental ••• Artesanía (Escritura) •• Persuasión ••
- **FAMOSO:** Interpretación o Tecnología ••• Finanzas ••• Perspicacia •• Etiqueta o Subterfugio ••
- **INVESTIGADOR:** Investigación ••• Perspicacia ••• Consciencia •• Pelea o Armas de Fuego ••
- **MAFIOSO:** Pelea o Subterfugio ••• Callejeo ••• Intimidación o Latrocinio •• Pelea con Armas o Armas de Fuego ••
- **PROGRAMADOR:** Tecnología ••• Academicismo o Artesanía ••• Finanzas •• Persuasión ••
- **VETERANO:** Atletismo o Consciencia ••• Armas de Fuego ••• Sigilo •• Supervivencia o Liderazgo ••
- **YONQUI:** Callejeo ••• Trato con Animales o Pelea ••• Perspicacia o Latrocinio •• Subterfugio ••

de esta Habilidad. Sin embargo, no puedes cambiar una Especialidad gratuita de Academicismo, Artesanía, Interpretación o Ciencias a una Habilidad distinta.

Generalista: Anota dos Habilidades más con 2 puntos (••) y cuatro Habilidades más a 1 punto (•).

Lo ideal es que tengas una razón plausible para tener estas Habilidades nuevas, pero no te atasques ni te mortifiques intentando determinarla.

ESTABLECE TUS CREENCIAS ¿Cuáles eran los valores éticos y morales de tu personaje? ¿Era creyente, comunista, vegano? ¿Quiénes eran las personas más importantes en su vida? Estas cosas son las Convicciones y las Piedras de Toque de la Humanidad de un personaje, su integridad moral y su protección contra la terrible Bestia que hay en el interior de cada vampiro.

Convicciones

Las *Convicciones* son los valores fundamentales de una persona: un conjunto de principios morales que fortalece sus acciones contra la degeneración de la Bestia.

Crea entre una y tres Convicciones centrales para tu personaje en vida. Normalmente empiezan por "nunca" o "siempre" y son fuertes creencias relacionadas con algo que sea probable que aparezca durante el juego. Matar, el amor, la lealtad, ideales elevados, principios políticos y códigos religiosos: de aquí se pueden sacar buenas Convicciones. El Narrador siempre deberá aprobar tus Convicciones y, en algunos grupos, todos los jugadores deberán estar de acuerdo con ellas.

Piensa en cuándo y cómo estas Convicciones se volvieron importantes para ti. ¿Te las inculcó tu familia? ¿Las adoptaste en la Sorbona o a causa de un amante? Quizás el suceso importante de tu vida en el paso de selección de Habilidades generó una de ellas.

SUCESOS DE EJEMPLO

(escoge uno o tira un dado)

1. **SIRVIÓ EN COMBATE:** Consciencia o Armas de Fuego.
2. **RUPTURA TRAUMÁTICA:** Persuasión o Subterfugio.
3. **INDIGENTE:** Callejeo o Supervivencia.
4. **UNIVERSIDAD:** Academicismo o Ciencias.
5. **CAMPAÑA POLÍTICA:** Política o Subterfugio.
6. **VÍCTIMA DE CRIMEN:** Pelea o Latrocinio.
7. **ENFERMEDAD GRAVE:** Medicina o Perspicacia.
8. **SE HIZO RICO:** Finanzas o Etiqueta.
9. **TUVO HIJOS:** Perspicacia o Persuasión.
0. **SE UNIÓ A UNA SECTA:** Ocultismo o Persuasión.

AFICIONES Y PASATIEMPOS DE EJEMPLO

(escoge uno o tira un dado)

1. **MARATONISTA:** Atletismo.
2. **GAMER:** Tecnología.
3. **CREADOR:** Artesanía.
4. **ACTIVISTA:** Política o Liderazgo.
5. **GUARDA NACIONAL:** Armas de Fuego.
6. **CAZADOR:** Supervivencia.
7. **ACTOR O MÚSICO:** Interpretación.
8. **INFIEL A TU PAREJA:** Subterfugio.
9. **ESCUELA NOCTURNA:** Academicismo.
10. **CARRERAS URBANAS:** Conducir.

EJEMPLO:

El personaje Thomas ha sido creado para una crónica que explora cómo las personas malas encuentran un mal final y Thomas tiene Convicciones que lo reflejan. "Sólo me preocupo de mí y de los míos", "Los demás no deberían ascender por encima de su lugar" y "La avaricia asegura la transferencia de poder de los débiles hacia los fuertes" se oponen completamente a los Principios de la crónica (ver pág. 172), pero éste es el efecto que el jugador de Thomas quiere lograr.

Piedras de Toque

Piensa ahora en quienes te rodean y en a quiénes de ellos quieres más. Si convertirte en un monstruo los apartó, ¿por quién lo arriesgarías todo para volver a verlo? ¿El recuerdo de quién evita que desgarres una garganta inocente?

Esas personas son tus *Piedras de Toque*. Escoge tantos mortales como Convicciones tengas. Estas personas para ti definen, literalmente, lo mejor de la humanidad y sirven de ejemplo para estas Convicciones. Puede tratarse de tu esposa y tu

ASIGNACIÓN RÁPIDA ALTERNATIVA DE HABILIDADES

Escoge una distribución de Habilidades:

- **POLIFACÉTICO: Una Habilidad a 3; ocho Habilidades a 2; diez Habilidades a 1.**
- **EQUILIBRADO: Tres Habilidades a 3; cinco Habilidades a 2; siete Habilidades a 1.**
- **ESPECIALIZADO: Una Habilidad a 4; tres Habilidades a 3; tres Habilidades a 2; tres Habilidades a 1.**

Añade Especialidades gratuitas a Academicismo, Artesanía, Ciencias e Interpretación.

Anota una Especialidad gratuita adicional.

hijo, tu mejor amigo y tu antiguo sargento o tu camarero y una hermosa chica que observabas desde la distancia pero con quien nunca te atreviste a hablar. Para más posibilidades, ver la sección Piedras de Toque en la pág. 173.

EJEMPLO:

Para la primera Convicción de Thomas, "Sólo me preocupo de mí y de los míos", el jugador escoge al descendiente mortal de Thomas, de quien se preocupa mucho. También ha decidido que sus creencias sean completamente distintas de las de Thomas. La segunda, "Los demás no deberían ascender por encima de su lugar", la ha vinculado a un prometedor hombre de negocios a quien Thomas está convencido que desprecia, aunque sigue siendo muy importante para él. El tercero, "La avaricia asegura la transferencia de poder de los débiles hacia los fuertes", está relacionado con el Ghoul de Thomas, a quien está preparando para un futuro Abrazo.

Escribe los nombres de tus Piedras de Toque en el Mapa de Relaciones junto a tu personaje.



Ambición
¿Cuál era tu mayor aspiración como humano? Esta meta puede cambiar una vez te adentres en la noche, pero en el momento de tu muerte ¿cuál era tu propósito en la vida? Esta pregunta a menudo sólo configura el preludio, pues la muerte y el Abrazo suelen cambiar tus prioridades. Dicho esto, muchos chupasangres con siglos de antigüedad siguen intentando completar su Ambición mortal, a veces de una manera retorcida y corrupta.

Para más ideas y consejos, ver la sección de Ambiciones en la pág. 173.

Y entonces algún monstruo te mata.

El Abrazo y el después

Hay dos tipos de personas que se convierten en los mejores chupópteros. Los primeros tuvieron una vida gris y rutinaria a la que se aferran religiosamente. Para ellos, el Abrazo es un nuevo trabajo, una nueva enfermedad en la familia, un nuevo desafío vital a superar. Los otros piensan que lo peor ya ha sucedido y que las cosas sólo pueden mejorar tras tocar fondo. Por supuesto, están equivocados, pero esa mentalidad ayuda.

ENTREACTO Y PRELUDIO Si juegas una crónica de Sangre Débil, en especial una historia de Retoños, puedes interpretar ahora el Abrazo y completar el resto de la creación mecánica de tu personaje una vez lo hayas hecho. Puedes hacer lo mismo si quieres improvisar tu experiencia vampírica en base a cómo se desarrolla el Abrazo.

Si ya has escogido un Clan con Sangre más espesa o conoces bien los entresijos de **Vampiro** y tienes una idea clara del tipo de Vástago que quieres crear, o si simplemente quieres acabar primero con la creación del personaje, entonces concluye el estadio del Abrazo y el después. El Narrador puede tejer tus elecciones en tu primera sesión como un presagio o como un gancho de historia más descarado. Quizás sepas en qué tipo de vampiro te convertirás, pero no cómo llegas a ese punto hasta que lo interpretes.

¿QUIÉN ERES AHORA? Si moriste hace poco y lo bastante discretamente como para que tu tarjeta de crédito aún funcione, no necesitas un nuevo nombre, pero si has muerto legalmente, o si moriste en otro siglo o continente, necesitas escoger un nombre para tu Máscara. Empleas tu nombre de Máscara cuando te haces pasar por humano; si moriste hace lo suficiente o tenías un nombre común como "Susan Johnson", podrías seguir usando tu nombre mortal.

También podrías tener un nombre de Vástago que sólo usas en el Elíseo o entre los tuyos. Este alias podría ser cualquier cosa, desde tu nombre en vida a un nombre en latín que indicara tu adopción en un poderoso linaje, pasando por un apodo de banda al que recurres cuando aterrorizas Anarquistas rivales. Un consejo: las Arpías se burlan, y mucho, de las estúpidas ideas mortales sobre nombres vampíricos de moda, así que ten cuidado.

¿Quién eres de noche?
No puedes salir durante el día ni comer. Si mantienes una Máscara, no digamos ya si tienes un trabajo, necesitas explicar por qué ninguno de tus conocidos mortales jamás te ve de día. Aquí van algunas ideas para trabajos nocturnos:

- Vigilante de seguridad.
- Batería de un grupo de música homenaje.
- Basurero.
- Programador o agente de bolsa que trabaja desde casa mientras en Japón o India están despiertos.
- Periodista, policía, enfermero, psicólogo o técnico de emergencias del turno de noche.
- Trabajador en una tienda de donuts o supermercado.
- Miembro de un grupo de vigilancia ciudadana («El crimen nunca duerme, así que yo tampoco»).
- Camarero.
- Conductor de taxi o Uber.
- Mensajero en bicicleta.
- Diseñador de juegos de mesa.

Quizás simplemente nunca te juntas con la gente aburrida que sale de día. En realidad no tienes un trabajo, pero nadie a quien hayas conocido te lo ha preguntado jamás. Puedes hacerte pasar por (o ser):

- Figura de la escena o fiestero.
- Ludópata.
- Criminal.
- Trabajador sexual.
- Indigente.
- Inmigrante sin papeles o refugiado («No puedo salir cuando *La Migra* podría encontrarme»).

Potencia de Sangre
Cuanto más cerca de Caín esté un vampiro, mayor será el potencial de su Sangre y más poderosas serán las artes que desarrolla con ella. La Potencia de Sangre de los personajes iniciales depende de su Generación, tal como se ha indicado anteriormente:

- **14ª, 15ª o 16ª Generación:** cero (Sangre Débil).
- **12ª o 13ª Generación:** uno.
- **10ª o 11ª Generación:** dos.

Anota este número en tu hoja de personaje

Registra tu Humanidad
La *Humanidad* define cuánto ha caído tu personaje en la degeneración hacia la monstruosidad. Un personaje con Humanidad cero ha sucumbido completamente a la Bestia y ya no puede usarse como personaje jugador.

Tu Humanidad empieza a 7. El Narrador podría permitir personajes que empiecen con Humanidad 8 en una crónica de Retoños.

Para más reglas sobre la Humanidad, ver pág. 236-241.

¿Cómo Cazas?

Todo asesino en serie tiene un patrón. Todo depredador tiene instintos. Los tuyos dependen de tus Disciplinas y de tu tipo de Depredador.

Escoge tus Disciplinas Después de que los personajes se hayan convertido en vampiros, obtienen varias Disciplinas conferidas por la Sangre. Para las descripciones de las Disciplinas y sus poderes asociados, ver pág. 243-287.

Escoge dos de las Disciplinas asociadas con tu Clan (ver el capítulo Clanes, pág. 63-113) y anota 2 puntos en una y 1 punto en la otra.

Si eres Caitiff, y por consiguiente careces de Clan, escoge dos Disciplinas cualesquiera y anota 2 puntos en una y 1 punto en la otra.

Ejemplo:
Carmen está escogiendo Disciplinas para su personaje Nosferatu. Marca 2 puntos en Ofuscación y 1 punto en Animalismo.

Recuerda también escoger un Poder para cada punto (ver pág. 244).

Ejemplo:
Para Ofuscación, Carmen escoge "Capa de Sombras" y "Paso Invisible". Para Animalismo, "Vínculo con Famulus".

Sangre Débil y Disciplinas
Los Sangre Débil no pueden usar de forma fiable las Disciplinas asociadas con una Sangre más espesa. En compensación, han desarrollado su propio arte: la Alquimia de la Sangre Débil. También obtienen más beneficios de las Resonancias de sus víctimas (ver pág. 226).

Puesto que los Sangre Débil suelen conservar más conexiones con el mundo mortal, plantéate seleccionar Contactos, Influencia y otras Ventajas Mortales, o una Piedra de Toque adicional. Anota cualquier personaje nuevo surgido de estas Ventajas en el Mapa de Relaciones.

Ningún Sangre Débil puede comprar Vínculo, Mawla, Criados o Estatus durante la creación de personajes (una coterie mixta podría adquirirlos como Trasfondo compartido).

Escoge tu tipo de Depredador Tú, tu Sire o tu Sangre determina cómo Cazas. Escoge un tipo de Depredador de las pág. 175-178. Cada plantilla de tipo de Depredador añade ciertos Rasgos a tu personaje, como Disciplinas, Ventajas, Defectos y demás detalles para dar forma al modo en que atrapas a tus presas o para hacerlo más sencillo.

Si un tipo de Depredador añade una Especialidad en una Habilidad que no posees, obtienes un punto en esa Habilidad.

Los chupasangres recientes, como los Sangre Débil y muchos Retoños, no eligen un tipo de Depredador, pues todavía están resolviendo este aspecto de su vida nocturna.

¿Cuál es tu historia?

En este punto de la creación de personajes finalizas la vida interior del personaje y lo conectas con el mundo exterior de la crónica y con el más amplio Mundo de Tinieblas.

Creencias Nocturnas Ahora que sabes cómo matas, entiende por qué.

Si la Ambición mortal del personaje permanece intacta, anótala (o su versión Cainita distorsionada) en tu hoja de personaje. Si has aprendido lo suficiente sobre la ambientación para querer cambiarla, considera anotar una Ambición propia de un Vástago.

Ventajas Todos tenemos ventajas y defectos que son difíciles de describir en términos de simples talentos o habilidades. Pueden ser privilegios sociales extremos o influencia política, riqueza, belleza, amigos en los bajos fondos o la carencia de esas cosas. Las Ventajas ayudan a definir aún más la vida de tu personaje y son útiles incluso tras la muerte.



Escoge hasta 7 puntos de Ventajas de la sección de Méritos (pág. 179-182) y Trasfondos (pág. 184). Deberías tener en mente un par de cosas durante este paso:

Primero, estas Ventajas deben ser relevantes para tu existencia como vampiro porque has pagado para usarlas durante la crónica. Si escoges al cura de tu parroquia como Aliado, deberás esconder tu verdadera naturaleza o encontrar alguna razón por la que sigue siendo tu amigo incluso después de que te hayas convertido en un monstruo.

Dependiendo de la naturaleza de tu crónica, el Narrador podría restringir tus Ventajas.

También puede decidir que algunos Trasfondos deberían ser obligatorios o que la coterie debe adquirir conjuntamente un Refugio y guardar algunos puntos para ello. Si esto es así, podría proporcionarte 1 o 2 puntos adicionales. Piensa bien qué Ventajas generan la mejor historia para tu personaje.

Debes adquirir al menos 2 puntos en Defectos al final de la creación de personaje. Añade todos los personajes secundarios derivados de tus Ventajas en el Mapa de Relaciones.

EJEMPLO:

Buscando afianzar su personaje en el mundo mortal, Klaus elige una Máscara de 2 puntos, 2 puntos en Recursos y 2 en Aliados, que representan amigos y conocidos que siguen vivos. Su último punto va a un Contacto, un editor pobre y con exceso de trabajo. Pero la vida nocturna no está exenta de peligros,

por lo que el personaje de Klaus ha sido rechazado por los Anarquistas a causa de sus indiscreciones (un Defecto de 2 puntos).

Escoge una ficha de conocimientos
Las fichas de conocimientos son un tipo especial de Ventaja que conecta a tu personaje con la rica metatrama de **Vampiro**. Cada jugador puede escoger una ficha de conocimientos y anotar puntos en ella como con cualquier otra Ventaja. Sin embargo, ten en cuenta que estas Ventajas a menudo son de naturaleza muy dispar y pueden no resultar apropiadas para todas las crónicas. Las fichas de conocimientos aparecen al final de este libro, en los libros **Anarquistas** y **Camarilla** aparecen otras, y aún aparecerán más en futuras publicaciones. El Narrador siempre tiene la última palabra con respecto a qué fichas de conocimientos están disponibles para los personajes.

Recuerda añadir todos los personajes mencionados o creados por tu ficha de conocimientos en el Mapa de Relaciones.

Méritos y Defectos de los Sangre Débil
No hay dos Sangre Débil iguales. La Camarilla en parte les da caza por esta razón, ni siquiera su naturaleza (o sobrenaturaleza) sigue unas reglas. Cuando crees un personaje de Sangre Débil, escoge de uno a tres Méritos de Sangre Débil (pág. 183) y un número igual de Defectos de Sangre Débil (pág. 182). Esta Ventaja representa las peculiaridades de tu personaje y el modo único en que la Maldición se manifiesta en él.

CONSTRUYE TU COTERIE Cada jugador recibe ahora 1 punto de coterie, aunque en grupos de juego reducidos el Narrador podría conceder a cada jugador 2 puntos de coterie. Trabajando de forma conjunta, los jugadores invierten estos puntos, y cualesquiera puntos de Ventajas que les quedaran de estadios anteriores, en la construcción de la coterie. Realizar juntos este proceso genera ideas de historias, proporciona a los jugadores una sensación de propiedad sobre la crónica y ayuda a que todos se mantengan en el mismo punto, al menos al principio de la historia.

Usa tus puntos de coterie para determinar el territorio de Caza: el dominio dentro de la ciudad (pág. 195).

Usa los puntos de Ventaja y de coterie que hayan sobrado para adquirir Trasfondos Compartidos de coterie (pág. 196).

Anota los personajes secundarios que se hayan generado con estos pasos en el Mapa de Relaciones.

MAR DE TIEMPO Este paso depende de la edad de la coterie según se haya establecido anteriormente.

Retoños o Chiquillos: Si eres así de joven, ¡ya has terminado! Interpreta el preludio, échate un vistazo en el espejo (pág. 154) y empieza a jugar.

Neonatos: Cada jugador recibe 15 puntos de Experiencia para gastar como representación de su lento y sutil crecimiento a lo largo de las décadas.

Ancillae: Cada Ancilla añade 1 punto de Potencia de Sangre, gana 2 puntos de Ventajas, 2 puntos de Defectos y resta 1 punto a Humanidad. También obtiene 35 puntos de Experiencia adicionales para gastar.

COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

Rasgo	Puntos de Experiencia
Incrementar Atributo	Nuevo nivel x 5
Incrementar Habilidad	Nuevo nivel x 3
Nueva Especialidad	3
Disciplina de Clan	Nuevo nivel x 5
Otras Disciplinas	Nuevo nivel x 7
Disciplina Caitiff	Nuevo nivel x 6
Ritual de Hechicería de Sangre	Nivel del Ritual x 3
Fórmula Sangre Débil	Nivel de la Fórmula x 3
Ventaja	3 por punto
Potencia de Sangre	Nuevo nivel x 10

El coste de un punto varía dependiendo de qué tipo de punto sea y de cuántos puntos tengas ya en ese Rasgo. La tabla Costes de Rasgos proporciona estos costes. "Nuevo nivel" en esta tabla significa el nivel del Rasgo que deseas adquirir. Por ejemplo, si quieres pasar de 2 puntos en Compostura (••) a 3 puntos en Compostura (•••), necesitarás pagar 15 puntos de Experiencia, pues Compostura 3 x 5 = 15.

No puedes saltarte un paso y adquirir 4 puntos en Compostura (••••) por 20 puntos de Experiencia si sólo tienes 2 puntos de Compostura (••). Necesitas en primer lugar adquirir el tercer punto de Compostura (•••) por 15 puntos de Experiencia y luego 4 puntos en Compostura (••••) por 20.

VAMPIRO: LA MASCARADA

Hoja de resumen

ATRIBUTOS

- **CARISMA:** Encanto, magnetismo, fuerza de personalidad (Social).
- **MANIPULACIÓN:** Lograr que otros hagan lo que tú quieres (Social).
- **COMPOSTURA:** Autocontrol, calma, sangre fría (Social).
- **FUERZA:** Ejercicio de la fuerza por parte de los músculos (Físico).
- **DESTREZA:** Agilidad, gracia, coordinación ojo-mano (Físico).
- **RESISTENCIA:** Dureza, resiliencia, aguante (Físico).
- **INTELIGENCIA:** Memoria, raciocinio, intelecto (Mental).
- **ASTUCIA:** Ingenio, intuición, tomar decisiones de improviso (Mental).
- **RESOLUCIÓN:** Focalización, concentración, atención (Mental).

HABILIDADES

- **ACADEMICISMO:** Humanidades y artes liberales, educación formal (Mental).
- **ARMAS DE FUEGO:** Usar armas a distancia, como pistolas y arcos (Física).
- **ARTESANÍA:** Confeccionar, construir, moldear (Física).
- **ATLETISMO:** Correr, saltar, escalar (Física).
- **CALLEJEO:** Comprender las idas y venidas de la sociedad criminal y urbana (Social).
- **CIENCIAS:** Conocimientos y teorías sobre el mundo físico (Mental).
- **CONDUCIR:** Manejar vehículos (Física).
- **CONSCIENCIA:** Sentidos, ser consciente de tu entorno, advertir peligros (Mental).
- **ETIQUETA:** Educación en entornos sociales (Social).
- **FINANZAS:** Gestionar, transferir y generar dinero (Mental).
- **INTERPRETACIÓN:** Realizar una expresión artística personalmente frente a una audiencia (Social).
- **INTIMIDACIÓN:** Hacer que otra persona se eche atrás (Social).
- **INVESTIGACIÓN:** Seguir pistas, resolver misterios (Mental).
- **LATROCINIO:** Forzar y allanar viviendas, protegerse contra ello (Física).
- **LIDERAZGO:** Dirigir e inspirar a los demás (Social).
- **MEDICINA:** Curar heridas, diagnosticar enfermedades (Mental).
- **OCULTISMO:** Conocimientos secretos, tanto reales como fantásticos (Mental).
- **PELEA:** Cualquier tipo de combate sin armas (Física).
- **PELEA CON ARMAS:** Combate cuerpo a cuerpo con armas (Física).
- **PERSPICACIA:** Determinar estados mentales y motivaciones (Social).
- **PERSUASIÓN:** Convencer a los demás (Social).
- **POLÍTICA:** Gestionar, transferir y crear gobiernos (Mental).
- **SIGILO:** No ser visto, oído ni reconocido (Física).
- **SUBTERFUGIO:** Engañar a otros para que hagan tu voluntad (Social).
- **SUPERVIVENCIA:** Permanecer vivo en un entorno hostil (Física).
- **TECNOLOGÍA:** Comprender y usar la tecnología moderna, las computadoras y la actividad en línea (Mental).
- **TRATO CON ANIMALES:** Manejo de animales y comunicación con ellos (Social).

CLANES

Cada Clan tiene tres Disciplinas de Clan, enumeradas tras una breve descripción.

- **BRUJAH:** La Chusma se rebela contra el poder y carga contra la tiranía (Celeridad, Potencia, Presencia).
- **GANGREL:** Los salvajes Forasteros funden vampiro y bestia (Animalismo, Fortaleza, Protean).
- **MALKAVIAN:** La locura de los Lunáticos esconde y revela verdades (Auspex, Dominación, Ofuscación).
- **NOSFERATU:** Las desagradables Ratas de Alcantarilla esconden sus formas desfiguradas en la oscuridad, desde la que acumulan secretos (Animalismo, Ofuscación, Potencia).
- **TOREADOR:** Los Degenerados buscan la emoción del arte, el romance y la crueldad en medio de una no-muerte agostada (Auspex, Celeridad, Presencia).
- **TREMERE:** Quebrados por una nueva Inquisición, los antaño poderosos Hechiceros intentan restaurar su monopolio sobre los poderes de la magia (Auspex, Dominación, Hechicería de Sangre).
- **VENTRUE:** Los aristócratas Sangre Azul hacen cumplir las Tradiciones y la Mascarada a las razas inferiores (Dominación, Fortaleza, Presencia).
- **CAITIFF:** Los sin Clan no presentan ningún rasgo común, salvo verse excluidos por los vampiros que pertenecen a un linaje establecido (Ninguna).
- **SANGRE DÉBIL:** Nacidos demasiado apartados de Caín para compartir plenamente su maldición,

estos Mercurianos de Sangre Débil deben abrirse paso a garrazos en este oscuro mundo o encontrar una vía de escape (Alquimia de Sangre Débil).

DISCIPLINAS

- **ALQUIMIA DE SANGRE DÉBIL:** Mezclar sangre, emociones y otros ingredientes para crear poderosos efectos.
- **ANIMALISMO:** Afinidad sobrenatural con los animales y control de los mismos.
- **AUSPEX:** Percepción extrasensorial, consciencia y premoniciones.
- **CELERIDAD:** Velocidad y reflejos sobrenaturales.
- **DOMINACIÓN:** Control mental llevado a cabo mediante una mirada penetrante.
- **FORTALEZA:** Robustez sobrenatural, hasta el punto de resistir el fuego y la luz del sol.
- **HECHICERÍA DE SANGRE:** El uso de la Sangre para realizar magia.
- **OFUSCACIÓN:** La habilidad de permanecer oculto y sin ser visto, incluso entre multitudes.
- **POTENCIA:** La Disciplina del vigor y la fuerza física.
- **PRESENCIA:** La habilidad de atraer, influir y controlar emociones.
- **PROTEAN:** Cambios de forma, desde desarrollar garras a fundirse con la tierra.

TIPOS DE DEPREDADOR

- **BOLSERO:** Adquieres sangre conservada o muerta, en vez de Cazar a los vivos.
- **CLEAVER:** Tomas sangre de forma encubierta de tu familia mortal o amigos.
- **CONSENSUALISTA:** Tomas sangre con consentimiento.
- **GATO CALLEJERO:** Tomas sangre por la fuerza o con amenazas.
- **GRANJERO:** Te alimentas de animales.
- **OSIRIS:** Como objeto de devoción, te alimentas de tu culto, iglesia o fans.
- ***SANDMAN*:** Te alimentas de víctimas dormidas, a menudo entrando a la fuerza en sus casas.
- **REINA DEL AMBIENTE:** Te alimentas de una subcultura o grupo exclusivo entre el que disfrutas de un alto estatus.
- **SANGUIJUELA DE LA SANGRE:** Te alimentas de otros vampiros.
- **SIRENA:** Te alimentas mediante la seducción, bajo la apariencia de sexo.

TRASFONDOS

- **ALIADOS:** Socios mortales, a menudo familiares o amigos.
- **CONTACTOS:** Las fuentes de información de las que dispones.
- **CRIADOS:** Seguidores, guardias y sirvientes.
- **ESTATUS:** Tu posición dentro de la sociedad de los no-muertos.
- **FAMA:** En qué medida te conocen entre los mortales.
- **FICHA DE CONOCIMIENTOS:** Tu conexión con la historia y las leyendas más amplias del Mundo de Tinieblas.
- **INFLUENCIA:** Tu poder político dentro de la sociedad mortal.
- **MÁSCARA:** Una identidad falsa, junto con la correspondiente documentación.
- **MAWLA:** Un Vástago que te da consejo y te apoya: un mentor, mecenas o camarada.
- **REBAÑO:** Los recipientes a los que tienes acceso libre y seguro.
- **RECURSOS:** Riquezas, posesiones e ingresos.
- **REFUGIO:** Un lugar donde dormir a salvo durante el día.

Para otras Ventajas y Defectos, ver pág. 179-184.

TIPOS DE COTERIE

- **BANDA COLMILLO:** Banda, grupo criminal o algo similar.
- **CAMPEONES:** Lucha por una buena causa.
- **CERBERO:** Protege o guarda un lugar importante.
- **COMANDO:** Lucha por un señor.
- **CULTO DE SANGRE:** Controla un culto humano y se alimenta de éste.
- **GUARDIA DIURNA:** Protege a los durmientes no-muertos de los mortales.
- **MARÉCHAL:** Sirve y protege al señor de la ciudad.
- **NÓMADAS:** Viaja de un lugar a otro.
- **PARTIDA DE CAZA:** Captura humanos con Resonancias de la sangre específicas para terceros.
- **PLUMAIRE:** Coterie social que se congrega en masa.
- **QUESTARI:** Busca acometer una gran empresa u objetivo.
- **REGENCIA:** Se hace cargo de las cosas hasta que regrese el Antiguo.
- **SBIRRI:** Introducidos de forma encubierta por un señor rival.
- **VEHME:** Mantiene la Mascarada.
- **VIGILANTES:** Protege la ciudad de intrusiones sobrenaturales.

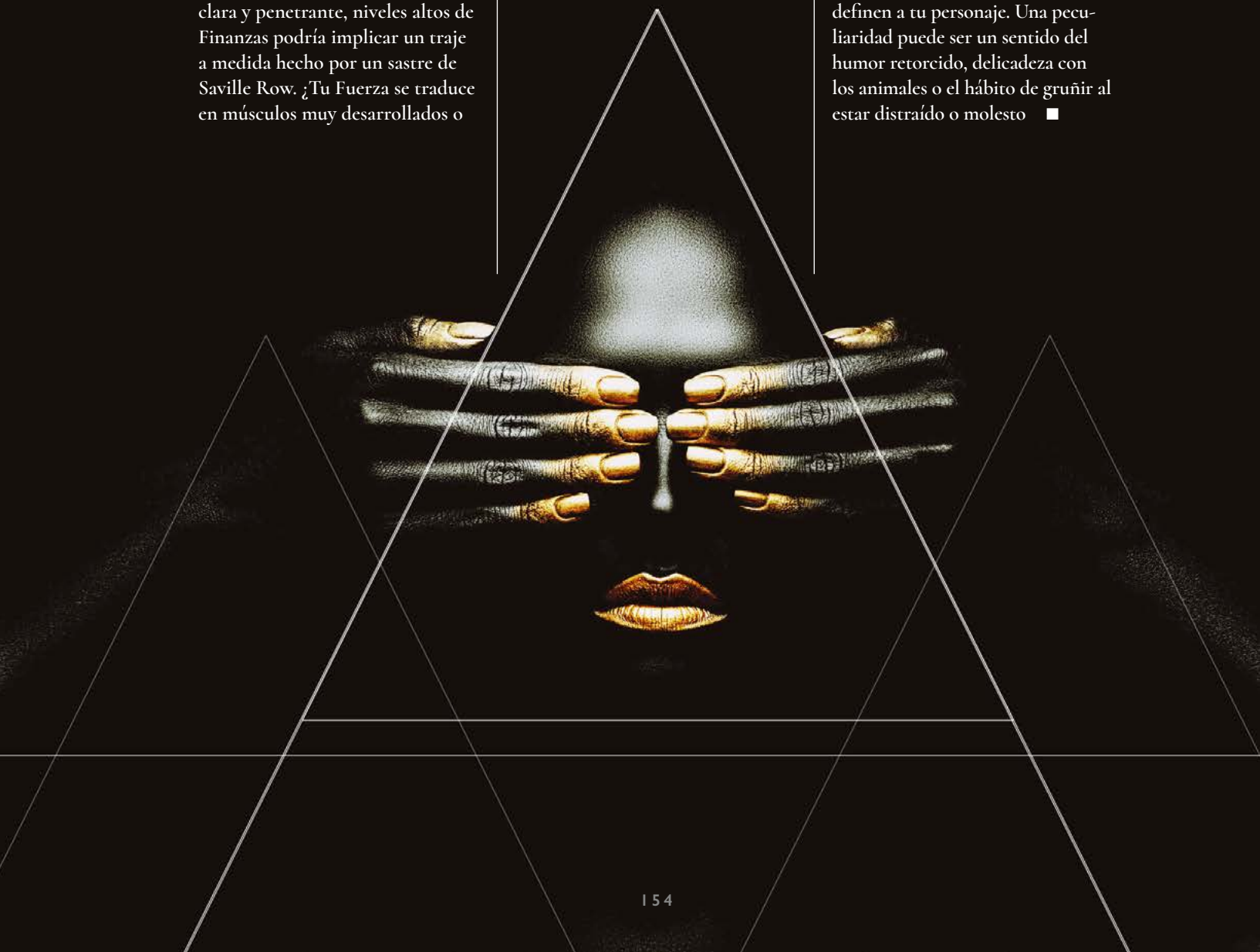
MIRA EN EL ESPEJO Puedes detallar otros aspectos de un personaje además de los descritos antes. No necesitas escribirlos, pero sin duda deberías pensar en ellos. No sólo ahora, sino también a lo largo de la carrera de tu personaje.

Apariencia
La apariencia de tu personaje da visibilidad a sus Rasgos para los demás personajes. Convierte los Rasgos relevantes de tu personaje (como los Atributos Sociales, el nivel del Mérito Aspecto e incluso Recursos) en parte de su apariencia. Una Inteligencia elevada puede convertirse en una mirada clara y penetrante, niveles altos de Finanzas podría implicar un traje a medida hecho por un sastre de Saville Row. ¿Tu Fuerza se traduce en músculos muy desarrollados o en ser nervudo y fibroso? Deja que tus Rasgos se viertan en el juego, incluso cuando no estés tirando dados.

Equipo
Por defecto, se supone que los personajes en Vampiro tienen acceso a cualquier tipo de equipo que esté dentro de su rango de Recursos, y quizás también a lo que esté disponible a través de sus Contactos. No inviertas más tiempo del necesario en detallarlo: Vampiro no es un juego sobre contabilidad, ni siquiera aunque tengas 5 puntos en Finanzas.

Como Narrador, deja que quienes tengan el tiempo o las ganas de hacerlo se dediquen a ir de compras tanto como quieran, pero no castigues a quienes no lo hagan: limítate a hacerles tirar Inteligencia + Recursos o Manipulación + Callejeo durante la partida para determinar si tienen acceso a distintas posesiones.

Peculiaridades
Al proporcionar a tu personaje determinadas peculiaridades (detalles personales y anécdotas interesantes) le puedes añadir profundidad e interés. Toma algunas notas de las cosas extrañas o interesantes que definen a tu personaje. Una peculiaridad puede ser un sentido del humor retorcido, delicadeza con los animales o el hábito de gruñir al estar distraído o molesto ■



Rasgos centrales

Cuando un vampiro quiere zafarse con palabrería de un interrogatorio inquisitorial, subyugar a la manada de sabuesos que un Sheriff hostil ha enviado en su contra o abrirse paso para salir de una biblioteca Tremere abandonada, éste hace uso de sus Atributos naturales y sus Habilidades adquiridas para tener éxito. Incluso sin poseer ninguna instrucción especial, un vampiro puede usar sus Rasgos Físicos, Sociales o Mentales para intentar acometer la tarea que tiene entre manos.

Las puntuaciones de Atributos y Habilidades van de 1 (pobre) a 5 (máxima aptitud), pasando por 2 (corriente), aunque es posible tener valores de 0. En un Atributo, 0 indica una debilidad real, mientras que en una Habilidad es señal de no poseer ningún entrenamiento o experiencia específicos. Una Habilidad a 3 indica poseer una experiencia considerable, una a 4 implica un nivel experto y alguien con una a 5 es probablemente el mejor de la ciudad o incluso del país. La mayoría de personas pueden arreglárselas perfectamente con un 2 en su Habilidad principal.

Atributos Físicos

Los Atributos Físicos miden la fuerza, la agilidad y la resistencia general de un personaje. Debido a los caprichos de la Sangre, los vampiros fuertes, rápidos o robustos no tienen por qué ser musculosos, gráciles ni corpulentos. Algunos de los Vástagos más letales tienen una apariencia engañosamente débil y lenta.

Fuerza

Fuerza rige lo grande que podría ser un mortal que puedas levantar, lo fuerte que puedes golpearle y cuánta fuerza puedes obligar a ejercer a tu cuerpo inerte.

(La cantidad aproximada que puedes levantar a brazo sin una prueba de Atributo aparece entre paréntesis).

- • Puedes aplastar fácilmente una lata de cerveza (20 kg: un árbol de Navidad, una señal de *stop*).
- •• Eres físicamente corriente (45 kg: un inodoro).
- ••• Podrías abrir una puerta de madera a golpes (115 kg: un adulto grande, un ataúd vacío, una nevera).
- •••• Eres un excelente ejemplar físico, probablemente con musculatura visible (180 kg: un ataúd lleno, un contenedor de basura vacío).
- ••••• Eres un verdadero dechado de fuerza y probablemente puedas abrir a golpes una puerta metálica delgada, hacer un agujero en una valla de tela metálica o quebrar el candado de una puerta (250 kg: una motocicleta, un piano).

Destreza

Destreza gobierna tu agilidad y tu gracilidad, lo rápido que puedes esquivar esa estaca que se dirige a tu corazón y lo fina que es tu psicomotricidad cuando vas contrarreloj.

- • Puedes correr, pero el equilibrio y esquivar son un desafío.
- •• Tienes un buen *sprint* y a veces pareces grácil.
- ••• Tu agilidad es impresionante y tu coordinación es tan buena como la de un aficionado que se haya entrenado.
- •••• Puedes sobresalir haciendo acrobacias y eres capaz de moverte como pocos humanos podrían.
- ••••• Tus movimientos son fluidos e hipnóticos, casi sobrehumanos.

Resistencia

Tu aguante físico: Resistencia absorbe daño físico, como el de una bala o la espada de un cazador, y te permite perseverar a pesar de peligros y arduos esfuerzos.

Tu Resistencia +3 es igual a tu Salud.

- • Incluso los esfuerzos más nimios te agotan.
- •• Puedes aguantar una paliza, pero considera hacer las paces.
- ••• Varios días de travesía dura con mochila no suponen ningún problema para ti.
- •••• Podrías ganar una maratón o aguantar grandes cantidades de dolor, al menos físicamente.
- ••••• Aunque fueras mortal, nada te haría sudar.

Atributos Sociales

Los Vástagos, como criaturas manipuladoras, emplean a los humanos como ladrillos en su estructura de poder, además de usarlos como sustento y como combustible. Los Atributos Sociales determinan las

primeras impresiones; la capacidad de un personaje para encantar, inspirar y motivar a la gente; y la naturaleza de sus interacciones con los demás.

Carisma

Carisma mide tu encanto, gracia y *sex appeal* naturales. Si lo tienes, atraes a las personas y haces que la alimentación sea mucho más sencilla. El Carisma no depende de ser bien parecido, para lo que hay un Mérito específico (ver Aspecto, pág. 179).

- Puedes hablar con claridad, aunque muy pocos te escucharán.
- •• Por lo general resultas agradable pese a tu naturaleza no-muerta e incluso podrías tener amigos.
- ••• La gente confía en ti de forma implícita y haces amigos con facilidad.
- •••• Posees considerable magnetismo personal y atraes seguidores como moscas.
- ••••• Podrías llevar una ciudad a la rebelión, si quisieras.

Manipulación

Manipulación es tu capacidad de retorcer las cosas para que otros adopten tus puntos de vista, mentir de forma convincente y marcharte tras timar a alguien sin que nadie se dé cuenta.

- Mientras seas honesto, puedes convencer a los demás para que hagan lo que quieras.
- •• Tu capacidad para el engaño supera la voluntad de los indecisos y los ingenuos.
- ••• Nunca tienes que pagar el precio completo de nada.
- •••• Podrías ser el líder de una secta o un político.
- ••••• Podrías convencer al Príncipe para invertir en una propiedad en el desierto o quizás incluso de que revoque la Caza de Sangre que pesa sobre ti.

Compostura

Compostura te permite permanecer en calma, controlar tus emociones y calmar a los demás a pesar de su ansiedad. También representa tu capacidad de conservar la sangre fría en cualquier situación, desde tiroteos a encuentros íntimos.

Tu Fuerza de Voluntad es igual a tu Compostura + Resolución (pág. 157).

- El insulto o la confrontación más leve podría causarte un Frenesí.
- •• Puedes subyugar tus instintos predatorios en la mayoría de situaciones no hostiles.
- ••• Los demás recurren a ti para que les aconsejes cuando la sangre llega al ventilador.
- •••• Puedes echarte un farol jugando a las cartas sin dificultad y controlar a tu Bestia hasta cierto punto.
- ••••• La Bestia es tu mascota.

Atributos Mentales

Los Atributos Mentales representan la capacidad para aprender, la intuición y la concentración. Unos Atributos Mentales altos pueden ser indicativo de un genio natural, una educación excelente o una voluntad fuerte. Los Atributos Mentales bajos pueden derivar de la inocencia, la ignorancia o la simple incapacidad para pensar. Pero eso era en vida; la Sangre puede despertar la mente y el sistema nervioso del mismo modo que puede fortalecer los tendones o elevar los pómulos.

Inteligencia

Inteligencia mide tu capacidad para el razonamiento, la investigación y la aplicación de la lógica. Puedes recordar y analizar información a partir de libros o de tus sentidos. No hay rompecabezas ni misterio que se resista a alguien realmente inteligente.

- Puedes leer y escribir de forma competente, aunque algunos términos se te escapan.
- •• Eres lo bastante listo como para darte cuenta de tus limitaciones.
- ••• Eres una persona cultivada, capaz de relacionar pistas sin dificultad.
- •••• Es probable que el Clan Tremere te pida consejo por tu sabiduría.
- ••••• "Genio" no abarca la profundidad y el alcance de tu intelecto.

Astucia

Astucia sirve para pensar con rapidez y para reaccionar de forma correcta con información escasa. "Oyes un ruido" es Astucia; "Oyes cómo dos vigilantes se acercan" es Inteligencia. Astucia te permite olerte una emboscada o responder a la Arpía directamente en medio de la corte, en vez de pensar en la mejor respuesta para la siguiente noche.

- Al final lo entiendes, pero necesitas que te lo expliquen.
- •• Puedes adivinar las probabilidades en el póquer o apretar el freno de emergencia a tiempo. Normalmente.
- ••• Puedes analizar una situación y dar rápidamente con la mejor vía de escape.



•••• Nunca te pillan a contrapié y siempre das con una respuesta inteligente.
••••• Piensas y respondes más rápido de lo que la mayoría de personas puede comprender.

Resolución

Resolución proporciona atención y determinación y mide la concentración y la fortaleza mental. Resolución proporciona aguante para turnos de vigilancia que duran toda la noche y elimina las distracciones.

Tu Fuerza de Voluntad es igual a tu Compostura + Resolución.

• Tienes una capacidad de atención mínima salvo para los asuntos más urgentes.
•• Puedes sentarte a esperar que piquen el anzuelo siempre que no sea una espera muy larga.
••• Distraerte requiere más esfuerzo del que la mayoría de gente está dispuesta a invertir.
•••• Puedes abrirte paso a la fuerza para llegar a una deducción a través de cualquier obstáculo.
••••• Puedes pensar en medio de un tiroteo o vigilar la puerta durante una orgía de sangre y luego recoger cada casquillo o limpiar cada gota derramada.

Fuerza de Voluntad

Fuerza de Voluntad mide la confianza de un personaje, su estabilidad mental y su competencia para superar adversidades. Al igual que Salud, Fuerza de Voluntad es un registro variable, con una puntuación máxima y una reserva temporal de puntos.

La Fuerza de Voluntad máxima de un personaje es igual a su Compostura + Resolución. No se pueden adquirir puntos adicionales de Fuerza de Voluntad durante la creación de personajes ni con puntos de Experiencia, pero se puede aumentar si se incrementa la Compostura y/o la Resolución.

La reserva de Fuerza de Voluntad de un personaje fluctúa considerablemente durante una historia o crónica. Se gasta cada vez que un jugador emplea Fuerza de Voluntad para hacer algo extraordinario o para resistirse a impulsos no deseados. El conflicto social



también puede mermar la Fuerza de Voluntad. Cuando gastes 1 punto de Fuerza de Voluntad, márcalo como daño superficial en el registro (pág. 126).

Un personaje sin puntos de Fuerza de Voluntad (a causa de cualquier tipo de daño o por una combinación de ellos) queda Impedido y recibe una penalización de –2 a las pruebas Sociales y Mentales. Todavía puede lanzar un dado si necesita tirar su reserva, según las reglas habituales.

Gastar Fuerza de Voluntad

Un jugador puede gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para distintos propósitos:

- Para volver a tirar hasta tres dados normales (no de Ansia) de cualquier reserva de dados salvo cuando las reglas prohíban de forma específica la repetición de tiradas mediante Fuerza de Voluntad: tirar reservas de registros, enzarzarse en un conflicto de una tirada (pág. 296), etc.
- Para tomar el control de tu personaje durante un turno en medio de un Frenesí o mientras se encuentre bajo la influencia de coacción sobrenatural, como el uso de Dominación o Presencia (ver pág. 255).
- Para realizar pequeños movimientos (flexionar un dedo, abrir los ojos) mientras esté empalado con una estaca en el corazón.
- Para ignorar las penalizaciones de daño a la Salud, incluido estar Impedido, durante un turno.

Recuperar Fuerza de Voluntad

Los personajes recuperan daño superficial a la Fuerza de Voluntad del siguiente modo:

- Al inicio de cada sesión, un personaje puede eliminar tanto daño superficial como su puntuación en Compostura o Resolución (la que sea mayor) de su registro de Fuerza de Voluntad. Excepción: una sesión que acabe en un *cliffhanger* en el que una Fuerza de Voluntad mermada proporcione tensión. En ese caso, los personajes conservan la Fuerza de Voluntad con la que acabaron la sesión anterior.
- A discreción del Narrador, una vez por sesión, un personaje que actúe de forma inequívoca para culminar su Deseo (pág. 174) puede recuperar de forma inmediata 1 punto de daño superficial de Fuerza de Voluntad.
- A discreción del Narrador, un personaje que interpreta un crítico conflictivo (pág. 207), un fallo bestial (pág. 207), un Frenesí (pág. 219) o una

GIRAR EL DIAL

Manipular el índice de regeneración de la Fuerza de Voluntad es un modo perfecto para nivelar el horror personal en tu crónica. Si quieres que los personajes sean capaces de vivir más tiempo con su naturaleza bestial sin ninguna consecuencia, o si simplemente diriges una crónica en la que se usan mucho los dados, incrementa el índice de regeneración de la Fuerza de Voluntad: deja que los personajes recuperen *todo* el daño superficial de Fuerza de Voluntad al inicio de la sesión, en vez de usar como límite el valor más alto de Resolución o Compostura.

Por otro lado, si quieres que los personajes estén más esclavizados a su Ansia o si apenas se lanzan los dados, reduce la cantidad de Fuerza de Voluntad recuperada: limita la recuperación de Fuerza de Voluntad al valor *menor* entre Resolución o Compostura, o incluso a un único punto por sesión.

Compulsión (pág. 208) de un modo suficientemente dramático puede recuperar 1 o más puntos de daño superficial de Fuerza de Voluntad al haber saciado temporalmente a su Bestia.

Los personajes recuperan daño agravado a la Fuerza de Voluntad del siguiente modo:

- A discreción del Narrador, un personaje puede recuperar uno o más puntos de daño agravado a la Fuerza de Voluntad cuando actúa de modo significativamente beneficioso para una Piedra de Toque o mantiene firme una Convicción en contra de su propio interés.
- Al final de una sesión en la que un personaje haya trabajado de forma activa en pos de su Ambición, éste recupera un punto de daño agravado a la Fuerza de Voluntad.

Habilidades Físicas

Las Habilidades Físicas dependen completamente, o al menos en gran medida, del control, la aptitud o el esfuerzo físicos.

Armas de Fuego

Dejar a una víctima con agujeros en la garganta: investigación intensiva de la Segunda Inquisición. Dejar una víctima con agujeros en la cabeza: sólo otro sábado por la noche en Baltimore. Los Cainitas no sólo usan Armas de Fuego por razones humanas (eficiencia y emoción) sino también para preservar la Mascarada. Esta Habilidad incluye estar familiarizado

ESPECIALIDADES DE HABILIDADES

Una Especialidad representa una pericia determinada en un aspecto de una Habilidad. Se trata de un campo en el que el personaje se ha ejercitado especialmente, tiene una aptitud especial o al que ha dedicado un estudio más profundo. Si el Narrador decide que un personaje está intentando llevar a cabo una tarea que se puede englobar en su Especialidad, entonces el jugador obtiene un dado adicional para su reserva de dados. El personaje sólo puede aplicar una de sus Especialidades en una misma tirada.

En cada Habilidad se incluyen Especialidades de ejemplo, pero estos listados no son exhaustivos. Los jugadores deberían consultar con su Narrador para desarrollar otras Especialidades que se ajusten más a sus personajes. Para la mayoría de Habilidades, sólo puedes tener tantas Especialidades como puntos tengas en ellas.

No deberías permitir el uso de Especialidades que sean tan amplias que siempre, o muy a menudo, se puedan aplicar a los usos de una Habilidad. Por ejemplo, los personajes no pueden adquirir estilos concretos de artes marciales como Especialidades de Pelea. Debido a que cualquier uso de Pelea podría ser un golpe de *muay-thai*, adquirir Muay-Thay como Especialidad equivaldría a efectos prácticos a un dado adicional en cada prueba de Pelea.

Hay cuatro Habilidades que proporcionan una Especialidad gratis en cuanto se adquieren: Academicismo, Artesanía, Ciencias e Interpretación.

Los personajes reciben una Especialidad gratuita durante la creación de personajes para que la apliquen a cualquier Habilidad, y otra más determinada según su tipo de Depredador.

Se pueden adquirir nuevas Especialidades a un coste de 3 puntos de Experiencia cada una.

con armas pequeñas, desde pistolas ocultas a rifles de asalto. También incluye otras armas mayores accionadas con un gatillo, como ballestas y lanzacohetes portátiles. Finalmente, incluye también limpiar, desencasquillar y recargar dichas armas con rapidez.

- Has disparado una pistola un par de veces, en un centro de tiro o en situaciones menos formales.
- •• Sabes mantener tu arma limpia y cómo desmontarla y volverla a montar.
- ••• Te has visto en la mierda ("visto al elefante", si tienes más de un siglo) y has sobrevivido.
- •••• Puedes realizar tiros de exhibición, acertar sin apuntar, tirar a la carrera y básicamente cualquier cosa que acabe en un disparo.
- ••••• Llevas practicando desde que se fundó la Winchester.

Especialidades: Armería, Ballestas, Desenfundado Rápido, Francotirador, Recarga Manual, Tiros de Exhibición, Venta de Armas.
Los Narradores deberían desalentar el uso de Especialidades que sean un disparate evidente como "Combate a Disparos", "Pistolas" o incluso "Glock 17". Una Especialidad en Tu Arma Personal Personalizada que Llevas desde Hace Décadas podría permitirse, pues, si llevas tu Colt personalizada, grabada a mano y equilibrada para tu mano a todos los tiroteos es mucho más probable que la dejes caer, te la roben o que vinculen su traza balística a un conjunto de asesinatos.

Artesanía

Artesanía incluye, de forma genérica, las manualidades, la creación de objetos y herramientas, tanto hermosos como funcionales, y las artes aplicadas que van desde la alfarería a la construcción y fortificación de tu propio refugio.

En cuanto adquieres esta Habilidad, recibes una Especialidad gratuita. A diferencia de la mayoría de Habilidades, puedes tener más Especialidades que puntos en Artesanía.

- Eres un aficionado, pero sabes lo que te haces.
- •• Tu habilidad manual es objeto de admiración por su funcionalidad.
- ••• Tus creaciones pueden ser hermosas o terroríficas, pero su intencionalidad siempre está clara.
- •••• Tu habilidad es muy respetada entre los mortales y los Vástagos que saben de ella.
- ••••• A menudo te eligen para crear la pieza central de las fiestas del Elíseo.

Especialidades: Carpintería, Costura, Diseño, Escultura, Forja de Armas, Grabado, Pintura.

Atletismo

Atletismo te permite dejar atrás a alguien en una persecución, saltar para apartarte de un coche que se abalanza sobre ti y escalar y nadar como una persona saludable y robusta.

Un personaje puede usar Atletismo en vez de cualquier otra Habilidad Física de combate en una tirada de conflicto pero, en ese caso, nunca llega a golpear a su oponente, sin importar los éxitos que obtenga.

- Siempre prestabas atención en clase de gimnasia y aún eres capaz de saltar.
- •• Pese a estar muerto, sigues tan en forma como un mortal que haga ejercicio de forma regular.
- ••• Eres fuerte como un roble y podrías ser un deportista profesional. En partidos nocturnos, al menos.
- •••• Con tu habilidad para el *parkour*, ¿quién necesitaría convertirse en un murciélago?
- ••••• Las marcas olímpicas te esperan: sólo un puñado de humanos puede lograr lo mismo que tú. Los vampiros confunden tu capacidad con el uso de Disciplinas Físicas.

Especialidades: Acrobacias, Aguante, Escalada, Lanzamiento, Natación, Parkour, Salto, Tiro con Arco.

Conducir

Cualquiera (excepto quizás los vampiros de 500 años de edad) puede aprender a conducir un coche. La Habilidad Conducir hace referencia a la conducción rápida y segura en circunstancias adversas o situaciones de estrés: conducir campo a través, huir de emboscadas a toda velocidad, ganar carreras callejeras y zafarse de persecuciones de la Segunda Inquisición.

- Eres un conductor cauto y no es probable que cometas errores.
- •• Puedes pisar a fondo sin temer un accidente siempre que haya buena visibilidad.
- ••• Has ganado carreras de coches, lo que te ha dado una buena reputación entre los Anarquistas.
- •••• Podrías ser un conductor especialista o el chófer personal del Príncipe o Barón local.
- ••••• Conoces los coches del derecho y del revés. Pocos se equiparan a ti en destreza y conocimiento.

Especialidades: Acrobacias, Camiones, Carreras Urbanas, Evasión, Modelos Antiguos, Motocicletas, Seguimiento, Vehículos Todo Terreno.



He nacido de la muerte,
Feroz con la pira de desesperación,
Armada sólo de sangre y bilis.
Sólo me faltan la esperanza y la gracia.
No me anularás.
No esta noche.

AÑADIR NUEVAS HABILIDADES

Si quieres añadir una nueva Habilidad, ¡hazlo! Pero antes piensa un poco en ello. Las nuevas Habilidades requieren espacio, no sólo en la hoja de personaje, sino también en la mente de los jugadores.

¿La nueva Habilidad funcionaría mejor como Especialidad de una Habilidad ya existente? ¿La nueva Habilidad es lo bastante común en el juego como para que valga la pena separarla de las demás? Quizás los morteros hechos con prisas sobre el terreno con cañerías de acero y cemento, al estilo de Hezbollah, son algo que no te suene mucho a Tecnología. Sin embargo, los morteros modernos dependen de selección de blanco informatizada y control de fuego, así que ¿cuánta artillería anterior a 1990 se detona en tus partidas? ¿Los personajes pilotarán varios tipos de naves durante la crónica, o bastaría con considerar Pilotar Helicóptero una Especialidad de Conducir o Pilotar Avión una Especialidad de Tecnología?

Incluso si la crónica pudiera incluir cierta cantidad de una actividad determinada, ¿las acciones en sí mismas son tan diferentes? Recuerda que las Habilidades incluyen muchas Especialidades. Si un salto con paracaídas se parece mucho al siguiente, ¿realmente necesitas separar un salto *HALO* de una actividad de paravelismo, en vez de incrementar la dificultad en un salto concreto? Incluso si la crónica se centra en unas fuerzas especiales aerotransportadas vampíricas, Paracaidismo probablemente funcionaría mejor como una Especialidad de Atletismo.

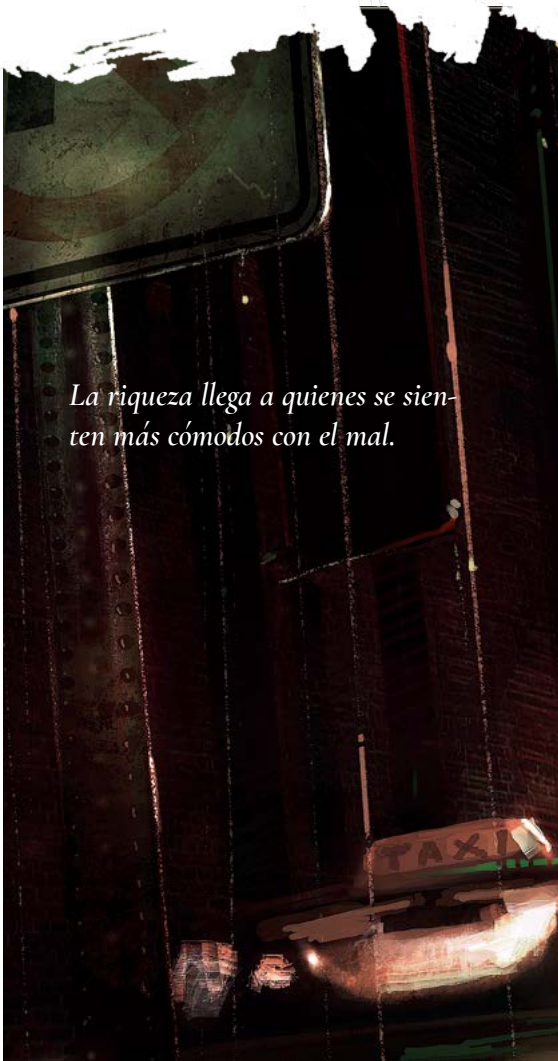
Así que, digamos que tienes una crónica ubicada en Los Ángeles, Bombay, Lagos o Seúl, y crees que al menos uno de los personajes será director de cine y que esconder mensajes vampíricos en las películas será parte importante de la historia. ¿Tiene Cinematografía la suficiente entidad como para tener una Habilidad por sí misma? Quizás tu mejor opción sería configurar una Habilidad llamada Arte, tomar prestadas Especialidades de Academicismo, Interpretación y Artesanía, y convertir Cinematografía en una Especialidad de Arte.

Tanto si tu nueva Habilidad acaba siendo Pilotar o Arte, debes decidir si es Física, Social o Mental. Luego, echa un vistazo a los subsistemas existentes en el juego para ver dónde encajaría tu nueva Habilidad.

Latrocinio

Esta Habilidad conlleva estar familiarizado con las herramientas y técnicas para forzar cerraduras, colocar micrófonos, desactivar alarmas estándar de coches y antirrobo, falsificación manual, puentear coches o incluso abrir cajas de caudales, así como incontables maneras de entrar a la fuerza en un lugar. los personajes también la usan para instalar un sistema de seguridad "infranqueable" o deducir cómo y dónde fallaron los sistemas en un allanamiento. Probablemente los Ventrue llamen a esta Habilidad "Seguridad".

Actualmente, la mayoría de sistemas de seguridad de alto nivel incluyen controles informatizados, vigilancia por circuito cerrado o alarmas electrónicas, por lo que también se podría requerir la Habilidad Tecnología para superarlos.



La riqueza llega a quienes se sienten más cómodos con el mal.

- Puedes abrir una cerradura sencilla o vaciar el bolsillo de alguien despistado.
- •• Puedes puentear un coche o robar sin dificultad en una tienda.
- ••• Puedes identificar la localización de cámaras de seguridad y alarmas para determinar el mejor modo de evitarlas.
- •••• Puedes superar un teclado numérico, regrabar una tarjeta de identidad o abrir una caja de caudales.
- ••••• Puedes entrar en (o salir de) la caja fuerte de un banco.

Especialidades: Alarmas, Allanamiento de Moradas, Análisis de Seguridad, Cajas de Caudales, Carterismo, Falsificación, Forzar Cerraduras, Grand Theft Auto.

Pelea

Pelea permite a los personajes golpear a su objetivo cuando lanzan un puñetazo, una patada o un garrazo. Mientras no blandas ningún arma, el ataque se considera de pelea y puede variar desde el elegante *aikijutsu* a una sucia reyerta callejera.

- Tu infancia fue difícil y tuviste que pelear para ganarte tu lugar. Conoces un par de movimientos.
- •• Recibiste algún entrenamiento para golpear a alguien con fuerza y de forma precisa.
- ••• Puedes manejarte más que bien en una riña.
- •••• O bien recibiste un entrenamiento propio de la Spetsnaz o te has pasado décadas de tu no-vida peleando.
- ••••• Podrías ganar un torneo de MMA incluso sin el uso de tus Poderes vampíricos.

Especialidades: Animales, Combate Deportivo, Estando en Forma de la Bestia de Protean, Hombres Lobo, Mortales Armados, Mortales sin Armas, Peleas de Bar, Presa, Vástagos.

Pelea con Armas

Usa Pelea con Armas para blandir armas como cuchillos, cadenas y bates de béisbol. Las estacas, a menudo en manos de potenciales cazadores, también deben usarse con esta Habilidad.

- Puedes blandir un bate o una espada y, por lo general, alcanzar a quien pretendes dar.
- •• Tu evidente competencia con un arma en la mano haría que los atacantes se lo pensaran dos veces.



••• Tu pericia con un arma cuerpo a cuerpo es conocida en todo el dominio.
•••• Unos inconscientes llevaron una pistola a tu pelea de navajas.
••••• Eres el maestro de armas del dominio y Vástagos de todas partes te buscan por tu pericia.

Especialidades: Armas Improvisadas, Cadenas, Cuchillos, Esgrima, Espadas, Estacas, Garrotes, Golpes de Desarme, Hachas, Porras.

Sigilo

Sigilo permite que un personaje siga a escondidas a un objetivo, lo que convierte a los vampiros con esta Habilidad en cazadores superlativos. Se benefician de la capacidad de espiar, escabullirse y confundirse con las multitudes cuando sea necesario.

• Es difícil verte si te ocultas bajo la cobertura de la oscuridad o de ropas de camuflaje.
•• Puedes escabullirte de observadores distraídos y acechar víctimas ignorantes sin levantar sospechas.
••• Moviéndote con cuidado y escondiéndote con facilidad puedes esquivar patrullas de vigilancia.
•••• Tu caminar sutil y silencioso te convertiría en un buen ninja o en un enemigo digno de un ninja.
••••• Los Hijos de Haqim te pedirían consejo sobre cómo acechar y esconderse, si pudieran encontrarte.

Especialidades: Disfraz, Emboscadas, Esconderse, Movimiento Silencioso, Multitudes, Naturaleza, Seguimiento, Urbano.

Supervivencia

Supervivencia proporciona la capacidad de subsistir en la naturaleza salvaje y otros entornos hostiles para poder regresar de nuevo a la civilización: orientarse con las estrellas, establecer un refugio improvisado y detectar la presencia de hombres lobo antes de que sea demasiado tarde.
Algunos de sus usos pueden aplicarse en parques, zonas industriales y otros páramos de la jungla urbana.

• Conoces los senderos y el entorno natural en torno a tu dominio.
•• Pasas más tiempo fuera que dentro y puedes rastrear a cualquiera que no sepa manejarse en el bosque.
••• Puedes subsistir fuera de la ciudad poniendo trampas para mortales y construyendo un refugio para ti.
•••• Puedes prosperar fuera de la ciudad como el depredador que eres.
••••• Los Gangrel van contigo en manadas, si pueden seguirte el ritmo.

Especialidades: Bosques, Caza, Desierto, Exploración Urbana, Jungla, Rastreo, Refugios, Trampas.

Habilidades Sociales

Las Habilidades Sociales funcionan en el espacio entre personas o Vástagos. Aunque dependen de tus capacidades y de tu personalidad, la respuesta de la otra parte contribuye en cierta medida al esfuerzo. Sin habilidad alguna por tu parte, esa respuesta tiende a ser negativa.

Callejeo

Callejeo permite a los personajes entenderse y negociar con las sociedades de las calles y de los bajos fondos. Puedes entender palabras en código y jerga propia, interpretar marcas en los grafitis y emular signos de bandas.

• Sabes dónde conseguir drogas y sexo en tu dominio.
•• Sabes qué bandas actúan en tu zona, así como sus colores y rivalidades. Puede que incluso tengas tu propia marca de grafiti.
••• Puedes diferenciar la mierda buena de la mala, conseguir pistolas y pasar desapercibido entre gente de la calle o pandilleros.
•••• Cuando los gánsteres dicen "conozco a un tipo", hablan de ti.
••••• Puedes contratar, orquestar o arreglar casi cualquier actividad criminal en cualquier lugar de la ciudad.

Especialidades: Bandas, Drogas, Grafitis, Mercado Negro, Reputación Personal, Sobornos, Supervivencia Urbana, Tráfico de Armas, Tráfico Sexual, Venta de Objetos Robados.

Etiqueta

Etiqueta es la capacidad de identificar y responder a las convenciones sociales en la actualidad, de establecer nuevos protocolos y complacer a todo tu entorno con tu buena educación. Usa esta Habilidad en la alta sociedad de Vástagos y mortales.

• Sabes cómo dirigirte a tu gobernante local sin dar un paso en falso.
•• Conoces las reglas de la etiqueta en cada uno de los locales nocturnos del dominio.



••• Impresionas a los demás con tu dominio de la educación, la deferencia y la elegancia.
•••• Tu comportamiento establece tendencias, especialmente si haces algo que sacuda las normas de la etiqueta.
••••• El Guardián del Elíseo y las Arpías se fijan en ti para establecer el protocolo del dominio.

Especialidades: Anarquistas, Camarilla, Corporaciones, Elíseo, Feudal, Sociedad Secreta, Uno por Ciento.

Interpretación

Interpretación abarca un amplio abanico de artes, desde la danza a la comedia y la narración. Puedes ser un intérprete inspirado o simplemente un alumno entusiasta de las artes escénicas.

Cuando adquieres esta Habilidad, recibes una Especialidad gratis.

• Eres la alegría de la fiesta, pero no te atreverías a llevar tu actuación a un escenario.
•• Has realizado interpretaciones para un público con críticas dispares. Algunos te aman y otros te odian.
••• Eres un alumno experto en el arte interpretativo de tu elección.
•••• Ejecutas el arte que has escogido de forma impresionante, incluso sobrepasando en todos los aspectos a los Toreador.
••••• La improvisación no te da ningún miedo: cada noche un público distinto, cada noche un espectáculo distinto.

Especialidades: Canto, Comedia, Danza, Drama, Guitarra, Hablar en Público, Instrumentos de Viento, Percusión, Poesía, Rap, Teclados, Violín.

En teoría, el Narrador podría seguir dividiendo sin fin estas Especialidades: ¿Podría siquiera una cantante pop con 5 puntos actuar también como soprano de coloratura y como cantante melódica de *country*? En la práctica, a menos que toda la crónica se desarrolle en un entorno musical o teatral, permite Especialidades más amplias.

Intimidación

Intimidación es el poder de amedrentar, coaccionar, amenazar y ponerse duro con alguien para obtener una victoria social. Los Vampiros que recurren a Intimidación no vacilan en aplastar las voluntades (y a veces los dedos) de sus enemigos.

• Puedes soltar un insulto mordaz con eficacia.
•• Puedes abrirte paso a la fuerza sin dificultad entre la mayoría de humanos.
••• Tu alardeo y tu comportamiento cruel te han dado una reputación.
•••• Estás mucho más allá de las simples amenazas físicas.
••••• Incluso los demás Vástagos dan un paso atrás si tú lo das al frente.

Especialidades: Amenazas Veladas, Coacción Física, Extorsión,

Insultos, Interrogatorio, Miradas Intimidatorias.

Liderazgo

Liderazgo te proporciona la capacidad de liderar a una multitud, comandar un destacamento, subir la moral de tus seguidores o aplacar una rebelión. Un Príncipe o Barón fuertes deben poseer Liderazgo o arriesgarse a perder su trono.

- Has dirigido clubes informales con anterioridad y puedes organizar a Vástagos de ideología similar.
- •• Tu voz se deja oír en las reuniones e incluso tus superiores a veces escuchan.
- ••• Puedes tomar el mando en el campo de batalla y dirigir a tus soldados hacia la muerte.
- •••• Puedes inspirar a los heridos y moribundos para que actúen siempre que estés allí para liderarlos.
- ••••• Tus palabras llenan el corazón de los vampiros con suficiente fuerza como para hacerlos sentir vivos de nuevo.

Especialidades: Dinámicas de Grupo, Inspiración, Manada de Guerra, Mando, Oratoria, Praxis.

Perspicacia

Perspicacia te proporciona la capacidad de interpretar el lenguaje corporal, percibir sutiles señales en la expresión y el tono, y diferenciar entre verdades y mentiras. También te permite percibir y comprender la motivación tras las acciones de otro.

- Puedes ver más allá de las amenazas vanas.
- •• Percibes las emociones ocultas entre los humanos y a veces incluso entre los Vástagos.
- ••• Puedes proporcionar psicoterapia de forma incluso más efectiva que alguien que no se quiera merendar a su paciente.
- •••• Eres un detector de mentiras no-muerto. Sólo los mejores estafadores te pueden colar una.
- ••••• La gente puede ser como libros de sangre, pero están impresos en letra muy grande, fácil de leer.

Especialidades: Ambiciones, Deseos, Detectar Mentiras, Empatía, Fobias, Interrogatorio, Motivaciones, Vicios.

Persuasión

Usa Persuasión cuando trates de convencer a los demás de que sabes qué les conviene y de que no pasa nada sólo por un bocado. Un persuasor habilidoso puede jugar con las emociones de sus víctimas y apelar a la razón de sus iguales. Persuasión se aplica en los tribunales legales y en los del Príncipe, en consejos de administración, bares y alcobas.

- Puedes vender algo a un comprador motivado.
- •• Siempre puedes lograr un descuento o salir bien parado de los últimos rumores.
- ••• Siempre puedes dar con un compromiso en cualquier conflicto.
- •••• La otra parte empieza a buscar un acuerdo en cuanto te ve aparecer en el tribunal, sea mortal o vampírico.
- ••••• Podrías ser el genuino diablo con lengua de plata.

Especialidades: Argumentación Legal, Charlatanería, Interrogatorio, Negociación, Regatear, Retórica.

Subterfugio

Subterfugio es el arte de mentir de forma convincente, contar una trola y dar buenas excusas a malas acciones. Esta Habilidad define tu talento para la intriga, los secretos y la duplicidad. El Subterfugio también puede usarse para la seducción y para imitar el comportamiento de los mortales.

- Puedes contar mentiras creíbles y sencillas.
- •• Puedes engañar a gente cándida, jóvenes y mayores, para que te den sus cosas.
- ••• Puedes operar a varios niveles, explicando mentiras con la intención de que se descubran y, con ello, apuntalar otras mentiras.
- •••• Puedes operar indefinidamente como infiltrado: un agente doble perfecto. ¡Quizás lo seas!
- ••••• Nadie cree que tengas siquiera un punto de Subterfugio.

Especialidades: Faroles, Fingir Mortalidad, La Gran Estafa, Inocencia, Mentiras Impecables, Seducción.

Trato con Animales

Trato con Animales te permite amedrentar y calmar animales, e incluso ganarte su amistad. Esta Habilidad te permite predecir cómo podría reaccionar un animal en una situación determinada, entrenar a un animal domesticado o incluso intentar calmar o enfurecer a otros animales. Sin esta Habilidad, la mayoría de criaturas evitan a los vampiros o se tornan agresivas con ellos.

- Los animales se apartan de ti con timidez, pero no salen corriendo ni intentan morderte.
- •• A tu alrededor los animales son dóciles y actúan como si no estuvieras allí, a menos que establezcas una relación con ellos.
- ••• Los animales te tratan como si fueras un amo cálido



Esta es la línea entre la vida y la muerte. La faceta del Latido: saber que se acerca lo inevitable, aceptar que nada podemos hacer. Debes morir conmigo.

y amistoso, a menos que los provoques para lo contrario.

•••• Atraes animales hacia ti. Pocos de los que te atacan mantienen su agresión.

••••• Puedes percibir los sentimientos y pensamientos de los animales y ellos pueden sentir los tuyos y actuar en consecuencia.

Especialidades: Apaciguar, Caballos, Cetrería, Entrenamiento de Ataque, Entrenamiento Especialista, Gatos, Lobos, Perros, Ratas, Serpientes.

Habilidades Mentales

Las Habilidades Mentales dependen casi en su totalidad de conocimientos especializados, así como de las capacidades intelectuales básicas de un personaje.

Academicismo

Academicismo refleja la comprensión, la educación superior y la capacidad de investigación en las humanidades y las artes liberales. El estudio de la historia, por ejemplo, difícilmente es "sólo académico" si tus enemigos inmortales vivieron, y dejaron su huella, en ese período.

Cuando adquieres esta Habilidad obtienes una Especialidad gratis. Para lenguas extranjeras, usa el Mérito Lingüística (pág. 179).

• Educación primaria y secundaria básica; clases nocturnas en un centro de formación superior.

•• Educación universitaria básica o el tutelaje de un mentor mediocre; un título de cuatro años.

••• Estudios universitarios avanzados o un esmerado tutelaje personal; un excelente título de cuatro años, un doctorado.

•••• Estudios avanzados especializados más allá de la universidad en los que se aprenden materias que pocos comprenden.

••••• Erudición refinada y avanzada; probablemente te busquen para solicitar guía y consejo.

Especialidades: Arquitectura, Documentación, Enseñanza, Filosofía, Historia (Campo o Período específico), Historia del Arte, Literatura Inglesa, Periodismo, Teología.

Ciencias

Ciencias es un campo amplio que va desde los principios básicos de la vida a la comprensión de la entropía universal. Las leyes de la ciencia rigen el mundo de los mortales y los vampiros que quieren gobernar ese mundo deben estudiarlas.

Los niveles de la Habilidad Ciencias son equiparables a los de Academicismo, desde "algunos estudios" hasta "erudito de fama mundial". Al igual que con Academicismo, los personajes con puntuación en Ciencias obtienen una Especialidad gratis.

• Haces tus pinitos con la ciencia y comprendes los principios tras los elementos básicos de la vida.

•• Puedes explicar de forma precisa las teorías científicas relacionadas con el Abrazo a otro vampiro.

••• Podrías ser un excelente director científico, dirigir un laboratorio, interpretar hallazgos científicos y ponerte al día con la investigación científica en la mayoría de



campos. Puedes reparar equipos científicos.

•••• Eres un experto en tu campo y en todos los relacionados con él.

••••• Pocos de tus colegas se pueden equiparar contigo y el resto recurre a ti en busca de consejo.

Especialidades: Astronomía, Biología, Demoliciones, Física, Genética, Geología, Ingeniería, Matemáticas, Química.

Consciencia

Consciencia gestiona tu percepción. Podrías avistar a un Hijo de Haqim antes de que golpee, detectar una llave lanzada a la papelera o percibir un perfume residual.



- Sueles saber cuándo algo está fuera de lugar.
- •• Puedes detectar un patrón de comportamiento o una conducta errática en un individuo.
- ••• Puedes ver más allá de la mayoría de disfraces y percibir peligros o pistas ocultas.
- •••• Incluso cuando estás distraído pocas cosas escapan a tu percepción.
- ••••• Tus sentidos son los de un animal salvaje.

Especialidades: Camuflaje, Emboscadas, Entorno Natural, Instintos, Objetos Ocultos, Oído, Olfato, Trampas, Vista.

Finanzas

Finanzas te permite identificar las tendencias del mercado, invertir bien, manipular acciones y saber cuándo se producirá una caída bursátil. También te permite valorar (y rastrear) la riqueza de los demás y cerrar acuerdos financieros. Por lo general, puedes valorar obras de arte, propiedades y cualquier otro bien que no tenga un origen criminal. Los Ventrue valoran esta Habilidad más que algunas Disciplinas.

- Puedes llevar un negocio y encargarte de los libros.
- •• Puedes dirigir una división corporativa o una sucursal bancaria; presentas declaraciones de la renta perfectamente plausibles.
- ••• Gracias al comercio internacional te puedes considerar un buen corredor de bolsa en los mercados extranjeros.
- •••• Los bancos de inversión siguen tu liderazgo financiero; no te supone ninguna dificultad cometer un fraude.
- ••••• Puedes lograr que el dinero haga cualquier cosa, incluso pegarse a tus bolsillos o aplastar naciones.

Especialidades: Arte, Bancos, Blanqueo de Dinero, Contabilidad Forense, Finanzas Corporativas, Manipulación de Divisas, Mercado de Acciones, Mercado Negro, Valoración Estimada.



Investigación

Investigación te permite resolver casos con medios mundanos y misteriosos, detectar pistas, interpretarlas y rastrear a personas desaparecidas. Los vampiros consideran esta Habilidad especialmente útil cuando se escapa un recipiente.

- Te encantan las buenas novelas de misterio y te imaginas como un detective aficionado.
- •• Tienes un buen conocimiento de la criminología, así como de los actos distintivos de los granujas locales.
- ••• Eres, o podrías ser, un detective profesional. Nada escapa a tu atención en la escena de un crimen.
- •••• El Sheriff recurre a ti cuando facciones desconocidas ponen en peligro la seguridad del dominio.
- ••••• Preparas acertijos para los demás y llevas una existencia enigmática que pocos pueden desentrañar.

Especialidades: Análisis de Tráfico, Asesinatos, Ciencia Forense, Criminología, Deducción, Desaparecidos, Misterios Paranormales.

Medicina

Medicina te permite arreglar a las personas dañadas y diagnosticar las causas de muerte o enfermedad en una víctima. También te permite usar equipo médico, prescribir medicamentos y reducir (o incrementar) el flujo sanguíneo.

Los personajes usan Medicina para curar daño agravado a la Salud en los mortales (ver pág. 127).

- Tienes nociones de anatomía básica y conoces la diferencia entre la circulación venosa y la arterial. Puedes realizar RCP y primeros auxilios. Podrías haber sido estudiante de medicina en vida.
- •• Puedes tratar sin dificultad emergencias y enfermedades menores y realizar un diagnóstico. En vida podrías haber sido enfermero o paramédico.
- ••• Tu formación te permite realizar operaciones mayores y tratar heridas graves. En vida pudiste haber sido un médico residente, un pediatra o un médico de cabecera.
- •••• Puedes diagnosticar todas las enfermedades salvo las más raras. En vida pudiste haber sido un cirujano o un médico especialista.
- ••••• Eres un médico experto de renombre y te requieren tanto mortales como inmortales.

Especialidades: Cirugía, Farmacia, Flebotomía, Hematología, Patología, Primeros Auxilios, Urgencias, Veterinaria.

Ocultismo

Ocultismo representa el conocimiento del mundo místico y abarca desde los ritos y las prácticas de los masones y los rosacruces hasta las de los nodistas y los verdaderos magos. Puedes reconocer signos ocultistas y prácticas de magia popular, ya sean efectivas o no.

- Conoces las leyendas de Caín y los Antediluvianos y podrías haber leído el *Libro de Nod*.
- •• Puedes discriminar entre la verdad y las sandeces del ocultismo popular.
- ••• Tienes experiencia de primera mano con algo inexplicable, incluso para los estándares de los Vástagos.

•••• Podrías recitar los nombres de la mayoría de Antediluvianos e incluso comprender un ritual Tremere.
••••• Los Tremere y los Hijos de Haqim consultan contigo conocimientos arcanos.

Especialidades: Alquimia, Fantasmas, Grimorios, Hadas, Hombres Lobo, Infernalismo, Magi, Magia de Sangre, Necromancia, Nodismo, Parapsicología, Vudú.

Política

Política abarca la diplomacia y la burocracia, tanto humanas como vampíricas. Puedes trabajar con el gobierno de la ciudad (y quizás ejercer presión sobre él) y, a lo mejor, también con niveles superiores. Entre los Vástagos, conoces las novedades internas, qué Secta es la dominante en cada lugar, quién está en guerra con quién y dónde están enterrados los cuerpos. Literalmente.

• Sigues los asuntos políticos de los mortales en tu regnum y sabes al menos lo que los Antiguos cuentan.
•• Puedes aplicar tu influencia a nivel local o sabes quién puede hacerlo.
••• Podrías dirigir campañas o partidos políticos, o crear revuelo en tu Secta como una joven promesa.
•••• Sabes quiénes son realmente los que ejercen el poder real en tu área, tanto vivos como no-muertos.
••••• Podrías adivinar quiénes son los miembros anónimos del Círculo Interior de la Camarilla.

Especialidades: Anarquistas, Camarilla, Clan (específico), Diplomacia, Gobierno Municipal, Medios de Comunicación, Política Estatal / Provincial, Política Nacional.

Tecnología

Como Habilidad, Tecnología funciona como un objetivo en movimiento: gobierna el uso y la comprensión de "desarrollos técnicos que la mayoría de vampiros considera desconcertantes". En 1870 podría haberse tratado de las máquinas de vapor y la electricidad, y en la actualidad de las computadoras y los sistemas informáticos. Por supuesto, ahora las computadoras se encargan de casi todo, incluidas las turbinas de vapor de las plantas de energía y los sistemas eléctricos de los edificios de oficinas.

• Sabes cómo mejorar un PC doméstico y protegerlo de los virus.
•• Puedes ocultar tu IP, pilotar drones y falsificar una fotografía digital.
••• Puedes crear y liberar tus propios virus sin temor a que te detecten.
•••• El Príncipe podría llamarte personalmente para que te encargues de la ciberseguridad en su dominio.
••••• En Internet nadie sabe que eres un vampiro o siquiera que existes.

Especialidades: Artillería, Escribir Código, Construcción de Computadoras, Hackear, Minería de Datos, Redes, Sistemas de Vigilancia, Teléfonos ■



Creencias

Las creencias principales de un personaje no son exactamente Rasgos, pues no tienen una puntuación numérica, pero aun así impulsan su historia. Por esta razón tienen efectos mecánicos en el juego, los cuales tienen su razón de ser al representar y desarrollar esas historias personales.

Convicciones

Cada personaje empieza con de una a tres *Convicciones*: valores humanos que intentan mantener incluso tras la muerte.

Los detalles de esas Convicciones dependen de los jugadores. Pueden ser el reflejo de un credo religioso, un código ético personal, un código vampírico o simplemente las cosas que el personaje hace o rechaza hacer sin plantearse realmente su peso filosófico. El Narrador debería sentirse libre de rechazar las Convicciones sugeridas en base al buen gusto o a su adecuación para el tipo de historia que pretende desarrollar.

Algunos ejemplos de Convicciones serían:

- No matarás.
- Matar sólo a los indignos / no creyentes / en combate justo / como autodefensa.
- Nunca exponer a los niños a la violencia.
- Ama a tu prójimo como a ti mismo.
- Desobediencia es deshonor.
- Protege a los inocentes del peligro.
- El coraje es la mayor virtud.
- Mantén siempre la palabra dada.
- La verdad es sagrada, no mentirás.
- La esclavitud está mal.
- Obedece a la autoridad.
- Mi país, para bien o para mal.
- Nadie me controlará.
- Nunca tomes drogas (ni bebas alcohol).
- No torturarás.
- Los culpables deben ser castigados.
- De cada cual según sus habilidades, a cada cual según sus necesidades.
- Roba a los ricos para dárselo a los pobres.
- Rechaza la riqueza, pues ésta corrompe.
- Nunca actuar en contra de otro (añadir el propio grupo / fe / Secta).
- Siempre ayudar a las mujeres en apuros.
- Alzarse en defensa de los desfavorecidos.
- Respetar (añadir aquí una religión) como algo sagrado y obedecer sus leyes morales.

Las Máculas cometidas al servicio de tus Convicciones son más leves (ver pág. 239).

Violar una Convicción también puede, a discreción del Narrador, incurrir en una o más Máculas.

Principios de la crónica

El grupo de juego debería reunirse y establecer unos Principios para la crónica basados en cualquier cosa que vaya desde la emulación de un género o la ironía dramática hasta el gusto personal o las preocupaciones de la vida real de los jugadores. Recuerda que los Principios sólo imponen sanciones morales y degeneración a los personajes cuando se infringen: si un jugador corre el riesgo de sufrir algún trauma por interpretar una historia en la que se desarrolle una infracción determinada, el Narrador debería evitar ese tema o invitar al jugador a unirse a otro grupo para que explore una crónica completamente distinta.

Los Principios de una crónica se aplican a todos los personajes de los jugadores que intervengan en ella, incluso si el personaje no tiene personalmente esa creencia. Después de todo, la lucha entre el código moral personal de un personaje y el de la sociedad es uno de los principales arquetipos en la literatura. Los Principios de la crónica comprenden una especie de base ética, por lo que, si los personajes se convierten en asesinos en serie nihilistas, esto conlleva un coste.

Asegúrate también de debatir con el grupo cuáles son los Principios para que los jugadores comprendan qué quieren decir y qué acciones conllevarían una infracción de dichos Principios.

Algunos ejemplos de Principios de crónicas serían los siguientes:

HUMANISTA

- No matarás, salvo en defensa propia.
- No cometerás violaciones ni torturas.
- No dañarás a los inocentes.

CREDO DE JUSTICIA

- Nunca matar a los inocentes.
- Sé tú mismo, nunca te sometas.
- Sin una causa no eres nada.

GÓTICO / ROMÁNTICO

- Nunca niegues el amor verdadero.
- Los culpables deberían sufrir.
- Sigue las normas de una sociedad decente.

CÓDIGO DE LA CALLE

- Nunca te chives.
- Respeta a los demás y exige respeto.
- No matar a los marginados.

EJEMPLO:

*Kareen y sus amigos están preparando una crónica y han acordado apuntar hacia lo que llaman "Gótico Nórdico": muy fieles a la vida y poniendo la degeneración y la moralidad en el foco de atención. Han llegado a un acuerdo con "**No causes daño**", "**Actúa como una persona, no una Bestia**" y "**Nunca mires al abismo**". Tras invertir un tiempo en definirlas, han determinado que "No causes daño" incluye matar y mutilar, así como graves violaciones de la integridad de los demás, como convertirlos en esclavos o doblegarlos a tu voluntad con medios no naturales. "Actúa como una persona, no una Bestia" incluye emprender acciones claramente inhumanas, como sobrevivir a terribles heridas y otras cosas que recuerden a los personajes su naturaleza no-muerta. Para acabar, "Nunca mires al abismo" se añadió debido a la afición de los jugadores por la literatura de terror de culto, en la que saber cosas que el hombre no debería conocer causa una terrible degeneración en las personas. Proporcionará a los personajes Máculas a medida que descubran las horribles verdades que se ocultan tras el barniz del Mundo de Tinieblas.*

Piedras de Toque

Cada vampiro empieza con tantas Piedras de Toque como Convicciones: humanos que representan lo que solías valorar en vida, alguien que represente o parezca encarnar una de tus Convicciones. Si se pierde, la Convicción se pierde también.

Una Piedra de Toque debe ser un ser humano vivo; conectar con la Humanidad a través de lo inhumano es, como poco, dar un rodeo innecesario.

Una Piedra de Toque puede ser:

- Un cónyuge, amante o padre aún vivo.
- Un hijo humano o, para los vampiros más viejos, un descendiente de tu linaje.
- Un humano que es exactamente igual que alguien a quien amaste en vida.
- Un humano que admiraste en vida o un descendiente suyo.
- Un humano relacionado con alguien que mataste al inicio de tu no-vida: alguien que juraste que no deberías haber matado porque, en realidad, no eres ningún monstruo.
- Alguien a quien has llegado a considerar como una persona decente incluso ante tus ojos: un voluntario en una protectora de animales, un sacerdote, una enfermera, un trabajador social o una amable anciana del vecindario.
- Alguien que representa algo que te era muy querido en vida y a lo que todavía te aferras: un soldado, un jugador de béisbol, un músico o artista, un clérigo de tu fe.
- Alguien que vigila, simboliza o protege algo que valoras: el portero del edificio donde solías vivir, el policía que hace la que fue tu ronda, un periodista comprometido, la madre soltera que vive en la casa de tu infancia o el jardinero que cuida de tu sepultura.

Las Piedras de Toque proporcionan vínculos con tu Humanidad y también una base mecánica para ella; para reglas más concretas, ver pág. 239.

EJEMPLO:

Torfi crea dos Piedras de Toque para su personaje: un hombre joven que acaba de adquirir creencias xenófobas y se ha juntado con malas compañías, y el padre de su personaje, que aún vive y cree que su hijo murió hace años.

Ambición y Deseo

Ambición y Deseo están relacionados, pero no son lo mismo. Piensa en la Ambición como en un objetivo a largo plazo: una aspiración (si aún respiraras), el sueño de una vida (si aún soñaras o tuvieras una vida). En cambio, los Deseos son más inmediatos: deseos a corto plazo de venganza, satisfacción o de satisfacción mediante la venganza.

Ambición

La Ambición de un personaje lo mantiene en acción y en movimiento noche tras noche y también a lo largo de la crónica. Proporciona motivación para el jugador y ganchos argumentales para el Narrador.



Una Ambición debe poder medirse en términos de juego ("mi Ambición es alcanzar Humanidad 10") o ser un logro concreto en el mundo de la crónica ("mi Ambición es liberar Chicago de la Camarilla"). Una Ambición no es algo vago como "acabar con el racismo" o "alcanzar la paz mundial", sino que se centra en algo específico, como "causar la Muerte Definitiva a (introducir el nombre de un Antiguo particularmente racista de tu crónica)" o "acabar con la guerra de la Gehenna en Ucrania". Aunque sea improbable que una Ambición sea alcanzable o que lograrla pueda poner fin a la crónica, seguiría proporcionando una base para buenas historias; sólo se requiere que sea teóricamente posible.

Si un personaje alcanza su Ambición y la crónica continúa, el jugador debería determinar una nueva Ambición, en principio una que haya surgido durante el juego o la que se siga al darse cuenta de que su primera Ambición dejó algo incompleto o pendiente.

Al final de una sesión de juego en la que el personaje haya trabajado de forma activa en pos de su Ambición, recupera 1 punto de daño agravado de Fuerza de Voluntad.

Deseo

El Deseo refleja menos que una Ambición que dure toda una vida, pero más que un capricho momentáneo. Cada sesión, un personaje puede elegir un Deseo nuevo o conservar uno que no haya satisfecho en las sesiones anteriores. Una vez por sesión, cuando el personaje actúe de forma decidida para cumplir con su Deseo, podría recuperar de forma inmediata 1 punto de daño superficial de Fuerza de Voluntad. Dado que el Deseo cambia tan rápidamente, no hace falta que lo anotes en tu hoja de personaje. Anótalo simplemente en una tarjeta o pósit para que lo puedas recordar tú, y también el Narrador.

Esta mecánica proporciona intencionadamente a los jugadores un incentivo para que los personajes emprendan acciones en vez de esperar a que la trama se desarrolle sola y se



atrincheren a la defensiva. Así, un buen Deseo te conecta con el mundo exterior. Una simple regla para aceptarlo: si no implica algo o a alguien que esté incluido en el Mapa de Relaciones, no vale la pena siquiera considerarlo como un Deseo. Según este criterio, "quiero conducir un Maserati rojo" o "quiero merendarme a una morena" no funcionarían como Deseos, pero "quiero conducir el Maserati rojo de Cytherea" o "quiero merendarme a la morena de Lord Harkness" serían unos Deseos perfectos. El Narrador debería determinar si un Deseo que implique a otros jugadores serviría para alentar una interacción jugosa entre los personajes o sólo para intentar obtener fácilmente Fuerza de Voluntad.

Tipos de Depredador

Ni siquiera los depredadores son inmunes a la necesidad de adaptarse. Quizás a causa de su estrecho nicho ecológico, los depredadores y sus modos de caza se adaptan de forma conjunta. Tus preferencias para Cazar alimentan tu Sangre y ésta da forma a las Habilidades, e incluso Disciplinas, que desarrollas como vampiro.

Este *modus predationis* es como sueles Cazar. Tu *tipo de Depredador* es una muestra de tus reflejos o tus hábitos, pero no domina tu conducta en el juego. Puedes Cazar usando otros métodos durante una sesión de juego, habida cuenta que podrías necesitar cooperar con otros tipos de Depredador y aprovecharte de oportunidades para alimentarte que surjan durante el desarrollo de la historia.

Bolsero

Robas, compras u obtienes de otro modo sangre fría en vez de Cazar, para lo que dependes del mercado negro, de tus habilidades como ladrón o como picapleitos de seguros. Los Ventrue no pueden elegir este tipo de Depredador.

- Añade una Especialidad: Latrocinio (Forzar Cerraduras) o Callejeo (Mercado Negro).
- Gana 1 punto de Hechicería de Sangre (sólo los Tremere) u Ofuscación.
- Gana el Mérito de Alimentación Garganta de Hierro (•••).
- Gana el Defecto Enemigo (••): O bien alguien cree que le debes una o hay otra razón por la que te mantienes fuera de las calles.

Cleaver

Te alimentas de forma encubierta de tu familia y amigos mortales (o de los de otro), con quienes aún mantienes lazos. Los cleaver más radicales adoptan niños, se casan con humanos e intentan mantener una vida familiar durante tanto tiempo como pueden [N.d.T.: Su nombre hace referencia al primer caso de este tipo]. Añade tu familia al Mapa de Relaciones.

Los cleaver a menudo llegan a grandes extremos para esconder a su familia la verdad de su condición, pero algunos también mantienen plenas relaciones con su propia especie. La Camarilla rechaza adoptar una familia humana de este modo y desaprueba a los cleaver por considerarlos rupturas de la Mascarada a punto de producirse. Los Vástagos más sabios podrían masacrar a tu familia por tu propio bien si descubren tu secreto y les importa qué pueda pasarte.

- Añade una Especialidad: Persuasión (Luz de Gas) o Subterfugio (Encubrimiento).



- Gana 1 punto de Dominación o Animalismo.
- Gana el Defecto Secreto Oscuro: Carnicero (••).
- Gana la Ventaja Rebaño (•).

Consensualista

Nunca te alimentas en contra de la voluntad de tu víctima. Te haces pasar por el representante de un furgón de donaciones de sangre, por un lord vicioso y bebedor de sangre de la "comunidad real de vampiros" o simplemente le cuentas a tus víctimas lo que eres y obtienes su permiso para alimentarte de ellas. La Camarilla considera ese último método una ruptura de la Mascarada, pero muchos filósofos Anarquistas lo consideran un riesgo aceptable. Puedes haber sido cualquier cosa en vida, pero un trabajador sexual, un organizador político o un abogado serían reticentes a alimentarse sin consentimiento.

- Añade una Especialidad: Medicina (Flebotomía) o Persuasión (Víctimas).
- Gana 1 punto de Auspex o Fortaleza.
- Gana 1 punto de Humanidad.
- Gana el Defecto Secreto Oscuro: Ruptura de la Mascarada (•).
- Gana el Defecto de Alimentación Exclusión de Presa (sin consentimiento) (•).

Gato Callejero

Eres alguien que se alimenta de forma combativa, que acecha, subyuga y bebe de quienquiera que pueda, siempre que pueda.

Podrías intentar (o no) amenazar o Dominar a las víctimas para que guarden silencio o enmascarar la alimentación como si fueran robos. Piensa en cómo llegaste a esta aproximación directa de la alimentación y qué hace que te sientas a gusto con una no-vida de acechar, atacar, alimentarte y escapar. Quizás fuiste un indigente, un soldado de los servicios especiales, el sicario de un cártel o un aficionado a la caza mayor.

- Añade una Especialidad: Intimidación (Atracos) o Pelea (Realizar Presas).
- Gana 1 punto de Celeridad o Potencia.
- Pierde 1 punto de Humanidad.
- Gana 3 puntos de Contactos criminales.

Granjero

Sólo te alimentas de animales. Tu Ansia siempre te está acuciando, pero hasta ahora aún no has matado ni a un solo humano (excepto quizás esa vez) e intentas que siga siendo así. Podrías haber sido cualquier cosa en vida, pero tu elección habla de alguien obsesionado con la moralidad. Quizás fuiste un activista, un sacerdote, un voluntario o un vegano, aunque la decisión de nunca poner en riesgo una vida humana es algo a lo que cualquiera puede llegar e intentar mantener. Los Ventrue no pueden escoger este tipo de Depredador.

No puedes escoger este tipo de Depredador si tu Potencia de Sangre es 3 o superior.

- Añade una Especialidad: Trato con Animales (Animal Específico) o Supervivencia (Caza).
- Gana un punto de Animalismo o Protean.
- Gana un punto de Humanidad.
- Gana el Defecto de Alimentación Vegano (••).

Osiris

O bien eres una celebridad entre los mortales, o bien diriges una secta, una iglesia o algo similar. Te alimentas de tus fans o adoradores, quienes te tratan como a una divinidad. Siempre tienes acceso fácil a la sangre, pero los seguidores causan problemas con las autoridades, la religión organizada e incluso la Camarilla. En vida, podrías haber sido un *DJ*, un escritor, un sectario, un predicador o un organizador de partidas de rol en vivo.

- Añade una especialidad: Ocultismo (tradición específica) o Interpretación (campo de entretenimiento específico).
- Gana 1 punto de Hechicería de Sangre (sólo los Tremere) o Presencia.
- Gasta 3 puntos entre los Trasfondos Fama y Rebaño.
- Gasta 2 puntos entre los Defectos Enemigo y Mítico.

Reina del ambiente

Dependes de tu familiaridad con cierta subcultura y con una pose muy estudiada, lo que te permite alimentarte de una subcultura exclusiva que te considera uno de los suyos. Tus víctimas te adoran por tu posición en la escena y nadie cree a quienes comprenden lo que realmente eres. Puedes pertenecer a las calles o a la alta sociedad y te aprovechas de los débiles con falsas esperanzas y promesas de llevarlos al siguiente nivel. En vida, casi con total seguridad te desenvolviste en una escena similar a aquélla que ahora acechas.

- Añade una Especialidad: Etiqueta (escena específica), Liderazgo (escena específica) o Callejeo (escena específica).
- Gana 1 punto de Dominación o Potencia.
- Gana la Ventaja Fama (•).
- Gana la Ventaja Contacto (•).
- Gana el Defecto de Influencia Despreciado (fuera de tu subcultura) (•) o el Defecto de Alimentación Exclusión de Presa (una subcultura distinta a la tuya) (•).

Sandman

Dependes de tu sigilo o tus Disciplinas para alimentarte de víctimas mientras duermen. Si nunca se despiertan mientras te alimentas, no sabrán que existes. Quizás en vida eras algo antisocial, pero lo cierto es que no te sientes cómodo con una vida nocturna intensa o con la violencia física de los cazadores más extrovertidos.

- Añade una Especialidad: Medicina (Anestesia) o Sigilo (Allanamiento).
- Gana 1 punto de Auspex u Ofuscación.
- Gana 1 punto de Recursos.



Sanguijuela de la Sangre

Bebes de otros vampiros, ya sea mediante la Caza, la coacción o aceptando su Sangre como pago: el único modo ético de alimentarte en el que puedes pensar. Por desgracia, esta práctica suele estar prohibida en la sociedad vampírica. O bien es demasiado arriesgada o requiere una envidiable posición de poder.

- Añade una Especialidad: Pelea (Vástagos) o Sigilo (contra Vástagos).
- Gana 1 punto de Celeridad o Protean.
- Pierde 1 punto de Humanidad.
- Incrementa la Potencia de Sangre en uno.
- Gana el Defecto Secreto Oscuro: Diabolista (••) o el Defecto Rechazado (••).
- Gana el Defecto de Alimentación Exclusión de Presa (mortales) (••).

Sirena

Te alimentas casi exclusivamente mientras practicas o finges el sexo y para ello dependes de tus Disciplinas, habilidades de seducción o el apetito insaciable de los demás para esconder tu naturaleza carnívora. O bien has dominado el arte del rollo de una noche, o bien te mueves por la escena de los clubes sexuales como una oscura estrella. Piensas en ti como en una bestia sensual, pero en tus momentos más oscuros temes ser, en el mejor de los casos, un amante problemático y, en el peor, un violador reincidente. Un antiguo amante que se te escapó podría ser tu Piedra de Toque o tu acosador (si es así, añádelo al Mapa de Relaciones). Quizás en vida fuiste un artista del ligue, un productor cinematográfico, un autor o un sucio y vicioso putero, o alguien virgen que intenta recuperar el tiempo perdido *post mortem*.

- Añade una Especialidad: Persuasión (Seducción) o Subterfugio (Seducción).
- Gana 1 punto de Fortaleza o Presencia.
- Gana el Mérito Aspecto: Hermoso (••).
- Gana el Mérito Enemigo (•): Un amante despechado o un compañero celoso ■

Ventajas

Además de los poderes vampíricos y de las habilidades humanas, los personajes tienen a su disposición muchas *Ventajas* posibles cuando empiezan a jugar, desde "facilidad para las lenguas" hasta un escuadrón de leales Ghouls. Como todo lo demás, señalamos las Ventajas con puntos, normalmente de 1 a 5. No hay ninguna penalización por no tener puntos en una Ventaja, simplemente es lo normal. Hay pocas tiradas que involucren directamente las Ventajas, aunque el Narrador puede pedir una prueba de Inteligencia + Lingüística para descifrar un papiro o Subterfugio + Contactos para difundir un rumor sobre un rival.

Las ventajas se dividen en *Méritos*, *Trasfondos* y *fichas de conocimientos*. La contrapartida de las Ventajas, los *Defectos*, crean problemas recurrentes para los personajes.

Méritos

Los Méritos describen ventajas y dones inherentes a los personajes: Físicos, Mentales y Sociales. Aunque durante el juego podría suceder algo que los cambiase (especialmente a partir del momento en que se desata magia extraña e inexplicable), los Méritos de los personajes se mantienen bastante constantes a lo largo de la historia.

LINGÜÍSTICA Cada jugador es competente en su lengua materna y, salvo quizás por un encantador acento húngaro, en la lengua predominante de la ambientación de la crónica. Por ejemplo, un vampiro libanés en una crónica ambientada en Ciudad de México puede hablar y escribir árabe libanés (o arameo, si es un vampiro libanés realmente antiguo) y español. Los Narradores más benevolentes podrían permitir que los vampiros cuya lengua materna sea la misma que la predominante en la crónica adquieran igualmente una segunda lengua.

Cada punto en Lingüística permite que el personaje hable, escriba y lea con fluidez una lengua adicional además de esas dos lenguas de base.

No dejes que te abrumen los cambios de las lenguas a lo largo de los siglos: por ejemplo, asume que el inglés sigue siendo inglés desde los tiempos de los anglosajones hasta la actualidad a efectos de esta regla, aunque leer documentos con siglos de antigüedad o cantar en un extraño dialecto puede imponer una dificultad adicional a las pruebas de Academicismo u Ocultismo.

- **Defecto: (••) Analfabeto.** No sabes leer ni escribir. Tus Habilidades de Academicismo y Ciencias están limitadas a 1 y no puedes tener ninguna Especialidad en ellas que incluya conocimiento actual.

ASPECTO No todos los vampiros tienen el aspecto de actores de la CW. Algunos incluso tienen mejor aspecto. Y otros, por supuesto, uno mucho peor.

Estos modificadores sólo se aplican cuando pueden verte. El Narrador determinará cuándo se aplican estos modificadores en combates Sociales de forma individual para cada uno (o incluso para cada reserva de dados).

- **Defecto: (••) Repulsivo**. Pierdes dos dados de todas las reservas de dados Sociales relevantes.
- **Defecto: (•) Feo**. Pierdes un dado de todas las reservas de dados Sociales relevantes.

•• **Bello:** Añades un dado adicional a todas las reservas de dados Sociales relevantes.

•••• **Despampanante:** Añades dos dados adicionales a todas las reservas de dados Sociales relevantes.

CONSUMO DE SUSTANCIAS Tienes una adicción a alguna sustancia además de a la sangre. Los Vástagos con este Mérito o Defecto buscan sangre que contenga dicha sustancia, por lo que se alimentan de adictos. La adicción a un tipo específico de sangre o el rechazo a beber sangre que contenga una sustancia determinada cuentan como Exclusión de Presa (pág. 181). Para más detalles sobre los efectos de sustancias concretas en la sangre consumida, ver pág. 310; éstas siguen surtiendo efecto al margen del Mérito o Defecto que se adquiera.

Recuerda que debes especificar la sustancia que consumes.

- **Defecto: (••) Caso Perdido de Adicción.** Pierdes 2 dados de todas las reservas de dados cuando la última persona de quien te alimentaste no había consumido la droga a la que eres adicto, salvo para acciones que conlleven la obtención inmediata de dicha droga.
- **Defecto: (•) Adicción.** Pierdes 1 dado de todas las reservas de dados cuando la última persona de quien te alimentaste no había consumido la droga a la que eres adicto, salvo para acciones que conlleven la obtención inmediata de dicha droga.

- **Adicto Funcional:** Añades 1 dado a cualquier categoría de reserva de dados (debe especificarse cuando se determina la sustancia de adicción) cuando la última persona de la que te alimentaste había consumido la droga a la que eres adicto.

ARCAICO Sólo Ancillae o vampiros más ancianos pueden adquirir alguno de estos Defectos.

- **Defecto: (••) Arcaico.** No has sido capaz de adaptarte al presente o has estado mucho tiempo en Letargo. Eres incapaz de usar computadoras o teléfonos móviles y tu valor de Tecnología es siempre 0. El Narrador podría penalizar otras reservas de dados que estén relacionadas con la tecnología actual con un dado.
- **Defecto: (•) Vivir en el Pasado.** No has captado la mentalidad actual o no quieres hacerlo. Tienes una o más Convicciones considerablemente trasnochadas (p.e.: "El Papa es la ley", "Las mujeres son flores delicadas", "Las clases populares sólo están para servir" o "Quema el armamento de tus enemigos"). Esta moralidad arcaica ayuda a mantener tu Humanidad, pero resulta odiosa para muchos: pierdes un dado de todas las reservas de dados de pruebas Sociales que estén relacionadas con estas creencias, salvo con vampiros que sean de tu edad o más antiguos, quienes podrían admirar tu firme virtud.

VÍNCULO No todos los vampiros responden del mismo modo a un Vínculo de Sangre. Algunos caen bajo la influencia de un regente con eufórica facilidad, mientras otros se resisten con cada fibra de su ser. Puedes combinar estos Méritos y Defectos: por ejemplo, un personaje podría ser un Yonqui del Vínculo con Vínculo Breve. Para más información sobre los Vínculos de Sangre, ver pág. 233.

- **Defecto: (••) Esclavo Vinculado.** Sucumbes instantáneamente al Vínculo sólo con probar la Vitae de otro; basta un trago para Vincularte, no tres. O empiezas como esclavo de tu Sire o debes llegar a un acuerdo con el Narrador para dar con un motivo por el que este primer Vínculo se haya roto. ¿Quizás tu Sire ha sido estacado o se encuentra en otra ciudad desde hace más de seis meses?
- **Defecto: (•) Yonqui del Vínculo.** El Vínculo se te hace más dulce en cuanto queda establecido. Resta un dado de tus reservas de dados para actuar en contra de un Vínculo de Sangre.

OBTENER Y PERDER VENTAJAS

Los sucesos de la crónica pueden cambiar las Ventajas y Defectos de un personaje, especialmente los Trasfondos. Un Refugio puede incendiarse, un Aliado puede volverse en tu contra si lo traicionas o la policía puede abatir a tiros a un Criado sin motivo aparente. Por otro lado, mediante una misión desesperada o astutas maquinaciones puedes adquirir una Ventaja: los valores fluctúan junto con la suerte de los personajes.

La regla básica es la siguiente: un personaje debería ser capaz de recuperar, o al menos reemplazar, las Ventajas perdidas que se obtuvieron mediante el gasto de puntos de Experiencia o durante la creación de los personajes. Si algo se obtiene sin el correspondiente gasto de puntos de Experiencia debería ser, como mucho, temporal.

Ejemplo: Katya ha subyugado a varios mortales crédulos, más o menos el equivalente a 2 puntos de Aliados. Mientras no consolide su adquisición con el gasto correspondiente de puntos de Experiencia, probablemente esos aliados sólo estarán disponibles durante esta historia.



Yonqui

- **Defecto: (•) Vínculo Largo.** Los Vínculos de Sangre que te hayan impuesto pierden su fuerza más lentamente de lo habitual y disminuyen en uno por cada tres meses sin ser renovados.

• **Resistencia al Vínculo:** Tu Sangre se resiste al control. Añade un dado a tus reservas de dados para resistirte a un Vínculo de Sangre por cada nivel que adquieras en este Mérito (máximo tres).

•• **Vínculo Breve:** Los Vínculos de Sangre que te hayan impuesto pierden su fuerza más rápidamente de lo habitual y disminuyen en uno en la luna llena y en la luna nueva (esto es, dos niveles cada mes) si no se renueva.

••••• **Invinculable:** No puedes ser Vinculado con Sangre. Si te falta dinero, quizás puedas vender también tu Vitae a los alquimistas.

ALIMENTACIÓN Hay varios Méritos y Defectos que se engloban en el área de la Alimentación. Un personaje que posea uno no tiene por qué poseer ninguno de los demás.

- **Defecto: (••) Vegano.** Sólo te alimentas de sangre animal. Debes gastar 2 puntos de Fuerza de Voluntad para beber sangre humana. Los Ventrue no pueden adquirir este Defecto.
- **Defecto: (••) Organóvoro.** Sólo puedes saciar el Ansia comiendo carne y órganos humanos, especialmente los ricos en sangre, como el corazón, el hígado, los pulmones, la placenta y el bazo. La mayoría de Vástagos organóvoros hoy en día hacen primero batidos de órganos. Sólo el corazón podría proporcionar alguna Resonancia.
- **Defecto: (•) Sed de Matusalén.** Tu Ansia sólo puede saciarse plenamente con la sangre de criaturas sobrenaturales (los alquimistas podrían ser capaces de concentrar la Sangre de los Sangre Débil para que pudiera saciarte). A menos que te alimentes de este tipo de sangre, tu Ansia permanece a un mínimo de 1 (o superior, dependiendo de la Potencia de Sangre, ver pág. 215).
- **Defecto: (•) Exclusión de Presa.** Rechazas Cazar un tipo concreto de presa: consumidores de drogas, mujeres, niños, policías, inocentes, una minoría o grupo étnico determinados, etc. Si te alimentas de esas presas, obtienes Máculas como si hubieras infringido uno de los Principios de la crónica.

Presenciar cómo otros Vástagos se alimentan del objeto de tu exclusión sin intervenir también podría proporcionar Máculas, a discreción del Narrador. Los Ventrue con este Defecto añaden una restricción adicional, por lo que su elección de recipientes es muy limitada.

- **Sabueso de Sangre.** Puedes olfatear la Resonancia de la sangre de un humano sin probarla, aunque debes ser capaz de olerlo para ello. Haz una prueba de Resolución + Consciencia a dificultad 3. Incrementa la dificultad si interviene la distancia o algún perfume y redúcela en los contactos más íntimos.
- ••• **Garganta de Hierro.** Puedes alimentarte de sangre fría o podrida y de plasma fraccionado, aunque no proporcionen Resonancia. Los Ventrue no pueden adquirir este Mérito.

MÉRITOS Y DEFECTOS MÍTICOS Cada linaje vampírico transmite ciertas peculiaridades, maldiciones y heridas del alma. Fragmentos de ancestros convertidos en polvo tiempo atrás germinan en la semilla de Vitae que transmite la maldición de Sire a Chiquillo. Otros vampiros desarrollan debilidades al momento: desórdenes psicosomáticos intensificados por el Abrazo o invisibles idas y venidas en las mareas presentes en el milenario fluir de la Sangre.

- **Defecto: (••) Carne de Estaca.** Si una estaca atraviesa tu corazón, encuentras la Muerte Definitiva en vez de entrar en Letargo.
- **Defecto: (•) Daño Folclórico.** Recibes daño agravado de una fuente folclórica. Algunas fuentes de daño folclórico serían:
  - □ Luz ultravioleta (daño igual a la luz del sol).
  - □ Armas de plata o bañadas en plata (daño igual al del arma: tocar una moneda o cubertería de plata causa 1 punto de daño agravado).
  - □ Agua bendita (daño igual al del fuego).
- **Defecto: (•) Tabú Folclórico.** Cuando te enfrentas a un tabú folclórico, debes apartarte de él o gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para seguir adelante.

  Cada tabú folclórico se contabiliza de forma independiente como Defecto de un punto. Ejemplos de bloqueos folclóricos serían:
  - □ Símbolos sagrados sujetados por cualquier creyente (incluso sin Fe Verdadera).
  - □ Cruzar una corriente visible de agua (no recomendado en algunas ciudades, como Amsterdam, Estocolmo o Venecia).
  - □ Cruzar el umbral de una casa sin haber sido invitado por el propietario.
  - □ Un animal blanco.
  - □ Ajo.
  - □ Rosas silvestres.
  - □ Semillas esparcidas que no hayas contado.
- **Defecto: (•) Estigmas.** Cuando llegas a tener Ansia 4, empiezas a sangrar de heridas abiertas en la palma de tus manos, en los pies y en la frente. Esto atrae la atención de la gente, deja rastros y puede generar penalizaciones a discreción del Narrador.

•• **Comer Comida.** Puedes consumir comida sin esfuerzo y podrías incluso disfrutarla, aunque no te nutre y debes expulsarla antes de descansar durante el día.

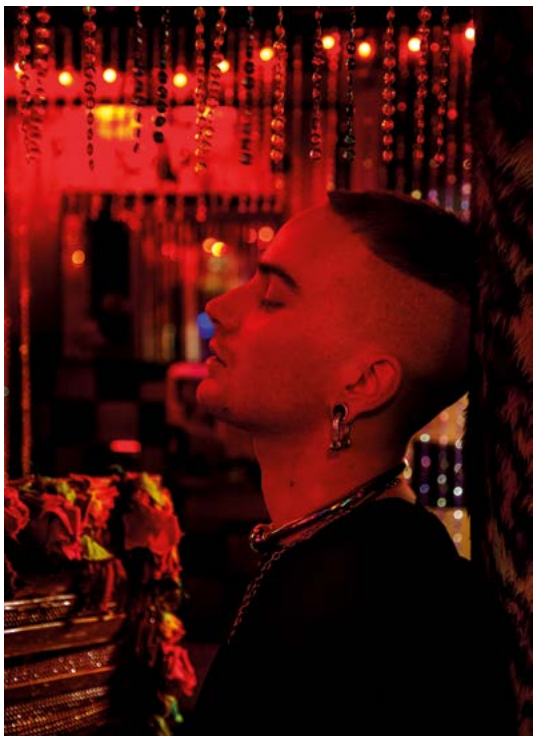
Méritos y Defectos de Sangre Débil

Estos Méritos y Defectos sólo se aplican a personajes de Sangre Débil. No tienen valor en puntos: cada Defecto contrarresta un Mérito, y viceversa. De este modo, no contabilizan para el cálculo del máximo de puntos en Ventajas y Defectos permitidos durante la creación de personajes o mediante compra con puntos de Experiencia.

DEFECTOS DE SANGRE DÉBIL

- **Carne Muerta:** Tu Sangre no es lo bastante fuerte para poder sustentarte completamente y, como resultado, tu carne se encuentra en un estado constante de putrefacción, con un tinte verdoso y hedor a podredumbre. Cualquier examen médico determinará que estás muerto y recibes una penalización de un dado en cualquier prueba Social realizada cara a cara con un mortal. Con este Defecto no puedes adquirir Vívido.
- **Dependencia de Vitae:** Tu Sangre es incapaz de sustentar Poderes vampíricos por sí misma. A menos que bebas suficiente Sangre vampírica para saciar un nivel de Ansia cada semana pierdes la habilidad de adquirir y usar cualquier Disciplina (incluida Alquimia de Sangre Débil). Recuperas tus Poderes tan pronto como sacies al menos un nivel de Ansia con Sangre de vampiro.

- **Dientes de Leche:** Nunca desarrollaste colmillos o los que desarrollaste no son útiles para alimentarte. Necesitas hacer un corte a tus víctimas o bien extraer la sangre con una jeringuilla.
- **Fragilidad Mortal:** No puedes Enardecer la Sangre para curarte y en vez de eso lo haces como un mortal (pág. 126). Con este Defecto no puedes adquirir Resiliencia Vampírica.
- **Maldición de Clan:** Restos de la Sangre de tu Sire siguen fluyendo por tus venas con trazas de su ancestral maldición. Debes escoger una Prohibición de Clan y contar la Severidad de la Prohibición como 1 para este propósito. Sólo puedes escoger la Prohibición Brujah o Gangrel si posees el Defecto Temperamento Bestial y la Prohibición Tremere si posees el Mérito Sangre Vinculante.
- **Marcado por la Camarilla:** En algunas ciudades, los gobernantes se limitan a Cazar y destruir a los Sangre Débil. En otras ciudades, un Sheriff misericordioso los marca, a la fuerza y dolorosamente, para recordarles su lugar. Muchos, luego, son cazados y destruidos, a menudo por un desaire aparente o un simple capricho. Posees una de estas marcas que no sana y la Camarilla se asegura de mantener los ojos bien abiertos para el momento en que te pases de la raya. Junto con este Defecto puedes adquirir Contacto de la Camarilla: la Camarilla prospera en estas duplicidades.
- **Rechazado por los Anarquistas:** Infringiste una ley no escrita o creíste que eras un igual entre iguales allí donde algunos eran más iguales que otros. Sea como fuere, los Anarquistas del regnum saben quién eres y te rechazan. Preferirían lanzarte a la Camarilla antes que escuchar tus ruegos. Con este Defecto no puedes adquirir Camaradas Anarquistas.
- **Temperamento Bestial:** Sufres los efectos de una Bestia como la de los vampiros completos. Debes hacer pruebas de Frenesí como si fueras un vampiro normal.



MÉRITOS DE SANGRE DÉBIL

- **Alquimista de Sangre Débil:** Los Crepusculares cambian según se alimentan. La Alquimia de la Sangre Débil es el dominio de este proceso. Tanto si se trata de algo espontáneo como de una habilidad aprendida mediante el intercambio de ideas con otros cocineros de sangre, has obtenido un punto y una fórmula (pág. 282) en Alquimia de Sangre Débil. Puedes adquirir puntos y fórmulas adicionales de la forma habitual mediante el gasto de Experiencia.
- **Bebedor Diurno:** La luz del sol reduce a la mitad tu registro de Salud (redondeado hacia arriba), pero por lo demás simplemente te deja sin habilidades vampíricas, incluyendo Disciplinas y beneficios de Salud, y no te causa ningún perjuicio adicional. Sin embargo, sigues sufriendo el Ansia y tarde o temprano necesitarás dormir. Si por este motivo tu Salud se reduce por debajo de los niveles de Salud actuales, sufres los efectos de quedar Impedido o entrar en Letargo, dependiendo del tipo de daño, hasta que te apartes de la luz del sol.
- **Camaradas Anarquistas:** Te has hecho amigo de los miembros de una coterie de Anarquistas que toleran tu presencia o incluso te tratan de forma cariñosa como su mascota. En conjunto funcionan como un Mawla Anarquista de 1 punto, siempre que no te desvíes de su política. Anótalos en el Mapa de Relaciones.

- **Contacto de la Camarilla:** Has llamado la atención de un reclutador de la Camarilla que te ha prometido ser aceptado y la posibilidad de convertirte en un vampiro de verdad. Todo lo que debes hacer es mantener ojos y oídos abiertos, informar sobre tus actividades y las de tu coterie y estar dispuesto a llevar a cabo cualquier tarea que te encomienden. Tienes el equivalente a un Mawla de la Camarilla de 1 punto que te trata bastante mal. Anótalo en el Mapa de Relaciones.
- **Disciplina Afín:** Tienes afinidad con una Disciplina determinada, elegida durante la creación del personaje. Obtienes 1 punto en esta Disciplina y puedes aprender y conservar puntos adicionales en ella mediante el gasto de Experiencia, como si fueras un vampiro normal (el coste de Experiencia es igual al de una Disciplina fuera de Clan). Beber sangre con la Resonancia adecuada no te proporciona puntos adicionales en la Disciplina, temporales o no.
- **Resiliencia Vampírica:** Sufres daño como un vampiro normal y tratas las heridas punzantes y cortantes como daño superficial.
- **Sangre Vinculante:** Puedes crear Vínculos de Sangre y efectuar el Abrazo como un vampiro normal. Cualquier vampiro que crees de este modo será un Sangre Débil.
- **Vívido:** Tu corazón late, puedes comer comida y disfrutas de las actividades sexuales como cualquier mortal. Nada salvo los exámenes médicos más avanzados revela algo fuera de lo común, suponiendo que se lleven a cabo de noche.

Trasfondos

Los Trasfondos describen ventajas proporcionadas por una relación, las circunstancias y las oportunidades: posesiones materiales, redes sociales y similares. Los Trasfondos son Rasgos externos, no internos, y el jugador debería explicar siempre cómo llegó a adquirirlos el personaje, además de qué representan exactamente. ¿Quiénes son tus Contactos? ¿Por qué te apoyan tus Aliados? ¿Dónde conociste a tus Criados? ¿Qué inversiones posees para que te reporten 4 puntos en Recursos? No es necesario que lo detalles todo desde el principio, pero deberías estar preparado para responder las preguntas que te haga el Narrador durante el juego o para sugerir una respuesta que vincule los Trasfondos con el hilo narrativo.

Los Trasfondos son Rasgos discretos, no progresivos. Un mismo Trasfondo puede adquirirse varias veces.

EJEMPLO:

Martin adquiere el Trasfondo Aliados dos veces, primero con 1 punto (su vecino centinela) y después con 3 (su abogado estrella de confianza), para representar dos Aliados distintos.

Los personajes pueden compartir algunos Trasfondos con el resto de su coterie. Ver *Trasfondos de coterie* en la pág. 196.

Aliados

Los Aliados son mortales que te ayudan y proporcionan apoyo: familia, amigos o incluso una organización mortal que te debe un favor. Aunque los Aliados a menudo te prestan ayuda de forma voluntaria, sin necesidad de persuadirlos o coaccionarlos, no siempre están disponibles para ofrecer asistencia: tienen sus propios problemas y lo que pueden hacer para ayudarte en nombre de la amistad tiene un límite. Normalmente, los Aliados aparecen una vez por historia.

Los Aliados pueden ser cualquier persona de tu ciudad natal, dependiendo de lo que el Narrador permita. Puedes tener amigos en la morgue del distrito, en un periódico sensacionalista o en un blog de cotilleos, entre la alta sociedad o en el depósito de trenes. Por lo general, puedes confiar en tus Aliados (aunque probablemente no sepan que eres un vampiro o siquiera que los vampiros existen). Sin embargo, nada es gratis. Si acabas pidiendo favores a un amigo de la mafia rusa, probablemente te pida que le hagas un favor más adelante.

Los Enemigos son lo opuesto a los Aliados y se adquieren como Defectos.

Puedes usar las reglas de plantillas de mortales para crear Aliados o Enemigos cuando los adquieras o la primera vez que hagan acto de presencia y puedes añadirlos en el Mapa de Relaciones, aunque muchos grupos dejan este proceso en manos del Narrador.

Los Aliados y Enemigos se construyen a partir de un total de puntos en base a su efectividad y a su fiabilidad. El máximo de puntos que un Aliado puede acumular es seis. Los grupos de Aliados o Enemigos entran en juego en un número igual al número de personajes jugadores.

Todos los Enemigos se contabilizan con 2 puntos por debajo de su efectividad: un Aliado mortal

dotado cuesta 3 puntos como Aliado, pero proporciona sólo un punto como Defecto. Los Enemigos tienen todos la misma fiabilidad: siempre que el Narrador crea que deben hacer acto de presencia, pero con probabilidad al menos una vez por historia.

EFECTIVIDAD

- • Mortal débil, probablemente inútil en una situación violenta o potencialmente violenta.
- •• Mortal medio o un grupo unido de mortales débiles (niños del vecindario que resuelven misterios, grupo de la iglesia, sucursal de ONG).
- ••• Mortal dotado o grupo peligroso de mortales medios (una pandilla callejera, el séquito de una celebridad, un sindicato obrero local).
- •••• Mortal letal, mortal dotado con algún poder mágico o un grupo bien armado de mortales dotados (un equipo privado de seguridad, un contingente de abogados, una *bratva* de la mafia rusa).

FIABILIDAD

- • Cuando contactas con ellos, aparecen la mitad de las veces.
- •• Cuando contactas con ellos, aparecen en un plazo de 1 a 10 horas (lanza un dado).
- ••• Cuando contactas con ellos, aparecen lo antes posible.

Contactos

Conoces gente (humanos) de distintos ámbitos. Principalmente, los Contactos te proporcionan información en sus áreas específicas y pueden querer intercambiar favores de diversos tipos. Para los distintos tipos de ayuda, usa tu Influencia (pág. 188) en el mundo

PLANTILLAS DE MORTALES

Usa estas plantillas para crear personajes del Narrador cuando incluso la Generación Rápida de Personajes lleve demasiado tiempo. Si quieres, puedes usar puntos de Ventajas para comprar más Habilidades.

MORTAL DÉBIL

- **Atributos: Dos a 2, el resto a 1.**
- **Habilidades: Tres a 2, cinco a 1.**
- **Ventajas: Ninguna.**

MORTAL MEDIO

- **Atributos: Dos a 3, tres a 2, el resto a 1.**
- **Habilidades: Tres a 3, cuatro a 2, cinco a 1.**
- **Ventajas: Hasta 3 puntos (máximo 2 puntos en Defectos).**

MORTAL DOTADO

- **Atributos: Uno a 4, dos a 3, dos a 2, el resto a 1.**
- **Habilidades: Dos a 4 (una con una Especialidad), cuatro a 3, cuatro a 2, cuatro a 1.**
- **Ventajas: Hasta 10 puntos (máximo 4 puntos en Defectos).**

MORTAL LETAL

- **Atributos: Dos a 5, dos a 4, dos a 3, el resto a 2.**
- **Habilidades: Una a 5, tres a 4, cinco a 3, seis a 2, tres Especialidades.**
- **Ventajas: Hasta 15 puntos (sin Defectos).**



mortal o recurre a tus Aliados (pág. 184) o a tu Mawla (pág. 189).

Un Contacto es alguien que se encuentra en una excelente posición para proporcionarte información. Podría ser un trabajador en la emisora de la policía antes que un teniente de homicidios, o un empleado del Congreso antes que un senador. Recopiladores de información, columnistas de chismorreos, un factótum de los bajos fondos o un periodista serían buenos Contactos. Puedes definir tus Contactos cuando adquieres este Trasfondo o a medida que los introduces en el juego. Cada vez que crees uno, añádelo al Mapa de Relaciones.

- Un Contacto que puede hacer u obtener algo barato o asequible para ti (Recursos 1). Ejemplos: un traficante de hierba, un vendedor de coches.
- •• Un Contacto que puede hacer u obtener algo útil para ti (Recursos 2). Ejemplos: un traficante de armas de poca monta, un veterinario.
- ••• Un Contacto que puede hacer u obtener algo caro o difícil de conseguir para ti (Recursos 4). Ejemplos: experto en sistemas de seguridad, teniente de policía en narcóticos, homicidios u otro departamento útil.

Criados

Tienes uno o más siervos leales y resueltos. Los Criados pueden ser Ghouls Vinculados a ti, individuos que hayas Dominado a lo largo de los años y que sean prácticamente incapaces de realizar acciones de forma independiente o individuos que se han visto tan abrumados por tu Presencia que harían cualquier cosa por ti.

Siempre debes controlar a tus Criados de algún modo: un sueldo, donación de Vitae o Mesmerismo directo. Aunque por lo general te son leales, los criados podrían traicionarte si la recompensa de hacerlo les compensa el riesgo o si los has tratado mal. El Narrador puede, en cualquier momento, requerir una escena entre tu criado y tú.

Los criados deberían actuar como personajes, no como títeres. Ni siquiera los Ghouls son superhombres y los siervos más dotados no siempre son los más leales. Todo en **Vampiro** es un intercambio.

Los Narradores pueden emplear a los Criados para aderezar la crónica, pero no dejes que ni los criados ni su mal uso dañen la historia.

■ **Defecto: (•) Acosadores.** Tienes tendencia a atraer personas que se sienten demasiado impresionadas por ti para tu propio bien. Un antiguo criado conserva sus recuerdos de ti y alberga un deseo de volver a ponerse en contacto contigo. Puede estar hambriento, loco de amor, desesperado, ser un oportunista o cualquier variación o combinación de los anteriores. Si te libras de él, otro no tarda en aparecer.

- Criado decepcionante: un niño, un criminal de poca monta o un *nerd* del terror te sigue por todas partes y hace lo que le digas sin necesidad de un Vínculo de Sangre. Créalo como un mortal débil.
- •• Un Ghoul, un siervo de la familia, un amante humano o un esclavo Dominado: dale un trasfondo. Construyelo como un mortal medio o como un Ghoul sin ventajas. Para más detalles sobre los Ghouls, ver pág. 234.
- ••• Un criado lo bastante competente como para actuar de forma independiente y que resuelve los problemas más sencillos. Probablemente sea un Ghoul con Rasgos equivalentes a los de un mortal dotado además de sus habilidades sobrenaturales.

Estatus

Tienes cierta reputación y posición (merecidas o no) dentro de una comunidad local concreta de Vástagos, probablemente la Camarilla o los Anarquistas. El Estatus en la Camarilla deriva a menudo tanto del Estatus de tu Sire y del respeto debido a tu linaje como de tus propios logros. Un Estatus elevado entre los Anarquistas en teoría depende de las contribuciones que haya hecho el personaje, pero a menudo depende más de sus conexiones (por Sangre o mediante la coterie) con el Barón o gobernante local.

El Estatus en una Secta no se transfiere a otra. En general, el Estatus en otra ciudad se reduce de forma efectiva en 1 punto; un vampiro Influyente (•••) en Cartagena sólo es Respetado (••) en Buenos Aires.

El Narrador puede, ocasionalmente, indicarte que añadas tu Estatus a alguna reserva de dados junto con un Rasgo Social, especialmente para primeros encuentros e intercambios sociales de la corte. En otros casos, el Narrador podría permitirte que sustituyas un Rasgo Social con tu Estatus, aunque otros vampiros pueden darse cuenta de que recurres a tu Estatus en vez de usar como corresponde la Habilidad Etiqueta, por ejemplo.

Los personajes Caitiff empiezan con el Defecto Sospechoso y no pueden adquirir Estatus positivo durante la creación de personaje.

■ **Defecto: (••) Rechazado.** Esta Secta te desprecia por completo. Los has traicionado, te has enfrentado a un líder local o luchaste en su contra en el pasado. Los miembros de este grupo trabajarán de forma activa en tu contra siempre que puedan.

■ **Defecto: (•) Sospechoso.** No te llevas bien en absoluto con esta Secta. Te escabulliste de un favor, rompiste un juramento o hiciste algo similar. Puedes intentar apartarte de su camino y de sus pensamientos, pero, a menos que los compenses de algún modo, sufres una penalización de dos dados en todas las pruebas Sociales relacionadas con la facción ofendida.

- **Conocido:** Un Neonato que ha sido adecuadamente presentado y aceptado y que es considerado una joven promesa.
- •• **Respetado:** Ahora tienes responsabilidades, eres un Ancilla medio.
- ••• **Influyente:** Ejerces tu autoridad sobre parte del grupo, eres un Antiguo.
- •••• **Poderoso:** Tienes un cargo en el grupo, como un Sheriff, una Arpía o un Látigo.
- ••••• **Luminaria:** Te sientas a la mesa de los poderosos del grupo, eres un respetado miembro de la Primogenitura.

Fama

Los mortales te conocen y buscan con ansia noticias sobre tus actividades. Podrías ser una estrella de cine, del *rock* u otra celebridad. Fama te proporciona cierta influencia en los medios de comunicación de masas y de redes sociales: tienes más medios que la mayoría para manipular los pensamientos del populacho. Probablemente tengas métodos para enmascarar el hecho de que nunca te ven de día, como un doble de cuerpo.

En algunas circunstancias, el Narrador podría permitirte usar Fama en alguna reserva de dados Social en vez de otro Rasgo, especialmente si intentas acceder a un evento exclusivo. "¿Sabes quién soy?" no funciona siempre, pero funciona. Cada nivel de Fama resta uno a la dificultad de las pruebas Sociales contra tus fans y en pruebas de Caza, dependiendo

de cuál sea tu estrategia como depredador tienes menos dificultades para atraer a tu presa.

Por supuesto, Fama tiene su lado negativo: por ejemplo, te resulta más difícil seguir a alguien sin contratiempos y ¿quién quiere *groupies* revoloteando todo el día frente a la puerta de su refugio y marcando su localización en Instagram? Deberías considerar adquirir Disfraz como Especialidad.

Por defecto, Fama se aplica entre mortales, pero por el mismo coste también puedes adquirir Fama que se aplique entre los Vástagos. ¡Algunos vampiros, como Drácula o Elizabeth Bathory, podrían tener ambas! Los vampiros podrían admirar a, o al menos mostrar más interés por, un Vástago que en vida fue famoso o infame: Arthur Rimbaud, Crispus Attucks, Billy el Niño y similares.

INFAMIA Eres famoso por algo horrible. Como mínimo, la dificultad de la mayoría de pruebas de reacción se incrementan en el valor del Defecto; en el peor de los casos las autoridades intentarán capturarte o matarte siempre que te dejes ver.

SECRETO OSCURO También puedes adquirir Secreto Oscuro, una versión menos grave de Infamia. El Defecto Secreto Oscuro proporciona un punto menos que la Infamia equivalente, pues tus malas acciones son desconocidas salvo para ti y quizás uno o dos enemigos muy motivados. La versión de 1 punto de Infamia también proporciona 1 punto como Secreto Oscuro, pues es más fácil descubrirlo que un secreto en el que te vaya la vida.

- **Defecto: (••)** Eres un cleaver o alguien que rompe la Mascarada de forma reiterada, has sido objeto de una Caza de Sangre en otra ciudad o has ofendido gravemente al gobernante de este dominio.
- **Defecto: (•)** Tienes una deuda importante con mala gente o te has vuelto realmente odioso. Como alternativa, tu cónyuge, amante o un miembro cercano de tu familia tiene Infamia ••.

- • Una subcultura muy selectiva te conoce y te admira.
- •• Eres una celebridad local y te reconoce buena parte de la ciudad.
- ••• La mayoría de gente de tu país conoce, al menos, tu nombre.
- •••• Todos los que tienen un mínimo interés por las tendencias sociales o por el campo en el que te mueves saben algo sobre ti.
- ••••• Tu Fama llega a un público nacional o incluso mundial. Eres una gran estrella de cine, un cantante de *rock* que llena estadios o un antiguo presidente.

Ficha de Conocimientos

Adquiere una Ventaja de una ficha de conocimientos e integra la historia de ese conocimiento popular en el linaje y en las conexiones de tu personaje. Algunas fichas (especialmente las de "Descendiente de...") requieren que el personaje sea de un Clan específico.

Recuerda que, al igual que las demás Ventajas, cada nivel de ficha de conocimientos es independiente y debe comprarse por separado. No se adquieren de forma automática los valores "inferiores" de esa ficha.

Para más detalles, ver ficha de conocimientos pág. 382.

Influencia

Tienes cierta influencia en la comunidad mortal, ya sea mediante riqueza, prestigio, un cargo político, chantaje o manipulación sobrenatural. Los Vástagos con mucha Influencia pueden persuadir y, en raras ocasiones, incluso controlar la política y la sociedad de una ciudad, especialmente la policía y la burocracia municipal.

Por defecto, Influencia se aplica principalmente en un grupo o región de tu ciudad. Los grupos pueden ser amplios o incluso difusos: crimen organizado, medios de comunicación, religión, policía, gobierno municipal, etc. Las regiones deberían ser más amplias que un simple vecindario, salvo el los dominios de mayor extensión: Brooklyn, la Rive Gauche, South Side, Ginza, etc. Tu Influencia se aplica en la ciudad como un todo con un punto menos del valor que tiene para tu grupo o región. Usar Influencia local en otra ciudad dentro de la misma área, estado o provincia es posible con un punto adicional de penalización, y así de forma progresiva. Así, un vampiro podría ser Poderoso (••••) en Hollywood, Afianzado (•••) en cualquier punto de Los Ángeles, apenas Influyente (••) en San Diego o San Francisco y simplemente Bien Conectado (•) en Chicago o Nueva York.

El Narrador puede pedirte que uses Influencia en vez de otro Rasgo en algunas reservas de dados, especialmente en pruebas Sociales para convencer a burócratas menores o el equivalente dentro de tu grupo. Este Trasfondo te ayuda a que derriben (o conserven) un edificio "abandonado", no a iniciar guerras globales.

Si el Narrador quiere dirigir un juego con mentes criminales a nivel mundial, podría recalibrar Influencia

para que tuviera efectos de forma nacional (••••) o incluso global (•••••).

- **Defecto: (••) Odiado.** Un grupo o región de la ciudad vive sólo para boicotearte a ti y a tu facción. Resta dos dados de las reservas de dados para intentar convencer a una parte neutral de que te preste apoyo político o te haga un favor. El Narrador debería usar cualquier oportunidad para involucrar en la historia a todos tus *haters*.
- **Defecto: (•) Despreciado.** Resta un dado de las reservas de dados Sociales que incluyan cualquier grupo de la ciudad, salvo tus Contactos y Aliados y demás apoyos explícitamente leales.

• **Bien Conectado:** Tienes garantizado que te escuchen con respeto.
•• **Influyente:** La gente quiere hacerte favores.
••• **Afianzado:** Los cabilderos mortales y las facciones contrarias vacilan al oponerse a ti.
•••• **Poderoso:** Sin una buena razón para hacer lo contrario, los funcionarios y los soldados de a pie te obedecen.
••••• **Dominante:** Las personalidades menores intentan descubrir qué es lo que quieres y hacerlo antes de que se lo pidas.

Máscara

Como depredadores sigilosos, los vampiros tienen pocas armas más poderosas que su pretendida humanidad. Las mentiras que los Vástagos viven constantemente arrojan su sombra sobre tus historias y ninguna descripción de un chupóptero debería omitir cómo se desenvuelve en la sociedad mortal, lo que porta como Máscara. Una buena Máscara explica la existencia nocturna del personaje y ofrece muchas oportunidades para estar a solas con mortales.

Algunos vampiros cambian de una Máscara a otra, con lo que se arriesgan a una confusión de identidad y a deslices varios, mientras que otros construyen una única identidad plausible y la mantienen durante toda una vida humana hasta que la cambian, empleando maquillaje a medida que "envejecen" y fingiendo cada aspecto de su vida para parecer, sobre el papel, perfectamente normales. Otros, casi siempre Nosferatu o vampiros libres, renuncian a la seguridad en beneficio de la libertad de estar fuera de los registros o en las calles.

Por defecto (sin ningún punto) un vampiro o bien no tiene necesidad de una Máscara (como los Abrazados recientemente y aún capaces de hacerse pasar por los humanos que fueron) o bien dispone de una Máscara sencilla y un carné falso que puede superar un control de tráfico o un examen superficial parecido. Una Máscara de cero puntos no superaría un examen detallado, no digamos ya una investigación de las autoridades.

- **Defecto: (••) Cuerpo Neutro Conocido.** Tus datos biométricos, nombre, historia, socios y alias aparecen en varias bases de datos de agencias de inteligencia, donde se te señala como un posible terrorista. Cualquier inquisidor podría leer entre líneas e identificarte como vampiro.
- **Defecto: (•) Cadáver Conocido.** La gente sabe que moriste hace poco y reaccionan con asombro y horror si te muestras entre ellos. Este Defecto se aplica también a cualquier búsqueda en bases de datos relacionada con tu identidad.

• Tienes una buena identidad falsa, que incluye una tarjeta de crédito, una cuenta corriente, un historial crediticio, certificado de nacimiento, etc., todo lo cual está a nombre de tu Máscara. Puedes superar una revisión de antecedentes a nivel estatal o provincial.
•• Tu Máscara podría superar una revisión de antecedentes con una policía nacional: FBI, Scotland Yard o equivalente. Si en vida tuviste una ficha militar o de inteligencia, ha sido clasificada.

Si dispones de una Máscara de 2 puntos, puedes adquirir también las siguientes Ventajas al coste de un punto cada una:

• **Borrado:** Alguien en sitios importantes ha purgado tus fichas reales. Oficialmente no existes.
• **Curtidor:** Puedes crear o hacerte con Máscaras. Crear una Máscara requiere tres días por punto y probablemente te deje al descubierto en línea; hacerte con Máscaras requiere un día por punto, pero tiene un coste a cambio. Lo que cueste dependerá de tus influencias, del margen en la prueba Social o de cualquier otra cosa que decida el Narrador.

Mawla

Este Rasgo representa a un Vástago, o a un grupo de ellos, que está pendiente de ti, que te ofrece guía, información o ayuda de vez en cuando. La palabra procede del árabe medieval con significados que van desde "persona de

confianza" a "tío" pasando por "fuente de protección vecinal" o "no musulmán cuyo juramento es vinculante". Los vampiros occidentales importaron el término con las cruzadas y, a medida que la Ashirra y la Camarilla estrechan lazos de alianza en la Guerra de la Gehenna, la palabra ha resurgido en la sociedad vampírica.

Un Mawla puede actuar como tu mentor. Este papel normalmente recae en tu Sire, si no te trata como su propiedad o te ignora.

Tu Mawla podría intercambiar información para un beneficio mutuo o incluso acudir en tu ayuda si has respetado la relación. Un Mawla podría ser poderoso, pero su poder no tiene por qué ser directo. Dependiendo del número de puntos en este Trasfondo, tu Mawla podría no ser más que un Ancilla con una considerable red de información, o bien podría ser una criatura con siglos de antigüedad con una influencia y un poder sobrenatural tremendos. Podría ofrecer consejo, hablar con el Príncipe o el Barón en tu beneficio, apartar a otros Antiguos de tu camino o advertirte cuando te adentras en situaciones que no comprendes. Por supuesto, tu Mawla esperará reciprocidad.

La puntuación de Mawla podría indicar a un grupo de vampiros con ideas similares, como los Antiguos de la Capilla Tremere local o un grupúsculo trotskista entre los Anarquistas de la ciudad (el plural de Mawla es Mawali). Por regla general, un grupo como Mawla cuesta 1 punto más que un único Vástago de ese nivel: un conciliábulo de Antiguos Mawali sería un Mawla grupal de 4 puntos, por ejemplo.

Quienesquiera que sean, escribe sus nombres en el Mapa de Relaciones cuando adquieras el Trasfondo.

Por lo general, los Mawali proporcionan algún consejo como ayuda, además de ocasionales empujones políticos y encubrimientos, pero no luchan en tus batallas ni invocan valiosos favores. Si se ven obligados a tener que ayudarte, probablemente pierdas uno o más puntos de este Trasfondo después de haber despertado su ira.

Los personajes pueden adquirir también favores menores (pág. 315) de otros Vástagos, sólo durante la generación de personajes. Estos favores tienen un coste igual a la mitad de los puntos (redondeando hacia arriba) del Mawla equivalente.

ADVERSARIO Un Adversario es un Cainita que por lo general te desea mal (a ti o, lo más probable, a tu Sire, linaje o mentor) y es el Defecto que actúa como reverso del Trasfondo Mawla. Los Adversarios van desde Antiguos de 1 punto a Príncipes o a poderosas cábalas de 3 puntos. El Narrador emplea el Estatus del Adversario u otro Rasgo específico para generar las reservas de dados que usará para oponerse a los jugadores, y no los puntos en Adversario.

- • Neonato.
- •• Ancilla.
- ••• Antiguo.
- •••• Primogénito o miembro del Consejo Revolucionario Anarquista.
- ••••• Príncipe o Barón.

Rebaño

Has cultivado un grupo de recipientes de quienes te puedes alimentar sin preocupaciones. Puedes usarlos para llevar a cabo tareas básicas, aunque no están tan estrechamente controlados como los Criados ni son tan leales. Si lo necesitas, puedes construir tu Rebaño como una combinación de mortales débiles y medios (consulta las Plantillas de mortales, pág. 185). Puedes saciar cada semana el valor de tu Rebaño en Ansia sin necesidad de hacer ninguna tirada (este beneficio puede compartirse entre más de un vampiro). Sobrealimentarse puede poner en peligro al Rebaño, que podría reducir su valor si quienes lo forman mueren o huyen.

■ **Defecto: (••) Depredador Manifiesto.** Exudas una conducta depredadora y los humanos te temen y desconfían de ti de forma instintiva. Pierdes 2 dados de cualquier reserva de dados para la Caza salvo las expresiones puramente Físicas de acechar, perseguir y matar. Pierdes 1 dado de cualquier reserva de dados en pruebas Sociales que tengan por objetivo tranquilizar humanos. No puedes mantener un Rebaño.

- • De uno a tres recipientes con Resonancia aleatoria y sin Discrasias: puedes cambiar la Resonancia de una víctima una vez al mes superando una prueba de Manipulación + Perspicacia a dificultad 4. Ejemplos: estudiantes de posgrado, pupilos de música, familia cleaver.
- •• De cuatro a siete recipientes, la mitad de los cuales comparten una Resonancia que elijas al adquirir esta Ventaja. Ejemplos: devotos avejentados de la evanescente escena gótica o *bhangra*, asiduos a los mismos clubes nocturnos, familia cleaver amplia.
- ••• De 7 a 15 recipientes, con dos Resonancias distintas que



—Lo más triste, sabes —dijo ella—, lo más triste es que nosotros somos vosotros.

No dije nada.

—En vuestras fantasías —prosiguió— mi gente es como vosotros. Sólo que mejor. No morimos ni envejecemos, ni sufrimos dolor o frío o sed. Somos más elegantes al vestir. Poseemos la sabiduría de las eras. Y si ansiamos sangre, bien, no más que como vosotros ansiáis comida o afecto o buscáis la caricia del sol. Y a fin de cuentas hace que salgamos de casa. Cripta. Ataúd. Lo que sea.

—¿Y cuál es la verdad? —le pregunté.

—Somos vosotros —dijo—. Somos vosotros, con todas vuestras jodiendas y todas las cosas que os hacen humanos, todos vuestros miedos y soledades y confusiones... nada de esto mejora.

»Es como hacerse famoso o rico. Eres la misma persona que eras cuando no te conocían o eras pobre. Sólo que peor. Todas las cosas malas se magnifican y ya no recuerdas más las cosas buenas.

»Es todo eso. Y mucho más. Somos más fríos que vosotros. Estamos más muertos. Echo de menos la luz del sol y la comida y saber qué se siente al tocar a alguien que te importa. Recuerdo la vida y conocer gente como personas y no como cosas de las que alimentarme o que controlar, y recuerdo qué era sentir algo, cualquier cosa, felicidad o tristeza o lo que sea...

Y entonces paró.

—¿Estás llorando? —pregunté.

—Nosotros no lloramos —me respondió.

Como ya he dicho, la mujer era una mentirosa.

escoges cada semana cuando te alimentas de distintos miembros del Rebaño. Ejemplos: equipo de rugby, escena *swinger*, clase nocturna de danza o de instituto, trabajadores del turno de noche.

•••• De 16 a 30 recipientes: escoge dos Resonancias cada semana. El mantenimiento del rebaño, los encubrimientos y el reclutamiento tienen un papel ocasional en tu crónica. Ejemplos: secta, burdel grande, taller clandestino.

••••• De 31 a 60 recipientes: escoge tres Resonancias cada semana. El mantenimiento y el reclutamiento empiezan a forzar la Mascarada. Ejemplos: secta grande, taller clandestino grande.

Recursos

Este Trasfondo describe tus Recursos. Estos beneficios no son necesariamente monetarios en su naturaleza y pocas veces están constituidos enteramente de capital líquido, aunque a menudo puedas venderlos para obtener dinero. Podría llevar unas semanas, o incluso meses, hacerlo, dependiendo de cuánto se debe vender. Los vampiros, especialmente ahora que la Segunda Inquisición está cerrando cuentas corrientes de los Vástagos, vuelven a acumular sus Recursos en efectivo (o en oro, obras de arte, drogas, armas y esclavos).

Los puntos en Recursos te proporcionan unos ingresos para mantener tu nivel de no-vida, pero debes detallar la fuente de éstos y qué forma adquiere este Trasfondo. Después de todo, podría agotarse, lo podrían robar o podría desaparecer de algún modo durante la crónica.

■ **Defecto: (•) Indigente.** No tienes dinero ni casa.

• **Obrero:** Vives de una nómina a la siguiente: apartamento, coche, equipo de acampada.

•• **Clase Media:** Apartamento bonito o casa pequeña, varios coches, equipo de buena calidad.

••• **Rico:** Apartamento grande o una buena casa, objetos de lujo, equipo de calidad para varias personas.

•••• **Acomodado:** Mansión, helicóptero o avión privado, equipo de calidad muy especializado.

••••• **Extremadamente rico:** Muchas mansiones, "todo lo que el dinero pueda comprar".

Refugio

Como todos los Trasfondos, Refugio es completamente opcional. Un vampiro que no tenga puntos en Refugio dispone de la tumba de un suicida, una habitación en un motel abandonado, una oficina alquilada o un apartamento con las ventanas tapadas con bolsas de plástico. Por defecto, puede permanecer a salvo y oculto durante el día en su refugio relativamente pequeño y poco seguro. El Narrador puede permitir que un jugador cree un refugio mejor a partir de otro Trasfondo como Recursos, Estatus o Influencia. Por supuesto, si esos Trasfondos se pierden también



desaparece el hermoso refugio del personaje.

Sin embargo, un personaje sin ninguno de estos Trasfondos también podría disponer de un refugio razonable siempre que tenga este Trasfondo. Por ejemplo, quizás un personaje no disponga de suficiente dinero para permitirse una mansión victoriana de 20 habitaciones en la economía actual, pero si su bisabuela le dejó una sin cargos hipotecarios no hay razón para que no siga residiendo allí mientras se va deteriorando lentamente.

La puntuación básica de Refugio guarda relación con el tamaño, la seguridad y la privacidad del refugio. Todos esos factores afectan la posibilidad de reconocer, penetrar o vigilar el verdadero lugar de descanso del vampiro. Añade +1 a la dificultad de llevar a cabo tales intentos (o añade un dado a las reservas de dados para resistir) por cada punto de la puntuación de Refugio base.

Los Vástagos conocen sus refugios con detalle. Por cada punto de Refugio base añade un dado a las reservas de dados para percibir el peligro (incluyendo tiradas para despertar, pág. 219) mientras te encuentres en el refugio.

REFUGIO BASE

- **Defecto: (•) Sin Refugio**. Debes realizar algún esfuerzo (al menos una prueba básica) para encontrar un nuevo lugar en el que dormir cada mañana.

• Refugio pequeño, pero más seguro y privado que uno estándar. Ejemplos: apartamento en un sótano, cripta, guardamuebles cerrado en un almacén.

•• Buen tamaño, seguridad o privacidad. Ejemplos: una casa unifamiliar o adosada, el recinto de los lobos en el zoo, un ramal en el alcantarillado.

••• Un refugio muy amplio, seguro o privado. Ejemplos: una urbanización a las afueras, el edificio de un banco, una estación de metro en desuso.

MÉRITOS Y DEFECTOS DE REFUGIO

Puedes añadir Méritos y Defectos a tu Refugio si así lo deseas. Se acumulan con el valor de Refugio para generar un total de puntos en este Refugio para proyectos y otros usos.

Recuerda que puedes convertir Refugio en un Trasfondo Compartido entre los miembros de la coterie, sin duda el modo más sencillo de poder permitirse un Refugio con muchas características.

- **Defecto: (••) Comprometido.** Han asaltado antes el refugio, quizás antes de que fuera tuyo. Probablemente, conste en una lista de lugares sujetos a vigilancia. Los invasores o los espías añaden 2 dados a sus reservas de dados para introducirse en tu refugio o vigilarlo. Si alguna vez llamaras la atención de la Inquisición, deberías pensar en mudarte.
- **Defecto: (•) Espeluznante.** Tu refugio parece la guarida de un asesino en serie, lo que, siendo



sinceros, probablemente sea en realidad. Los vecinos inconscientes podrían llamar a la policía para dar un aviso o simplemente hablar del espeluznante lugar que vieron. Las reservas de dados en las pruebas Sociales para seducir invitados humanos o para que estén menos incómodos reciben una penalización de 2 dados.

■ **Defecto: (•) Embrujado.** Tu refugio tiene una manifestación sobrenatural que no controlas o siquiera comprendes del todo. Puede tratarse de un fantasma, aunque un refugio Embrujado podría tener un portal dimensional, un meteorito maldito o cualquier cosa de la que no puedes deshacerte. Por supuesto, alguien que sí comprende qué es esa manifestación podría usarla para burlar la seguridad del refugio. El Narrador define cualquier otro efecto que cause estar Embrujado, que se traducirá en una penalización de al menos un dado a las reservas de dados afectadas por punto adquirido como Defecto en Embrujado.

- **Arsenal Oculto:** Cada punto en este Mérito añade un puesto de armas entre los suministros de tu refugio: una pistola y un arma de fuego de cañón largo, con municiones. Es tan difícil descubrirlos como lo es tu lugar de descanso.
- **Biblioteca:** Tu refugio tiene una biblioteca con una colección dedicada al ocultismo, las leyendas Cainitas, la historia de la ciudad, la cultura vampírica o similares. Cada punto de este Mérito añade uno a las reservas de dados para una Especialidad de Academicismo, Investigación u Ocultismo. Los refugios pequeños deben limitar este Mérito a un máximo de un punto.
- **Celda:** Tu refugio tiene un lugar cerrado preparado para contener dos prisioneros, con una dificultad base para escaparse de él de 5. Cada punto adicional invertido permite acoger el doble de prisioneros (hasta un máximo de 32, sólo en los refugios muy amplios) o añade un +1 a la dificultad de escapar. Este Mérito no puede adquirirse para refugios pequeños.
- **Laboratorio:** Tu refugio tiene un laboratorio plenamente equipado con un desagüe industrial, un quemador de gas, suelo reforzado, etc. Cada punto de este Mérito añade uno a la reserva de dados para las tiradas relacionadas con una Especialidad de Ciencias o Tecnología o a las reservas de dados de Alquimia de Sangre Débil usando el método Fixatio (pág. 284). Este Mérito no está disponible para refugios pequeños.
- **Localización:** Tu refugio se ubica en una de las áreas de moda o más exclusivas de la ciudad, en el Coto, una isla pequeña o en una localización sin igual. Añade dos dados (o +2 de dificultad) a las bonificaciones de las reservas de dados relevantes o bien de Chasse (pág. 195) o bien de la puntuación del Refugio base (escoge uno). Si ningún modificador refleja lo que tienes en mente, acuerda con el Narrador cuándo se podría aplicar una bonificación de dos dados. Por ejemplo, un Refugio cercano al Elíseo podría proporcionar una bonificación de 2 dados en las pruebas de Etiqueta en el Elíseo y en las pruebas para descubrir cotilleos de la corte.
- **Lujo:** Pantallas planas de alta definición, mobiliario de diseño, objetos de arte u otros detalles caros te proporcionan 2 dados de bonificación en las pruebas Sociales con invitados mortales en tu refugio. Si no tienes al menos 3 puntos en Recursos (•••), obtuviste tu decoración de forma ilegal.
- **Protección:** Tu refugio posee algún tipo de guarda mágica que lo protege de fuerzas sobrenaturales. Puede que no seas capaz de desactivarla, pero te permite franquearla. Debes acordar los límites de esta guarda con el Narrador. Por cada punto en este Mérito, añade un dado a las reservas de dados para resistir el escudriñamiento sobrenatural, así como para protegerte de cualquier otra intrusión que el Narrador permita. Éste podría exigirte tener Ocultismo 3 o más, o Hechicería de Sangre, para adquirir este Mérito.
- **Puerta Trasera:** Tu refugio tiene una puerta trasera, un túnel secreto, una rejilla en el sótano que lleva a las alcantarillas o alguna otra salida discreta. Por cada punto en este Mérito, añades un dado a tus reservas de dados para evadir o escapar de una vigilancia en la cercanía de tu refugio.
- **Quirófano:** Tu refugio dispone de una habitación equipada como quirófano de campaña o mejor. Añade 2 dados a las reservas de dados relevantes (normalmente Medicina) para las pruebas realizadas dentro del refugio. Este Mérito no está disponible para refugios pequeños.
- **Sistema de Seguridad:** Tu refugio dispone de un sistema de seguridad superior a la media. Por cada punto en este Mérito añades un dado a tus reservas de dados para defenderte (o al menos percatarte) de los accesos sin autorización en tu refugio.
- **Vigilantes:** Dispones de seguridad privada o de matones criminales que vigilan tu refugio. Cada punto de este Mérito proporciona cuatro guardias medios y un jefe dotado (ver Plantillas mortales, pág. 185). Si los guardias pueden llamar la atención, adquiere este Mérito con cautela ■

Creación de coteries

Los jugadores pueden construir sus personajes de forma individual, pero construyen la coterie conjuntamente. La creación colaborativa de coteries crea una implicación personal compartida en la crónica y permite a los jugadores indicar qué aspectos del Mundo de Tinieblas les resultaría más interesante explorar.

La reserva de puntos de la coterie empieza con un punto por cada personaje jugador (el Narrador podría permitir que los grupos con tres o menos jugadores creen una reserva de coterie con dos o tres puntos por personaje). Además, los personajes pueden contribuir a esta reserva de puntos con los puntos de Ventajas de sus propios personajes. Los jugadores gastan la reserva de la coterie de forma colectiva, aunque en algunos grupos cada jugador controla la contribución que ha hecho. La coterie también puede adquirir Defectos para obtener más puntos a invertir durante su creación. Todos los jugadores deben estar de acuerdo para que la coterie adquiera un Defecto.

EJEMPLO:
Los jugadores han creado una coterie maréchal (ver más adelante) y como tal argumentan que no disponen de un Dominio propio, sino que invierten cuatro puntos en Contactos para tener mayor facilidad para viajar y en Refugio para disponer de una casa flotante motorizada. También anotan 2 puntos en Adversario (una misteriosa figura que acecha a la coterie) para obtener 2 puntos adicionales que invierten en Estatus de la Camarilla.

Dominio

El Dominio, el aspecto central de una coterie, representa el área física de la ciudad en la que puede Cazar.

Para la Camarilla, cada dominio se asemeja a un feudo, concedido por el Príncipe u otro Vástago noble; las coteries Anarquistas prefieren referirse a su dominio como "terruño". Sea como fuere, el principio es el mismo.

Como otros elementos del Mundo de Tinieblas, los Dominios tienen Rasgos. Cada punto de un Rasgo de Dominio cuesta un punto de la reserva de puntos de la coterie. En cierto modo los Rasgos de Dominio abarcan muchos aspectos: úsalos como abstracciones, no como limitaciones.

Chasse

Este Rasgo describe cuán abundante en presas, cuán vulnerable y cuán rico es un dominio como territorio



de Caza. Un punto en Chasse proporciona a la coterie una dificultad de Caza por defecto de 6 dentro de su dominio. Cada punto adicional reduce dicha dificultad en 1.

Chasse también hace referencia al tamaño físico del dominio. Esta cualidad puede variar considerablemente, dependiendo de la propia geografía de cada ciudad, pero como regla general puedes usar la tabla siguiente:

CHASSE	EQUIVALENTE GEOGRÁFICO
•	Un bloque de una ciudad, una urbanización vallada.
••	De dos a cuatro bloques, un parque junto con sus accesos, una localización pequeña (lugar turístico, hospital, centro comercial).
•••	Ocho bloques a ambos lados de una calle principal, una localización mediana (aeropuerto, gran empresa, casino, facultad).
••••	Un vecindario o distrito determinado, un kilómetro cuadrado, todo lo que haya a lo largo de una autopista o calle principal, una localización mayor (universidad grande, parque de atracciones).
•••••	Tres vecindarios, un grupo amplio de espacios ("todos los parques del South Side", "todos los hospitales de Queens", "todas las autopistas al sur del río").

Los puntos no siempre tienen por qué traducirse en más tamaño. Obviamente, un dominio más pequeño en una zona de Caza rica, como el Coto, tiene una Chasse mayor que un dominio más amplio en un área desolada o vacía de la ciudad.

Lien

Este Rasgo describe lo bien que una coterie se ha integrado en el dominio. Cada punto de Lien añade un dado a las reservas de dados de un miembro de la coterie para, por ejemplo, interactuar pacíficamente con un residente mortal, encontrar algo, a alguien o algún lugar específico dentro del dominio, averiguar "lo que se dice en la calle" o de algún modo investigar algo dentro de su dominio.

Lien nunca modifica las tiradas de Caza de los miembros de la coterie.

Portillon

Este Rasgo describe lo seguro que es un dominio contra intrusiones o alteraciones: otros vampiros, policía mortal o depredadores, la Segunda Inquisición, etc. Cada punto en Portillon resta un dado a la reserva de dados de un enemigo cuando intente, por ejemplo, entrar, investigar o vigilar el dominio sin el conocimiento de la coterie.

Rara vez Portillon se añade a las reservas de dados de los personajes, pues principalmente actúa como Rasgo de resistencia. Un éxito crítico por parte de un intruso podría reducir el Portillon del dominio contra ese intruso en concreto (a menos que la coterie se encargue de él antes de la próxima incursión).

Portillon no se aplica a los refugios, estén dentro del dominio o no.

Coteries sin dominio

Una coterie sin dominio o bien Caza furtivamente su cena (a riesgo de enojar al señor del dominio donde entran al hacerlo) o tiene un salvoconducto de su propio Príncipe o de otro alto cargo. Si las autoridades locales reconocen esas credenciales, normalmente conceden a la coterie derecho de Caza en algún lugar.

El Narrador puede usar los valores de la pág. 308 para determinar la dificultad por defecto de las Cazas de la coterie.

Trasfondos de coterie

Las coteries pueden tener en común varios Trasfondos y Defectos: Adversario, Aliado, Contactos, Criados, Enemigo, Estatus, Influencia, Máscara, Mawla, Rebaño, Recursos y Refugio. Adquiere los Trasfondos de coterie con la reserva de puntos de coterie, al igual que harías con los Trasfondos de un personaje.

Recuerda anotar las personalidades más importantes en el Mapa de Relaciones, al igual que con los Trasfondos individuales.

Cada miembro de la coterie puede usar estos Trasfondos como propios, según las reglas de las pág. 179-194. Sin embargo, los Trasfondos pertenecen a la coterie, no a un personaje individual. Si la coterie se divide o si un personaje es expulsado de ella (exiliado por el Príncipe, por ejemplo), no puede llevarse consigo los Trasfondos.

Un Trasfondo no se multiplica por sí solo: un Rebaño de coterie de 2 puntos sigue contando con el mismo número de mortales y proporciona sólo una Resonancia, lo mismo que obtiene un vampiro con 2 puntos de Rebaño (••).

Al igual que todos los Trasfondos, los Trasfondos de coterie son vulnerables a sucesos dentro del juego. Si una multitud de baptistas con antorchas incendia el refugio de una coterie, esos puntos se pierden como si hubieran quemado el refugio de un jugador, salvo que en el caso del refugio de la coterie cuando éste se pierde nadie tiene dónde dormir. Poner todos los huevos en un mismo cesto tiene su parte negativa.

Tipos de coterie

A los Vástagos les gusta difundir el mito de que son criaturas solitarias. Esta afirmación es parcialmente cierta: como todos los adictos, se ponen a sí mismos y a su necesidad de sangre por encima de cualquier lealtad personal. Un vampiro con amigos cercanos es un vampiro con grandes debilidades. A medida que los siglos convierten el amor en odio y la familiaridad genera desdén, la traición es casi inevitable, antes o después. Lo que los Condenados rara vez dejan entrever es que anhelan encontrar un sentido y tener compañía tanto como nosotros, quizás incluso más. Suya es una existencia en el borde de un pozo sin fondo de desesperación. Un Vástago solitario cae víctima de las Compulsiones de la Bestia o se ve atraído a las llamas de una depresión autodestructiva con mucha facilidad.

Aparte del existencialismo, ¿cuál es, pues, el motivo de la existencia de tu grupo? En la práctica, los vampiros se unen en muchos tipos de coteries del mismo modo en que los humanos forman los distintos tipos de grupos sociales.

Escoge un tipo de coterie o inventa el tuyo propio. Consulta los libros Anarquistas y Camarilla para encontrar más inspiración.

Si tu coterie encaja con un tipo determinado, resta los costes indicados de la reserva de puntos de la coterie. Si esa reserva no es lo bastante amplia para costear ese tipo de coterie, reúne puntos adicionales a partir de contribuciones de los personajes.

Puedes incrementar cualquier puntuación enumerada con los puntos coterie que queden en la reserva. Considera los posibles extras como sitios a los que asignar puntos que hayan quedado libres.

Banda colmillo

La coterie actúa como una banda criminal o quizás como un grupo de ladrones o estafadores. La banda colmillo puede hacerse pasar por parte del sindicato del crimen organizado de la ciudad o actuar como el enlace del Barón o del Príncipe con ellos.

- **Dominio:** Chasse (•), Lien (•) y Portillon (•).
- **Contactos:** (•) (traficantes u otros intermediarios criminales).
- **Enemigos:** (••).

Posibles extras: Refugio (sede de un club), Rebaño (miembros humanos / víctimas de tu banda), Influencia (crimen organizado), Criados, Estatus (probablemente entre los Anarquistas).

Campeones

La coterie existe para luchar por una causa, probablemente una que los mortales podrían considerar digna: limpiar un vecindario de voraces traficantes de drogas, por ejemplo. Los Sangre Débil a menudo empiezan sus no-vidas como campeones. Los campeones con Sangre más espesa a menudo se consideran a sí mismos Anarquistas o, al menos, simpatizantes Anarquistas, aunque un Príncipe avispado de la Camarilla sería capaz de dar buen uso incluso a los vampiros con los ideales más elevados. Al final, incluso los campeones deben tomar la difícil decisión entre sus cargas humanas y sus impulsos vampíricos.

- **Dominio:** Chasse (••) y Lien (•••).
- **Aliados:** (•).
- **Enemigos:** (••).

Posibles extras: Adversario, Contactos.

Cerbero

La coterie existe para proteger o guardar un espacio concreto o un lugar importante, como una tumba, un portal o la cámara donde se custodia una importante reliquia. Las coteries cerbero a menudo se convierten en "coteries hereditarias", en las que su membresía se transmite a las nuevas generaciones de vampiros.

- **Dominio:** Chasse (•) y Portillon (••).
- **Refugio:** (••).

Posibles extras: Adversario, Defecto Embrujado en el Refugio, Estatus (para las hereditarias).

Comando

La coterie existe para luchar contra los enemigos de su señor: el equivalente vampírico de un escuadrón de SWAT o de operaciones especiales. Incluso se puede hacer pasar por una unidad de los cuerpos especiales de la policía local, siempre que no intenten hacerse pasar por agentes frente a uno de verdad.



- **Dominio:** Chasse (•) y Portillon (••).
- **Mawla:** (•••) (quienquiera que encargue las misiones).
- **Estatus:** (•).
- **Enemigos:** (••).

Posibles extras: Adversario, Refugio (base de operaciones), Máscara.

Culto de sangre

Los cultos de sangre, condenados formalmente como violaciones de la Mascarada, han resurgido, sin embargo, con la inminente Gehenna. Esta coterie seduce adoradores mortales, alimentándolos con su Vitae o simplemente esclavizándolos. Muchos cultos de sangre desvelan suficientes verdades sobrenaturales (aunque no siempre de naturaleza vampírica) como para alertar a la Segunda Inquisición, lo que les granjea aún más enemigos implacables.

- **Dominio:** Lien (•) y Portillon (••).
- **Rebaño:** (••).
- **Defecto de Estatus:** (•) Sospechoso.

Posibles extras: Enemigos (••), Refugio (iglesia o complejo del culto), Defecto de Máscara (••) (bajo el radar de la Segunda Inquisición), Criados.

Guardia diurna

La coterie protege a los no-muertos de la ciudad de los mortales, especialmente durante el día cuando la mayoría de Vástagos duerme. Todos los miembros deben ser de Sangre Débil con el Mérito Bebedor Diurno o el Narrador debe proporcionarles otro medio para permanecer activos de día.

- **Dominio:** Chasse (•) y Portillon (••).
- **Influencia:** (••).
- **Enemigos:** (•••).

Posibles extras: Aliados, Contactos, Mawla, Refugio, una reliquia o ritual compartido que les permita estar activos de día.

Maréchal

La coterie sirve y protege al Príncipe o Barón y hace su voluntad como asistentes y asesinos a sueldo. Su acceso directo al gobernante implica que los Antiguos influyentes intentarán introducir a sus Chiquillos en la coterie (de hecho, todos los miembros de la coterie podrían tener a un Primogénito por Sire). Los Antiguos que hayan sido excluidos usarán todos los medios a su alcance para manipular (o disolver) la coterie en beneficio propio.

- **Dominio:** Chasse (••) y Portillon (••).
- **Estatus:** (•••).

Posibles extras: Adversarios, Influencia, Mawla (Príncipe / Barón), Criados.

Nómadas

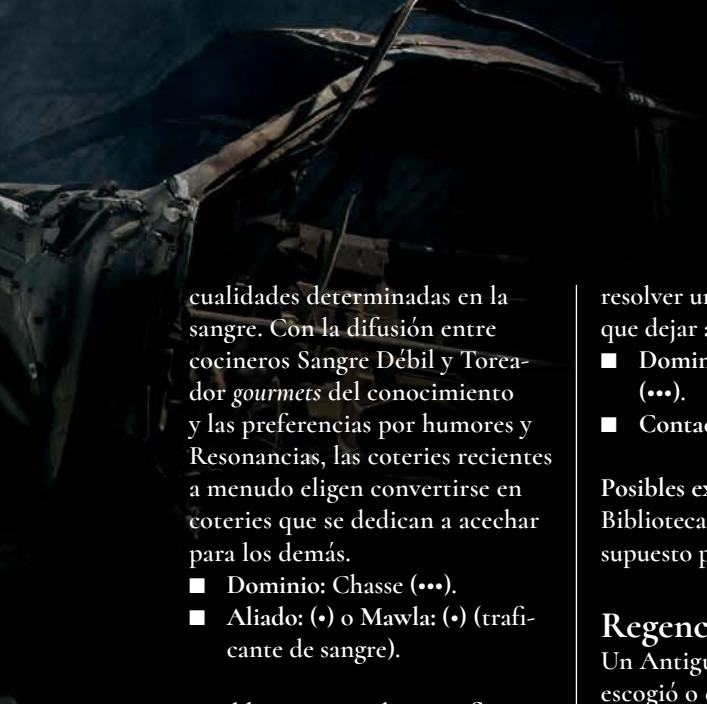
La coterie viaja de un lugar a otro. Puede hacerse pasar por (o ser en realidad) una banda, una compañía teatral u otro grupo de artistas itinerantes. De hecho, esta coterie podría realizar interpretaciones únicamente para públicos vampíricos en las cortes de los Príncipes y no ser simplemente un grupo de *rock* de poca monta que actúa en el viejo barrio industrial. Por otro lado, las coteries nómadas también pueden ser refugiados de la Gehenna o simplemente "reyes de la carretera".

- **Dominio:** Ninguno.
- **Contactos:** (•••) (audiencia, promotores, agentes de viajes, etc.).
- **Criados:** (••) (al menos un adulto para encargarse de los problemas diurnos del viaje).
- **Defecto de Estatus:** (•) Sospechoso.

Posibles extras: Rebaño (otros viajeros).

Partida de Caza

La coterie se especializa en la Caza y captura de humanos con



cualidades determinadas en la sangre. Con la difusión entre cocineros Sangre Débil y Toreador *gourmets* del conocimiento y las preferencias por humores y Resonancias, las coteries recientes a menudo eligen convertirse en coteries que se dedican a acechar para los demás.

- **Dominio:** Chasse (•••).
- **Aliado:** (•) o **Mawla:** (•) (traficante de sangre).

Posibles extras: Rebaño, Influencia (crimen organizado).

Plumaire

Los pájaros de plumaje similar se unen en bandadas y las coteries sociales como los plumaires ("emplumados") son el ejemplo práctico de esto. Estas coteries, unidas por lazos de preeminencia social o simplemente por aficiones compartidas, surgen tanto en cortes de la Camarilla como en callejones Anarquistas. Algunas coteries de este tipo se unen bajo alguna contracultura, como la gótica o la discotequera, y comparten gustos similares de moda y música.

- **Dominio:** Chasse (••) y Lien (••).
- **Contactos:** (•••) (otros miembros de tu subcultura).

Posibles extras: Adversario o Enemigo (víctima de la moda rival), Estatus (para plumaires de la alta sociedad).

Questari

Estas coteries existen para acometer una gran empresa u objetivo. A menudo se forman por propia voluntad y persiguen su objetivo por deseo propio y no a raíz de un edicto. Pueden perseguir a un objetivo, buscar una reliquia o resolver un misterio. Pueden tener que dejar a menudo la ciudad.

- **Dominio:** Chasse (•) y Lien (•••).
- **Contactos:** (••).

Posibles extras: Refugio con Biblioteca, Mawla, Recursos (presupuesto para investigación).

Regencia

Un Antiguo de la Camarilla escogió o creó una coterie para proteger su legado al ser Llamado a Oriente Próximo. Ejercen el voto del Antiguo en la Primogenitura. Los Antiguos Anarquistas que sienten la Llamada facilitan del mismo modo la selección de una coterie para que maneje sus asuntos en su lugar o si no, designan a una para que supervise al Consejo.

- **Dominio:** Chasse (••) y Portillon (••).
- **Mawla:** (••) (mayordomo o *zampolit*).
- **Estatus:** (••••) (o ••• para regencias Anarquistas).
- **Ventajas:** Escoge hasta 10 puntos repartidos entre Criados, Influencia, Rebaño, Recursos y/o Refugio.
- **Defectos:** Escoge tantos puntos de Defectos como de Ventajas.

Sbirri

Esta coterie se hace pasar por un tipo de coterie concreto mientras sirve a un Príncipe o Barón distinto de aquél al que finge ser leal. Su patrón escoge un grupo de Vástagos y luego los envía a otra ciudad, o a veces a una facción distinta dentro de la misma metrópoli.

- **Mawla:** (••) (encargado o mensajero).
- **Máscara:** (•).

Posibles extras: Adversarios entre la Primogenitura de la ciudad objetivo, otras Ventajas del tipo de coterie por el que se hace pasar.

Vehme

La Primogenitura encarga a esta coterie, que recibe el nombre (y quizás también desciende) de una sociedad secreta de justicieros de la Alemania medieval, la protección de la Mascarada a cualquier precio. Los vehme tienen la autoridad para arrestar y subyugar infractores; y si es necesario, para llevarlos ante el Príncipe y la Primogenitura.

- **Dominio:** Chasse (•).
- **Influencia:** (•••) (especialmente entre la policía y medios de comunicación).
- **Estatus:** (•••).

Posibles extras: Adversarios, Mawla (en la Primogenitura o los Consejos Anarquistas).

Vigilantes

La coterie patrulla la ciudad y la protege de intrusiones, especialmente de Anarquistas y hombres lobo. Las coteries de la Camarilla que se han establecido en ciudades fronterizas para rechazar la influencia del Sabbat o para colonizar territorios recién adquiridos también cuentan como vigilantes.Las ciudades Anarquistas llaman a sus vigilantes (que también se encargan de la protección contra los reaccionarios y los infiltrados de la Camarilla) el Comité de Seguridad Pública, la Checa o los Ojos del Pueblo.

- **Dominio:** Chasse (•), Lien (••) y Portillon (•).
- **Estatus:** (••) (Camarilla).

Posibles extras: Contactos, Criados ■



VAMPIROS



«Por eso dije a los hijos de Israel: Ninguno comerá sangre,
ni tampoco el forastero que viva entre ellos.
Pues el alma de toda carne se encuentra en la sangre.»

– LEVÍTICO, 17:12, 17:14

Los bebedores de sangre que acechan en el Mundo de Tinieblas se llaman a sí mismos mayoritariamente "Vástagos", "chupópteros" o "Cainitas". Los habituales del Elíseo y los teóricos de la utopía Anarquista encuentran el término "vampiro" poco prestigioso y les recuerda a secuelas chabacanas de películas de la Hammer y a folclore reaccionario para los turistas. Sin embargo, los Abrazados en décadas recientes usan el término cada vez más entre ellos ("apropiarse la palabra de la v"), reclamando así ese estatus a pesar de lo diluida que está su Sangre. Cuando se les cuestiona, responden: "¿Quién tiene más derecho a ese nombre? ¿Los que de verdad habitamos la noche o los monstruos míticos de las películas?".

Los vampiros no pueden permitirse demasiadas ilusiones; como depredadores, su existencia depende de engañar a sus presas, no a sí mismos. Ya se llamen a sí mismos Vástagos, chupópteros o vampiros, se enfrentan a ciertas verdades inmutables. Ser un vampiro es verse impulsado por un Ansia irracional hacia la sangre humana y por el legado inmortal de tu Sangre vampírica. El Ansia te empuja a un Frenesí asesino y te incita a saciar tu sed en las venas de los mortales. La sangre humana que bebes se transmuta y resuena, concediendo no sólo éxtasis, sino también inmortalidad; no sólo extraños Poderes, sino también esclavitud. Más que la mayoría de nosotros, los vampiros son lo que comen. Más que la mayoría de nosotros, los vampiros deben retener su Humanidad si quieren ser más que eso.

Verdades y mentiras

Las diferencias entre los vampiros de la cultura popular, o incluso los legendarios vampiros balcánicos, y los Vástagos hacen tropezar a los aspirantes a cazavampiros e incluso a algún Retoño Cainita recién creado. Sin embargo, las similitudes indican que los creadores de mitos, tanto modernos como medievales, en ocasiones experimentaron la verdad. Incluso las aparentemente atemporales verdades de los vampiros admiten algunas excepciones, o van cambiando con las mareas de la Sangre. Durante siglos, los Vástagos creyeron que no había más Generaciones más allá de la Decimotercera y algunos vampiros actuales siguen teniendo un miedo psicosomático a las cruces y el ajo.



LOS VAMPIROS SON INMORTALES: Cierto. Los vampiros pueden morir decapitados o arder a causa del fuego y la luz solar, pero no envejecen ni mueren por causas naturales. No necesitan alimentarse excepto de sangre y nunca necesitan respirar. Suficientes lesiones pueden hacer caer al vampiro en un sueño profundo parecido a un trance llamado Letargo, pero puede revivir de nuevo con suficiente tiempo y sangre.

LOS VAMPIROS SON MUERTOS VIVIENTES: Cierto. El cuerpo de un vampiro no tiene pulso ni su corazón late, no se mantiene caliente y no produce sudor ni hormonas. El cuerpo de un vampiro no envejece ni se pudre. La carne perdida e incluso miembros completos vuelven a crecer con el tiempo suficiente. Y sin embargo piensa, camina, planea y habla... y Caza y mata.

LOS VAMPIROS BEBEN LA SANGRE DE LOS VIVOS: Cierto. Los vampiros anhelan la sangre humana y sólo pueden saciar su sed y alimentar sus capacidades inhumanas con la sangre de sus víctimas. Algunos vampiros penitentes subsisten a duras penas con sangre de animales y algunos otros, ancianos, deben Cazar y matar a los de su raza para alimentarse, pero lo cierto es que la mayoría de vampiros consume la sangre de su anterior especie.

LOS VAMPIROS DEJAN LAS MARCAS DE SUS COLMILLOS EN EL CUERPO DE SUS VÍCTIMAS: Casi siempre falso. Cuando es Abrazado, a un vampiro le crecen unos colmillos retráctiles para la alimentación. Sin embargo, su saliva puede cerrar las heridas causadas con ellos y ocultar así las pruebas de haberse alimentado.

QUIENES MUEREN POR EL MORDISCO DE UN VAMPIRO SE ALZAN CONVERTIDOS EN VAMPIROS: Falso. Cuando los vampiros matan a su presa, la víctima perece sin más. Si no fuera así, los vampiros infestarían el mundo. Para Abrazar a un humano y permitirle regresar como no-muerto, el vampiro debe alimentar a la víctima completamente vaciada con su propia Sangre no-muerta, que los vampiros de más edad llaman Vitae.

LA LUZ DEL SOL QUEMA A LOS VAMPIROS: Cierto. Aunque algunos vampiros de Sangre Débil pueden soportar el sol brevemente y algunos Poderes vampíricos permiten sobrevivir durante unos pocos minutos, la luz solar quema de forma mortal la carne no-muerta de los Vástagos si queda expuesta a ella suficiente tiempo. Los



vampiros son criaturas nocturnas y la mayoría de ellos encuentra extremadamente difícil permanecer despiertos durante el día, incluso en zonas protegidas.

El ajo o el agua corriente repelen a los vampiros: Casi siempre falso. Mortales desesperados por encontrar alguna protección contra los no-muertos inventaron estas fábulas reconfortantes. Unos pocos vampiros aún se sienten constreñidos por esos impedimentos, pero son pocos.

Los vampiros huyen de las cruces: Generalmente falso. Este mito es otro pío invento tranquilizador de la era medieval. Sin embargo, algunos portadores de símbolos sagrados (no sólo crucifijos) hacen retroceder a los vampiros o les causan daño con el poder de su Fe Verdadera.

Atravesar el corazón de un vampiro con una estaca lo mata: Falso. Sin embargo, una estaca de madera (o una flecha o virote de ballesta, etc.) que atraviese el corazón dejará al monstruo paralizado y en estado de Letargo hasta que sea extraída.

Los vampiros tienen la fuerza de diez hombres; lobos y murciélagos están a su servicio; pueden hipnotizar a los vivos; etc.: Cierto y falso. La Sangre vampírica concede a los Vástagos Poderes sobrenaturales llamados Disciplinas, las cuales abarcan todas esas capacidades y muchas más. El poder de los vampiros se incrementa mientras envejecen, de vampiros recién creados poco más capaces que los humanos a poderosos Antiguos que pueden rivalizar con el Lestat o el Drácula de la ficción. Los Matusalenes y los Antediluvianos, que han acechado en la noche durante milenios, a menudo poseen un poder literalmente divino.

Los vampiros son monstruos, espíritus demoníacos encarnados en cadáveres: Falso... y cierto. En todo caso, la tragedia de los vampiros supera a la de los demonios. En vez de una caída y una clara eternidad de maldad, los vampiros sienten una inexorable tendencia a la condenación, a menudo durante siglos. Rara vez comienzan siendo monstruos sádicos, a menos que ya fueran así como mortales. Sin embargo, sobreponerse al ansia de sangre humana y a una existencia que depende la alimentación regular los conduce a la sociopatía y al abuso. La psicología del vampiro cambia según su existencia solitaria y depredadora desgasta los valores aprendidos como omnívoro que vive en comunidad.



Los fondos fiduciarios y los matrimonios estratégicos están muy bien si quieres tener tu propia línea de moda, pero ¿estos colmillos? Ahí es donde el mundo deja de ser tu fiesta para ponerse a tus pies como un esclavo.

Las circunstancias o la necesidad acaban por forzar hasta al más reacio de los vampiros a matar... y el placer y la facilidad de asesinar convierte esa fuerza en inclinación y, finalmente, en deseo. Al reconocer su traición, los vampiros dejan de confiar. Al reconocer las diferencias, los vampiros se aíslan del mundo de los mortales. Al reconocer que su existencia depende del secretismo y el control, los vampiros se vuelven reservados y manipuladores.

Según los años se convierten en décadas y después en siglos, el vampiro mata una y otra vez (o se abstiene de hacerlo y ve cómo sus seres queridos mueren de todas formas), y esos sentimientos se anquilosan. La vida humana, siempre breve, se vuelve barata y termina por perder su valor frente a la inmortalidad. El rebaño mortal no significa nada, sólo el edificio de crueldad, sombras y mentiras del vampiro mantiene su importancia. Hastiados, insensibles, paranoicos (en una palabra, monstruosos), puede que los vampiros Antiguos no sean realmente demonios, pero llegados a ese punto, ¿quién puede encontrar la diferencia?

Si la complicación del Ansia parece demasiado peligrosa en ese momento, el jugador puede (y debería) optar por volver a tirar gastando Fuerza de Voluntad (pág. 122), ya sea para deshacerse de ceros normales y desactivar así un crítico conflictivo o para convertir una tirada fallida en un éxito en caso de fallo bestial. En cada sesión se recuperan varios puntos de Fuerza de Voluntad (ver pág. 158), por lo que no hay razón para guardarlos hasta el extremo; se supone que la mayoría de los vampiros ejercen su voluntad con este objetivo a diario. Por supuesto, una Fuerza de Voluntad baja incrementa el riesgo de Frenesí (pág. 219), pero como reza el dicho, "una bestia soy para en Bestia no convertirme".

Ansia

El Ansia, en parte apetito, en parte codicia y en parte adicción, da voz a la Sangre y garras a la Bestia. Apela a los vampiros constantemente susurrando y gritando sobre necesidades, impulsos y deseos. Todo vampiro siente el Ansia y debe matar para silenciarla. Un Vástago paga con Ansia su inmortalidad y sus Poderes, y la factura siempre acaba por llegar.

En **Vampiro: La Mascarada** todos los vampiros tienen un Rasgo único, Ansia, medido en niveles que varían entre 0 y 5. Un vampiro con Ansia 0 está saciado y satisfecho, mientras que otro con Ansia 5 siente un hambre atroz y apenas puede pensar en algo que no sea su siguiente alimentación.

Dados de Ansia

Por cada nivel de Ansia que afecte a un vampiro, éste obtiene un dado de Ansia. Éstos son dados de diez caras como los demás, pero deberían ser de un color diferente para que sea fácil distinguirlos en una reserva (sugerimos el rojo). Cuando un jugador reúne una reserva de dados para un personaje vampiro, sustituye dados normales de la misma con dados de Ansia en una proporción de uno a uno.

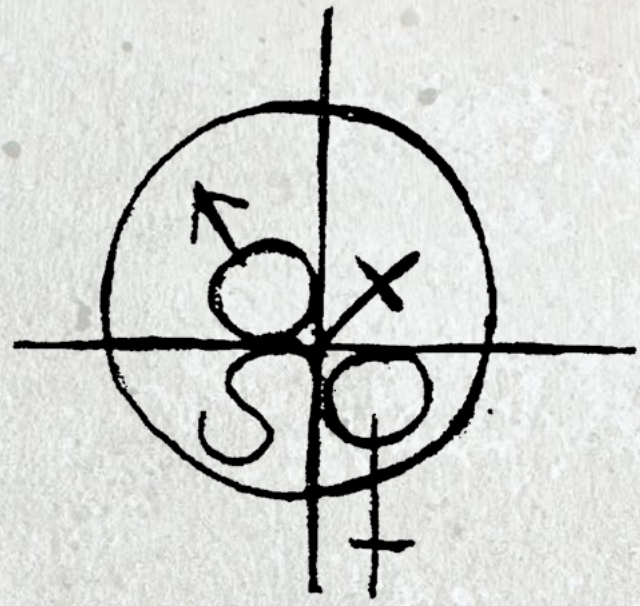
Si la reserva de dados es menor que el Ansia del personaje, únicamente se tira una cantidad de dados de Ansia igual a la de dicha reserva.

EJEMPLO:

Erica quiere investigar la escena de un crimen en busca de pistas. El Narrador le dice que use su reserva de Inteligencia + Investigación. Tiene 3 en ambos Rasgos, de modo que su reserva es de seis (Inteligencia 3 + Investigación 3). Erica tiene Ansia 2, por lo que retira dos dados de la reserva y añade dos dados de Ansia a la misma. Su reserva sigue teniendo seis dados, pero dos de los mismos son de Ansia.

La excepción: Los personajes nunca incluyen los dados de Ansia en reservas de controles, Fuerza de Voluntad o Humanidad.

En pruebas y contiendas los dados de Ansia funcionan como los normales: aportan éxitos cuando se obtiene un 6 o más. Sin embargo, los dados de Ansia no se pueden volver a lanzar usando Fuerza de Voluntad, ya que el Ansia se burla del intento de la mente racional de domarla. Además, obtener un 0 (10) o un 1 en un dado de Ansia puede acarrear consecuencias adicionales: críticos conflictivos y fallos bestiales.



USAR LOS DADOS DE VAMPIRO: DADOS DE ANSIA

= Fallo, fallo bestial si se falla la prueba (1).
● = Fallo (2-5).
= Éxito (6-9).
= Éxito, crítico conflictivo si es parte de una victoria crítica.

Los dados de Ansia nunca pueden volverse a lanzar usando Fuerza de Voluntad.

EJEMPLOS DE TIRADAS USANDO DADOS DE ANSIA:

Mary (reserva de cuatro dados, Ansia 2) obtiene ● contra dificultad 3. Con sólo un éxito, la tirada indica un fallo bestial. Mary no puede volver a tirar los dados de Ansia y hacer lo mismo con los normales no sirve para conseguir los tres éxitos que necesita. Mary se prepara para interpretar la Compulsión de su Clan, el Toreador, durante el resto de la escena.

Freja (reserva de siete dados, Ansia 3) obtiene ● ● ● ● en una prueba de pelea contra los seis éxitos de un oponente. El éxito crítico vale por 4 éxitos, pero sigue sin ser suficiente para vencer, de modo que se enfrenta a un fallo bestial. Freja usa Fuerza de Voluntad para volver a tirar los fallos de los dados normales con la esperanza de obtener los dos éxitos que necesita para alcanzar los 6 éxitos y convertir el resultado en una victoria crítica (conflictiva), pero por desgracia los dados muestran ● ●: sólo un éxito más. Insuficiente para evitar el fallo bestial. Freja narra que, en un ataque de rabia, su personaje salta hacia su oponente e impru-dentemente lo agarra intentando romperle el cuello. No alcanza a detectar su pistola y recibe un tiro en la cara que le causa un nivel de daño agravado (quemaduras debido al fogonazo) y hace que caiga al suelo.

El personaje de Martin (reserva de seis dados, Ansia 2) intenta seducir a un mortal escéptico (dificultad 5). Obtiene ● ● ● . Cinco éxitos, cuatro por el éxito crítico (+) y uno por el éxito adicional ( ). ¡Sin embargo, la presencia de un convierte la victoria crítica en un crítico conflictivo! Martin debe tomar una decisión difícil. ¿Realmente quiere llevarse al mortal a casa al precio de tener que resolver una ruptura de la Mascarada o de una Mácula causada por un ligue que acaba mal? No puede volver a tirar el dado de Ansia con Fuerza de Voluntad, pero sí puede usar ésta para controlar sus impulsos y volver a tirar hasta tres dados normales. Lo hace, y vuelve a tirar el y dos de los ● con la esperanza de no obtener otro y, quizá, tener éxito de todas formas en la seducción. Los dados repetidos arrojan un resultado de ●, y . ¡Dos éxitos! Esto convierte su resultado completo en ● ● . Cuatro éxitos y ningún crítico, ni conflictivo ni de otro tipo. El Narrador pregunta si quiere vencer por un precio (pág. 121). Él describe cómo reprime su naturaleza depredadora y pasa una larga noche buscando el consentimiento mutuo, mostrando su lado humano. Finalmente, el chico se va con él a casa, pero el personaje de Martin ha perdido la oportunidad de hacer nada más esa noche. Vence a costa de invertir mucho tiempo, pero al menos no ha manchado su alma ni puesto en peligro la Mascarada.

Crítico conflictivo

Un crítico conflictivo es una victoria crítica en la que en los dados de Ansia aparecen uno o más dieces. El personaje tiene éxito igual que en un crítico normal, pero como lo haría un animal incapaz de actuar con previsión o autocontrol. Quizá la Bestia obtuvo el crítico, no tú.

EJEMPLO:

Tu Ansia te ha llevado a alcanzar una efectividad mayor de lo habitual... al precio de perder el control. Has matado al de seguridad, pero claramente le has partido el cuello o le has desgarrado la garganta. Has abierto la puerta arrancándola de sus goznes. Has encontrado el libro que buscabas y, en el momento de exultación, has hecho trizas el resto de la estantería. Has eludido a los guardias mordiendo en la garganta al que te vio antes de que pudiera gritar, dejando así un cadáver muy revelador tras de ti.

El Narrador y el jugador trabajan juntos para decidir el nivel de éxito y el nivel de desastre; en líneas generales aumentan al unísono. Los siguientes son resultados de una metedura de pata bien jugosa:

- El personaje adquiere una o más Máculas (pág. 239) a causa de su monstruosa acción.
- El personaje rompe la Mascarada al mostrar visiblemente fuerza o velocidad sobrenaturales o dejar heridas abiertas de mordiscos en un cuerpo.
- El personaje pierde un punto en una Ventaja. Por ejemplo, a consecuencia de tu arrebato podrías causar un siniestro total con tu Bugatti (despilfarrando Recursos), lisiar a un Criado, ofender a un Aliado o sencillamente perder Estatus en la corte. Aunque el personaje sigue teniendo que dedicar tiempo (en una escena posterior o entre bambalinas) a actuar para restablecer ese punto, el Narrador puede permitir que la recuperación sea más rápida que en el caso de otros puntos perdidos.
- Si ninguna de las condiciones mencionadas arriba concuerda con la narración, como en el caso de pruebas de sigilo o de percepción, el crítico conflictivo se convierte en un caos y la prueba se falla, ya que la Bestia ofusca los sentidos o convierte una solución tranquila en inalcanzable de alguna otra manera.

EJEMPLO:

Wanda obtiene un crítico conflictivo cuando usa el Poder Premonición (ver la pág. 249). Mientras obtiene la información que buscaba con deslumbrante claridad, su visión es interrumpida por imágenes de sí misma cediendo a sus impulsos más bestiales y adquiere una Mácula.

En las tiradas de Fuerza de Voluntad y de Humanidad no se usan dados de Ansia, por lo que no se pueden obtener críticos conflictivos en ellas.

Fallo bestial

Un fallo bestial es una tirada fallida (no se obtienen éxitos suficientes para alcanzar la dificultad o para superar el número de éxitos del contrincante) en la que aparece un 1 en uno o más dados de Ansia. El personaje falló porque la Bestia se manifestó de forma inoportuna o excesiva, o el fallo del personaje la enfureció e hizo que se manifestase de forma inoportuna o excesiva. Los siguientes son resultados adecuados de un fallo bestial:

- El personaje debe interpretar una Compulsión, ya que la Sangre comienza a dictar sutilmente su comportamiento (ver más adelante).

Para los jugadores novatos en el juego o los grupos que prefieran que sus personajes sean menos propensos a actuar conforme a impulsos, se puede escoger en su lugar una de las siguientes opciones:

- El personaje pierde un punto en una Ventaja como en los críticos conflictivos.
- El personaje sufre uno o más puntos de daño agravado. Este resultado funciona bien en fallos bestiales en tiradas de Resistencia, ya que el personaje comienza a sudar sangre debido al estrés.
- Si a ningún miembro del grupo se le ocurre una buena idea, el Ansia se incrementa en uno. Si esto pudiera causar que el Ansia se elevase por encima de cinco, el personaje tira inmediatamente para resistir el Frenesí de hambre (pág. 220) a dificultad 4.

Recuerda: Si la tirada tiene éxito de todas formas, no puedes obtener un fallo bestial, no importa cuántos dados de Ansia muestren unos.

Compulsiones

Las Compulsiones se dan en casos de fallos bestiales cuando el Ansia empuja sutilmente al vampiro a actuar bajo el dictado de su Sangre, a veces incluso instilándole rasgos propios del Fundador de su Clan. Cuando un personaje debe adoptar una Compulsión, el Narrador elige una o la determina aleatoriamente con una tirada determinada por la tabla adjunta (trata de variar las Compulsiones en vez de recurrir cada vez a la Compulsión del Clan, a no ser que te guste el exceso de estereotipos). Una vez elegida, el jugador decide cómo interpretarla de la mejor manera. Recompensa a los jugadores que se esfuerzan de verdad por interpretar la Compulsión permitiéndoles recuperar 1 punto de Fuerza de Voluntad. Ten en cuenta que, al contrario que en el caso del Frenesí, los jugadores no pueden gastar Fuerza de Voluntad para ignorar los efectos de una Compulsión. Estos insidiosos impulsos imponen un comportamiento que da impresión de ser natural; el vampiro podría no darse cuenta nunca de que estaba siendo influenciado.

Ejemplos de Compulsiones

Estas Compulsiones básicas forman el núcleo de la personalidad de un vampiro. Los Narradores tienen la libertad de crear Compulsiones a medida basadas en sus propias nociones de la disfuncionalidad vampírica o en los tipos de fallos específicos de su base de personajes jugadores.

COMPULSIONES ALEATORIAS

1-3: Ansia.
4-5: Supremacía.
6-7: Daño.
8-9: Paranoia.
0: Compulsión de Clan.*
* Repetir la tirada para Caitiff y Sangre Débil.



Ansia

La Compulsión arquetípica: con Ansia, los pensamientos del vampiro se dirigen inexorablemente al éxtasis de hundir sus colmillos en una presa y del cálido fluir de la sangre sobre su lengua.

El vampiro hará cualquier cosa para saciar su Ansia, aunque esto implique violencia, engaños o directamente suplicar. Cualquier acción que no conduzca directamente a la alimentación se lleva a cabo con una penalización de dos dados a las reservas. Esta compulsión se acaba cuando el vampiro sacia al menos 1 nivel de Ansia.

EJEMPLOS:

EN UN MARCO SOCIAL: En vez de interrogar a los testigos mortales, el vampiro hace avanzar la situación hacia una seducción.

EN UN MARCO VIOLENTO: El vampiro desecha su arma y se lanza de cabeza a un combate cuerpo a cuerpo, determinado a alimentarse.

EN UN MARCO DE SOLEDAD: El vampiro decide que necesita tomarse un descanso y por casualidad acaba en un club nocturno lleno de sudor.

Supremacía

La Sangre impulsa a su anfitrión a mostrar su superioridad, a poseer cosas, a establecer su supremacía. Esta Compulsión no sólo empuja al vampiro a destacar, sino a disfrutar de ello burlándose del débil y desafiando al fuerte.

El vampiro convierte su siguiente interacción en una competición y usa todos los medios de los que dispone para acabar victorioso y restregárselo por la cara al perdedor. El vampiro no puede servirse del trabajo en equipo y lleva a cabo

toda acción que evite establecer su supremacía o desafiar a la autoridad con una penalización de dos dados a las reservas. Esta Compulsión acaba cuando el vampiro ha "ganado" y se ha regodeado en ello.

EJEMPLOS:

EN UN MARCO SOCIAL: El vampiro convierte una conversación civilizada en un ejercicio de ponerse por delante de los demás, provocando la enemistad de la persona cuya confianza quería obtener.

EN UN MARCO VIOLENTO: En vez de concentrarse en su objetivo, el vampiro hace una pausa para juguetear con un oponente mortal y disfrutar de su superioridad.

EN UN MARCO DE SOLEDAD: El vampiro se obsesiona con la idea de alcanzar su objetivo de una forma innovadora, probándose así su superioridad a sí mismo y al mundo.

Daño

Las cosas se ponen feas: el Ansia empuja al vampiro a dañar y destruir, no para alimentarse o para vencer, sino por la destrucción en sí misma y para deleitarse en el dolor ajeno. A menudo, pero no siempre, esta Compulsión implica daño físico. También puede acarrear tipos más sutiles de daño como el social o el emocional.

El vampiro realiza todas las acciones que no tengan como resultado inmediato que alguien o algo reciba daño con una penalización de dos dados a sus reservas. Esta Compulsión acaba cuando el vampiro incapacita, destruye o hace huir a un objetivo. Si el vampiro se vuelve contra un objeto, éste debe poseer un gran valor para alguien a quien normalmente aprecia, como por ejemplo él mismo.



EJEMPLOS:

EN UN MARCO SOCIAL: Una presentación tranquila se echa a perder cuando el vampiro comienza a acosar y a torturar psicológicamente al sujeto.

EN UN MARCO VIOLENTO: En vez dejar de lado al adversario incapacitado, el vampiro empieza a atacar al oponente inconsciente con salvajismo y regocijo.

EN UN MARCO DE SOLEDAD: Frustrado por una pequeña molestia, el vampiro usa un bate de béisbol contra su caro equipo informático.

Paranoia

Cazador y cazado, un vampiro siempre debe mantener sus ojos y oídos bien abiertos a la espera de problemas. Con esta Compulsión, esa necesidad estalla hasta convertirse en una paranoia completamente desarrollada cuando el Ansia hace que la Sangre le recuerde su vulnerabilidad.

El vampiro, que sospecha de todo y de todos, intenta desembarazarse de cualquier cosa que perciba como una amenaza. Cualquier acción que no esté destinada a alcanzar ese fin inmediato se realiza con una penalización de dos dados a las reservas. Esta Compulsión acaba cuando el vampiro ha pasado aproximadamente una hora en un lugar seguro; por ejemplo, un tejado con buena visibilidad, su refugio o enterrado profundamente bajo tierra.

EJEMPLOS:

EN UN MARCO SOCIAL: El vampiro trata a todo el mundo con sospecha e intenta escapar de todos los compromisos.

EN UN MARCO VIOLENTO: El vampiro intenta poner fin o escapar del peligro por todos los medios, corriendo o suplicando por su vida.



EN UN MARCO DE SOLEDAD: El vampiro ve amenazas donde no existe ninguna, ataca y huye, y se obsesiona con símbolos ocultistas sin importancia o con extrañas coincidencias.

Compulsiones de Clan

Los tipos específicos de la Sangre que fluye a partir de los Antediluvianos transforma a sus herederos para que se adapten a un patrón con milenios de antigüedad. Ya represente esta Compulsión un defecto heredado, una válvula de escape necesaria o una parte de algún extraño mecanismo, puede resultar inconveniente en el momento.

Brujah: *Rebelión*

El vampiro se opone a cualquier cosa o persona que considere que representa el *statu quo* en su situación, se trate de su líder, un punto de vista expresado por un recipiente en potencia o simplemente la tarea que se suponía que debía llevar a cabo.

Hasta que haya actuado en contra de sus órdenes o de lo que se espera de ellos (ya sean reales o percibidas de forma subjetiva), el vampiro recibe una penalización de dos dados a todas las tiradas. Esta Compulsión acaba cuando logra que alguien cambie de opinión (por la fuerza, si es necesario) o hace lo contrario de lo que se esperaba de él.

Gangrel: *Impulsos animales*

Al retornar a un estado animal, el vampiro revierte a un punto en el que hablar es difícil, la ropa es incómoda y la mejor manera de resolver las disputas es mediante garras y dientes.

Durante una escena, se aplica una penalización de tres dados a todas las tiradas del vampiro en las que estén implicadas la Manipulación y la Inteligencia. Durante ese tiempo sólo pueden pronunciar frases de una sola palabra.

Malkavian: *Delirio*

El vampiro, cuyos dones extrasensoriales se desbocan, experimenta lo que podrían ser verdades o portentos, pero que los demás llaman productos de su imaginación que el Ansia saca a la superficie.

Aunque sigue siendo funcional, la mente y la percepción del vampiro están distorsionadas. Durante una escena se aplica una penalización de dos dados a todas las tiradas en las que estén implicadas Destreza, Manipulación, Compostura y Astucia, así como a las tiradas para resistir el Frenesí de terror.

Nosferatu: *Curiosidad malsana*

La necesidad de saber invade al vampiro. Lo consume un hambre de secretos, de conocer lo que pocos o ninguno conocen, casi tan fuerte como la que siente por la sangre. También rechaza compartir secretos con otros, salvo estrictamente para intercambiarlos por secretos mayores.

Se aplica una penalización de dos dados a todas las acciones que no vayan encaminadas a descubrir un secreto, no importa lo grande o lo pequeño que sea. La Compulsión acaba cuando el vampiro descubre un secreto suficientemente grande como para ser considerado útil. Compartir ese secreto es opcional.

Toreador: *Obsesión*

El vampiro, embelesado por la belleza, se obsesiona temporalmente con algo espléndido en concreto y es incapaz de pensar en otra cosa.

Elige un elemento, como una persona, una canción, una obra de arte, una mancha de sangre o incluso un amanecer. El vampiro, fascinado, apenas puede apartar su atención del mismo y si se le dirige la palabra, sólo habla sobre ese tema. Se aplica una penalización de dos dados a cualesquiera otras acciones. Esta Compulsión dura hasta que ya no pueda percibir el objeto admirado o acabe la escena.

Tremere: *Perfeccionismo*

Sólo lo mejor satisface al vampiro. Todo lo que no sea un desempeño excepcional induce una profunda sensación de fracaso y a menudo repite tareas obsesivamente para que el resultado sea "mínimamente correcto".

El vampiro actúa con una penalización de dos dados a todas las reservas hasta que obtenga una victoria crítica en una tirada de Habilidad o la escena acabe. Reduce la penalización a un dado en el caso de una acción repetida y elimínala en la segunda repetición.



Ventrue: *Arrogancia*

La necesidad de mandar del vampiro aflora. Está dispuesto a todo para asumir el mando en una situación.

Alguien debe obedecer una orden del vampiro. A cualquier acción que no esté relacionada con el liderazgo se le aplica una penalización de dos dados. Esta Compulsión dura hasta que una orden haya sido obedecida, aunque la misma no puede reforzarse sobrenaturalmente, por ejemplo con Dominación.

Enardecer la Sangre

Cada vez que un vampiro se alza al anochecer, invoca sus Poderes vampíricos o estimula su Sangre de alguna otra manera, se arriesga a que aumente su Ansia. Cuando un vampiro bombea Sangre a sus Atributos, adopta el Rubor de la Vida o recompone su cuerpo dañado (pág. 217-219), las reglas establecen un *control de Enardecimiento*. La activación de la mayoría de Poderes de Disciplinas también acarrea el coste de, al menos, un control de Enardecimiento (ver Disciplinas, pág. 243-287).

Para hacer un control de Enardecimiento, el jugador tira un único dado. Como siempre, un resultado de 6 o más es un éxito. Con un éxito, el Ansia del vampiro permanece inalterada. Con un fallo, el vampiro obtiene 1 punto más de Ansia, y por tanto, adquiere un dado de Ansia más.

El posible aumento del Ansia se aplica *después* de que se resuelva el efecto deseado, de modo que no hay problema en hacer el control de Enardecimiento a la vez e incluso después de cualquier otra tirada implicada, mientras el dado de Enardecimiento sea claramente distinguible y no pueda confundirse con parte de la reserva.

EJEMPLO:

Erica emplea el Rubor de la Vida. Hace un control de Enardecimiento. El resultado es 4: un fallo. Sigue adoptando el Rubor de la Vida durante toda la noche, pero su Ansia se incrementa en 1.

Algunas condiciones, como una Potencia de Sangre elevada, permiten al jugador tirar dos dados en algunos controles de Enardecimiento y escoger el resultado más alto. Un éxito (6+) en cualquiera de los dados impide que el Ansia aumente (esto equivale a repetir el control).

Con Ansia 5, el cuerpo del vampiro está demasiado débil por la falta de sangre como para proporcionar un aumento de la potencia sobrenatural. Un vampiro con Ansia 5 nunca puede Enardecer la Sangre intencionadamente. Si algún factor externo provoca que el vampiro haga un control de Enardecimiento, el jugador debe hacer inmediatamente una prueba de Frenesí de hambre a dificultad 4 (ver pág. 220). Como siempre, fallar un control de Enardecimiento con Ansia 5 activa de todas formas el efecto que provocó el control, si lo hay.

Saciar el Ansia

Beber sangre reduce el nivel de Ansia de un vampiro en una cantidad establecida. Sólo vaciar de sangre a un mortal, y por tanto matarlo, puede reducir el Ansia a 0.

Los vampiros jóvenes pueden reducir su Ansia a 1 sin matar a víctimas humanas. Conforme la Potencia de Sangre de un vampiro aumenta, también lo hace el nivel en el que se detiene el Ansia. Por ejemplo, por encima de una Potencia de Sangre de 7, los vampiros no pueden reducir su Ansia por debajo de 3 sin matar a una víctima humana.

Para beber sangre hay que tomarse tiempo y para hacerlo bien, llevar cuidado. El mordisco de un vampiro puede provocarle a la víctima una verdadera euforia: los colmillos de un vampiro producen un efecto de intoxicación sobrenatural mientras se abre un vaso sanguíneo. Suponiendo que el vampiro se tome su tiempo para acertar en una vena o una arteria correctamente y lama

FUENTE	ANSIA SACIADA	TIEMPO	NOTAS
Varios animales pequeños (tres o cuatro gatos, una docena de ratas o más)	1	Una escena	No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2.
Animal de tamaño medio (mapache, perro, coyote)	1	Un turno	Resonancia animal; No causa Discrasia.
Animal grande (caballo)	2	Una escena	
Bolsa de sangre	1	Un turno	No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2. No causa Resonancia ni Discrasia.
Beber de un humano	1	Tres turnos	Incluye lamer la herida para cerrarla.
Máximo que se puede beber de un humano sin dañarlo	2	Una escena	
Beber de un humano hasta dañarlo, de forma que corre riesgo de morir sin tratamiento	1-4	Un turno por punto de Ansia saciado	El Ansia saciada equivale a daño agravado; para sobrevivir a la pérdida de sangre, el humano tira Fuerza + Resistencia contra una dificultad igual al Ansia saciada.
Humano vaciado y muerto	5	Cinco turnos	Única manera de alcanzar Ansia 0 (cero).

la herida para cerrarla después, todo lo que la víctima podría recordar del encuentro sería un viaje provocado por drogas, un interludio de sexo extraño y duro o incluso una niebla delirante de ebria intimidad. Incluso una herida cerrada y una alucinación feliz de la víctima pueden dejar una embolia gaseosa, por no hablar de una anemia a largo plazo.

Como regla general, intentar preservar la vida de la víctima, su salud o sus recuerdos encubridores propiciados por el éxtasis (todo lo cual, por supuesto, también preserva la Mascarada) lleva más tiempo que limitarse a abrir una arteria y tragarse toda la sustancia roja. Por otra parte, una víctima que se resiste retrasa las cosas y pone en peligro la Mascarada. Un vampiro puede vaciar y matar a un ser humano indefenso o que no se resiste en aproximadamente cinco turnos.

Alimentarse de animales

Con pocas excepciones (fundamentalmente aquéllos que tienen una masa mayor que la de un humano), alimentarse de un animal lo mata. Un vampiro muy cuidadoso que se toma toda una escena para alimentarse podría quizá saciar un punto de Ansia sin matar a un perro grande, si por cualquier razón valora su vida. Incluso en ese caso, el perro probablemente acabaría lisiado o malherido.

Los animales grandes pueden contener gran cantidad de sangre (una vaca tiene casi cuarenta litros de sangre y un caballo más de cincuenta, en comparación con los cinco de la mayoría de humanos), pero ésta simplemente no satisface los verdaderos apetitos de un vampiro. Por ejemplo, la sangre de los animales nunca alberga Discrasias (pág. 227), e incluso los Gangrel encuentran que alimentarse exclusivamente de sangre de animales es más anodino que extático. No hay ninguna cantidad de sangre de animal que pueda saciar ni siquiera un solo punto de Ansia de un vampiro con una Potencia de Sangre mayor de 2 (pág. 216).

Alimentarse de sangre envasada

¿Y qué hay de comprar simplemente bolsas de sangre médicas y alimentarse de ellas? Por desgracia para la comunidad vampírica, la mayor parte de la sangre en forma de suministros médicos está fraccionada: se centrifuga para separar el plasma de las células sanguíneas y se almacena en forma de plasma, glóbulos rojos y otros productos sanguíneos. Incluso la sangre completa se almacena con anticoagulantes y conservantes como el CPDA-1. Todas estas alteraciones hacen que la sangre envasada sea desagradable de beber (en el mejor de los casos), y casi inútil para los Vástagos.

Sin el Mérito Garganta de Hierro (pág. 182), los vampiros no obtienen ningún beneficio de la sangre procesada. Respecto a la *no procesada*, como sucede con la sangre animal, no puede saciar el Ansia de los bebedores cuya Potencia de Sangre sea mayor que 2.

La sangre envasada, como toda la sangre que pasa más de quince minutos fuera de un cuerpo, no posee Resonancias ni otros efectos fortalecedores para quien la bebe, aunque los Tremere y los alquimistas de Sangre Débil a veces pueden usar sangre y productos sanguíneos envasados en sus rituales y fórmulas. La ejecución de un ritual de Hechicería de Sangre o su destilación despierta su Resonancia latente, pero la consume en el mismo instante.

Alimentarse de otros vampiros

Un vampiro que se alimenta de otro vampiro sacia 1 punto de su Ansia por cada punto que aumente el Ansia del donante, voluntario o involuntario. Alimentarse de un vampiro cuya Potencia de Sangre sea al menos 2 niveles mayor que la del bebedor sacia 2 puntos de Ansia por cada punto de Ansia que adquiera el donante. Al contrario, alimentarse de un vampiro cuya Potencia de Sangre sea al menos 2 niveles menor que la del bebedor sacia sólo 1 punto de Ansia por cada 2 puntos en que aumente la del donante.

Alimentarse directamente de otro vampiro también supone el riesgo de crear un Vínculo de Sangre (pág. 233).

Ataques de mordisco

Los vampiros pueden usar sus colmillos como armas en un ataque de Pelea. Para intentar un ataque de mordisco, el jugador debe declarar la intención de morder antes de tirar los dados y retirar dos dados de la reserva: es más fácil defenderse de un ataque de mordisco y es más difícil acertar en la carne expuesta.

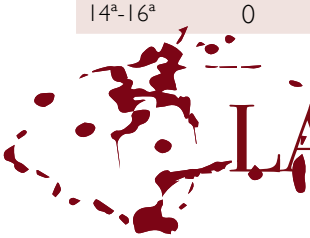


La Sangre es una deuda que crece cada noche. No querrás estar cerca cuando llegue el momento de pagarla.

Con independencia del número de éxitos obtenido, con una victoria en la tirada de Pelea los colmillos de un vampiro causan 2 puntos de daño. Los colmillos infligen daño agravado tanto a mortales como a vampiros.

En los turnos que siguen al ataque de mordisco realizado con éxito, el vampiro puede alimentarse del objetivo. Llegado a ese punto, el vampiro no sufre penalizaciones a su reserva de Pelea; es difícil liberarse de un mordisco. La alimentación causa 1 punto de daño agravado a los mortales y sacia 1 punto de Ansia del Vástago. En el caso de un objetivo vampiro, en vez de causar daño, un ataque de alimentación incrementa el Ansia del objetivo en 1 por turno (ver Alimentarse de otros vampiros) ■

GENERACIÓN	POTENCIA DE SANGRE MÍNIMA	POTENCIA DE SANGRE MÁXIMA
4ª	5	10
5ª	4	9
6ª	3	8
7ª	3	7
8ª	2	6
9ª	2	5
10ª-11ª	1	4
12ª-13ª	1	3
14ª-16ª	0	0



LA SANGRE

La Sangre hierve en el corazón de todo vampiro. Ésta, no totalmente consciente, pero que dista mucho de carecer de mente, incita y engatusa a su anfitrión para que cometa actos impensables para los mortales. Puede poseer un poder inmenso, pero antes o después, alguien acaba pagando un precio.

Generación

Todos los vampiros obtienen sus impías capacidades de la Sangre, pero no toda la Sangre es igual. Cuanto más cerca esté un vampiro de su mítico progenitor, Caín, mayor será el potencial de su Vitae. Los vampiros hablan de *Generaciones*, siendo Caín (y quizás Lilith) el mítico progenitor de la Primera Generación. A causa de su Abrazo, un vampiro se alza de la muerte siendo de una Generación un grado mayor (una Generación más débil) que la de su Sire. Así, los Antediluvianos, Chiquillos de los Chiquillos de Caín, forman la Tercera Generación, y sus Chiquillos forman la Cuarta. El Abrazo de un vampiro determina su Generación. Sólo puede ser alterada mediante el acto prohibido de la Diablerie, es decir, consumir la Sangre y el propio espíritu de otro vampiro.

La Generación de un vampiro no indica necesariamente su edad. Un Antiguo podría haber creado un vampiro de la Décima Generación cuando Colón se echó a la mar; un Matusalén podría haber engendrado un vampiro de la Sexta Generación el año pasado.

Caín y la Segunda Generación: Mitos

Los primeros vampiros pertenecen casi por completo al terreno de las leyendas y la especulación teológica. Quizá la mayoría de vampiros que creen en este mito identifican a Caín con el Caín de la Biblia, pero bajo el velo de las primeras noches podría haber sucedido cualquier cosa.

Tercera Generación: Antediluvianos

Los Fundadores de los trece Clanes de vampiros, los Antediluvianos, de alguna manera provocaron el diluvio universal... o fueron el objetivo del mismo. Sus linajes continúan dando forma a la Estirpe hasta nuestros días e incluso las conspiraciones que pusieron en marcha hace milenios todavía impulsan la Jyhad de la raza vampírica. Durante los últimos miles de años, muchos Vástagos asumieron que los Antediluvianos dormían; sólo unos pocos creían que continuaban sus esfuerzos mediante el subterfugio, las conspiraciones y la astucia, entre las bambalinas de incluso la propia historia secreta. La Camarilla insistía en que los Antediluvianos llevaban mucho tiempo muertos o eran seres míticos hasta que el Sabbat la obligó a cambiar de política.

El Sabbat, como mínimo, busca acabar la Jyhad. La Espada de Caín declaró la guerra a los Antediluvianos en nombre del Primer Vampiro, desencadenando la Gehenna y provocando lentamente que la Tercera Generación se alzase de su letárgico retiro en laberintos primordiales y tumbas de corredor. Ahora los Antediluvianos convocan a sus descendientes en su defensa produciendo un clamor en la Sangre que los vampiros jóvenes denominan la Llamada.

Cuarta y Quinta Generación: Matusalenes

Los Matusalenes, casi tan poderosos como los Antediluvianos, se retiraron de la Jyhad en sus primeros milenios: su poder los convertía en herramientas preferidas y en objetivos predilectos. Muchos Matusalenes permanecen dormidos bajo ciudades humanas antiguas, atendidos por devotas sectas o completamente olvidados. Otros se convirtieron en Inconnu y se retiraron por completo de la sociedad vampírica y la Jyhad.

Generaciones Sexta a Novena: Antiguos

Los vampiros de esas Generaciones, Abrazados en su mayoría antes de la Edad Moderna, han ocupado desde hace mucho tiempo los cargos de gobierno tanto en la Camarilla como en el Movimiento Anarquista, continuando riñas que ya eran antiguas cuando comenzó el Renacimiento. La Llamada los aparta de sus torres y sus nidos para dirigirse a las líneas del frente de la Guerra de la Gehenna. Unos pocos vampiros se resisten al requerimiento de su Sangre o afirman no oírlo, y aferran con más fuerza que nunca sus ciudades. Irónicamente, después de siglos de condescendencia, los de la Novena Generación son considerados Antiguos: también ellos oyen la Llamada.

Décima y Undécima Generación: Ancillae

Normalmente, los Ancillae más antiguos acaban por convencer a los miembros de la jerarquía de que los acepten en sus filas o los hacen enfadar hasta que son eliminados. Entre este efecto que separa el grano de la paja y la explosión en la población mundial, la mayoría de los vampiros de esas Generaciones tienen menos de 250 años. Durante mucho tiempo excluidos del estatus de Antiguo, actúan como intermediarios entre la corte y la calle y han ganado experiencia en el Mundo de Tinieblas.

Los personajes jugadores de menor Generación de este manual son Ancillae.

Duodécima y Decimotercera Generación: Neonatos

Aún más que las Generaciones inmediatamente precedentes, la Duodécima y la Decimotercera desaparecieron lentamente durante siglos antes de explotar en las noches actuales. La mayoría de miembros de esas Generaciones tienen relativamente poca experiencia con la maldición del vampirismo, pero algo más de comprensión de los cambios sociales y tecnológicos. Los desfasados Antiguos de la Camarilla culpan a la renovada Revuelta Anarquista de la afluencia de estas Generaciones.

Generaciones Decimocuarta a Decimosexta: Sangre Débil

Muchos eruditos de la Estirpe contemplan con congoja la inundación de miembros de esas Generaciones, tan alejadas de Caín que tanto la Maldición como los dones se debilitan hasta la nada. El *Libro de Nod* habla del "Tiempo de la Sangre Débil" como precursor de la Gehenna, el alzamiento de los Antediluvianos y el fin de la raza vampírica.

Potencia de Sangre

La potencia de la Sangre varía incluso dentro de una Generación. Conforme pasan los años, la Sangre se espesa y madura dentro de los límites de la Generación del vampiro. El Abrazo de un Sire poderoso o atreverse a realizar el obsceno Amaranto proporciona atajos hacia ese poder. Pero la potencia aumentada también conlleva un precio: necesitas más sangre para mantenerte y la Maldición de tu linaje también se hace más evidente.

La Potencia de Sangre se incrementa según envejece el vampiro. Como regla general, un vampiro adquiere 1 punto de Potencia de Sangre por cada cien años que pase activo, pero las experiencias intensas o la exposición a Sangre extremadamente potente puede acelerar el proceso. Un vampiro en Letargo pierde Potencia de Sangre a un ritmo de un nivel por cada cincuenta años. La Potencia de Sangre de un vampiro nunca puede bajar por debajo de su mínimo por Generación ni ascender por encima de su máximo. La Potencia de Sangre de los Sangre Débil nunca puede aumentar a menos que éstos se abran paso mediante la Diablerie hasta la Decimotercera Generación u otra menor.

La Potencia de Sangre tiene en cada nivel los efectos explicados a continuación. Para encontrar un desglose completo de los efectos de la Potencia de Sangre, ver la tabla de la pág. 216. Los elementos recogidos bajo cada nivel más adelante sólo describen lo que cambia junto con el nivel de Potencia de Sangre de tu personaje.

Potencia de Sangre o (cero): Sangre Débil

Eres un Sangre Débil, despreciado y rechazado por los verdaderos vampiros.

- Sufres daño como los mortales. Cuando reparas daño (pág. 218) puedes eliminar 1 punto de daño superficial por control de Enardecimiento. La Severidad de tu Prohibición es 0, dado que careces de Clan, y por tanto no tienes Prohibición de Clan.
- No puedes crear Vínculos de Sangre (pág. 233), Abrazar con seguridad ni crear Ghouls (pág. 234).
- Sólo puedes entrar en Frenesí por causas sobrenaturales (pág. 219).
- Sólo sufres un nivel de daño superficial por turno bajo la luz solar directa.

POTENCIA DE SANGRE	ARREBATO DE SANGRE	DAÑO REPARADO (POR CONTROL DE ENARDECIMIENTO)	BONIFICACIÓN AL PODER DE LAS DISCIPLINAS	REPETICIÓN DE CONTROLES DE ENARDECIMIENTO EN DISCIPLINAS	SEVERIDAD DE PROHIBICIÓN	PENALIZACIÓN A LA ALIMENTACIÓN
0	Ninguno	1 punto de daño superficial	Ninguna	Ninguno	0	Sin efecto.
1	Suma 1 dado	1 punto de daño superficial	Ninguna	Nivel 1	1	Sin efecto.
2	Suma 1 dado	2 puntos de daño superficial	Suma 1 dado	Nivel 1	1	La sangre envasada y de animales sacia la mitad del Ansia.
3	Suma 2 dados	2 puntos de daño superficial	Suma 1 dado	Nivel 2 o menor	2	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
4	Suma 2 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 2 dados	Nivel 2 o menor	2	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano.
5	Suma 3 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 2 dados	Nivel 3 o menor	3	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2.
6	Suma 3 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 3 dados	Nivel 3 o menor	3	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
7	Suma 4 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 3 dados	Nivel 4 o menor	4	Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2.
8	Suma 4 dados	4 puntos de daño superficial	Suma 4 dados	Nivel 4 o menor	4	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
9	Suma 5 dados	4 puntos de daño superficial	Suma 4 dados	Nivel 5 o menor	5	Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3.
10	Suma 5 dados	5 puntos de daño superficial	Suma 5 dados	Nivel 5 o menor	5	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 3 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3.

Para más detalles sobre las restricciones y capacidades de los Sangre Débil, ver pág. 109.

Potencia de Sangre 1

Eres un verdadero vampiro, aunque sólo por los pelos, según opinan algunos Antiguos. Aun así, tu Sangre vampírica puede hacer cosas espectaculares cuando se Enardece.

- Suma un dado de Atributo a tu reserva cuando realices un Arrebato de Sangre (pág. 218).
- Cuando repares daño, puedes eliminar un punto de daño superficial por control de Enardecimiento.
- Tira dos dados y escoge el resultado más alto cuando hagas un control de Enardecimiento para Poderes de Disciplina de nivel 1, (o repite el control de Enardecimiento).
- La Severidad de tu Prohibición es 1.

Potencia de Sangre 2

Tu Sangre, un escalón por encima de la de chupópteros menores, sustenta tu existencia mejor que la suya. Sin embargo, la sangre de recipientes humanos que no sea fresca comienza a perder su potencia, ya que hace tiempo que perdió su sabor.

- Cuando repares daño, puedes eliminar 2 puntos de daño superficial por control de Enardecimiento.
- Suma un dado a tus reservas cuando uses o resistas Poderes de Disciplinas.
- Debes beber el doble de sangre de animales o envasada para saciar 1 nivel de Ansia.

Potencia de Sangre 3

Para los Antiguos más conservadores, tu Sangre se ha espesado lo suficiente como para convertirte no en un simple chupóptero, sino en un verdadero Cainita digno de consideración y atención. Sin embargo, aunque tu Sangre te concede grandes dones, alimenta tu Debilidad de Clan.

- Suma dos dados de Atributo a tu reserva cuando realices un Arrebato de Sangre.
- Tira dos dados y escoge el resultado más alto cuando hagas un control de Enardecimiento para Poderes de Disciplina de nivel 2 o menor, (o repite el control de Enardecimiento).
- La sangre de animales y la envasada ya no sacia tu Ansia.
- La Severidad de tu Prohibición es 2.

Potencia de Sangre 4

Tan cerca, y sin embargo tan lejos; ocupas una posición poco envidiable al ejercer tu señorío sobre otros pero seguir siendo un redrojo para los más fuertes. Necesitas cada vez más sangre para saciar tu Ansia y ves cómo la Humanidad se escapa entre tus dedos manchados de sangre.

- Cuando repares daño, puedes eliminar 3 puntos de daño superficial por control de Enardecimiento.
- Suma dos dados a tus reservas cuando uses o resistas Poderes de Disciplinas.
- Cuando te alimentes de humanos, sacias un punto menos de Ansia por cada humano.

Potencia de Sangre 5

En la cima de la existencia como Antiguo, sólo queda un tentador paso hasta lo que muchos considerarían divinidad.

- Suma tres dados de Atributo cuando realices un Arrebato de Sangre.
- Tira dos dados y escoge el resultado más alto cuando hagas un control de Enardecimiento para Poderes de Disciplina de nivel 3 o menor, (o repite el control de Enardecimiento).
- Tu Ansia sólo puede bajar por debajo de 2 vaciando y matando a un mortal.
- La Severidad de tu Prohibición es 3.

Potencia de Sangre 6 o más

Conforme la Llamada va despojando al mundo de sus Antiguos, estos niveles de Potencia de Sangre se vuelven cada vez más infrecuentes. Los que quedan, solitarios y fatigados, se rodean con mitos y leyendas, además de poderosos guardianes. Estos vampiros, con su Sangre más potente que humana, se vuelven bastante extraños de cuerpo y de mente. Los vampiros de este nivel no están pensados como personajes jugadores; sólo se incluyen en la tabla de Potencia de Sangre para el Narrador.

Dones de la Sangre

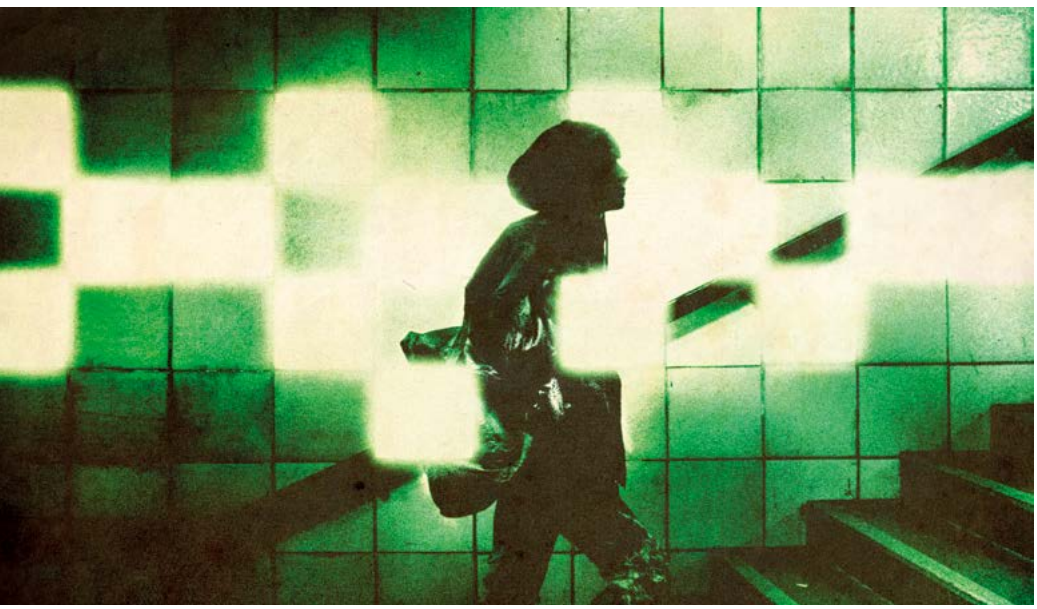
Un vampiro obtiene de la sangre que consume algo más que la no-vida. La Sangre vampírica concede una serie de capacidades, todas al precio de un control de Enardecimiento o más. Un vampiro debe ser cauteloso a la hora de emplear estos dones para no verse consumido por el Ansia.

Recuerda que fallar un control de Enardecimiento no significa que la habilidad falle, sino sólo que el Ansia del vampiro se incrementa en 1.

El Rubor de la Vida

A menos que se le obligue a asumir una apariencia de vida, el cuerpo de un vampiro está funcionalmente

muerto. La no-muerte se hace evidente en una piel pálida o cenicienta, carne fría y ausencia de aliento (salvo para hablar) y de latidos. Al enviar su Sangre a través de los capilares muertos de su piel y de su corazón marchito, un vampiro puede parecer totalmente humano durante una noche, lo que incluye (pero no se limita a) latidos del corazón, temperatura corporal y respiración. El vampiro incluso puede pasar un examen médico superficial, aunque fracasaría en el caso de pruebas más intrusivas debido a detalles traicioneros como la ausencia de flora intestinal.



Los vampiros que no son Sangre Débil deben usar el *Rubor de la Vida* para usar pantallas táctiles (como las de los *smartphones*) por sí mismos, dado que no funcionan sin la humedad de la piel y la conductividad de los vivos.

El Rubor de la Vida generalmente permite a los vampiros consumir comida y beber sin vomitar durante aproximadamente una hora. Sin él, deben hacer inmediatamente una tirada de Compostura + Resistencia a dificultad 3 para ser capaces de salir afuera o de alcanzar un baño a tiempo.

Dependiendo de su Humanidad, los vampiros pueden fingir y a veces incluso disfrutar de relaciones sexuales mientras el Rubor de la Vida está activo (ver pág. 236).

Con una Humanidad de 9 o más, más que muertos los vampiros aparentan estar enfermos o ser elegantes heroinómanos; los latidos del corazón, el pulso y la respiración parecen débiles, pero detectables. No necesitan usar el Rubor de la Vida más que por razones estéticas.

Provocar el Rubor de la Vida requiere un control de Enardecimiento.

Arrebato de Sangre

Un vampiro puede invocar su Sangre para aumentar temporalmente sus Atributos, sean Físicos, Sociales o Mentales. Cuando el personaje desea un *Arrebato de Sangre*, el jugador puede sumar cierto número de dados a una reserva que incorpore un Atributo. El número de dados que suma el Arrebato depende de la Potencia de Sangre del personaje; los personajes sólo pueden usar el Arrebato de Sangre una vez por tirada.

Un Arrebato de Sangre exige un control de Enardecimiento.

Los Arrebatos de Sangre sólo se aplican a una única tirada (los dados añadidos por el Arrebato se mantienen en cualquier reintento de Fuerza de Voluntad). Los personajes no pueden usar un Arrebato para tiradas de Fuerza de Voluntad ni de Humanidad, para tiradas que se apliquen a más de una escena, en combates de una tirada (pág. 296) o en cualquier otra tirada en la que el Narrador lo desautorice. No apliques a las tiradas mejoradas con un Arrebato de Sangre las reglas de victorias automáticas (pág. 120) ni de "Tomar la mitad".

Reparación vampírica

Al estar muertos, los vampiros no se curan de forma natural. Con suficiente esfuerzo, sus estructuras pueden soldarse de todas formas.

REPARAR DAÑO SUPERFICIAL A LA SALUD Con un control de Enardecimiento, un vampiro puede reparar uno o más puntos de daño superficial a la Salud dependiendo de su Potencia de Sangre. Los vampiros pueden someterse a un control de Enardecimiento cada turno para reparar daño superficial.

REPARAR DAÑO AGRAVADO A LA SALUD Para reparar daño agravado, el vampiro debe esperar hasta la noche siguiente y hacer

tres controles de Enardecimiento, además del control de Enardecimiento habitual hecho al levantarse.

Este proceso elimina un punto de daño agravado, así como una herida incapacitante o un impedimento semejante. Un vampiro sólo puede reparar un nivel de daño agravado por noche.

Como sucede con el hecho de alzarse cada noche, si esos controles de Enardecimiento elevan el Ansia por encima de 5, cae en Letargo en vez de tener que tirar para evitar el Frenesí de hambre.

Disciplinas

El poder en bruto de la Sangre alimenta todos los Poderes de Disciplinas, salvo los más básicos, y muchos de ellos exigen múltiples controles de Enardecimiento. Un vampiro puede activar un Poder de Disciplina cada turno, con independencia de su duración.

No hay límite al número de Poderes de Disciplina que un vampiro puede tener activos a la vez.

A niveles altos de Potencia de Sangre, el jugador tira dos dados por cada control de Enardecimiento que haga para activar algunos Poderes de Disciplinas y se queda con el mejor resultado. Como se indica en la tabla (pág. 216), cuanto mayor sea la Potencia de Sangre del vampiro, mayor será el nivel de los Poderes que puede activar de esta manera.

En un único turno, un vampiro podría activar un Poder de Disciplina, adoptar el Rubor de la Vida, incrementar una reserva de Atributo con un Arrebato de Sangre *y* reparar daño superficial. Sin embargo, este proceso exigiría al menos tres controles de Enardecimiento además del coste del Poder de Disciplina.

Precios de la Sangre

A pesar de todos los dones que concede la condición de vampiro, la Sangre se cobra un alto precio. Los vampiros se ven afectados por una serie de terribles maldiciones, cada una de las cuales es un enemigo al acecho bajo la piel.

Alzarse

Cada noche que un vampiro se alza de su sueño diurno debe realizar un control de Enardecimiento. Si fallarlo haría que el Ansia se elevase por encima de 5, un fallo envía al vampiro al Letargo en vez de obligarlo a hacer una prueba de Frenesí de hambre.

Durante el día, la Sangre vampírica se vuelve inerte, incluso gélida. Para alzarse durante el día se requiere una tirada de Humanidad a una dificultad que depende del nivel de la crisis. Un fuego u otra situación en que peligre la vida supone una dificultad de 3; un mensaje o decisión urgente, dificultad 4; algún inconveniente del que ocuparse, dificultad 5 o mayor.

Una vez se ha levantado de su sueño diurno, un vampiro sólo puede actuar durante una escena. Al final de ese período, para seguir despierto debe hacer una tirada de Humanidad a dificultad 3; una victoria permite una escena adicional. Una victoria crítica le permite permanecer despierto mientras lo necesite. Si un Vástago actúa durante las horas diurnas, su reserva de dados máxima es igual a su puntuación en Humanidad.

Frenesí

El Frenesí aguarda a todo vampiro: una amenaza constante para su frágil paz. Las circunstancias externas a menudo provocan un Frenesí que muerde y fuerza la fina cadena de la Bestia que gruñe en su interior. Un Frenesí, la expresión máxima de los impulsos más bajos de la Sangre, desata a la Bestia sin reflexión ni remordimiento: el depredador en completo abandono.

Un vampiro en Frenesí pierde toda capacidad de pensamiento racional y sólo es impulsado por la rabia, el hambre o el pánico. Hace todo lo que sea necesario para hacer pedazos lo que lo provoque, saciar su Ansia o escapar de lo que percibe como una amenaza, normalmente de manera violenta y con grandes daños colaterales. Al contrario que muchos otros impulsos de la Sangre, un Frenesí nunca es sutil.

Para resistir un Frenesí, el vampiro tira Fuerza de Voluntad contra una dificultad establecida por el Narrador basada en el nivel de la provocación. Cuando se trata de resistir un Frenesí, a la reserva de Fuerza de Voluntad de los vampiros se le suma una cantidad de dados igual a un tercio de su Humanidad (redondeando hacia abajo).

Un vampiro resiste el Frenesí con una victoria normal, pero debe invertir un turno en reprimir el impulso. Con una victoria crítica, resiste el Frenesí sin perder un turno.

CABALGAR LA OLA Un vampiro también puede elegir *cabalgar la ola* y caer intencionadamente en el Frenesí sin hacer ninguna prueba. Este acto sigue las reglas habituales del Frenesí, aunque el Narrador debería permitir al jugador interpretar el Frenesí por sí mismo, como por ejemplo escogiendo de quién se alimenta primero, en vez de tomar el control completo del personaje.

Si un vampiro en Frenesí no cabalga la ola, se convierte en propiedad del Narrador mientras dure éste.

EFECTOS DEL FRENESÍ Mientras están en Frenesí, los vampiros son inmunes a cualquier penalización que dependa de la Salud y no alcance el grado de una mutilación. Sólo pueden usar Disciplinas físicas (como Celeridad, Fortaleza y Potencia), pero resisten las Disciplinas mentales (por ejemplo, Dominación y Presencia) con tres dados adicionales que se suman a sus reservas de resistencia (si no hay reserva para resistirse a una Disciplina, quien la usa suma 2 a la dificultad).

Mientras está en Frenesí, el jugador puede gastar Fuerza de Voluntad para asumir el control del personaje durante un único turno, pero no puede usar Fuerza de Voluntad para volver a tirar dados.

Un vampiro en Frenesí no puede caer en Frenesí debido a otro estímulo ni puede adquirir Compulsiones. Intenta alcanzar su objetivo a cualquier precio (ver los tipos de Frenesí más adelante); el Frenesí continúa hasta que lo logre o hasta que acabe la escena.

TIPOS DE FRENESÍ Diferentes estímulos provocan diferentes tipos de Frenesí, que se pueden clasificar a grandes rasgos en tres categorías: furia, hambre y terror. Cada tipo de Frenesí se expresa de manera diferente, aunque lo haga a través de los actos de una Bestia maníaca.

FRENESÍ DE FURIA Las provocaciones causan *Frenesí de furia*; los insultos, las humillaciones o las agresiones pueden desencadenar una violencia bestial. Un vampiro en Frenesí de furia no se detiene ante nada para hacer pedazos la causa de su provocación, a menudo junto a cualquiera que haya en las cercanías, amigo o enemigo. Después de destruir al blanco de su ira, el vampiro puede hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 3 (o 5 si otros enemigos siguen en pie). El éxito acaba con el Frenesí, mientras un fallo hace que se sumerja más en su rabia; sigue matando a cualquiera que haya en las cercanías a menos que alguien lo contenga.

Algunos ejemplos de detonantes de Frenesí de furia:

PROVOCACIÓN	DIFICULTAD
Amigo asesinado	2
Amante o Piedra de Toque herida	3
Amante o Piedra de Toque asesinada	4
Provocación o acoso físico	2
Insultado por alguien inferior	2
Humillación pública	2

FRENESÍ DE HAMBRE La tentación causa *Frenesí de hambre*; la Bestia siempre desea más sangre. Cada vez que un vampiro falle un control de Enardecimiento teniendo Ansia 5, tendrá que hacer una prueba de Frenesí de hambre.

Dependiendo de la crónica, el Narrador puede ser más o menos estricto con las pruebas de Frenesí de hambre, pero siempre debería quedar alguna posibilidad. Durante un Frenesí de hambre, el vampiro busca sangre humana fresca de la fuente más cercana (si esa fuente es su Piedra de Toque, uno sólo puede esperar que el jugador aún tenga algún punto de Fuerza de Voluntad que gastar para tomar el control del vampiro y mandarlo a perseguir a un objetivo diferente). El Frenesí de hambre acaba cuando el vampiro alcanza un Ansia de 1 o inferior.

Algunos ejemplos de detonantes de Frenesí de hambre:

PROVOCACIÓN	DIFICULTAD
Visión de una herida abierta u olor penetrante a sangre con una Ansia de 4 o más	2
Sabor de la sangre con una Ansia de 4 o más	3
Fallar un control de Enardecimiento con una Ansia de 5	4

FRENESÍ DE TERROR El peligro causa *Frenesí de terror*; la Bestia debe preservarse a sí misma contra todas las amenazas. El Frenesí de terror, también conocido como *Rötschreck*, se manifiesta cuando el vampiro se enfrenta a una amenaza como la luz solar o las llamas desnudas. Un daño grave al cuerpo del vampiro también puede inducir esta respuesta. Mientras está en Frenesí de terror, el vampiro huye de la fuente de peligro sin consideración por nadie ni por nada en su camino. El Frenesí de terror acaba cuando el vampiro ya no puede percibir ningún peligro o cuando acaba la escena.

Algunos ejemplos de detonantes de Frenesí de terror:

PROVOCACIÓN	DIFICULTAD
Hoguera	2
En el interior de un edificio en llamas	3
Recibir una quemadura	2
Luz del sol velada (a través de una ventana, etc.)	3
Completamente expuesto a luz solar directa	4

Peligros para la Sangre

Las balas sólo magullan a los vampiros; las espadas les arrugan la piel. Incluso las enfermedades que pudieran contraer de la sangre infectada de un humano las transmiten al ganado del que se alimentan, mientras los gérmenes mueren en su propio organismo. Sin embargo, sigue habiendo algunos medios de infligir verdadero daño a un vampiro.

Luz solar

La luz solar quema a los no-muertos incinerando su Sangre y su carne impías bajo el ojo del cielo. Un vampiro expuesto a la luz solar directa sufre daño agravado a la Salud a un ritmo de la Severidad de su Prohibición en puntos por turno.

EJEMPLO:
La Severidad de la Prohibición de Klaus es 2. La luz solar directa, por tanto, le causa 2 puntos de daño agravado a Klaus por turno.

La luz solar velada, como por ejemplo mediante unas cortinas o en un día muy nublado, o la ropa protectora como un abrigo grueso, guantes, una máscara, un sombrero de ala ancha y botas, reduce el ritmo del daño a una vez cada dos turnos o menos.

SANGRE DÉBIL Y LUZ SOLAR Los Sangre Débil bajo luz solar directa sólo sufren 1 punto de daño superficial por turno. Pueden usar una crema solar con un factor de protección alto y envolverse en menos ropa (sombrero flexible, mangas largas) que los Vástagos completos para reducir el ritmo al que sufren daño a cada dos turnos.

Fuego

A menos que se use como arma (como en el caso de una antorcha ardiendo, proyectiles incendiarios o un lanzallamas), el fuego causa daño agravado a la Salud en relación a la porción del cuerpo expuesta, como lo determine el Narrador. Que introduzcan tu mano en una llama abierta podría causar 1 punto de daño, mientras que verse envuelto en un infierno llameante causaría 3 o más por turno. Aunque los vampiros no arden más rápido que los mortales, el fuego sigue siendo una amenaza muy real y omnipresente para ellos.

Frío extremo

Aunque los vampiros no pueden morir de frío, pueden sufrir los efectos de la congelación e incluso acabar congelados por completo bajo temperaturas severas. El frío representa una amenaza especial para los vampiros porque no tienen calor corporal excepto durante unos pocos minutos tras una alimentación, y por tanto no pueden detectar con facilidad caídas peligrosas de la temperatura.

Tras una hora de frío extremo (-30 ºC o menos) los vampiros deben tirar Resistencia + Resolución a dificultad 2 para seguir moviéndose. Vuelven a tirar cada hora, mientras la dificultad se incrementa en 1 por cada tirada. Con un fallo dejan de moverse y sólo pueden usar Disciplinas mentales. Una hora más tarde, su carne se congela por completo y caen en Letargo.

El agua conduce el calor de forma más eficiente que el aire; los vampiros sumergidos en agua helada hacen pruebas cada media hora. Un vampiro congelado se hunde, dado que no tiene aire en los pulmones que proporcione flotabilidad.

Decapitación

Decapitar a un vampiro lo destruye inmediatamente. Para lograrlo en combate cuerpo a cuerpo se requiere un ataque dirigido con una penalización de -2 (ver pág. 302) con un arma de filo apta para ello (hacha, cimitarra, espada ancha, etc.) que cause 10 o más puntos de daño de cualquier tipo (en el caso del daño superficial, antes de dividirlo por la mitad).

Estacas

Para atravesar el corazón de un vampiro con una estaca, un cazador debe o bien introducir la estaca en el vampiro a martillazos mientras éste duerme, o bien golpear en el corazón durante el combate. Para estacar en un combate, el cazador debe hacer un ataque dirigido con una penalización de -2 e infligir 5 puntos o más de daño de cualquier tipo (antes de dividirlo por dos). Este daño puede provenir de una prueba de armas a distancia usando un lanzagranadas o una ballesta para disparar virotes de madera afilados (o un arma que dispare estacas de forma similar) o puede provenir de un ataque de combate cuerpo a cuerpo de Fuerza + Pelea con Armas en el que se usa la estaca como arma. Con independencia de cómo se use, una estaca siempre tiene un modificador al daño de +0.

Si una estaca de madera atraviesa el corazón de un vampiro, lo paraliza, aunque al principio permanece consciente. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, el vampiro



FE VERDADERA

Muchos mortales, quizá la mayoría, creen en un ser o en una realidad superiores, pero sólo unos poco poseen el Rasgo Fe Verdadera. La Fe Verdadera puede manifestarse en celo evangélico y fanatismo, una calmada convicción y profunda sobriedad, amor abnegado y cálida generosidad o aparecer sólo en épocas de crisis. No parece darse más o menos a menudo entre el clero que entre los mortales laicos; la Orden de San Leopoldo intenta reclutar en base a ella, pero incluso sus miembros encuentran difícil predecirla o determinarla.

Las leyendas occidentales sobre vampiros describen a los Condenados retrocediendo ante crucifijos, pero la Fe Verdadera se manifiesta en todas las religiones. Un devoto judío que empuñe una estrella de David, un pío musulmán que sostenga el sagrado Corán o un hindú creyente con un símbolo Om en la camiseta: todos pueden repeler vampiros con Fe Verdadera. Incluso en manos de un obispo, una cruz podría carecer de poder si el portador no posee este abrasador fervor.

Como la mayoría de los Rasgos, la Fe Verdadera se presenta en puntuaciones de entre 1 y 5. No se puede comprar con puntos de Experiencia, aunque las experiencias horripilantes pueden causar que aumente o se deteriore. Cada nivel ofrece una mayor protección contra Vástagos, como se indica más adelante. Los asuntos de fe representan misterios tanto a mortales como a vampiros; sólo el Narrador sabe qué pasa exactamente en su juego.

• El personaje puede intentar repeler a los vampiros blandiendo un símbolo sagrado o pronunciando plegarias. Tira Resolución + Fe Verdadera en una contienda contra la reserva de Fuerza de Voluntad del vampiro. Si gana este último, puede avanzar libremente. Cada éxito del devoto mortal fuerza al vampiro a retroceder un paso y apartar la mirada; si el devoto toca al vampiro con su símbolo en esta escena, el vampiro sufre además 1 punto de daño agravado por éxito mientras el símbolo abrasa su carne. Un éxito crítico fuerza al vampiro a huir y desencadena una prueba de Frenesí de terror a una dificultad igual a la Fe Verdadera del personaje.

•• Un mortal con una Fe Verdadera de 2 o más puede resistir la Dominación y otros Poderes de control mental vampíricos semejantes gastando Fuerza de Voluntad (1 punto protege durante un número de turnos igual a su puntuación de Fe Verdadera).

••• A este nivel o uno mayor, una persona devota puede sentir la presencia de un vampiro. Las mecánicas, si las hay, dependen del Narrador y del mortal. Un "huelebrujas" de Nyanza o un *sabotnik* búlgaro podrían tener una Consciencia sorprendente, mientras que una pía ama de casa que vuelve a casa de la mezquita responde a su aguda Perspicacia subconsciente. Esta capacidad funciona según las necesidades dramáticas y no proporciona un "radar de vampiros"; el mortal sólo sabe que algo impuro y malvado merodea en las cercanías.

•••• El mortal no puede ser convertido en Ghoul y nunca sucumbe ante Disciplinas que alteran la mente como Dominación, Presencia u Ofuscación.

••••• Blandiendo un símbolo o rezando en voz alta, el mortal fuerza a un vampiro a hacer una prueba de Remordimiento. Incluso aunque venza, el vampiro se derrumba indefenso y lleno de asco y disgusto por sí mismo, incapaz de actuar de ninguna manera excepto para defenderse durante un número de turnos igual al de Máculas que tenga en ese momento (con un mínimo de uno). Después se eliminan todas las Máculas. Si no hay éxitos, el vampiro pierde permanentemente 1 punto de Resolución, no se eliminan las Máculas y debe huir inmediatamente presa de un Frenesí de terror. Un vampiro que no puede huir sufre daño como si el símbolo fuera luz solar directa, y debe alejarse del mismo tanto como pueda.

puede realizar movimientos mínimos, como mover un dedo o abrir los ojos, pero ésa es toda su movilidad. El vampiro puede seguir usando Disciplinas mentales como Auspex, Presencia o Dominación, pero no puede impartir órdenes a menos que pueda comunicarse telepáticamente.

Mientras está estacado, el vampiro sigue haciendo controles de Enardecimiento cada anochecer para recuperar la consciencia. Antes o después, su Ansia creciente lo conducirá al Letargo, como se indica en la pág. 220.

Letargo

Los Vástagos viven en un estado intermedio entre la vida y la muerte. Entre la no-vida vampírica y la Muerte Definitiva hay una hibernación no-muerta conocida como Letargo. Mientras está en Letargo, el vampiro yace completamente muerto respecto a su entorno, reducido a la apariencia de un cadáver marchito. No puede usar Disciplinas ni reaccionar de ninguna manera a un estímulo ordinario.

Los vampiros permanecen en Letargo durante una cantidad de tiempo determinada por su Humanidad (ver tabla de Humanidad, pág. 241). Si es estacado, el vampiro sigue en Letargo pasado ese tiempo hasta que alguien o algo extrae la estaca. Hacer esto después de que expire el período de Letargo despierta al vampiro inmediatamente o durante esa noche. Los vampiros se alzan del Letargo con Ansia 5.

Una vez pasa su período de Letargo, un vampiro en ese estado que no esté estacado puede hacer una prueba de Resolución + Consciencia (dificultad 2) cada vez que haya una víctima potencial en las cercanías. Si tiene éxito, puede despertarse el tiempo suficiente para alimentarse, probablemente cayendo en un Frenesí de hambre en el proceso. Una vez que su Ansia cae a 4 o menos, se alza completamente recuperado de los efectos del Letargo.

Los vampiros entran en Letargo de tres maneras: debido al Ansia, debido al daño o voluntariamente.

- Si el vampiro intenta alzarse una noche con Ansia 5 y falla su control de Enardecimiento, entra en Letargo.
- Si un vampiro sufre suficiente daño agravado como para llenar su registro de Salud por completo, entra en Letargo automáticamente. Entonces, inconscientemente intenta reparar el daño y curar 1 punto de Salud por noche. Si consigue recuperarse por completo (curar todo el daño a la Salud y reparar o recuperarse de todos los impedimentos e impactos críticos), puede alzarse de nuevo. Si los controles de Enardecimiento fallados a la hora de reparar daño llevan su Ansia por encima de 5, entra en Letargo como se indica arriba.
- El Ansia de un vampiro que entra en Letargo voluntariamente sigue aumentando cada noche hasta que cae en Letargo como se explicaba antes. Entonces se aplican las mismas reglas.

Para interrumpir un período de Letargo es posible alimentar al vampiro durmiente con suficiente Sangre vampírica con una Potencia de Sangre mayor que la suya para saciar 1 punto de Ansia.

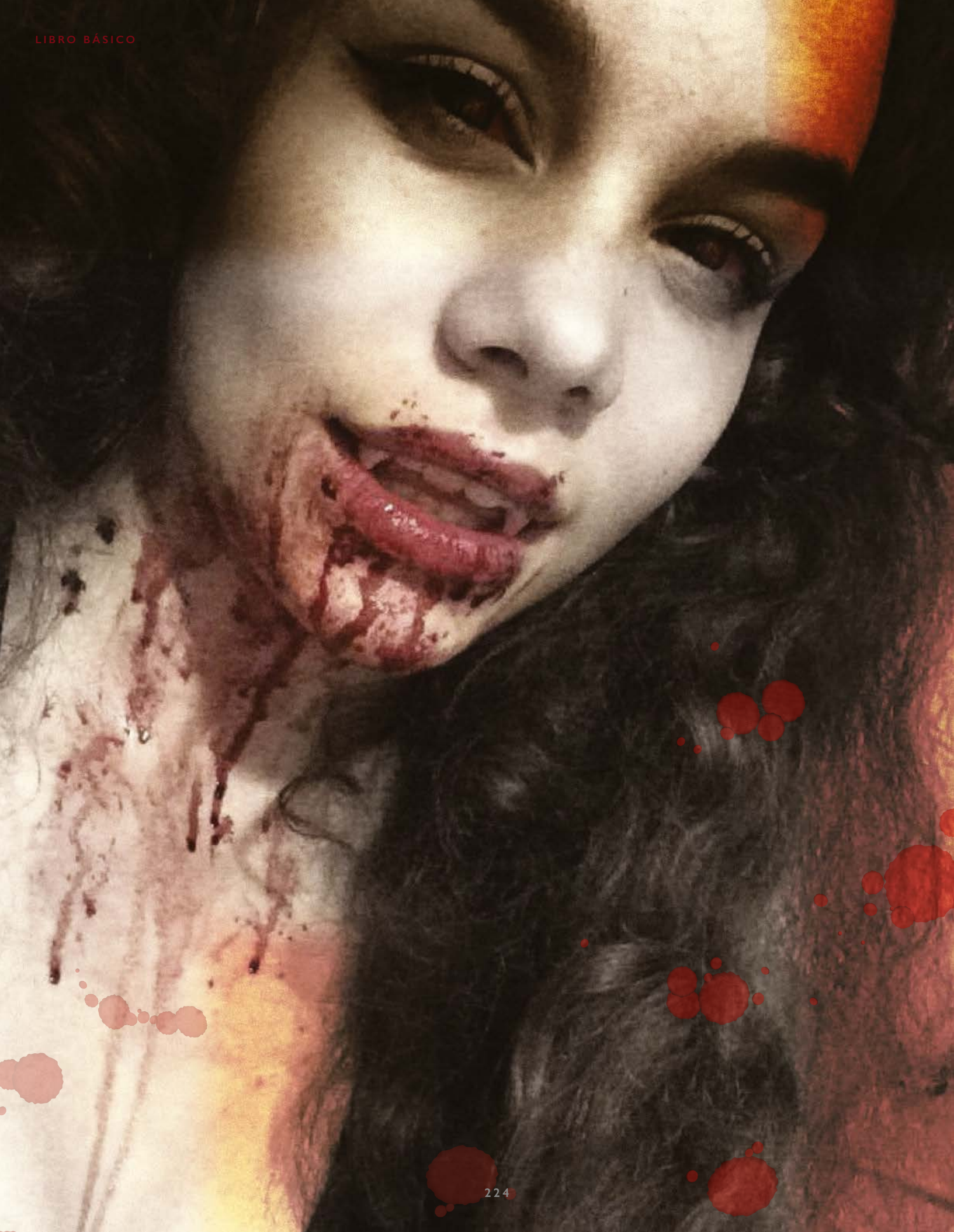
Muerte Definitiva

Aunque ya no son mortales, los vampiros siguen enfrentándose a la posibilidad de la Muerte Definitiva. Un vampiro que vuelve a morir no puede ser traído de vuelta a la no-vida una vez más y se dice que ha sufrido la Muerte Definitiva. Además de la luz del sol, el fuego y la decapitación, un ácido que disuelva completamente el cuerpo de un vampiro lo mata, como también la sobrepresión de un explosivo que lo desmiembre (aunque la mayor parte de las explosiones vienen acompañadas por un fuego igualmente letal) o la presión de las profundidades marinas que lo hace puré. El Narrador también podría conocer ciertas enfermedades vampíricas que ocasionen la Muerte Definitiva desde el interior.

Muchos vampiros sufren la Muerte Definitiva en combate con hombres lobo, los de su propia raza o, cada vez más, contra inquisidores humanos. Ni siquiera la carne vampírica puede resistir infinitamente la fuerza traumática; suficientes balas pueden llevarlo al Letargo y, una vez en él, el vampiro se convierte en un objetivo indefenso para sus enemigos.

Para los vampiros en Letargo, la Sociedad de San Leopoldo prescribe la cremación hasta que sólo queden cenizas. Otras Muertes Definitivas convierten al vampiro en un cuerpo muerto de esa misma antigüedad. Un vampiro de menos de un año se convierte en un cuerpo en descomposición; los vampiros más viejos dejan un esqueleto e incluso polvo.

Mecánicamente, cuando todo el registro de Salud de un vampiro está lleno de daño agravado, el vampiro cae en Letargo. En ese estado, cualquier daño agravado adicional de la luz del sol o el fuego causa la Muerte Definitiva, al igual que la decapitación o la destrucción total del cuerpo.



Eres lo que Comes

El zumo es el combustible de todas las actividades de tu cuerpo no-muerto. Todos los Vástagos, incluso aquí mi amigo Case, que es un Anarquista con meados en vez de Sangre, lo necesita para permanecer despierto, permanecer en movimiento. Es lo básico, como dormir o comer cuando estabas vivo. La Sangre te hace sobrevivir en la noche. Así es como nos gusta hablar de ella. Pero no es así como funcionamos, ¿verdad? El hambre sin más no explica todas estas historias, todo lo que hacemos para exprimir zumo del bueno y salirnos con la nuestra. No explica los riesgos que corremos por darle un chupetón a un tío especial: todas esas crueles manipulaciones que usamos para abusar de él, asustarlo o seducirlo.

¿Te acuerdas de Latisha, la albañil a la que todo le importaba una mierda que encerramos en el baño del Rainbow? Detrás del mareo del alcohol había una dulzura enfermiza, un calorcito almizcleño, ¿no? Eso es porque la ponías cachonda. Ya habías tomado un litro de ella cuando se me cayó la máscara, así que tuviste que notar cómo cambiaba el zumo. Ajenjo amargo y cenizas de sándalo. Es mucho más fácil siendo como tú, ¿no? Alimenta la potencia en bruto de tus músculos muertos. Eso era miedo. Y sí, dejé caer la máscara a propósito.

No es sólo hambre, es una adicción: el complejo impulso de atiborrarnos con la infinita variedad de esencias del ser humano. Igual que un organismo humano digiere aminoácidos y proteínas para crecer, nosotros, los Vástagos, digerimos emociones, historias, traumas y obsesiones para cocinar la sangre y sentirnos vivos. Devoramos lo que significa ser humano y, con el tiempo, nos convertimos en aquello que comemos: sombras condensadas de sus miedos y fantasías. Siempre ha sido así. Los Sangre Azul se obsesionan con un chute en concreto: la sangre de parientes mortales, rubias en celo, fanáticos de los gimnasios o enfermos de tuberculosis. Les da todo lo que necesitan y revela esta verdad tácita: no toda la sangre es igual. Los demás somos adictos a sustancias variadas y esperamos al siguiente subidón que nos lleve a donde queremos ir.

Yo voy a por los enfadados, los violentos, los asustados: sangre Colérica. Por ello, cuando me alimento soy terrorífico y ellos siempre me ven venir. Me hace más fácil dormir durante el día. Mi presa sabe exactamente lo que está pasando y siente la jungla en su interior; para mí, todo es luchar o huir. De esa forma es más honesto, ¿vale? Pero al final, se trata del subidón que voy buscando, no de la justificación moral. Vivo de la fuerza bruta y juro que podría haber cruzado Hollywood Boulevard, de tejado a tejado, si tuviese la sangre de Latisha bombeando en mi interior ahora mismo. No es un tema para hablar en compañía elegante y además querrás mantener tu gusto particular en secreto ante tus enemigos, pero conocer lo que te gusta y cómo conseguirlo es la clave para obtener poder rápido y en bruto para nuestra especie.

No es algo bonito ni justo, pero será mejor que aprendas a calmar o a asustar, a aislar o a forzar el amor en tus víctimas. Siempre hay que estar preparado para golpear; nunca sabes cuándo va a pasar la víctima perfecta. Tú desapareces de la vista, ¿no? Pudiera ser que ese chico de allí con el portátil esté solo en el mundo escribiendo una última carta desesperada a una madre del Medio Oeste a la que nunca le gustaron sus decisiones en la vida. Eso es soledad: sangre Melancólica. Nadie ve a los solitarios, a los ineptos sociales y los aislados, y así tú permanecerás en tu escondrijo con tus entrañas abrigadas en su plasma frío y humeante. Ve a averiguarlo. Eso sí, no hagas que sienta una verdadera conexión contigo o estropearás el zumo triste. Feliz... esto... no, debería desearte una infeliz Caza.

La Sangre es vida

La sangre humana impulsa el cuerpo de los vampiros. Sin zumo fresco, un Vástago yace estático, aletargado e impotente. Su corazón muerto sólo late cuando lo alimenta la esencia robada de la vida. Sus ojos sólo funcionan cuando la Sangre fluye a través de la corona y el humor vítreo. Todos los vampiros saben que los líquidos vitales consisten en algo más que plasma, glóbulos y plaquetas. Algún vínculo desconocido con su alma le da al ron rojo de cada persona su toque y su efecto particular. Quizás sean sólo las hormonas o las trazas de las incesantes corrientes bioeléctricas de la mente, pero los sentimientos de las víctimas afectan profundamente al organismo de un Vástago.

Si bebes lo suficiente, la *Resonancia* de una víctima saldrá a flote: primero como un sabor intenso en la sangre, luego en forma de imágenes, susurros y sentimientos; coágulos de traumas irresolutos y racimos de prometedoras esperanzas. Justo cuando la pérdida de sangre se acerca a la cantidad mortal, pueden percibirse recuerdos nítidos, una presencia fantasmagórica o visiones de momentos que desgarran el corazón. Matar siempre produce el subidón más fuerte y duradero, de manera que la tentación siempre está ahí.

El subidón de la sangre no es un colocón, es un estado en el que la sangre cambia un poco la propia Resonancia del vampiro. Una sangre simplemente Melancólica es buena para colocarse cuando te Ofuscas, pero *ese excepcionalmente servil paseador de perros con serios problemas con su mami* posee un tipo especial de sumisión que hace que Dominación sea posible sin contacto visual. Eso es lo que los Vástagos llaman Discrasia, los chupópteros grumos y los jugadores un PdN "que hay que beberse".

Resonancia

El tipo de sangre se expresa en forma de Resonancia. A menos que sólo quiera sobrevivir o potenciar algo, un bebedor debería mirar mucho de qué presa se alimenta y cómo. Los vampiros toman sangre. Los mortales, comida. La Resonancia da sabor a la sangre y convierte el acto de beber en el acto de cenar. No se trata de algo genético, aunque las familias a menudo conllevan tendencias respecto a determinadas Resonancias. Se trata más bien de la combinación entre el temperamento del recipiente y su estado de ánimo en el momento de la alimentación.

Los Vástagos emplean docenas de estrategias diferentes para describir la Resonancia, de la astrología basada en los grupos sanguíneos de los adolescentes japoneses a la frenología de Myers y Briggs típica de las escuelas de negocios estadounidenses. Los chupópteros hindúes hablan de *gunas* ayurvédicos, los Toreador decadentes seguidores de Gurdjieff sitúan sus comidas en el eneagrama, una Rata de Alcantarilla de Ginebra afirma que usa los cuadernos originales de Jung para construir una "teoría unificada de la Blutfunktion". Pero el método más común, usado por taumaturgos Tremere y cocineros callejeros Crepusculares por igual, se basa en los cuatro humores de la medicina clásica y la alquimia medieval.

El crisol de la alquimia, dicen los Brujos, alberga una metáfora del cuerpo vampírico. Las sales y metales del crisol representan los elementos de la sangre, que se refinan con el fuego de la emoción del momento. Según esos Tremere, el secreto de la alquimia es asustar o enardecer al recipiente de la manera adecuada y beber de él en el momento justo. Puede que sea una mistificación medieval, pero como pueden confirmar los Mercurianos, es fiable a la hora de conseguirte un subidón. Para los vampiros cuya Sangre efectivamente contiene ingredientes mágicos y conforma personalidades, estos alquimistas modernos tienen un argumento de peso.

LOS CUATRO HUMORES Los cuatro humores se remontan a la medicina del Antiguo Egipto y Babilonia, pero Hipócrates los codificó para Occidente alrededor del año 400 a.C. Los describió como Cólera o Xantecholia (bilis amarilla), Melancolía (bilis negra), Flema blanca (no sólo la flema moderna, sino también saliva, linfa y los líquidos de los pulmones y el cerebro) y la Hema roja (sangre). Así, según los diversos humores predominasen en el organismo humano, la gente sería Colérica,

HUMOR	ELEMENTO	FUNCIÓN JUNGUIANA	HORMONA	EMOCIONES Y CONDICIONES
Colérico	Fuego	Sentimiento	Adrenalina	Enfadado, violento, abusador, apasionado, envidioso.
Melancólico	Tierra	Pensamiento	Tiroidea	Tristeza, miedo, intelectualidad, depresión, realismo.
Flemático	Agua	Intuición	Pituitaria	Vagancia, apatía, calma, control, sentimentalismo..
Sanguíneo	Aire	Sensación	Testosterona / Estrógeno	Excitación, felicidad, adicción, actividad, capricho, entusiasmo.

Melancólica, Flemática o Sanguínea. Los alquimistas modernos apuntan a que una prueba de sedimentación sanguínea demuestra la existencia de los cuatro humores en la sangre: las plaquetas negras y los coágulos al fondo, los glóbulos rojos encima, los glóbulos blancos que los gobiernan y, por último, el plasma transparente coloreado de amarillo por la bilirrubina. Los chupópteros con más sed que erudición sencillamente dividen los cuatro humores en "cabreado, triste, vago y cachondo".

TEMPERAMENTO Y DISCRASIA La Resonancia se presenta en tres temperamentos: *efímero*, *intenso* y *agudo*. El temperamento efímero es el que ocurre en un instante concreto gracias a estímulos momentáneos. Los humanos con un equilibrio emocional básico experimentan arranques efímeros de las cuatro Resonancias en su vida diaria.

Un temperamento intenso señala a un humano con una fuerte tendencia hacia una Resonancia u otra. Esta conexión puede deberse a enfermedades mentales, la edad, traumas del pasado, drogadicciones o sencillamente un ciclo de recompensas muy activo; una persona atractiva que disfruta el sexo puede volverse muy Sanguínea con facilidad, ya que busca y consigue diversión cada noche.

Una Resonancia aguda es tan intensa que crea una reacción automantenida en la sangre. Los Vástagos usan el término hipocrático Discrasia, o "mala mezcla", para referirse a ese efecto. Los chupópteros jóvenes, a los que no les importan la alquimia ni la hematología, la llaman grumos.

Resonancia y Disciplinas

¿Por qué debería importarle Hipócrates a un chupóptero? Porque la Resonancia dota a la sangre no sólo de aroma y sabor; una Resonancia intensa le da poder. Y una Discrasia... bueno, eso es acertar a lo grande. Las Resonancias no sólo dan sabor a la sangre y la personalidad de la víctima, sino que también se combinan con la Sangre vampírica para alimentar las Disciplinas.

RESONANCIA	DISCIPLINAS
Colérica	Celeridad, Potencia.
Melancólica	Fortaleza, Ofuscación.
Flemática	Auspex, Dominación.
Sanguínea	Hechicería de Sangre, Presencia.
Sangre animal	Animalismo, Protean.

Todo el mundo sabe y produce una sensación diferente, y ciertas personas hacen que ciertos Poderes sean más fáciles de usar cuando el vampiro ha bebido de ellos.

HUMORES ANIMALES

¿Tienen los animales estados emocionales suficientemente complejos como para crear Resonancias? Aquí el Narrador puede ir en dos direcciones. Cualquiera que haya tenido una mascota, trabajado en una granja o en un rancho o pasado mucho tiempo junto a animales puede decir que sí, los animales tienen emociones o, al menos, estados de ánimo. El Narrador puede conectar las Resonancias animales a su estado de ánimo, aunque la mayoría de los animales cautivos de un zoológico serán Melancólicos o, en el mejor de los casos, Flemáticos. Sin embargo, cualquier animal amenazado (o que amenaza) con una lucha es Colérico; uno en celo será claramente Sanguíneo.

Otra posibilidad, que separa la sangre de los animales más claramente de la humana, define la Resonancia de los animales según su tipo de personalidad medieval. Los animales encarnaban diversos vicios y virtudes; así, tanto la infeliz rata como la sabia lechuza proporcionan sangre Melancólica, mientras que sangre Sanguínea circula en el interior de conejos o gatos lujuriosos. Los fieles perros son Flemáticos; los hambrientos lobos, Coléricos. En este caso, un animal siempre goza de la Resonancia efímera de su especie y naturaleza, que el Narrador puede buscar o sencillamente inventarse cuando sea necesario. Por ejemplo, Paracelso no se pronunció sobre la naturaleza de los mapaches.

En cualquiera de los sistemas, cuando más intensa es la sangre de los animales es cuando matan o se aparean. Con la excepción de ciertas bestias de las que se susurra en profecías Gangrel, los animales no proporcionan Discrasias.

Tras cientos de víctimas, en todo bebedor empiezan a aparecer pautas. Matar a la gente triste te ayuda a desaparecer de la vista, matar a los que están excitados aumenta la capacidad de atracción; los que están furiosos alimentan los puñetazos. La Sangre crece con el tiempo, combinándose y sublimándose mediante las extrañas alquimias que generan los efectos sobrenaturales de los dones de Caín.

Ésta es la manera en la que los Vástagos aprenden y desarrollan Disciplinas abiertamente: con una combinación de alimentación de un maestro y la práctica de hábitos conscientes de alimentación, a menudo aprendidos. Los vampiros complementan ese proceso con *biofeedback* no-muerto, el bombeo de Vitae a través del organismo vampírico, la revivificación de órganos de los Vástagos, chakras o fibras nerviosas en el momento justo. Lo que comes es la base de lo que puedes hacer.

Y esto también vale para tus enemigos. Los vampiros listos estudian los hábitos alimenticios y averiguan los puntos fuertes y débiles de otros Vástagos. Cada bebedor del mundo tiene sus propias pautas de alimentación: cambiantes o estáticas en el tiempo. Quizá todos los vampiros, con independencia de la edad, la Generación, la habilidad y el aprendizaje, busquen intuitivamente el tipo de sangre que refina su maldición y sus Disciplinas hasta la perfección.

EFECTOS DEL TEMPERAMENTO Los temperamentos efímeros proporcionan jugo y sabor narrativos a la Caza, pero no tienen efectos mecánicos inmediatos excepto como ingredientes de la Alquimia de la Sangre Débil. Dicho esto, incluso los temperamentos efímeros aromatizan la sangre lo suficiente como para justificar adquirir puntos en las Disciplinas asociadas (ver Resonancia y Experiencia, pág. 231).

Beber sangre con un temperamento intenso concede al bebedor un dado adicional para las reservas de Disciplinas que se corresponden con esa Resonancia. Esa bonificación dura hasta que el vampiro beba de nuevo y la diluya, o hasta que su organismo se vacíe de sangre al alcanzar Ansia 5.

APROVECHAR UNA DISCRASIA

Los recipientes con un temperamento agudo proporcionan la misma bonificación a las Disciplinas que aquéllos con temperamentos intensos. También añaden una Discrasia, lo que comporta un beneficio más sublime o poderoso para el bebedor.

Los requisitos para obtener sus efectos varían de una Discrasia a otra, pero, a menos que se indique otra cosa, el vampiro debe vaciar y matar a su presa o alimentarse de ella durante tres noches. Algunas Discrasias sólo pueden aprovecharse una vez antes de perder la sangre de la víctima; otras persisten y pueden obtenerse repetidas veces.

Los efectos de una Discrasia normalmente duran hasta que el Vástago se alimenta otra vez o alcanza Ansia 5.

Caza y humores

Determinar qué Resonancia posee un recipiente convierte la alimentación en algo más que una parada para repostar. La mayoría de los vampiros observan a sus víctimas desde la distancia o comienzan una conversación con ellas para tantearlas. La interpretación debería dar una idea suficiente de qué Resonancia porta la sangre de la víctima, pero después de acechar o hablar durante una escena, el Narrador debería permitir una prueba de Resolución + Perspicacia para aclarar las cosas.

Probar la sangre de un humano despeja cualquier duda; la descripción del Narrador del sabor, la textura y la sensación de la sangre debería darle a la sanguijuela una indicación suficiente de qué Resonancia porta el mortal. Si éste alberga una Discrasia, el Narrador podría dar pistas de su naturaleza. Cuando el personaje sacia un nivel de Ansia a partir de una víctima, siente el subidón de la esencia encerrada en la sangre de ésta. Esta descarga de Resonancia podría poner Poderes vampíricos a toda máquina o manifestarse como una condición única.

Tira un dado para determinar aleatoriamente el temperamento de una víctima potencial que el Narrador (o el autor del escenario) no ha creado y detallado antes de la sesión. Si obtienes 6 o más en ese dado, tira otra vez para determinar la Resonancia del humano. El Narrador debería modificar siempre los números dependiendo del entorno: los clubs nocturnos motivan a los Sanguíneos y no atraen a los Flemáticos; las iglesias protestantes quizá lo contrario.

TEMPERAMENTO ALEATORIO	RESONANCIA ALEATORIA
1-5: Resonancia equilibrada, insignificante.	1-3: Flemática.
6-8: Efímero.	4-6: Melancólica.
9-0: Intenso, potencialmente agudo; tira otra vez y consulta los resultados abajo.	7-8: Colérica.
1-8: Intenso; 9-0: Agudo.	9-0: Sanguínea.

Cambiar la Resonancia

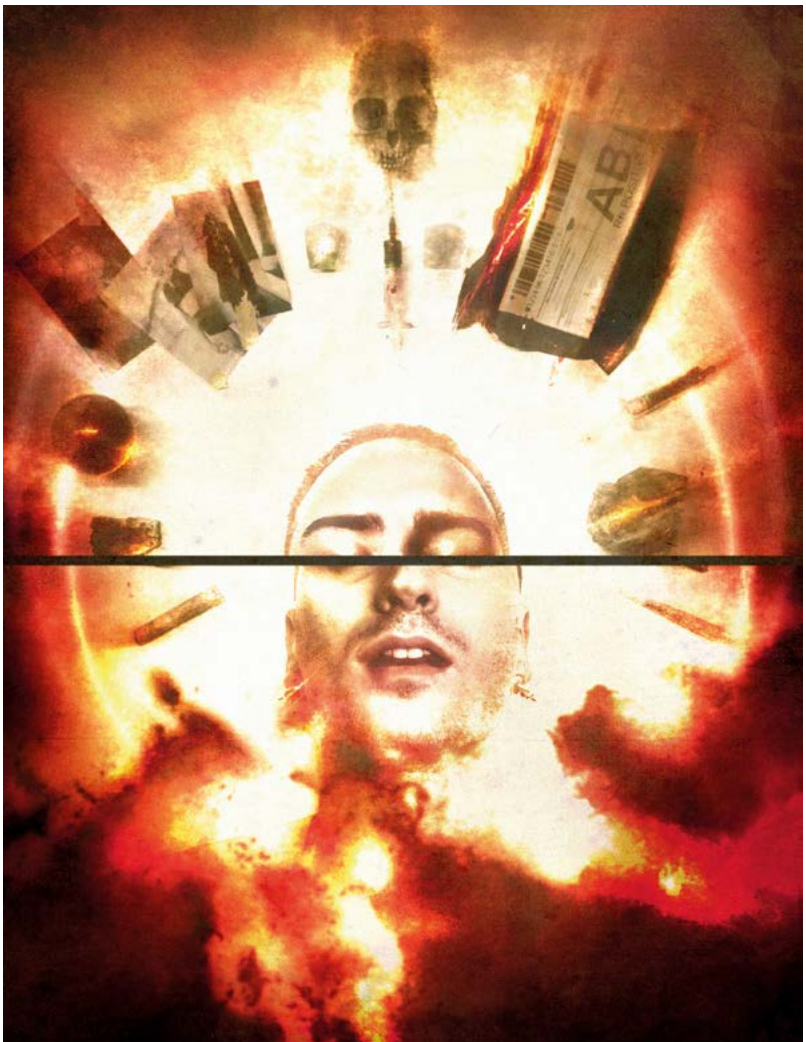
Los personajes pueden cambiar la Resonancia de una víctima mediante la interpretación o los diferentes sistemas sociales del juego. Si el personaje logra asustar, seducir o drogar a la víctima, el Narrador debería adaptar su Resonancia. Por ejemplo, si un vampiro seduce a una víctima asustada, el humano adquiere un temperamento Sanguíneo (efímero) a la vez que la Resonancia Melancólica queda (temporalmente) sumergida.

Para intensificar la Resonancia de una víctima se sigue un proceso parecido en el que se incrementa su temperamento un grado (de efímero a intenso o de intenso a agudo) mediante el éxito en una prueba social o una estupenda escena de interpretación. Una vez la víctima posee una Resonancia en grado agudo, un vampiro verdaderamente cruel comienza el largo proceso de manipularla hasta alcanzar la Discrasia. Una aventura amorosa con un mortal que dure meses o años puede conducirlo a desarrollar unos grumos consecuentemente Sanguíneos; mantener a la víctima encerrada durante meses y someterla a ahogamientos simulados o lavado de cerebro puede hacer que desarrolle una Discrasia Melancólica o Colérica, dependiendo de la secuencia y la naturaleza concreta del confinamiento.

El abuso y el maltrato a las víctimas a largo plazo no es un proceso científico y probablemente provocará multitud de Máculas. Los Príncipios de la crónica probablemente prohíban la tortura, pero hay quien podría buscar una excusa para seducir a un mortal y comenzar una relación amorosa para producir Resonancia Sanguínea. Los vampiros humanos encuentran esto de mal gusto; depende del Narrador determinar qué funciona y cuánta siembra de Discrasia daña la Humanidad de un Vástago.

Discrasias de ejemplo

Aquí se presentan unos pocos ejemplos de Discrasias que el Narrador puede esparcir por cualquier masa humana o situar cuidadosamente en el Rebaño de un vampiro rival. Los personajes pueden querer llevar un registro de los personajes secundarios humanos que portan Discrasias concretas para poder alimentarse de ellos y conseguir ventajas tácticas. El Narrador debería convertir siempre las Discrasias en prioridades de los jugadores y en anhelos de sus enemigos.



Algunas Discrasias son persistentes y anidan en un mortal durante años o toda la vida, mientras que otras, que dependen de circunstancias externas, son temporales. El Narrador puede determinar si una Discrasia puede usarse sólo una vez o sigue siendo una propiedad de la sangre del recipiente más tiempo.

Discrasias Coléricas

AGRESIVO: Repite cualquier tirada en la que se use la Habilidad Intimidación. No puedes volver a tirar dados de Ansia que muestren unos en la primera tirada.

CICLO DE VIOLENCIA: La siguiente alimentación de sangre Colérica sacia 1 punto de Ansia adicional; otra sangre sacia 1 punto menos de Ansia.

ENÉRGICO: Gana 1 punto de Experiencia gratuito para la adquisición de Celeridad o Potencia. Esto consume la Discrasia por completo.

ENVIDIA: El bebedor causa +1 al daño contra enemigos superiores (más atractivos, más jóvenes, con más talento, más altos, más ricos, de clase más alta, etc.). Esta bonificación se aplica tanto al combate social como al físico.

MATÓN: El bebedor causa +1 al daño contra enemigos más débiles (o contra el tipo de enemigo del que el recipiente abusaba con más placer). Esta bonificación se aplica tanto al combate social como al físico.

PROBO: Repite cualquier tirada en un conflicto contra alguien considerado enemigo ideológico. No puedes volver a tirar dados de Ansia que muestren unos en la primera tirada.

VENGATIVO: Suma dos dados a una prueba contra el tipo de objetivo del que el recipiente quería vengarse (cónyuges infieles, rivales sociales, vecinos ruidosos, el gobierno, etc.) o en todas las tiradas contra un individuo concreto al que el recipiente odiaba.

Discrasias Melancólicas

AMOR PERDIDO: Suma un dado a todas las reservas para resistir todos los intentos de seducción, incluyendo Presencia.

DE LUTO: Suma un dado a las pruebas de Remordimiento.

EVOCADOR: Gana 1 punto de Experiencia gratuito para la adquisición de Fortaleza u Ofuscación. Esto consume la Discrasia por completo.

FALLO COLOSAL: El bebedor, que recuerda todo el rato que no debe fallar de la misma manera, puede repetir las tiradas que le recuerden el fracaso del recipiente. No puedes volver a tirar dados de Ansia que muestren unos en la primera tirada.

NOSTÁLGICO: Suma un dado a todas las reservas para tiradas que conecten con la década, la forma de arte o el grupo social que añoraba el recipiente; suma tres dados a las reservas de Memoriam que exploren ese tema.

PARIENTE PERDIDO: Sacia 1 punto de Ansia adicional cuando te alimentes de los parientes que te queden.

Discrasias Flemáticas

CONFORTABLEMENTE ANESTESIADO: No sufres dolor; no recibes penalizaciones u otros efectos negativos debidos al daño, ni físico ni social.

COMIÉNDOTE TUS EMOCIONES: Come y digiere comida sin sufrir náuseas (ni saciar Ansia, por supuesto).

DADO POR VENCIDO: La siguiente alimentación de sangre Flemática sacia 1 punto de Ansia adicional; otra sangre sacia 1 punto menos de Ansia.

LOBO SOLITARIO: Suma un dado a tus pruebas cuando estés solo, resta un dado de las pruebas para ayudar a otros o para usar trabajo en equipo (pág. 122). Sólo dura una escena.

PROCRASTINAR: Recuperas 1 punto de Fuerza de Voluntad si dejas algo importante para el día siguiente o más tarde. Sólo se puede usar una vez por sesión.

REFLEJO: Gana 1 punto de Experiencia gratuito para la adquisición de Auspex o Dominación. Esto consume la Discrasia por completo.

RELAJADO: Suma dos dados a las reservas para resistir el Frenesí.

Discrasias Sanguíneas

AMOR VERDADERO: Sacia 1 punto de Ansia adicional cuando te alimentes del verdadero amor del recipiente. Si el bebedor tiene Auspex, puede ver a través de los ojos del amor verdadero Despertando la Sangre.



ARREBATO MANÍACO: Se suma un dado a todas las pruebas del bebedor hasta que falla una; después de eso, se restan dos dados de todas las pruebas.

EMOCIONADO: Gana 1 punto de Experiencia gratuito para la adquisición de Hechicería de Sangre o Presencia. Esto consume la Discrasia por completo.

ENTUSIASMADO POR LA VIDA: El bebedor puede usar el Rubor de la Vida sin hacer un control de Enardecimiento.

ENTUSIASMO CONTAGIOSO: Si puedes tener contacto con tu objetivo piel con piel y sudor con sudor, puedes sumar tres dados a una prueba para convencerlo de hacer algo. Trata esta Discrasia como Dominación en relación a creencias fundamentales, secretos, etc.

JUEGO DE OLFATEO: Suma tres dados a todas las tiradas para detectar a otros recipientes Sanguíneos.

Resonancia y Experiencia

Para justificar el gasto de Experiencia en Disciplinas, el personaje debe alimentarse de sangre con el tipo de Resonancia correspondiente. La cantidad de sangre y recipientes consumidos varía, pero a grandes rasgos aumenta con la puntuación de Disciplina que se busca. El Narrador tiene todo el derecho a obligarte a ir a la caza de Resonancias cada vez más fuertes, incluso Discrasias, para alcanzar niveles más altos de Disciplinas. Aprender una nueva Disciplina no de Clan también requiere probar la Sangre de alguien que la posea ■



La Camarilla es suficientemente poderosa para darte todo lo que deseas, pero también es lo suficientemente avariciosa para tomar todo lo que tienes. Todo lo que ganes sirviéndola te lo quitarán más tarde tus amortajados amos.



ESTADOS DE CONDENACIÓN

La Sangre vampírica puede producir profundos cambios en quienes la consumen, ya sea el bebedor mortal o no-muerto. Si esos cambios son a mejor o a peor, depende, como dicen los Anarquistas leninistas, de quién bebe de quién.

El Vínculo de Sangre

El Vínculo de Sangre, temido por quienes lo han conocido, crea e impone las más estrechas alianzas dentro de la Camarilla, tanto entre Vástagos como con sus sirvientes mortales. Los Anarquistas por lo general rechazan filosóficamente los Vínculos de Sangre entre vampiros (aunque a veces hay que hacer excepciones por el bien del Movimiento) y algunos radicales se niegan incluso a Vincular a mortales.

Quienes beben la Sangre de un vampiro se sienten cada vez más unidos al donante hasta que, finalmente, tras beber tres veces o más, el Vínculo los reduce a lacayos serviles en presencia de aquél. Los vampiros llaman *esclavo* a quien ha quedado Vinculado y *reinante* a la fuente del Vínculo. Cuando está completamente Vinculado, el esclavo experimenta un sentimiento de lealtad, a veces incluso obsesión, hacia su reinante. Intenta complacer a su amo y no darle motivos para enfadarse, y al final llega a quedar aterrorizado ante la sola idea de hacerlo. Al contrario que muchas Disciplinas, nada impide a un vampiro emplear un Vínculo contra otro de menor Generación u otro cuya Sangre sea más potente. Muchos Vástagos ni siquiera reconocen haber sido Vinculados y creen que sus sentimientos son sinceros e incluso nobles. Un Vínculo de Sangre mutuo, lo que a veces se llama boda

de Sangre, no es amor: es obsesión y adicción. Las palabras "maltrato" y "disfuncional" no empiezan siquiera a describir lo repugnantes que estos líos amorosos reforzados con Sangre tienden a volverse tras unos pocos siglos, que en la sociedad de la Camarilla encuentran desaprobación cuando menos.

Al igual que en el Abrazo, la Sangre consumida debe tomarse directamente de las venas del donante, ya que, a menos que sea bebida, pierde su poder de Vincular en cuestión de segundos. Para que el Vínculo se desarrolle por completo, el bebedor debe repetir el acto en tres noches diferentes con no más de un año de separación entre tomas (durante su primer año, un Chiquillo está a un tercio del camino hacia el Vínculo con su Sire por haber probado su Sangre una vez). Un reinante puede tener tantos esclavos vampiros como puntos posea en Potencia de Sangre; un esclavo sólo puede tener un reinante, volviéndose inmune a otros intentos de Vinculación mientras esté Vinculado. Si un reinante Vincula a otro esclavo y sobrepasa su límite por Potencia de Sangre, el Vínculo más antiguo con un esclavo se desvanecerá en el transcurso de una semana.

Sistema de Vínculos de Sangre

El Vínculo de Sangre obtiene una *Fuerza del Vínculo* igual al número de veces que el esclavo ha consumido la Sangre del reinante (hasta un máximo de 6) y desciende en uno cada mes en el que el esclavo no consuma nada de Sangre del reinante. Para intentar algo que vaya en contra de los deseos del reinante, el esclavo debe vencer en una contienda de Resolución + Inteligencia contra la Fuerza del Vínculo. Si está en presencia del reinante, esta resistencia requiere una prueba por turno; fuera del campo de percepción del reinante, el esclavo sólo necesita hacer una prueba de resistencia por escena.

Romper el Vínculo exige que el esclavo reduzca la Fuerza del Vínculo a cero evitando a su reinante durante mucho tiempo. Debe hacer una tirada para resistirse por sesión para lograrlo (o más a menudo si el Narrador juzga que algo ha traído al reinante a la mente del esclavo). Pocos esclavos pueden soportar esto mucho tiempo, especialmente si el reinante los busca activamente.

Ghouls

Un mortal que bebe la Sangre de un vampiro se convierte durante un tiempo en algo a la vez más y menos que humano. El mortal, al que los vampiros occidentales llaman con sorna *Ghoul*, obtiene una pizca del poder de un verdadero vampiro. La Vitae consumida no sólo proporciona un subidón, sino que también detiene el proceso de envejecimiento. Sin embargo, los efectos son temporales y, si el mortal deja de recibir Sangre vampírica, se deteriora rápidamente cuando su envejecimiento detenido se pone al día con los años pasados. Los vampiros usan Ghouls como siervos donde la lealtad importa más que mantener la Mascarada, ya que un único Vástago puede Vincular con Sangre a tantos Ghouls como sea capaz de manejar.

Al contrario que en los casos del Abrazo y el Vínculo de Sangre, la Sangre vampírica retiene su capacidad de alimentar a Ghouls unos pocos días si se almacena en un recipiente hermético y no se expone a la luz solar. Los vampiros normalmente sólo proporcionan su Vitae de esta manera a después de haber establecido un verdadero Vínculo de Sangre con un Ghoul.

Una cantidad de Vitae equivalente a un control de Enardecimiento concede los siguientes beneficios a un mortal durante aproximadamente un mes:

- El mortal obtiene el primer punto en la Disciplina de mayor puntuación de su amo junto con un único Poder de nivel 1 que posea aquél.
- El proceso de envejecimiento se detiene y a veces incluso hace retroceder el reloj unos años.
- Las heridas se curan el doble de rápido, excepto las causadas por el fuego.

Los Ghouls que usan Poderes de nivel mayor que 1 (debido a Sorbo de Elegancia o Poderes similares, efectos alquímicos u otras causas) sufren 1 punto de daño agravado a la Salud en lugar de hacer un control de Enardecimiento.

Diablerie

La *Diablerie*, un acto denostado por la mayoría de los vampiros que reivindican cualquier forma de civilización o temen una destrucción justificada, implica beber a otro vampiro hasta dejarlo seco, ingiriendo no sólo su Sangre, sino su misma esencia. Los vampiros con inclinaciones religiosas hablan de consumir el alma de la víctima; quienes pueden sentir auras pueden ver claramente las manchas que afligen a los perpetradores.

Cometer Diablerie

Para empezar, el Diabolista debe normalmente inmovilizar a su objetivo (someterse voluntariamente a la Diablerie es infrecuente, pero no algo

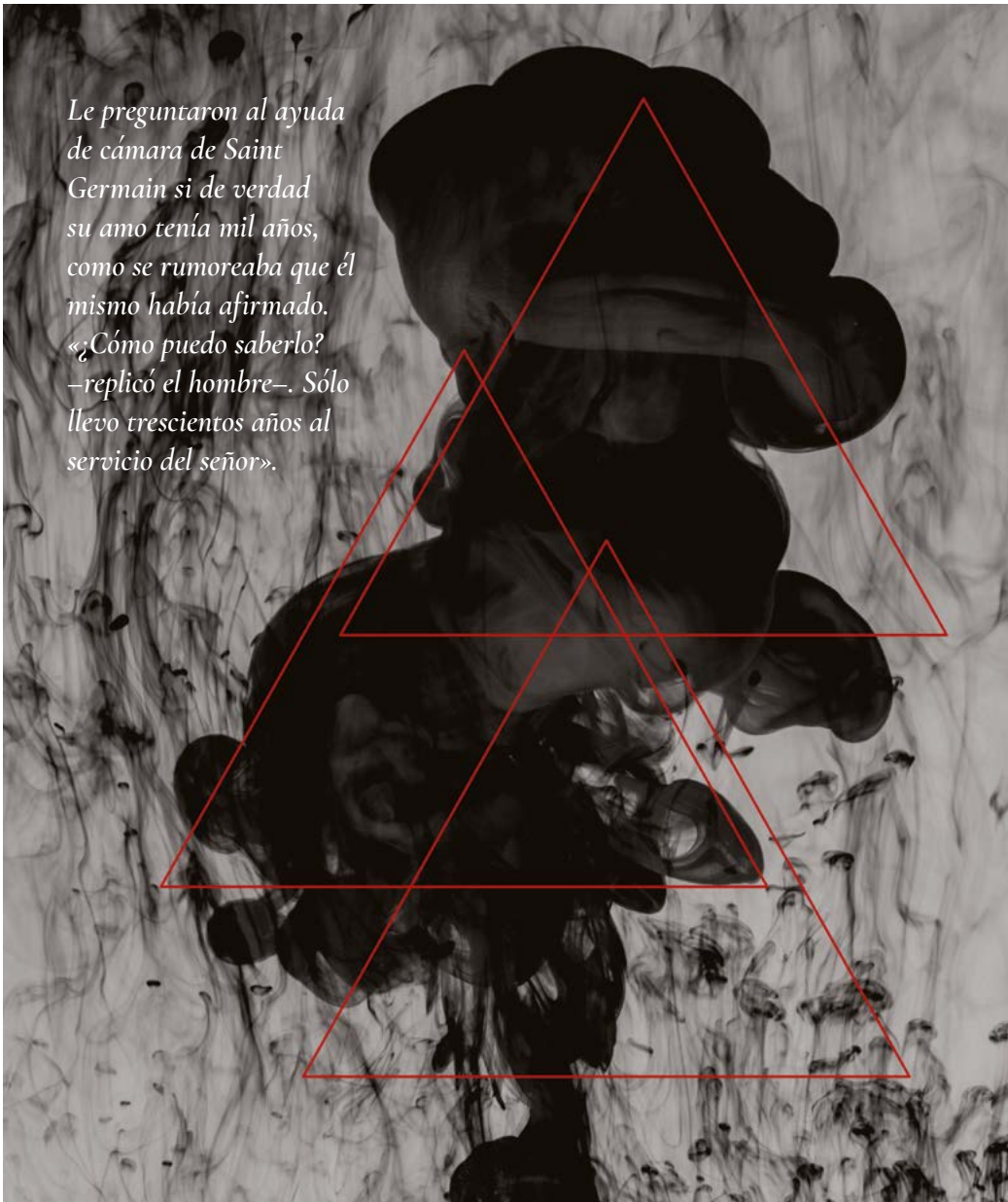
desconocido en la retorcida ópera que es la Jyhad). Algunas cosas que han funcionado en el pasado son cadenas pesadas, una estaca, el Letargo o muchos compañeros sujetando a la víctima. Entonces, el Diabolista debe beber la Sangre de la víctima, una alimentación similar a cualquier otra excepto porque, dada la viscosidad de la Vitae, normalmente se necesita una escena completa para lograrlo (ver pág. 213 para encontrar el efecto de la Sangre vampírica sobre el Ansia). Los compañeros pueden ayudar a consumir a la víctima, pero sólo un bebedor puede intentar obtener el poder del objetivo mediante una Diablerie completa.

Habiendo incapacitado y dejado seco al objetivo, el Diabolista en potencia puede intentar cometer la blasfemia final: la verdadera Diablerie, incorporar la verdadera naturaleza y poder del objetivo a uno mismo. El Diabolista necesita vencer en un número de pruebas de Fuerza + Resolución a dificultad 3 igual a la Potencia de Sangre de la víctima. El atacante puede hacer una de esas tiradas por turno; si falla aunque sea sólo una, la chispa que anima a la víctima se apaga sin ser consumida, frustrando la posibilidad de una verdadera Diablerie. En cualquier caso, el cuerpo de la víctima se descompone rápidamente por la Muerte Definitiva.

Efectos de la Diablerie

Una vez completada la Diablerie, el Diabolista debe ejercer el control sobre la Sangre ajena que hay en su organismo, o arriesgarse a caer presa del espíritu de su víctima. El proceso se resuelve de la siguiente manera:

- El Diabolista pierde 1 punto de Humanidad.
- Entonces debe hacer una tirada para una contienda de su propia Humanidad + Potencia de Sangre contra la Resolución + Potencia de Sangre de la víctima. Cada éxito concede al Diabolista 5 puntos de Experiencia que puede gastar inmediatamente en incrementar su Potencia de Sangre (hasta un máximo de la Potencia de Sangre de la víctima) o en Disciplinas que conozca la víctima.
- Si fracasa en la tirada, el Diabolista pierde 1 punto de Humanidad adicional por cada éxito por el que falle. Si este fallo erosiona su Humanidad hasta dejarla en 0 (cero), la mente de su presa reemplaza a la del Diabolista; su cuerpo pasa a ser anfitrión de la Sangre y la personalidad del objetivo, convirtiéndose en un PdN.
- Si la víctima era de menor Generación, la Generación del Diabolista desciende en uno.
- Se hacen visibles vetas negras en el aura del Diabolista. Éstas duran un año o, si la Generación del Diabolista era mayor que la de su presa, persisten durante un número de años igual a la diferencia de Generación original ■



Le preguntaron al ayuda de cámara de Saint Germain si de verdad su amo tenía mil años, como se rumoreaba que él mismo había afirmado. «¿Cómo puedo saberlo? –replicó el hombre–. Sólo llevo trescientos años al servicio del señor».

¡QUE LLEGUE LA NOCHE!

HUMANIDAD

La Humanidad mide la cercanía de un vampiro a su vida humana, a personas específicas que lo atraen hacia la vida y la luz y a las preocupaciones humanas en general.

La mayoría de vampiros pierden Humanidad conforme envejecen, y también conforme la inhumana Bestia va royendo sus sentimientos, sus recuerdos y sus conexiones con el mundo de la luz diurna.

Salvo por circunstancias especiales (como un modificador debido a su tipo de depredador), el personaje de un jugador de vampiro comienza con Humanidad 7 (en el caso de vampiros normales) u 8 (en el caso de Retoños recién Abrazados).

La espiral descendente

No lo dudes, los vampiros son monstruos, e incluso un Vástago con la puntuación más alta en Humanidad no es más que un lobo con piel de cordero. Sin embargo, según la Humanidad se va erosionando, los vampiros no sólo se vuelven capaces de actos cada vez más depravados, sino que se dedican a ellos activamente. Cazar y matar es parte de la naturaleza de los vampiros y al final todos ellos se ven sosteniendo el cadáver de un recipiente al que no planeaban asesinar.

Por tanto, es importante conocer cómo cambian los vampiros según se deteriora su puntuación de Humanidad y cada vez menos cosas los conectan con sus orígenes. El comportamiento de los vampiros puede volverse tan extremadamente depravado e inhumano que sólo pensar en ellos causa desasosiego en otros.

Humanidad 10

Los humanos con esta puntuación son escasos, y los vampiros que la han alcanzado aún más. A este nivel, mortales y Vástagos por igual llevan vidas santas y verdaderamente ascéticas estrechamente controladas por éticas y principios que sostienen esta frágil condición. Los hechos o pensamientos egoístas más pequeños bastan para que se derrumbe este estado de gracia.

Los vampiros con Humanidad 10 parecen humanos de varias formas:

- El Rubor de la Vida no es necesario, porque pareces un humano pálido con buena salud.
- Te curas del daño superficial como un mortal, además de repararlo como los vampiros.
- Puedes degustar, comer y digerir la comida como un humano.
- Puedes permanecer despierto durante el día como un humano, aunque no desaparece la necesidad normal de dormir.
- El ritmo al que sufres daño debido a la luz solar se divide por dos.

Humanidad 9

Los Vástagos con puntuaciones tan altas parecen más humanos que los propios humanos. En medio de ellos parecen naturales; pueden pensar y actuar como los mortales de la misma manera inconsciente en que lo haría un actor de método experto. Matar es una sensación horrorosa, casi tan devastadora como el Ansia en su apogeo. Muchos Retoños, a veces, se adhieren a códigos más rigurosos que los que seguían en vida como reacción a convertirse en un depredador.

Los Vástagos más antiguos se burlan de esta práctica, sea por despiadado desdén o por camuflar sus propios remordimientos.

Los vampiros con Humanidad 9 parecen humanos de varias formas:

- El Rubor de la vida no es necesario, porque pareces estar enfermo, pero no muerto.
- Te curas del daño superficial como un mortal, además de repararlo como los vampiros.
- Puedes degustar, comer y digerir carne cruda o poco hecha y muchos líquidos.
- Puedes alzarte del sueño nocturno una hora antes del anochecer si lo deseas, e igualmente también permanecer despierto una hora después del amanecer.

Humanidad 8

Todavía sientes el dolor por el daño que causáis tú y tu raza. Tu disfraz humano sigue siendo pasable; los recuerdos siguen frescos o nuevos instintos comunitarios surgen de tu alma largo tiempo muerta como brotes verdes.

Los vampiros con humanidad 8 pueden parecer humanos de varias formas:

- Puedes tirar dos dados en los controles de Enardecimiento para usar el Rubor de la Vida y quedarte con el resultado más alto.
- El Rubor de la Vida te permite tener relaciones sexuales y quizá incluso disfrutarlas.
- El Rubor de la Vida te permite degustar y digerir vino.
- Si lo deseas, puedes alzarte del sueño diurno hasta una hora antes de la puesta de sol.

Humanidad 7

La mayoría de los humanos tienen una Humanidad en torno a 7; los vampiros con este nivel de Humanidad pueden pasar por mortales habitualmente. Lo normal es que los vampiros con Humanidad 7 sigan normas sociales corrientes: por supuesto, es malo pecar, pero esquivar los impuestos y los límites de velocidad no es un pecado. El vampiro siente cierta conexión con otros seres, incluso seres humanos, aunque se deja traslucir no poco egoísmo... como en el caso de cualquier otra persona, mortal o no.

Las reglas para los vampiros con Humanidad 7 son en gran medida las mismas que las de otros Vástagos:

- Tienes que hacer un control de Enardecimiento para usar el Rubor de la Vida.
- No puedes mantener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma (la dificultad es la Compostura o la Astucia de tu compañero).
- A menos que uses el Rubor de la Vida, la comida y la bebida te hacen vomitar; haz una tirada de Compostura + Resistencia a dificultad 3 para ser capaz de salir fuera o alcanzar un baño a tiempo.

Humanidad 6

Eh, la gente muere; las cosas se rompen. No tienes dificultades con el hecho de necesitar sangre para sobrevivir y haces lo que tienes que hacer para conseguirla. Puede que no hagas ningún esfuerzo por romper cosas o matar gente, pero si sucede no lloras lágrimas de sangre. No es que seas automáticamente horrible, pero los Vástagos que están en este nivel de Humanidad tampoco ganan premios por su simpatía.

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario, ya que se hace cada vez más difícil llevar la máscara de la humanidad.

- No puedes mantener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma con un dado de penalización a la reserva (la dificultad es la Compostura o la Astucia de tu compañero).
- Aunque uses el Rubor de la Vida, tienes que hacer una prueba de Compostura + Resistencia (dificultad 3) para poder retener comida y bebida durante una hora.

Humanidad 5

Llegado a este punto, ya has visto mucho mundo. La mayoría de los Neonatos y varios Ancillae están en este nivel. Has interiorizado el dolor y la angustia

y empiezas a aceptarlos como parte de la existencia. No te preocupan especialmente los humanos, excepto las mascotas y las Piedras de Toque y demás. Después de todo, nunca vas a volver a ser humano, así que, ¿por qué preocuparse? Eres egoísta, mientes de forma instintiva y puede que tengas alguna deformación o rareza física pequeña, como un color de ojos antinatural.

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario:

- Sufres una penalización de un dado a las tiradas para interactuar con humanos. Esta penalización se aplica a la mayoría de las reservas Sociales (incluyendo las pruebas para interactuar con Piedras de Toque), especialmente a Perspicacia y Persuasión, pero no a una Intimidación terrorífica, al Subterfugio inhumano (Seducción) ni a cualquier prueba realizada para Cazar o matar a un humano. Esta penalización también se aplica a la creación artística u otras humanidades; por ejemplo, la prosa de los Vástagos empeora acusadamente y se vuelve más florida conforme degeneran.
- Ni siquiera con el Rubor de la Vida puedes tener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma con dos dados de penalización a la reserva (la dificultad es la Compostura o la Astucia de la pareja).

Humanidad 4

Eh, alguna gente va a morir. Finalmente has comenzado, e incluso aceptado, el inevitable descenso hacia la indolencia moral y la autocomplacencia. Matar es lo normal; pregunta a los Antiguos, que han vivido lo suficiente como para ver cómo se ignoran auténticos genocidios. Destrucción, robo, lesiones... esas cosas son herramientas, no tabúes. Los cambios físicos se vuelven más evidentes, ya que la "palidez cenicienta" toma más consistencia hasta convertirse en "cadavérica".

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario.

- Tienes una penalización de dos dados a las tiradas para interactuar con humanos.
- Ya no puedes retener comida y bebida, ni siquiera con el Rubor de la Vida.

Humanidad 3

A este nivel, las palabras "cínico" e "insensible" te describen en los días buenos. Pasas despiadadamente por encima de todos y de todo, y sólo te detienes para entregarte a un nuevo pasatiempo cruel. Tomas los caminos seguros, los pragmáticos: mata a los testigos y no te arriesgues a confiar en nadie que no esté aprisionado bajo tu bota. Pareces genuinamente monstruoso, incluso bajo la luz más halagadora.

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario:

- Tienes una penalización de cuatro dados a las tiradas para interactuar con humanos, como se indicaba antes.
- Ya no puedes tener relaciones sexuales ni fingirlas, ni siquiera con el Rubor de la Vida.

Humanidad 2

Nadie importa, excepto tú. Los idiotas ponen a prueba tu paciencia; los gusanos intentan tomar tus pertenencias o atraer tu atención; los sacos de carne mortales se interponen en tu camino y retrasan tu alimentación. Sólo hay siervos y ganado del que alimentarse, y todo el mundo debe decidir de qué lado está antes de que tú lo decidas por ellos. Por supuesto, tienes tus pasatiempos; los inmortales necesitan entretenimiento. Placeres retorcidos, caprichos decadentes, atrocidades, perversiones, asesinatos despiadados, mutilaciones... tanto que hacer y tan pocas horas cada noche. A estas alturas, todos los humanos y la mayoría de los Vástagos retroceden ante tu presencia.

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario:

- Tienes una penalización de seis dados a las tiradas para interactuar con humanos, como se indicaba antes (con el Rubor de la Vida, la penalización se reduce a cuatro dados).

Humanidad 1

Sólo nominalmente un ser consciente, te balanceas en el borde del olvido. Pocas cosas te importan, ni siquiera tus propios deseos más allá del sustento y el descanso. Podrías hacer cualquier cosa o nada en absoluto. Sólo unos harapientos jirones de ego se interponen entre tu consciencia y la completa degeneración. No necesitas ni habla, ni arte, sólo balbuceos y salpicaduras de sangre seca.

Las reglas para este nivel de Humanidad son como las de la puntuación anterior a menos que se indique lo contrario:

- Tienes una penalización de ocho dados a las tiradas para interactuar con humanos, como se indicaba antes (con el Rubor de la Vida, la penalización se reduce a cinco dados, pero ¿a quién le importa? A ti no).

Humanidad 0

Te has convertido en la Bestia. Tus últimos impulsos se expresan en forma de un Rötschreck final llamado Wassail (ver Perder la última gota, pág. 241). Eres una criatura, un títere de la Sangre, para siempre bajo control del Narrador.

El registro de Humanidad

El registro de Humanidad tiene diez espacios: □□□□□ □□□□□. Lleva la cuenta de la Humanidad llenando los espacios de izquierda a derecha. Por ejemplo, esto representa una puntuación de Humanidad de 6: ■■■■■ ■□□□□

Máculas

La Humanidad sólo cambia como resultado de acciones con gran importancia para la historia: Abrazar a un nuevo Chiquillo, causar daño a una Piedra de Toque, etc. Las corrupciones y deformaciones más habituales de la humanidad del personaje pueden causar *Máculas* en su registro de Humanidad. Si se acumulan demasiadas Máculas sin arrepentimiento o compensación, la Humanidad de un personaje podría descender.

Lleva el registro de las Máculas marcando espacios de derecha a izquierda. Por ejemplo, este registro representa a un vampiro con Humanidad 6 y dos Máculas: ■■■■■ ■□□⊠⊠

Si un personaje viola un Príncipio de la crónica al actuar, el Narrador debe considerar la severidad de la violación. Una violación clara, pero justificable o no demasiado atroz, podría causar 1 Mácula. Por otra parte, un acto verdaderamente bestial podría causar 2 o más Máculas.

Si se violó el Príncipio para respetar una Convicción, reduce las Máculas obtenidas en una o más.

EJEMPLO:

Joan le aplasta la cabeza a la persona que iba a revelarle su naturaleza a su hermano pequeño. Este despiadado asesinato causaría normalmente 3 Máculas, pero como Joan tiene la Convicción "mi familia tiene que quedarse al margen de esto", sólo obtiene 2.

Cualquier Mácula restante que quede después de llenar los espacios vacíos del registro de Humanidad desencadena *Degeneración* y causa daño agravado a la Fuerza de Voluntad (ver más adelante).

Remordimiento

Un personaje que tenga cualquier número de Máculas en su registro de Humanidad al final de una sesión hace una prueba de *Remordimiento*. Tira un número de dados igual a los espacios vacíos, no marcados, del registro de Humanidad; por ejemplo, un personaje con Humanidad 6 y 2 Máculas tiraría dos dados. El mínimo de dados en una tirada de Remordimiento es uno; el jugador puede tirar un dado incluso aunque el registro esté completamente lleno.

Si en la tirada de Remordimiento se obtiene al menos un éxito, el personaje ha sentido suficiente culpa, vergüenza o arrepentimiento como para mantener su Humanidad actual. Se eliminan todas las Máculas.

Si la tirada de Remordimiento no arroja ningún éxito, la Bestia ha vencido. El personaje debe perder 1 punto de Humanidad y eliminar todas las Máculas.

Degeneración

Si un personaje acumula más Máculas que casillas vacías en su registro de Humanidad, queda Impedido (lo que en este caso produce una penalización de dos dados a todas las reservas) por estar abrumado por los remordimientos. Además, sufre 1 punto de daño agravado a la Fuerza de Voluntad por cada Mácula que no cupiese en las casillas vacías.

En ese estado, el personaje es incapaz de violar de nuevo intencionadamente los Príncipios y, si se lo obliga a hacerlo, debe hacer una prueba de Frenesí de terror a dificultad 4.

La condición del Impedimento persiste hasta el final de la sesión, cuando se hace la prueba de Remordimiento de la forma habitual. El personaje también puede elegir ponerle fin perdiendo un punto de Humanidad voluntariamente, lo que cancela sus Máculas al racionalizar sus acciones y aceptar aquello en lo que se ha convertido.

DAÑAR Y DESTRUIR PIEDRAS DE TOQUE Además de las violaciones de los Príncipios, hay otros actos que ponen en peligro la Humanidad del vampiro. Cuando se llevan a cabo esos actos, el vampiro adquiere Máculas adicionales según la gravedad de lo ocurrido.



EJEMPLO:
Tras rescatar a su Piedra de Toque de las garras de su rival, Marc se asegura de que nunca vuelva a ocurrir... eliminando su vulnerabilidad. En una lacrimógena escena en la que fuerza a su Piedra de Toque a beber veneno, Marc adquiere 5 Máculas, 2 por el asesinato y otras 3 por destruir su propia Piedra de Toque.

ACCIÓN	MÁCULAS
Vincular con Sangre a un mortal	+1
Abrazar a un mortal	+2
Piedra de Toque sufre daño	+1
Piedra de Toque sufre daño por tus acciones	+2
Piedra de Toque destruida	+2
Piedra de Toque destruida por tus acciones	+3

Una Piedra de Toque sufre daño cuando le ocurre algo malo, normalmente causado por el Vástago o incluso por las consecuencias de algo iniciado por las acciones del vampiro (el Narrador decide si una enfermedad normal o la pérdida de un empleo cuentan como "malo" en este caso). Una Piedra de Toque también se considera dañada cuando cambia de una forma que el vampiro no aprueba: su viuda vuelve a casarse, el sacerdote deja la parroquia o el jugador de béisbol se va de los White Sox a los Twins. Por supuesto, al intentar que la Piedra de Toque no cambie, el vampiro puede complicar las cosas hasta el punto de que ésta sufra daño de todas formas. Una Piedra de Toque queda destruida cuando traiciona sus convicciones (específicamente, la Convicción por la que el vampiro la aprecia), cuando muere violentamente o es Abrazada, o cuando le ocurre algo verdaderamente desastroso.

Si un vampiro causa *directamente* daño a una Piedra de Toque o su destrucción, las Máculas obtenidas se incrementan. Por supuesto, todo Narrador digno de ese nombre creará historias y dramas que presionarán al jugador para decidir entre preservar su Piedra de Toque o alcanzar algún objetivo vampírico.

Si, por contraste, tu Piedra de Toque muere pacíficamente o sencillamente debido al curso normal de las cosas, podrías ser capaz de transmitir tu fijación a otro humano conectado con el anterior: su hijo o su hermano, su sucesor en su puesto, etc. Para ese cambio es necesaria una prueba de Humanidad (dificultad 4) realizada mientras te encuentras con él y lo observas, y probablemente exija más acciones en la historia.

A menos que consigas transferir tu atención a una nueva Piedra de Toque, la Convicción correspondiente a la Piedra de Toque destruida se pierde.

Cuando la Humanidad falla

La Humanidad es lo que mantiene a la Bestia a raya. Así, conforme la Humanidad va descendiendo, el Frenesí se va volviendo más probable (pág. 219). Suma una cantidad de dados igual a un tercio de la Humanidad del vampiro (redondeando hacia abajo) a las pruebas de Fuerza de Voluntad para resistir el Frenesí. La Humanidad también permite a los vampiros despertar durante el día (pág. 219).

Conforme cae la Humanidad, la cantidad de tiempo que un vampiro pasa en Letargo aumenta. También desciende la capacidad del vampiro de interactuar con humanos más allá de un contexto de depredador y presa.

HUMANIDAD	DADOS SUMADOS A RESISTIR EL FRENESÍ	DURACIÓN DEL LETARGO
Humanidad 9	3	Tres días.
Humanidad 8	2	Una semana.
Humanidad 7	2	Dos semanas.
Humanidad 6	2	Un mes.
Humanidad 5	1	Un año.
Humanidad 4	1	Una década.
Humanidad 3	1	Cinco décadas.
Humanidad 2	0	Un siglo.
Humanidad 1	0	Cinco siglos.

Perder la última gota

Un vampiro que pierde su último punto de Humanidad, pasando de 1 a 0 (cero), cae en un Frenesí espectacular. Todos sus Atributos Físicos se incrementan hasta 5 durante esa escena; si sobrevive al Wassail se convierte en una criatura prisionera de la voluntad de la Sangre y en un PdN.

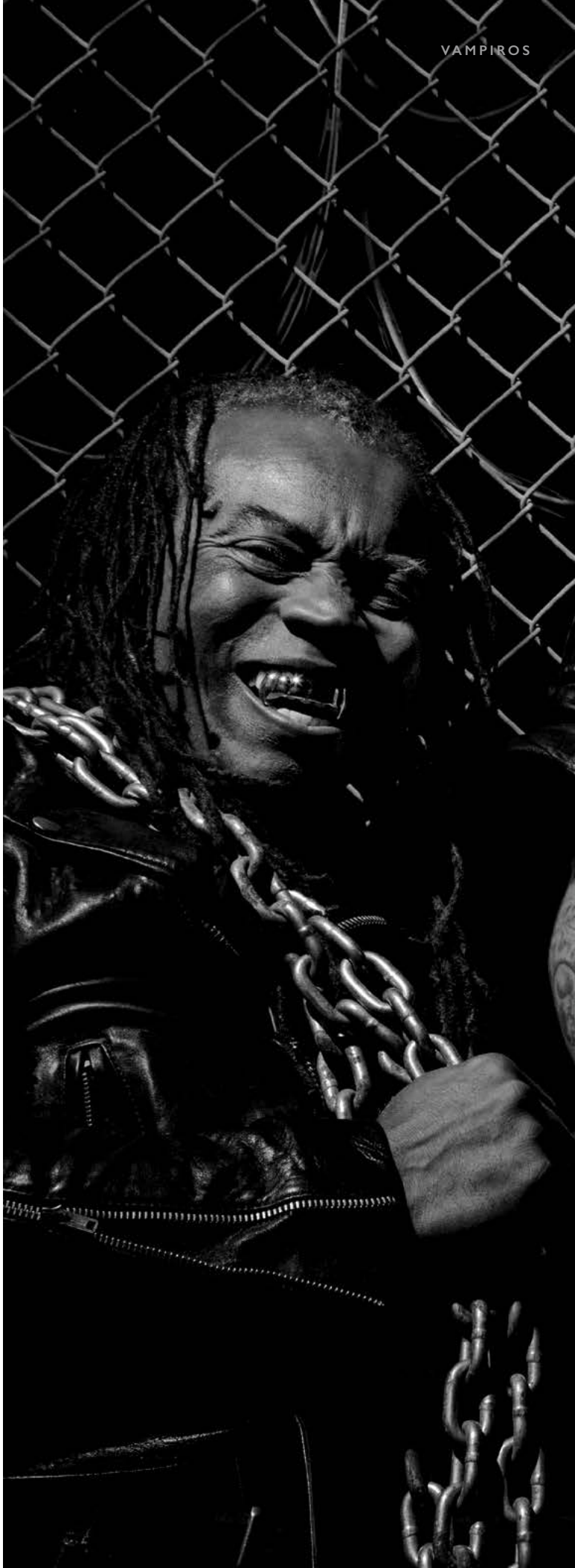
Tanto Narradores como jugadores tendrán seguramente ideas para representar una escena final adecuadamente dramática y con mucho carácter para el vampiro; no desperdicies el Wassail en un poco de destrucción escénica accidental.

Incrementar la Humanidad

Los vampiros sólo pueden incrementar su Humanidad involucrándose desinteresadamente en la vida y las preocupaciones humanas. Subir la Humanidad debería convertirse en un arco argumental importante del personaje e implicar (al menos) la adquisición de una nueva Piedra de Toque y el alejamiento deliberado de la sociedad y el poder de la Estirpe.

Algunas acciones extraordinariamente humanas dentro de la interpretación (fundar y proteger de forma no violenta un museo o un hospital, por ejemplo) pueden permitir a un jugador comprar Humanidad con puntos de Experiencia a un coste de 10 x la nueva puntuación de Humanidad. Esta adquisición queda a discreción del Narrador; algunos podrían no permitir la compra de Humanidad con puntos de Experiencia en absoluto.

Algunas de las artes y prácticas de la Golconda podrían incrementar también la Humanidad, pero se dejan para que las determine y las revele el Narrador ■





DISCIPLINAS



«Pero suponiendo que haya alguna realidad en el suceso de estas apariciones de vampiros, ¿serán atribuidas a Dios, a los ángeles, a los espíritus de estos fantasmas o al diablo? En este último caso, se dirá que el diablo sublimará estos cuerpos y les dará poder para penetrar a través del suelo sin perturbarlo, para atravesar las grietas y juntas de una puerta, pasar por el ojo de una cerradura, alargarse o acortarse ellos mismos, para reducirse a la naturaleza del aire o agua, para evaporarse a través del suelo...»

– ABAD AUGUSTIN CALMET, *EL MUNDO DE LOS FANTASMAS*

Tan pronto como un mortal es Abrazado, tiene acceso a los poderes coloquialmente llamados Disciplinas. Desarrollados a partir de los temperamentos de las víctimas consumidas y refinados hasta un potencial devastador, los vampiros esgrimen estos dones transmitidos por la Sangre contra sus enemigos y presas. Las Disciplinas recuerdan a los Condenados su separación de los mortales, pues la Vitae en sus venas les permite subyugar a los demás, demostrar un poder físico inhumano y percibir la realidad desde la posición ventajosa de los depredadores que desprecian a sus presas. Puede que los Vástagos más jóvenes posean sólo unos pocos Poderes simbólicos, pero incluso esos dones menores brindan una ventaja sobre el ganado promedio. Los Ancillae blanden las Disciplinas con suficiente poder para aplastar a sus inferiores, y los Antiguos, horriblemente equipados con estas armas de pesadilla, se vuelven invencibles contra todos los atacantes salvo los más preparados.

Reglas generales

APRENDER DISCIPLINAS Las Disciplinas de **Vampiro** oscilan entre 1 y 5 puntos, al igual que otros Rasgos. Un personaje gana puntos en una Disciplina durante la creación de personaje o los adquiere luego con Experiencia. Para gastar puntos de Experiencia en ellas, un personaje suele necesitar alimentarse de la Resonancia adecuada (ver pág. 226). Para aprender una Disciplina nueva que no sea una de sus Disciplinas de Clan, el personaje también debe probar la Sangre de alguien que la posea.

SELECCIONAR PODERES Cada vez que un personaje gana un punto en una Disciplina elige un Poder entre los enumerados, ya sea de su nuevo nivel de Disciplina o inferior. Los personajes vampiros suelen tener la misma cantidad de puntos y de Poderes en una Disciplina, ni más ni menos.

EJEMPLO:
En la creación de su personaje, Martha ha adquirido 2 puntos de Fortaleza. Con el primero, puede elegir cualquier Poder de nivel uno y escoge Resiliencia. Con el segundo punto, puede elegir Mente Imperturbable (el segundo poder de nivel 1) o Dureza, el Poder de nivel 2. Ella elige Mente Imperturbable. Cuando más adelante adquiere su tercer punto, puede elegir Dureza o cualquier Poder de nivel 3: Desafiar Prohibición o Fortificar la Fachada Interior.
Ten en cuenta que no puede elegir el Poder Amalgama Bestias Resistentes en ningún nivel, ya que carece del prerrequisito de 1 punto de Animalismo.

USAR PODERES A menos que se indique lo contrario, un vampiro puede activar una Disciplina en cualquier momento; esto apenas requiere tiempo o acciones evidentes. Los Poderes no suelen activarse de forma retroactiva; responden, más que interrumpen, a las acciones contra el usuario. Un vampiro puede activar un Poder de Disciplina por turno. Se puede tener activa cualquier cantidad de Poderes a la vez.

Los vampiros agregan tantos dados como la mitad de su Potencia de Sangre (redondeando hacia abajo) a sus reservas para usar o resistir las Disciplinas (ver Potencia de Sangre, pág. 215).

Las reglas generales para las Disciplinas específicas aparecen en la sección de características de cada Disciplina.

Poderes Amalgama

Ciertos Poderes raros requieren dominio en más de una Disciplina. Los personajes también deben poseer el número de puntos indicado en la otra Disciplina para adquirir estos Poderes. A efectos del tipo y de otras clasificaciones, estos Poderes cuentan como pertenecientes a ambas Disciplinas.

Animalismo

Era como algo salido de una película de terror. Vi a ese tipo andando solo, noté que llevaba una cartera abultada en su bolsillo trasero y traté de atracarlo. Ya sabes, ¿no? Debería haber sido algo fácil. "La bolsa o la vida", como en las viejas historias. Bueno, la cosa se puso rara jodidamente rápido. La noche, antes clara y tranquila, se llenó de aullidos y gemidos de no sé... ¿dos docenas de perros? Ese tipo negro y bajito sólo me miró. Su rostro estaba cambiando, volviéndose menos... o más... yo qué sé. Parecía un rottweiler. Me dijo: «Recuerda esto. Si jodes a una Rata, mejor que aprendas a correr». Sentí que algo se rompía en mí y me puse a correr.

No debería haber mirado atrás. No sé cuántos perros me perseguían por la puta calle principal, pero mucha gente lo vio, mientras yo gritaba, balbuceaba y pedía ayuda. Cuando esos perros me alcanzaron y comenzaron a morderme, pensé que me comerían vivo. Pero lo más raro... Es como si supieran cuándo parar. Ellos sólo... ¡Simplemente me jodieron! Ahora mírame. Sin dedos en las manos ni en los pies. Sin mi puta nariz ni orejas. Todavía veo los ojos fijos de ese hijo de puta cada vez que parpadeo y oigo esos malditos perros cada vez que duermo.

Apodos: Doolittlear, Domar, Bestiae Sermo.

Quizás el vampiro tenga más en común con los animales que con los humanos. Los impulsa una peligrosa serie de instintos y les cuesta mucho controlar el impulso de atacar. Cual perro salvaje encadenado, la Bestia de un vampiro nunca será domada.

Algunos Vástagos encuentran el modo de hacerse uno con sus Bestias. Quienes lo logran son los maestros de Animalismo. Algunos acompañan el uso de este poder con aullidos, gruñidos y rugidos, o se comunican con los animales en

el "lenguaje" del animal, aunque se trata de un artificio y no una necesidad

La Disciplina Animalismo es muy usada por los vampiros a los que les cuesta adaptarse o no quieren vivir entre los mortales. A menudo clasificada como uno de los dones de utilidad de Caín, que permite a un vampiro medrar con sangre no refinada o ser compañero de seres no racionales, es también un arma devastadora contra los vampiros que se aferran a sus torres y contra los inquisidores que creen que sus enemigos sólo tienen dos patas. Un enjambre de ratas sedientas de sangre que invade el refugio de un Vástago en un ático, un vampiro experto en Animalismo que amedrenta a la Bestia del Sheriff en el Elíseo o un cuervo de ojos pequeños y brillantes que espía en un capítulo de la Sociedad de San Leopoldo sirven para fortalecer a los practicantes de Animalismo y debilitar a sus enemigos

Características

Por defecto, los Poderes de Animalismo que involucran animales sólo pueden usarse con vertebrados. Además, cualquier uso de la habilidad sobre herbívoros aumenta en uno la dificultad de las tiradas de Habilidad implicadas.

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja a media. Aunque hablar con animales puede parecer excéntrico, sólo las aplicaciones más violentas de la Disciplina provocan más que unas pocas cejas arqueadas.
- **Resonancia de la sangre:** Sangre animal, preferentemente salvaje.

Nivel 1

SENTIR A LA BESTIA

El vampiro puede sentir a la Bestia presente en mortales, vampiros y otros seres sobrenaturales, adquiriendo una idea de su naturaleza, ansia y hostilidad.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Resolución + Animalismo contra Compostura + Subterfugio.
- **Sistema:** Tira Resolución + Animalismo contra Compostura + Subterfugio. Una victoria permite al usuario percibir el nivel de hostilidad de un objetivo (tanto si la persona está lista para hacer daño como si siquiera está decidida a causarlo) y determinar si alberga una Bestia sobrenatural, marcándolo como un vampiro o lobo. Con una victoria, un crítico concede al usuario información sobre el tipo exacto de criatura, así como de su nivel de Ansia o Rabia. Este Poder se puede usar de forma activa y pasiva, advirtiendo al usuario de intenciones agresivas en su entorno.
- **Duración:** Pasiva.

VÍNCULO CON FAMULUS

Cuando Vincula a un animal, el vampiro puede convertirlo en un *famulus*, formando un enlace mental con él y facilitando el uso de otros Poderes de Animalismo. Aunque este Poder por sí solo no permite la comunicación bidireccional con el animal, éste puede seguir instrucciones verbales simples como "quieto" y "ven aquí". Atacará en defensa propia y de su amo, pero no se le podrá persuadir para luchar contra algo que normalmente no atacaría.

- **Reserva de dados:** Carisma + Trato con Animales.
- **Coste:** El animal debe ser alimentado con la Sangre del usuario durante tres noches distintas, cada una de las cuales requiere un control de Enardecimiento por parte del usuario. La cantidad de Sangre necesaria para mantener el estado de Ghoul del animal después de esto es insignificante. Los jugadores que comienzan con este Poder han completado este proceso y pueden elegir un *famulus* gratuitamente.
- **Sistema:** Sin el uso de Susurros Salvajes, más adelante, dar órdenes al animal requiere una tirada de Carisma + Trato con Animales a dificultad 2; aumenta la dificultad para órdenes más complejas. Un vampiro sólo puede tener un *famulus*, pero puede obtener uno nuevo si el actual muere. Un vampiro puede usar Susurros Salvajes (Animalismo 2) y Comunión de Espíritus (Animalismo 4) sobre su *famulus* sin coste alguno.
- **Duración:** Sólo la muerte libera a un *famulus* una vez Vinculado. Mientras reciba Sangre vampírica de forma regular, el *famulus* no envejece.

Nivel 2

SUSURROS SALVAJES

El vampiro puede comunicarse con las bestias del campo y la ciudad. Susurros Salvajes permite comunicación bidireccional con animales. Puede que un gato no esté interesado en debatir sobre el uso del color de Matisse, pero hablará sin problemas sobre la falta de presas en torno al edificio de piedra roja al otro lado de la calle. Dependiendo de la habilidad del vampiro, incluso

podría persuadir a animales para realizar servicios; como los humanos, los animales rara vez aceptan hacer cosas que van en contra de su naturaleza o los pongan en peligro.

Los vampiros también pueden usar Susurros Salvajes para convocar a un tipo de animal elegido (ver las limitaciones de Animalismo antes expuestas), pero los animales deben estar presentes para responder. Nada impide que un vampiro intente invocar a una orca en Central Park, pero el éxito parece poco probable. Los animales invocados escuchan al invocador, pero se dispersan o atacan si están en peligro.

- **Reserva de dados:** Manipulación + Animalismo, Carisma + Animalismo.
- **Coste:** Un control de Enardecimiento por tipo de animal elegido para la escena. Permite una invocación y comunicación ilimitada. Sin coste si se usa sobre el *famulus*.
- **Sistema:** La comunicación simple no requiere ninguna prueba. Persuadir a un animal para realizar un servicio requiere tirar Manipulación + Animalismo; la dificultad depende de la tarea requerida. Que un ave vigile quién entra en un parque de noche es dificultad 3, mientras que ordenar a un animal que defienda un lugar con su vida es dificultad 6.

  Invocar animales requiere tirar Carisma + Animalismo; la dificultad depende de la escasez de los animales invocados. El número de animales invocados depende del margen en la prueba; una victoria crítica invoca a la mayoría, si no todos, los animales del tipo en el área.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 3

COLMENA NO-MUERTA

- **Amalgama:** Ofuscación 2.

Muy común entre los Nosferatu, este enervante Poder permite al usuario extender su influencia sobre animales a enjambres de insectos como moscas o cucarachas. Ciertos vampiros incluso llegan a adoptar enjambres como *famuli*, dándoles un hogar permanente dentro de los pliegues y orificios de su carne malformada.

- **Coste:** Sin coste adicional.
- **Sistema:** Este Poder extiende todos los Poderes previamente restringidos a los vertebrados a enjambres de insectos, tratando a un enjambre como una sola criatura. El vampiro puede Vincular al enjambre como un *famulus* y algunos incluso le permiten anidar dentro de las cavidades de su cuerpo. Esto oculta el enjambre a la vez que le permite alimentarlo con la cantidad mínima de Sangre necesaria para mantenerlo indefinidamente. Mientras esté anidado, el enjambre es indetectable por cualquier cosa menor que los rayos X.

  Los enjambres hacen poco daño en combate. Tienen Salud 5 y una reserva de 8 dados para resistir los ataques. Reciben daño superficial por Pelea; las llamas y el insecticida les causan daño agravado. Los vampiros pueden usar enjambres para espiar, como distracciones (penalización de dos dados en cualquier tirada para una sola persona acosada por el enjambre) o para intimidar a los mortales (entre uno y tres dados adicionales a las reservas de Intimidación, según el tipo de insecto y las fobias de la víctima). Sin lugar a dudas, los jugadores y Narradores pueden dar con usos aún más creativos de este Poder.
- **Duración:** Pasiva.

REPRIMIR A LA BESTIA

Al mirar a los ojos de un objetivo, el vampiro intimida a la Bestia interna de éste para que entre en un letargo temporal. Los mortales afectados se vuelven apáticos, incapaces de actuar salvo para mantenerse con vida, mientras que los impulsos bestiales de los vampiros disminuyen temporalmente, para bien o para mal.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de Dados:** Carisma + Animalismo contra Resistencia + Resolución.
- **Sistema:** Tira Carisma + Animalismo contra Resistencia + Resolución. Una victoria contra un objetivo mortal lo incapacita para esa escena, infundiendo un severo letargo. Actúa sólo para protegerse, no contra el vampiro ni contra nadie más. Una victoria contra un vampiro evita que el objetivo realice un Arrebato de Sangre. Mientras su Bestia está sofocada, los vampiros no obtienen críticos conflictivos. Contra los vampiros, este Poder dura tantos turnos como el margen de victoria en la contienda +1. Una victoria crítica contra un objetivo vampiro también pone fin a su Frenesí.
- **Duración:** Una escena o tantos turnos como el margen de victoria +1.

SUCULENCIA ANIMAL

El vampiro puede saciar Ansia adicional alimentándose de

animales. Además, el vampiro puede consumir su *famulus*, obteniendo sustento mucho más allá de lo que se obtendría de un animal de tamaño similar y absorbiendo un poco de su rasgo primario.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Alimentarse de los animales sacia 1 punto de Ansia adicional, y el vampiro cuenta su Potencia de Sangre como 2 niveles menor en lo referente a las penalizaciones para saciar el Ansia mediante sangre animal.

  Consumir al propio *famulus* sacia 4 puntos de Ansia, sea cual sea el tamaño del animal. Este acto nunca puede eliminar el último dado de Ansia. Además, consumir el propio *famulus* aumenta el Atributo del vampiro más asociado con ese animal (determinado por el Narrador) en 2 puntos. Consumir un gato puede elevar la Destreza o la Compostura; consumir un perro puede elevar Carisma o Resolución. Los Narradores pueden variar la recompensa por el consumo del *famulus*: drenar a un búho puede aumentar el Atributo en cualquier reserva de percepción en 2 puntos o en reservas para la toma de decisiones sabias. La bonificación dura hasta la siguiente alimentación del vampiro o hasta que su Ansia alcance 5.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 4

COMUNIÓN DE ESPÍRITUS

El vampiro puede transferir completamente su mente al cuerpo de un animal. Puede controlar al animal y usar sus sentidos libremente, incluso de día si logra mantenerse despierto. Mientras hace esto, el cuerpo del vampiro permanece inmóvil como si estuviera en Letargo.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento. Ninguno si se usa sobre el *famulus*.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Animalismo.
- **Sistema:** Haz una prueba de Manipulación + Animalismo a dificultad 4. Con una victoria, el vampiro puede habitar el cuerpo del animal durante una escena. Con una victoria crítica, el vampiro puede habitar el animal indefinidamente.

  Extender la posesión durante las horas de luz requiere que el vampiro permanezca despierto (pág. 219); ver el sol requiere una prueba de Frenesí de terror, aunque la luz del sol no daña al animal que está siendo poseído. El usuario no sabe nada de su cuerpo original, pero el daño lo saca del trance y libera al animal. La muerte del animal poseído también finaliza el trance y el vampiro recibe 1 punto de daño agravado a la Fuerza de Voluntad a causa de la conmoción.
- **Duración:** Una escena / indefinidamente (ver arriba).

Nivel 5

CONTROL ANIMAL

El poder del vampiro sobre las bestias es ahora lo bastante grande como para comandar rebaños y manadas como si fueran extensiones de su propio cuerpo. Con un gesto, los animales sacrifican su vida por docenas, incluso cientos, para apaciguar a su amo.

- **Coste:** Dos controles de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Carisma + Animalismo.
- **Sistema:** Elige un tipo de animal y haz una prueba de Carisma + Animalismo con una dificultad que dependerá de la naturaleza de los animales y la orden dada. Dispersar una bandada de cuervos para que busquen a un individuo concreto (con medios para identificar a su objetivo) es relativamente fácil (dificultad 3), pero que una manada de perros dé su vida en un ataque suicida contra otro vampiro es un desafío mayor (dificultad 5). El Poder no permite al usuario invocar animales, sino que obliga a los ya presentes a obedecer. El vampiro puede pedir a los animales que regresen tras completar su tarea, si tienen los medios para hacerlo.
- **Duración:** Una sola escena o hasta que se cumpla la orden, lo que dure menos.

EXPULSAR A LA BESTIA

El vampiro puede proyectar su Bestia en el momento de un Frenesí de terror o de furia, transfiriéndola a un sujeto cercano, mortal o vampiro. Esa persona experimenta inmediatamente el Frenesí en su lugar y se deja arrastrar por la furia despiadada o huye aterrorizado, según el detonante.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Astucia + Animalismo contra Compostura + Resolución.
- **Sistema:** En vez de tirar Fuerza de Voluntad para resistir un Frenesí de terror o de furia, tira Astucia + Animalismo contra la Compostura + Resolución del objetivo. Si el usuario falla, entra en Frenesí como si hubiera fallado la tirada de Fuerza de

Voluntad. Con una victoria, el objetivo experimenta ese Frenesí en vez del usuario. Los estímulos posteriores aún pueden provocar el Frenesí en el usuario, pero puede usar este Poder siempre que pueda hacer Controles de Enardecimiento y haya otros objetivos disponibles.

Este Poder no puede transferir un Frenesí de hambre.

- **Duración:** La duración del Frenesí (ver pág. 220).

Auspex

Todavía puedo sentirlo, ¿eh? En mi cabeza. Lo llamo "eso" aunque sé que es ella. Se metió en mi maldita cabeza y no para de reír. ¡Se metió y no se va a callar! Lo siento. Puedo calmarme. Primero pensé que Dios respondía mis oraciones. Dijo que quería llegar a conocerme y que yo había estado tan solo. Empezó a decirme cosas sobre mí que había olvidado. Lo sabía todo de mí. Me pareció agradable, creo, que alguien se interesara.

Pero luego comenzó a usar mi cerebro contra mí. Empezó a decirme qué iba a hacer antes de hacerlo. Empezó a decirme que, si no bailaba a su ritmo, nunca me liberaría. No quería estar solo, pero no me gustaba hacia dónde se dirigía esto. Es por eso que me llevé el taladro a la cabeza.

El caso es... Mira, no estoy loco. Conozco la locura y sé que parezco loco, pero no lo estoy. Estaba lidiando con algo, alguien, que proyectaba su mente en la mía y me desmenuzaba cuando estaba más vulnerable. Aún no sé por qué lo hizo, salvo por algunas emociones baratas y la combinación de la caja fuerte de mi empresa, pero ahora me queda el recuerdo de esa intrusión y estoy convencido de que la única forma de pararla es matando a la mujer responsable. Por eso me reclutó el gobierno. Todo lo que me queda para seguir adelante es la palabra "Asylum", pero no pararé hasta que su risa lo haga.



Apodos: Voyerismo, Escudriñar, Anima Visus.

Entre los mayores dones y peores maldiciones de los vampiros, la Disciplina Auspex permite a los Vástagos discernir la verdad de la mentira, sondear las mentes de quienes los rodean y percibir la realidad a un nivel distinto que otros seres. Lo que parece el poder supremo en premonición y visión otorga a quienes lo manejan tal vez demasiado conocimiento. Pueden detectar la hoja de un asesino antes de que golpee o entrar en la cabeza de un enemigo para darle la vuelta, pero también pueden sentir cada cambio de emoción, bueno y malo, ver cosas que desearían no conocer y discernir futuros que quizás no deseen explorar. Los usuarios de Auspex atraen la paranoia, pero usarla es adictivo. Una vez que sabes que la verdad está a tu alcance, la buscas a cada oportunidad.

Los Vástagos usan Auspex de muchos modos. Algunos vampiros ejercen de espías para sus cortes o facciones. Otros actúan por su cuenta y chantajean a mortales e inmortales con secretos extraídos de conversaciones silenciosas, sutiles cambios emocionales e intromisiones telepáticas. Auspex permite a su usuario desempeñar el papel de detective del dominio, estudiar la escena de la destrucción de un vampiro en busca de pistas espirituales reveladoras o interrogar sospechosos con una precisión antinatural.

Características

Los Narradores pueden desear hacer tiradas de Auspex por los personajes para proporcionar respuestas incorrectas o incompletas de modo más convincente tras las tiradas fallidas.

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja. Auspex nunca se manifiesta de modo visible a simple vista o causa efectos que no se pueden racionalizar, aunque sólo sea como una suerte tonta.
- **Resonancia de la sangre:** Flemática. Artistas (especialmente fotógrafos) y visionarios, ciertos esquizofrénicos, usuarios de sustancias psicoactivas, detectives.

Nivel 1

SENTIDOS AGUDIZADOS

Los sentidos del vampiro se agudizan en un grado sobrenatural, dándole la capacidad de ver en la oscuridad total, escuchar frecuencias ultrasónicas y oler el miedo de su presa acobardada.

- **Coste:** Ninguno (pero ver más adelante).
- **Reserva de dados:** Astucia + Resolución.
- **Sistema:** El usuario agrega su puntuación de Auspex a todas las tiradas de percepción. Si se expone a sensaciones extremas, como detonaciones fuertes, destellos de luz intensa u olores abrumadores mientras el Poder está activo, el usuario debe superar una tirada de Astucia + Resolución (dificultad 3 o más) para amortiguar sus sentidos a tiempo o la sobrecarga le provoca una penalización de -3 dados a todas las tiradas basadas en percepción durante el resto de la escena.
- **Duración:** Hasta que se desactive. Tener el Poder activo durante más tiempo sin descanso (más de una escena), especialmente en entornos de alto estímulo, podría requerir gastar Fuerza de Voluntad, a discreción del Narrador.

SENTIR LO INVISIBLE

Los sentidos del vampiro se sintonizan con las dimensiones más allá de lo mundano, lo que le permite sentir presencias de otra manera ocultas a simple vista. Esto puede ser cualquier cosa, desde otro vampiro que usa Ofuscación o alguien que usa Auspex para espiar al personaje, hasta un fantasma en medio de la sala. Los hechizos y rituales latentes de Hechicería de Sangre también se pueden encontrar con este Poder, a discreción del Narrador.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Astucia + Auspex o Resolución + Auspex.
- **Sistema:** Siempre que haya algo sobrenatural escondido a la vista, el Narrador hace una tirada oculta de Astucia + Auspex contra una dificultad determinada por él. Contra una entidad que trata activamente de estar oculta, el Narrador puede pedir una tirada ciega ("Lisa, tira siete dados") como una contienda contra la reserva relevante del objetivo (por ejemplo, detectar a un vampiro que usa Ofuscación sería una tirada de Astucia + Auspex contra Astucia + Ofuscación). Si el vampiro busca activamente a una entidad sobrenatural oculta, tira Resolución + Auspex de manera similar.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 2

PREMONICIÓN

El vampiro experimenta destellos de intuición. Éstos pueden tomar la forma de pelos de punta, inspiración repentina o hasta visiones vívidas. Aunque nunca demasiado precisas, estas visiones pueden apartar al vampiro del camino del daño o revelar una verdad previamente pasada por alto.

- **Coste:** Ninguno o un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Resolución + Auspex.
- **Sistema:** Cuando el Narrador lo considere apropiado, este Poder le da al personaje una pista repentina que lo ayuda de algún modo: le permite encontrar una pista que haya pasado por alto o lo salva del peligro. Ya le dé al personaje una repentina visión de sí mismo caminando hacia una trampa, un atrayente resplandor rojo sobre la segunda esquina a la derecha durante una persecución o el breve destello de un esqueleto bajo el piso de la oficina del Príncipe, este Poder siempre otorga licencia al Narrador para acelerar sutilmente el juego o mover la historia hacia el camino deseado. El límite sugerido es una premonición por escena, aunque haya más de un personaje con Premonición.

  El usuario también puede provocar activamente una premonición si se concentra en un tema, realiza un control de Enardecimiento y tira Resolución + Auspex. El número de éxitos obtenidos determina el nivel de conocimiento sobre el tema.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 3

COMPARTIR LOS SENTIDOS

Al alcanzarlo con su mente, el vampiro puede usar los sentidos de otro mortal o vampiro para ver, oír y sentir lo que hace. El Vástago conserva sus propias percepciones y es consciente de su propio entorno, aunque se requiere tiempo para acostumbrarse al efecto. El usuario decide si usa sólo uno, varios o todos los sentidos del objetivo. Cuando se usa sobre un extraño, este Poder requiere línea de visión para hacerlo funcionar. Sin embargo, se puede usar a mayor distancia sobre alguien que tiene algo de la Sangre del vampiro en su cuerpo.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Resolución + Auspex.
- **Sistema:** Tira Resolución + Auspex a dificultad 3. Esta dificultad puede aumentar según la distracción, la distancia y otros factores, como la cantidad de Sangre del usuario en el objetivo. El objetivo generalmente no es consciente de la intrusión, pero Sentir lo Invisible puede permitir detectar al pasajero. Para librarse de un huésped no deseado, la víctima debe vencerlo en una tirada de Astucia + Resolución contra Astucia + Resolución. Un usuario de Auspex expelido de esta manera no puede hacer otro intento de Compartir hasta la noche siguiente.
- **Duración:** Una escena.

ESCUDRIÑAR EL ALMA

Al concentrarse en una persona, el vampiro puede percibir el estado de la psique de esa persona como un aura cambiante de colores. Las auras revelan poca información precisa, pero proporcionan pistas sobre muchos temas, como el estado emocional, la Resonancia y los rasgos sobrenaturales. Si busca una condición específica, el vampiro puede escanear a la multitud para detectarla. Tales exploraciones superficiales no proporcionan más información.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Inteligencia + Auspex contra Compostura + Subterfugio.
- **Sistema:** Tira Inteligencia + Auspex contra Compostura + Subterfugio. Con una victoria, el Narrador responde con sinceridad una cantidad de preguntas sobre el aura y la psique del objetivo igual al margen de la tirada, entre las que se incluyen:
  - El estado emocional del sujeto.
  - La Resonancia de la sangre del sujeto.
  - Si el sujeto es un vampiro, hombre lobo, Ghoul o cualquier otro ser sobrenatural.
  - Si el sujeto está bajo la influencia de Hechicería de Sangre u otra magia.
  - Si el sujeto ha cometido Diablerie en el último año.
  - Una victoria crítica permite descubrir algo inesperado, a discreción del Narrador.

  Si se escanea a una multitud, tira con una dificultad determinada por el tamaño de la multitud y las distracciones externas, así como por lo que se busca (encontrar a un vampiro en la sala de estar puede tener dificultad 3, mientras que encontrar a la persona más nerviosa en una *rave* llena de gente probablemente sea dificultad 6 o más).
- **Duración:** Un turno o a discreción del Narrador.

Nivel 4

TOQUE DEL ESPÍRITU

Al tocar un objeto inanimado o el suelo de un lugar, el vampiro puede sentir el residuo emocional dejado por quienes manejasen ese objeto o visitaran el lugar en el pasado. El usuario obtiene cierta intuición no sólo de esa persona, sino también de lo que hizo y bajo qué circunstancias. Aunque rara vez sea clara como el agua, la información suele proporcionar pistas imposibles de obtener mediante la deducción y la ciencia forense.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Inteligencia + Auspex.
- **Sistema:** Haz una tirada de Inteligencia + Auspex a una dificultad que depende de la información buscada. Averiguar el estado emocional del usuario de un arma homicida utilizada días antes tiene dificultad 3, pero percibir el entorno en el que se escribió una carta de hace 300 años se acerca a dificultad 6 o más. Cada punto de margen en la tirada permite al usuario detectar aproximadamente un poseedor adicional y una nueva serie de circunstancias, contando hacia atrás desde lo más reciente.
- **Duración:** Un turno.

Nivel 5

CLARIVIDENCIA

Al cerrar los ojos y entrar en un ligero trance, el vampiro se convierte en dueño de su entorno. En pocos minutos puede recopilar información de un área aproximadamente del tamaño de un bloque urbano (más si está al aire libre o menos poblada) que normalmente tomaría muchas horas, tal vez días de trabajo e investigación. Una vez conectado así a su entorno, el vampiro también puede recibir información sobre cualquier cosa fuera de lo común que ocurra en el área.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Inteligencia + Auspex.
- **Sistema:** Tira Inteligencia + Auspex a una dificultad basada en la seguridad y el nivel de actividad del área. El uso de Clarividencia en la propia mansión sería dificultad 3, mientras que en un bloque desconocido en las barriadas de una ciudad importante sería de 7 o más. El usuario agrega su puntuación de Refugio como dados adicionales a la reserva cuando utiliza Clarividencia en su propio refugio.

  El Narrador responde las preguntas del vampiro sobre las entradas y salidas del área, lo que la gente ha visto y oído, chismes locales, grandes sorpresas o impresiones recientes, etc. El jugador puede hacer aproximadamente una pregunta por punto de margen; las respuestas sobre información deliberadamente oculta podrían consumir más de un punto. Una victoria crítica revela algo importante, independientemente de las preguntas formuladas, suponiendo que haya algo que revelar.

  El vampiro también puede monitorizar de forma clarividente eventos en progreso, aunque esto requiere que permanezca en el área mientras el efecto esté activo.
- **Duración:** Unos minutos para recopilar información, hasta una noche para vigilancia.

POSESIÓN

- **Amalgama:** Dominación 3.

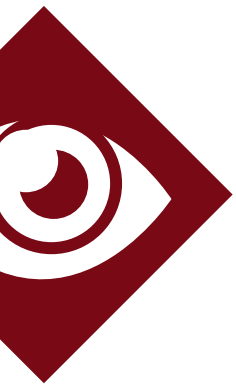
Con este Poder, el vampiro puede arrebatar la voluntad a un mortal y poseer completamente su cuerpo, usándolo como propio. Si bien la mente del sujeto permanece oculta para el vampiro, éste puede hacer cualquier cosa e ir a cualquier lugar a donde el sujeto pudiera ir mientras el Poder permanezca activo. Con esto, un vampiro puede incluso experimentar la luz solar, la comida y la sexualidad física negada durante tanto tiempo, y su anfitrión paga el precio por cualquier abuso que el vampiro provoque en su cuerpo mientras lo posee.

- **Coste:** Dos Controles de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Resolución + Auspex contra Resolución + Inteligencia.
- **Sistema:** Este Poder sólo puede usarse sobre mortales. Si el mortal es un Ghoul, primero debe ser Vinculado al usuario. Antes de poder comenzar la posesión, el vampiro debe tener contacto visual con su víctima (ver Dominación, pág. 254). El usuario luego se involucra en un conflicto de Resolución + Auspex contra Resolución + Inteligencia con la víctima para habitar su cuerpo. Si el jugador del vampiro obtiene un fallo total, la víctima se vuelve inmune a futuros intentos de Posesión durante el resto de la historia.

  Una vez que el vampiro habita el cuerpo de su víctima, su propio cuerpo cae en un trance parecido al Letargo, completamente ajeno a su entorno y a su propio estado físico salvo por el daño agravado, que rompe el trance y finaliza el efecto. Un vampiro que posee a un mortal puede usar Auspex, Presencia y Dominación a través de él. Si el usuario desea extender la Posesión a las horas diurnas, debe hacer una tirada para mantenerse despierto (pág. 219). Si no puede permanecer despierto, el Poder concluye. Cualquier daño agravado al sujeto también puede poner fin a la posesión: el usuario debe superar una tirada de Resolución + Auspex (dificultad 2 + daño recibido) para mantener el control. Si el sujeto muere durante la Posesión, el trauma espiritual resultante causa al instante que el usuario sufra 3 niveles de daño agravado a su Fuerza de Voluntad.

  Este Poder no da al usuario la capacidad de leer la mente, usar las habilidades o emular la forma de ser de la víctima. Cualquier Habilidad empleada usa la puntuación del vampiro poseedor. El usuario debe realizar una tirada de Manipulación + Interpretación contra Astucia + Percepción para utilizar los modales, las expresiones y otros aspectos de la víctima.

  Por último, la posesión viola a la víctima aún más profundamente que un Vínculo de Sangre. El Narrador debe considerar otorgar Máculas por esta acción.
- **Duración:** Hasta que termine, de modo voluntario o no.



TELEPATÍA

En los niveles más altos de Auspex, el vampiro ahora puede leer literalmente las mentes, así como proyectar sus propios pensamientos a las mentes de los demás. Mientras que leer una mente mortal es relativamente sencillo, se requiere un mayor esfuerzo para penetrar las mentes no-muertas.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento (más 1 punto de Fuerza de Voluntad con los vampiros no voluntarios).
- **Reserva de dados:** Resolución + Auspex contra Astucia + Subterfugio.
- **Sistema:** No se requiere ninguna tirada para que el usuario proyecte sus pensamientos a otro vampiro o mortal, aunque sí se requiere línea de visión. Para leer la mente de un mortal en la línea de visión, tira Resolución + Auspex contra Astucia + Subterfugio mientras miras a sus ojos (a menos que el mortal consienta, en cuyo caso no se requiere una tirada). Una victoria significa que el usuario puede discernir pensamientos superficiales como una secuencia de imágenes y un margen mayor permite al usuario buscar recuerdos más distantes o enterrados. Una victoria crítica brinda una imagen coherente de los pensamientos e intenciones actuales del sujeto. Para leer la mente de un vampiro sin su consentimiento, gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad antes de tirar.
- **Duración:** Aproximadamente un minuto por control de Enardecimiento. Aumentado a una escena completa en sujetos voluntarios.

Celeridad

Informe n.º 600 - Velocidad antinatural

Ahora hemos observado en 37 ocasiones la velocidad antinatural del cuerpo neutro. La especie puede moverse con estallidos de velocidad y elegancia, aparecerse ante uno de nosotros, moverse a su espalda y morderle desde atrás en lo que se han estimado menos de dos segundos. Además, unos pocos cuerpos neutros han demostrado que pueden mantener este ritmo rápido y aparecer al final de la calle en diez segundos cuando deberían tardar 60.*

No se conoce ningún remedio o defensa frente a esta rapidez, una de las mayores amenazas para nuestro exterminio de la especie. Se supone que requieren sangre en su organismo para actuar así, pero no sabemos cuánta o durante cuánto tiempo dicha sangre alimenta sus acciones.

El protocolo actual es grabar cuerpos neutros de este tipo a distancia. Si alguien es acorralado, tenemos permiso para detonar una microbomba en el agente, ya que ni siquiera los más rápidos pueden hacer frente a áreas en llamas o de metralla. Ralentizar o destruir a una de estas criaturas vale la vida de un agente.

** en el momento del informe.*

Apodos: Correr a lo Bolt, Escurrirse, Velocitas.

La habilidad de atacar, esquivar golpes y escapar de los perseguidores permite a los Vástagos convertirse en depredadores muy efectivos. Celeridad permite que los vampiros se muevan más rápido que cualquier criatura natural, aunque hace más que conceder una velocidad sobrenatural, y los vampiros que la emplean realmente parecen pensar casi tan rápido como actúan. Aunque algunos vampiros la usan para cortar y apuñalar a los enemigos sin temor a una réplica, otros simplemente la usan para ir de A a B más rápido que cualquier otra persona a pie.

Características

- **Tipo:** Físico.
- **Amenaza para la Mascarada:** Media-alta. La mayoría de los Poderes de Celeridad son claramente inhumanos y lo único que la salva es que son muy difíciles de captar en una película o una fotografía.
- **Resonancia de la sangre:** Colérica. Miedo y terror absoluto, corredores, atletas, usuarios de alcaloides y anfetaminas, jugadores habituales de *shooters* en primera persona y otros juegos de acción rápida.

Nivel 1

GRACIA FELINA

El vampiro gana un equilibrio y una elegancia iguales o superiores a los de los mejores trapecistas del mundo. Puede caminar e incluso correr por repisas y cables sin esfuerzo y puede mantener el equilibrio en el más fino de los soportes.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El usuario supera automáticamente cualquier tirada de Destreza o Atletismo necesaria para mantener el equilibrio. Ten en cuenta que este Poder no le permite mantener el equilibrio en soportes que no pueden soportar su peso.
- **Duración:** Pasiva.

REFLEJOS RÁPIDOS

Aunque sus cuerpos todavía no pueden desafiar las leyes de la naturaleza, los vampiros con este Poder perciben

los eventos al instante y pueden reaccionar con una presteza sobrehumana. Pueden observar proyectiles dirigidos hacia ellos hasta el punto en que pueden intentar esquivar flechas e incluso balas sin cobertura.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Con este Poder, los vampiros no sufren penalización a sus reservas de defensa por falta de cobertura contra ataques de Armas de Fuego. También pueden realizar una acción menor (ver pág. 298) por un valor de hasta dos dados por turno, como preparar o recargar un arma, sin coste.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 2

PRESTEZA

Su dominio de Celeridad ahora permite al vampiro moverse y reaccionar a una velocidad vertiginosa.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Añade el valor de Celeridad a la reserva de dados para las pruebas de Destreza que no sean de combate. Una vez por turno, el usuario puede usarlo para defenderse con Destreza + Atletismo.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 3

PESTAÑEO

El vampiro se acerca velozmente a un enemigo, confrontándolo o escapando en un pestañeo. Para un observador no preparado, casi parece que el usuario se teletransporta, con una ráfaga de viento como única señal de su paso.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Destreza + Atletismo o lo que sea necesario.
- **Sistema:** El vampiro se mueve en línea recta hacia un objetivo y cubre cualquier distancia menor a 50 metros con tiempo para realizar una acción, como un ataque, en ese turno. Si el terreno es peligroso, el personaje debe tirar Destreza + Atletismo para evitar tropezarse y detenerse. El Narrador puede pedir otras contiendas si lo desea, sobre todo si el vampiro corre contra un enemigo distante hacia un objeto o una acción. Los vampiros que atacan a un enemigo con este Poder actúan como si ya estuvieran luchando cuando comienza el turno.

EJEMPLO:

Seo-Hee tiene Pestañeo y se enfrenta a un agente del FBI con una Glock 17 a 40 metros de distancia en terreno peligroso. Ella quiere entrar en el arco del tirador antes de que pueda disparar. Tira Destreza + Atletismo contra la Destreza + Armas de Fuego del G-Man. Con una victoria, puede realizar un ataque de Pelea o Pelea con Armas antes de que el agente pueda disparar. Si éste gana, puede disparar primero al vampiro, y luego ella puede realizar un ataque de Pelea o Pelea con Armas.

- **Duración:** Un turno.

RECORRIDO

El vampiro puede correr o subir por cualquier superficie a velocidad mareante, incluidos medios verticales e incluso líquidos. Mientras que Recorrido no otorga una tracción sobrenatural como la de un insecto, correr hacia arriba o por paredes es poco problema.

¿CUÁN RÁPIDO ES RÁPIDO?

Vampiro no pide a los jugadores que muevan figuras en una cuadrícula. No proporcionamos equivalentes precisos de metros por segundo para las velocidades de Celeridad y, aunque lo hiciéramos, no todos los turnos de combate duran los mismos segundos. El Narrador decide cuántos pisos de una escalera sube en un turno un vampiro con Celeridad según los resultados de la contienda con sus enemigos o según las necesidades dramáticas, no mediante el uso de puntos y multiplicadores.

Pero algunos jugadores quieren basar su juego, al menos ligeramente, en los detalles. Usain Bolt, el humano más rápido jamás cronometrado, corre a casi 45 km/h. Si asumes que un punto en Destreza equivale a 9 km/h corriendo a toda máquina, tienes una respuesta concisa a la eterna pregunta "¿puede mi vampiro atrapar ese automóvil que circula a gran velocidad?". ("No"). Por supuesto, en tu juego, 1 punto de Destreza puede significar lo que necesites que signifique, pero sobre todo significa una ventaja sobre aquéllos con un punto menos en Destreza.

Caminar sobre el agua sigue siendo imposible, pero el vampiro puede correr sobre ésta durante una distancia limitada si tiene carrerilla.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Destreza + Atletismo.
- **Sistema:** Tira Destreza + Atletismo entre dificultad 3 (superficie inclinada con tracción) y 6 (superficie vertical resbaladiza o aguas abiertas), según la superficie y el ángulo. Cada punto de margen permite al vampiro avanzar más; con un margen de 0 alcanza un objetivo cercano, con uno de 1 a uno más allá, y así sucesivamente. El Narrador debe informar al jugador de antemano si un objetivo está demasiado lejos para intentar Recorrido; como regla general, correr sobre agua más allá de 60 metros (o más de 30 pisos hacia arriba en un edificio) probablemente exceda el alcance de este Poder.
- **Duración:** Un turno.

Nivel 4

PUNTERÍA CERTERA

- **Amalgama:** Auspex 2.

El mundo que lo rodea se desacelera lentamente, por lo que el vampiro puede apuntar y lanzar o disparar cualquier arma contra un objetivo como si éste estuviera inmóvil.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Úsalo antes de un ataque a distancia. El objetivo no tira para esquivar o defenderse; haz el ataque a dificultad 1. Un oponente con Celeridad 5 puede anular este Poder con su propio control de Enardecimiento y defenderse a la misma velocidad.
- **Duración:** Un solo ataque.

SORBO DE ELEGANCIA

La Sangre del vampiro se satura con el Poder de Celeridad, transmitiendo parte de ese Poder a cualquiera que beba de él. Aunque es un primer paso hacia un Vínculo de Sangre, a los esclavos o sirvientes ya Vinculados poco les preocupa eso, e incluso los aliados no Vinculados podrían decidir arriesgarse a tomar un sorbo por el poder temporal.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Beber Sangre por valor de un control de Enardecimiento directamente del usuario obsequia al bebedor con una Celeridad temporal igual a la mitad de los puntos de Celeridad (redondeados hacia abajo) del donante. El bebedor obtiene los mismos Poderes (sin Amalgamas) que el donante, hasta ese nivel.
- **Duración:** Una noche; para vampiros, hasta la siguiente alimentación o cuando alcance Ansia 5.

Nivel 5

GOLPE RELÁMPAGO

Más veloz de lo que la vista puede seguir, el vampiro golpea con un puño o un arma cuerpo a cuerpo a tal velocidad que el oponente no puede defenderse o realizar una acción evasiva.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Úsalo antes de un ataque de Pelea o Pelea con Armas. El oponente no tira para esquivar o defenderse; haz el ataque a dificultad 1. Un oponente con Celeridad 5 puede anular este Poder con su propio control de Enardecimiento y defenderse a la misma velocidad.
- **Duración:** Un solo ataque.

SEGUNDO QUEBRADO

La velocidad a la se mueve el vampiro se equipara a su percepción sobrecargada, lo que le permite reaccionar a los sucesos a su alrededor en cualquier momento. Los emboscadores encuentran a su presa ya lista detrás de ellos y las peticiones se completan antes de que las palabras salgan de la boca de los suplicantes.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** El jugador puede reemplazar la historia contada por el Narrador dentro de lo razonable. Puede elegir que su personaje atraviese una puerta antes de que se cierre, eludir una emboscada después de que le dispararan, lanzarse a un lado para evitar una explosión, y así sucesivamente. La acción debe ser razonable y no debe tardar más de unos pocos segundos en tiempo real. El Narrador decide qué habilidades, si las hay, deben tirarse para lograr una acción exitosa al usar este Poder.
- **Duración:** Aproximadamente una acción, a discreción del Narrador.

Dominación

—La señorita Savona, supongo. — Talley se inclinó profundamente ante el prodigio Ventrue cuando ella y su séquito entraron al monumento donde iba a celebrarse la reunión.

—Llámame "Señorita", "Madame", "Señora" o lo que sea que elijas,

Sabueso. Tus acciones tienen más peso que tu habilidad en la etiqueta. —Fiorenza Savona despidió a dos de sus guardaespaldas con un gesto, una sacudida de polvo imaginario de su manga—. Tú y tus compañeros de Clan lo habéis hecho bien. Hemos sido testigos de la quema de cuatro Cardenales del Sabbat el mes pasado, gracias a vuestro... sacrificio. Estamos listos para acercarnos a los Magistri para hablar seriamente de vuestra incorporación al redil.

Talley sonrió, aunque sus sonrisas siempre eran falsas, y captó la mirada de Savona.

—Despide a tus guardaespaldas de inmediato. —Las palabras penetraron en la mente de la Ventrue como una espada, sin sutileza.

Ella hizo una mueca y siseó al Lasombra.

—¿Piensas manipularme tan directamente? ¡No soy ni una Sangre Débil ni una Ghoul a la que dar órdenes, Guardián! —Todos los miembros de su séquito desenfundaron sus armas.

—Espera, espera... —Talley sonreía ahora—. Sólo quería asegurarme de que no fueras un enviado débil. Prefiero la diplomacia con gente de carácter fuerte y está claro que tú lo eres. No pretendía ofenderte. —Los guardias de Savona se congelaron, esperando su respuesta. Ella les ordenó que guardaran sus armas.

Talley se inclinó de nuevo, anotando mentalmente que para llegar a esta Ventrue necesitaría enfocarse en aplastar las voluntades de sus sirvientes en su lugar.

Apodos: Encantar Serpientes, Mesmerismo, Mentis Imperium.

Dominación permite al vampiro controlar las acciones de los demás, manipular sus recuerdos y obligar a las criaturas vivas a realizar actos que no llevarían a cabo por propia voluntad. En su forma más básica, Dominación permite a un vampiro hacer que una víctima olvide que ha padecido o disfrutado de que se hayan alimentado de ella. En su forma más peligrosa, permite a los Vástagos esclavizar a multitudes enteras de ganado. Es la Bestia en su modo más cruel y controlador.

Dominación actúa como un garrote para hacer cumplir la Mascarada, crear sirvientes sumisos y reforzar la autoconfianza del vampiro. Al usar esta Disciplina, los Vástagos se sienten omnipotentes, aunque los más sabios saben que también puede ser un tipo de grillete que la Sangre desliza sobre ellos mismos.

Características

La mayoría de los Poderes de Dominación requieren contacto visual con la víctima. Una vez que establecen contacto, Dominación retiene la mirada hasta que el usuario transmite sus órdenes, salvo interferencia. Capturar los ojos de alguien que intenta evitar activamente la mirada del vampiro requiere una contienda de la Resolución + Intimidación del usuario contra la Astucia + Consciencia del objetivo. Por supuesto, es imposible ver los ojos de alguien que los mantiene cerrados o tapados por una venda, pero esa persona debería ser presa fácil ante otras tácticas.

El uso de Dominación en combate o en otras situaciones agitadas se limita a las personas que atacan o interactúan directamente con el usuario, ya que la atención de todos los demás se centra firmemente en sus propios peligros.

A menos que el usuario tenga medios sobrenaturales como Telepatía (Auspex 5) a su disposición, debe dar órdenes verbales a su víctima. Ésta debe poder escuchar al usuario y entender su idioma.

Sin Decreto Terminal (Dominación 5), las órdenes que tienen como resultado una muerte obvia o una lesión grave fallan automáticamente. Los sujetos tiran para resistir órdenes que generen daño social o físico, como desnudarse en público (para más detalles, ver Poderes individuales). Los vampiros no pueden usar Dominación para extraer información, pues la víctima se convierte en un títere mecánico bajo su influencia. Por ejemplo, la orden de Compeler "Habla" da como resultado un parloteo sin sentido, mientras que alguien Mesmerizado con la orden "di lo que sabes del asesino" responde "lo que sabes del asesino". Dominación no puede hacer que los sujetos hagan algo que no puedan hacer bajo órdenes, como "duerme". En última instancia, el Narrador determina qué puede lograr la Disciplina, pero debe vigilar que Dominación siga siendo una de tantas Disciplinas, en lugar de la solución general para todos los problemas.

Dominación está en el núcleo del dominio y la depredación vampíricos. Por lo tanto, los vampiros deben resistir los intentos de dominarlos. Un vampiro de menor Generación (más fuerte) puede resistir los intentos de Dominación de los vampiros de mayor Generación gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad, anulando el efecto por completo.

Con un fallo total en la tirada de cualquier Poder de Dominación, ese vampiro ya no puede Dominar a ese objetivo durante el resto de la historia.

Dominar amenaza a la Humanidad, especialmente si el vampiro tiene algún Principio basado en

la libertad personal o que prohíbe las violaciones de la integridad humana. Su uso puede ocasionar Máculas (pág. 239).

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja. Salvo que alguien Domine a todo un auditorio para que salte desde los acantilados de Dover, sigue siendo uno de los Poderes vampíricos más sutiles.
- **Resonancia de la sangre:** Flemática. La sangre de los sumisos o los dominantes, amos y esclavos, capitanes de la industria, los poderosos, líderes de sectas y sus seguidores.

Nivel 1

COMPELER

Mediante contacto visual, el vampiro puede impartir a la víctima una orden de una única acción, no más que una oración corta, para que sea obedecida literalmente. Debe poder completar la orden en un solo turno. El Narrador decide si interpreta los comandos ambiguos de un modo inesperado o desfavorable; como alternativa, la orden simplemente confunde a la víctima y falla.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Carisma + Dominación contra Inteligencia + Resolución.
- **Sistema:** No se requiere tirada contra una víctima mortal no preparada. Dar órdenes a una víctima que se resiste, una a quien el vampiro ya ha Dominado en la misma escena o a otro vampiro requiere una contienda de Carisma + Dominación contra Inteligencia + Resolución, al igual que las órdenes contrarias a la naturaleza de la víctima.
- **Duración:** No más de una escena.

NUBLAR LA MEMORIA

Al pronunciar la palabra "¡olvida!", el usuario puede hacer que la víctima Dominada olvide el momento actual y los últimos minutos lo suficiente como para enmascarar una alimentación superficial o un encuentro casual. No se forman nuevos recuerdos y, si es presionada, la víctima se da cuenta de que le faltan unos minutos.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Carisma + Dominación contra Astucia + Resolución.
- **Sistema:** No se requiere tirada contra una víctima mortal no preparada. Nublar la memoria de una víctima que se resiste u otro vampiro requiere una tirada de Carisma + Dominación contra Astucia + Resolución.
- **Duración:** Indefinida.

Nivel 2

DEMENTACIÓN

- **Amalgama:** Ofuscación 2.

Este sutil Poder no requiere nada más que una conversación casual, ya que la influencia insidiosa del vampiro se esconde entre las líneas y las inflexiones empleadas. La víctima se encuentra cada vez más agitada al tiempo que sus demonios internos salen a la superficie y terminan por ahogar todo su raciocinio.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento por escena.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Dominación contra Compostura + Inteligencia.
- **Sistema:** Tras entablar una conversación con una víctima, el usuario puede activar este Poder. Durante la escena, el usuario puede atacar a un solo individuo cada turno con un conflicto de Manipulación + Dominación contra Compostura + Inteligencia, lo que causa daño superficial a la Fuerza de Voluntad. Un mortal que quede Impedido por este Poder sufre un ataque de nervios o un brote psicótico cuya forma y naturaleza depende de su personalidad (y tal vez de la Resonancia de su sangre). Un vampiro afectado por este Poder sucumbe inmediatamente a una Compulsión elegida por el usuario del Poder.

  Si el usuario desea afectar a varias víctimas, necesita hacer un control de Enardecimiento por separado para cada una.
- **Duración:** Una escena.

MESMERISMO

El vampiro puede impartir órdenes complejas a la víctima siempre que sostenga la mirada del sujeto y haya un relativo silencio en el que dar instrucciones. Las instrucciones deben llevarse a cabo de inmediato lo mejor que pueda la víctima y no deben contener ninguna acción condicional ("... si ves a Henry, dale el documento"), ya que esto requeriría que la víctima ejerza la cognición.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Dominación contra Inteligencia + Resolución.

- **Sistema:** No se requiere ninguna tirada contra una víctima mortal no preparada. Dar órdenes a una víctima que se resiste o a otro vampiro requiere una contienda de Carisma + Dominación contra Inteligencia + Resolución, al igual que las órdenes contrarias a la naturaleza de la víctima.
- **Duración:** Hasta que se ejecuta la orden o la escena finaliza, lo que ocurra primero.

Nivel 3

DIRECTRIZ SUMERGIDA

Al usar Mesmerismo, el vampiro ahora puede implantar una sugestión posthipnótica que permite que la orden permanezca inactiva hasta que suceda un estímulo específico. Este detonante puede ser cualquier cosa, desde una fecha concreta hasta una persona ("cuando te encuentres con Roland, dile estas palabras") o escuchar una frase específica. Directriz Sumergida nunca expira; la gente puede caminar con una orden enterrada en su mente durante años. El usuario sólo puede insertar una sugestión por víctima.

- **Coste:** Sin coste adicional.
- **Sistema:** Como Mesmerismo, aunque el Narrador podría hacer tiradas secretas. No hay modo de saber si la sugestión sumergida funciona hasta que se cumplan las condiciones.
- **Duración:** Pasiva.

MENTE OLVIDADIZA

El vampiro puede reescribir fragmentos enteros de los recuerdos de la víctima siempre que pueda retener su mirada y su atención completa e ininterrumpida. El vampiro describe verbalmente los nuevos recuerdos de la víctima, quien los acepta como propios. Este Poder no permite al usuario investigar los verdaderos recuerdos de la víctima; se parece más a pintar a ciegas sobre un lienzo viejo.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Dominación contra Inteligencia + Resolución.
- **Sistema:** El usuario hace una contienda de Manipulación + Dominación contra Inteligencia + Resolución. Cada punto de margen permite al usuario agregar o eliminar un recuerdo adicional. La víctima recuerda las ediciones como ideas vagas y borrosas que pueden desmoronarse bajo un interrogatorio minucioso. Una victoria crítica crea una impronta impecable, tan real como cualquier verdadero recuerdo.
- **Duración:** Indefinida.

Nivel 4

RACIONALIZAR

Las víctimas del vampiro creen ahora que cualquier cosa que hagan bajo la influencia de Dominación fue obra de su propia voluntad y defienden sus acciones, por absurdas que sean. La exposición prolongada a este Poder puede generar un trauma mental grave en la víctima.

- **Coste:** Sin coste adicional.
- **Sistema:** Si se la presiona sobre su creencia, la víctima puede hacer una prueba de Astucia + Consciencia a dificultad 5. Una victoria la hace cuestionarse su propia declaración y, posiblemente, su cordura.
- **Duración:** Indefinida.

Nivel 5

DECRETO TERMINAL

Libre del obstáculo del instinto de autoconservación de su víctima, el vampiro ahora puede dar órdenes que conduzcan directamente al daño o la muerte de ésta. Puede hacer que los mortales se vuelen los sesos, salten desde los tejados o traguen veneno. Los vampiros pueden, con un poco de esfuerzo, caminar hacia el fuego o la luz del sol.

- **Coste:** Sin coste adicional de Ansia, pero el coste en Humanidad es potencialmente severo
- **Sistema:** Las órdenes terminales ahora se resisten (consulta los poderes concretos para ver las tiradas implicadas), en lugar de fallar automáticamente.
- **Duración:** Pasiva.

MANIPULACIÓN EN MASA

El vampiro ahora puede dar órdenes a grandes concurrencias de mortales y, en algunos casos, incluso a grupos de vampiros. El vampiro puede usar este Poder tanto para dar instrucciones como para manipular recuerdos.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento además del coste del Poder amplificado.
- **Sistema:** El vampiro puede amplificar cualquiera de sus otros Poderes para afectar a un grupo de personas, mortales o vampiros a la vez. Es necesario que todas las víctimas vean los ojos del usuario. El usuario hace cualquier tirada necesaria contra el oponente más fuerte del grupo.
- **Duración:** Según el poder amplificado.

Fortaleza

Un ruido ensordecedor, como varias puertas de cristal que se cierran de golpe, interrumpe el ambiente tranquilo mientras una lluvia de disparos atraviesa la oficina hacia los directores de la compañía. Unos pocos caen muertos sobre la mesa de caoba alrededor de la cual estaban sentados mientras que otros se retuercen de dolor en el suelo. El hombre armado deja caer su arma y huye corriendo hacia la escalera de incendios.

Un coro de gritos y gemidos heridos se eleva desde la sala de juntas mientras Mayumi Shibasaki se levanta del suelo, secándose las manos en su traje perforado con agujeros de bala. A continuación, se escuchan golpes fuertes cuando trozos de metal caen del material en el que se encontraban tras descubrir que su carne es resistente a la ráfaga de balas. Ella mira a los miembros de la junta heridos y chupa algo de sangre de las heridas abiertas, con su mente fija en dos cosas:

Quien haya ordenado este golpe no sabía cuán resistente podía ser su carne.

Quien haya ordenado este golpe pagaría por un maldito traje nuevo.

Apodos: Tapiar, Carne Pétrea, Resistentia.

Muy apreciada por los inmortales, Fortaleza permite resistir asaltos físicos y mentales. Pocos vampiros sobreviven más de un siglo sin al menos una mota de Fortaleza, sobre todo en un mundo donde la violencia es común y ni siquiera los Vástagos están a salvo. En las noches actuales, son menos los vampiros que usan Fortaleza para resistir el sol que los que la usan para resistir el daño violento, el fuego y la coerción sobrenatural.

Quienes poseen Fortaleza son ejemplos de los pilares impasibles de la sociedad de los Vástagos, capaces de resistir golpes y encantamientos sin moverse o mostrar deterioro. Pocos vampiros se sienten tan seguros en su inmortalidad como los Antiguos de los Sangre Azul y los Salvajes.

Características

- **Tipo:** Físico.
- **Amenaza para la Mascarada:** Media. Los testigos sin duda reaccionan cuando alguien recibe una paliza brutal o una lluvia de balas y sale aparentemente ileso. Las explicaciones preferidas para encubrirla incluyen observaciones erróneas en medio de la excitación (las balas sólo parecían impactarle), efectos especiales (broma de YouTube) o la repetida una y otra vez "debía estar drogado".
- **Resonancia de la sangre:** Melancólica. Supervivientes de guerra, maltratos o desgracias; corredores de resistencia; alpinistas; infantería y fuerzas especiales; aquéllos con un sistema inmunológico muy fuerte.

Nivel 1

MENTE IMPERTURBABLE

El usuario gana la capacidad mística de resistir cualquier intento de influir en él a través de encantos mundanos, coacción y artimañas. Algunos exhiben Mente Imperturbable como calma zen, otros como obstinación sobrenatural.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El usuario agrega sus puntos de Fortaleza como dados adicionales en cualquier tirada para resistir la coacción, intimidación, seducción o cualquier otro intento de influir en la mente del usuario contra su voluntad. Este Poder también funciona contra habilidades sobrenaturales como Dominación y Presencia.
- **Duración:** Pasiva.

RESILIENCIA

Dotado de una resistencia sobrenatural, el usuario puede potenciar su resolución física.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El usuario agrega su valor de Fortaleza a su registro de Salud.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 2

BESTIAS RESISTENTES

- **Amalgama:** Animalismo 1.

El usuario comparte una pequeña porción de su dureza antinatural con los animales sobre los que influye. Enjambres completos y grandes bestias exhiben una resistencia a lesiones menores igual a la del propio vampiro.

- **Coste:** Ninguno (para *famulus*); un control de Enardecimiento (para otros animales).
- **Reserva de dados:** Resistencia + Animalismo (para animales que no sean *famulus*).
- **Sistema:** El vampiro puede optar por extender algunos de sus Poderes de Fortaleza a los animales afectados por su Animalismo. Cualquier animal así imbuido gana tantos niveles de Salud adicionales como los puntos de Fortaleza del vampiro.

Usar este Poder sobre su *famulus* es gratuito y automático. Para imbuir a otros animales, el usuario debe hacer un control de Enardecimiento y hacer una prueba de Resistencia + Animalismo a dificultad 3. El usuario puede fortalecer un animal por punto de margen. Cuando el efecto finalice, elimina la Salud sin marcar primero; esto puede provocar que el animal fallezca.

- **Duración:** Una escena.

DUREZA

Todos los vampiros con este Poder exhiben una capacidad innata para ignorar el daño que de otro modo causaría molestias e incluso inhabilitaría a otros de los suyos. Aunque este Poder por sí sólo no brinda protección contra Prohibiciones y otros daños agravados, su protección se suma a la larga.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Resta la Fortaleza del defensor de todo el daño superficial sufrido. Esto ocurre antes de reducir el daño a la mitad y no puede reducir el daño por debajo de uno.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 3

DESAFIAR PROHIBICIÓN

Al prepararse con un gasto de poder, el vampiro puede hacerse temporalmente resistente al fuego y la luz del sol, así como a otras heridas graves que lo amenazarían con la Muerte Definitiva.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Astucia + Supervivencia (para activarlo en modo reflejo).
- **Sistema:** El usuario puede convertir una cantidad de daño agravado igual a su puntuación de Fortaleza en daño superficial cuando lo sufriere. No se puede sanar ese daño superficial durante el resto de la escena. Este Poder convierte una cantidad de daño por escena, no por herida o ataque.

EJEMPLO:

Salman tiene Fortaleza 3. Durante la próxima pelea podría, por ejemplo, convertir 2 puntos de daño agravado en superficial, luego convertir 1 punto más de daño agravado en el siguiente turno antes de que expire su Poder.

El usuario puede renovar este Poder una vez expirado mediante otro control de Enardecimiento. Si se ve en peligro inesperadamente, el usuario puede activar este Poder de modo reflejo con una tirada de Astucia + Supervivencia a dificultad 3 al recibir daño agravado. Si el usuario falla la prueba, el Poder no se activa; si vence, debe hacer un control de Enardecimiento para pagarlo.

- **Duración:** Una escena o hasta que expire, lo que ocurra primero.

FORTIFICAR LA FACHADA INTERIOR

En lugar de endurecer el cuerpo físico del vampiro, este Poder permite al usuario proteger sus pensamientos y emociones de intrusiones sobrenaturales. Su mente aparece completamente en blanco, mientras que su aura, a falta de mejores palabras, es plana.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Aumenta la dificultad de usar Escudriñar el Alma (Auspex 3), Telepatía (Auspex 5) y Poderes similares sobre el usuario en la mitad de su puntuación de Fortaleza (redondeando hacia arriba). Si las reglas permiten que el usuario resista estos Poderes, en vez de ello agrega su puntuación de Fortaleza a su reserva de dados.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 4

SORBO DE AGUANTE

La Sangre del vampiro se satura con el Poder de Fortaleza, transmitiendo parte de ese Poder a cualquiera que beba de él. Éste es el equivalente para Fortaleza de Sorbo de Elegancia (pág. 254).

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Beber Sangre por valor de un control de Enardecimiento directamente del usuario obsequia al bebedor con una Fortaleza temporal igual a la mitad de los puntos de Fortaleza (redondeados hacia abajo) del donante. El bebedor obtiene los mismos Poderes (sin Amalgamas) que el donante, hasta ese nivel.
- **Duración:** Una noche; para vampiros, hasta la siguiente alimentación o cuando alcance Ansia 5.

Nivel 5

ARROJO POR EL DOLOR

Las lesiones y discapacidades ahora sólo alimentan los Poderes

del vampiro, que se hace más fuerte y más rápido con cada golpe o desgarro recibido. Sólo la destrucción total puede detener a quien invoque este Poder de Fortaleza.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Al activar el Poder, el vampiro ya no sufre penalizaciones por el daño a la Salud sufrido, como el Impedimento físico. Además, puede aumentar un Atributo Físico en un punto (los Rasgos derivados no se ven afectados) por cada nivel de daño en su registro de Salud, agravado o superficial. Los Atributos del usuario no pueden superar su Arrebato de Sangre +6 mediante esta habilidad.
- **Duración:** Una escena.

EJEMPLO:
Darin tiene Potencia de Sangre 3, lo que le da un Arrebato de Sangre de 2. No puede aumentar sus Atributos Físicos por encima de 8 usando Progreso por el Dolor.

CARNE DE MÁRMOL

El poder de la Sangre hace que la piel del vampiro se endurezca, adquiriendo un brillo similar al del mármol, aún flexible, pero capaz de detener casi cualquier golpe antes de romperse por un instante y reformarse. Un vampiro con este Poder es casi imposible de destruir directamente, salvo mediante un golpe de suerte o restricción física.

- **Coste:** Dos controles de Enardecimiento.
- **Sistema:** Con este Poder activo, el vampiro ignora la primera fuente de daño físico en cada turno, incluido el fuego, pero no la luz solar. Si hay confusión acerca de cuál fuente es la "primera", el Narrador decide según la historia, o el vampiro ignora la fuente que más daño cause ese turno. Una victoria crítica en una tirada de ataque supera este Poder.
- **Duración:** Una escena.

Ofuscación

De acuerdo, comenzaré por el principio. Sólo soy un mensajero y, tras recibir la orden de este pedido que atravesó tres compañías para llegar a mí (claramente alguien trata de ocultar sus huellas) y recibir una prima de silencio, me dije: "A la mierda, por qué no". Así es como terminé entregando esa caja en la mansión. No, nunca vi lo que había en la caja, pero a juzgar por la instalación del lugar, supongo que fue algo informático.

El tipo que responde a la puerta tiene pinta de mayordomo. Parece normal, aunque un poco pálido y salido de un cómic. Sólo entrego la caja y pido una firma, pero él me mira de arriba a abajo. Me pide que entre a por mi extra. Ya he recibido uno, pero diablos, ¿otro más? Así que entro. El mayordomo se va y viene otra persona. Una doncella esta vez. Pregunta si quiero un trago. Le digo que estoy bien. Sólo quiero mi dinero y largarme.

La doncella se va y el mayordomo regresa. Esto me empieza a dar mala espina. Me entrega un sobre en efectivo y me pregunta si quiero ver el equipo del lugar. La cosa es que nunca me ha interesado mucho la tecnología, pero decido mirar de todos modos. Mientras me lleva a través de la casa, veo servidores, ordenadores y cables por todo el maldito lugar. Es una trampa mortal. Trato de mover uno para que mi mochila no se enrede. Es entonces cuando sucede.

El mayordomo se gira y me grita que no toque nada. Su cara cambia ante mis ojos. Su cuerpo también. Se convierte en un hombre escamoso y enfangado. Y luego en la doncella. Y luego en el mayordomo de nuevo. Y luego en alguien diferente. Y luego huye hacia todas las sombras que de repente noto alrededor de este lugar. Me largo cagando leches.

Así que sí, el tipo se llamaba "Maropis", pero había algo extraño: revisé la mansión una semana más tarde y estaba completamente vacía y polvorienta, como si hubiera estado vacía durante décadas.

Apodos: Modo Sigilo, Encubrimiento, Velar, Occulto.

Para cualquier cazador, la capacidad de ocultarse, moverse sin ser visto y emplear el camuflaje resulta vital. Para los Vástagos que practican Ofuscación, la Disciplina proporciona la cobertura perfecta para acercarse a una víctima, parecer inofensivos y escapar cuando los ánimos se caldean demasiado.

Los expertos en Ofuscación pueden utilizar la Disciplina para esconderse en las sombras mientras espían, cambiar de apariencia en una multitud mientras son vigilados o incluso extender el don a un grupo de vampiros que buscan esconderse.

Características

Los Poderes de Ofuscación funcionan mediante mesmerismo ambiental de bajo nivel. Los observadores ven al vampiro, pero sus mentes eligen ignorarlo.

Los testigos se apartan de manera inconsciente del camino si el usuario los bloquea y racionalizan su comportamiento si se les presiona. Ofuscación afecta los cinco sentidos a menos que se indique lo contrario.

La Disciplina tiene límites: la ilusión falla si el observador no puede ignorar al usuario o si éste acorrala al observador. Un vampiro que bloquea una puerta no puede mantener Ofuscación contra alguien que la atraviesa. Del mismo modo, la violencia pone en peligro la fachada, al igual que acciones como gritar, intentos fallidos de carterismo y alzar las armas para atacar. Se puede susurrar sin romper Ofuscación.

En general, la Disciplina no ofrece protección contra vigilancia de máquinas. A un humano junto al vampiro le costará apuntar el objetivo en la dirección correcta, pero las cámaras automáticas y otros tipos de detectores pueden detectarlo.

Un vampiro con Sentir lo Invisible (Auspex 1) puede detectar personajes Ofuscados si tira Astucia o Resolución + Auspex contra Astucia + Ofuscación. Cualquiera puede detectar a un vampiro Ofuscado que atrae la atención sobre sí mismo; los observadores detectan tales revelaciones accidentales con una contienda de Astucia + Consciencia (o Resolución + Consciencia para un buscador activo) contra Astucia + Sigilo. Esto también se aplica a los ataques sorpresa con Ofuscación: una víctima siempre tiene la oportunidad de sentir el peligro un momento antes del ataque.

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja. Evitar la detección es el objetivo de esta Disciplina.
- **Resonancia de la sangre:** Melancólica. Los ignorados e invisibles, los sintecho, olvidados y deprimidos; espías, carteristas, sirvientes excelentes, encargados de material y tramoyistas, y todas las personas entre bambalinas.

Nivel 1

CAPA DE SOMBRAS

Si está del todo quieto, el usuario se funde con el entorno. Siempre que tenga algún tipo de cobertura, no haga ruido y no se mueva, sólo los medios mecánicos o sobrenaturales podrán detectarlo.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Sigue las reglas generales para Ofuscación. El efecto dura hasta que el usuario se mueve o es detectado por otros medios.
- **Duración:** Una escena.

SILENCIO DE LA MUERTE

Popular entre los Banu Haqim, este Poder silencia por completo al usuario, anulando todo sonido que haga. Como otros Poderes de Ofuscación, sólo funciona con las personas a una distancia a la que puedan oírlo y no engaña a los micrófonos u otros detectores de sonido electrónicos. A diferencia de Ofuscación en general, este Poder sólo funciona sobre el sentido del oído, aunque opera de manera más directa. Un vampiro necesita hacer un montón de ruido para romper este silencio.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El usuario silencia sus pasos, vestimenta, colisiones menores y otros sonidos de su persona. Esto hace que el vampiro sea indetectable si un observador sólo puede notarlo por el sonido, como cuando está en un piso diferente de una casa.

  Este Poder no elimina los sonidos que el usuario hace fuera de su espacio personal (arrojando o soltando objetos, o golpeando puertas, por ejemplo). Salvo eso, sólo Sentir lo Invisible (Auspex 1) puede detectar al usuario.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 2

PASO INVISIBLE

Con este Poder, el vampiro puede moverse mientras permanece oculto. El usuario es, en la práctica, invisible, con las limitaciones usuales de Ofuscación.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Mientras el usuario no emita olores abrumadores y ni sonidos más fuertes que un susurro, este Poder funciona automáticamente. Sólo si atrae la atención del observador puede éste hacer una tirada de detección.

  Sentir lo Invisible (Auspex 1) también puede detectar al vampiro oculto, según las reglas generales de Ofuscación.

  Ten en cuenta que el usuario no puede usar este Poder para desaparecer mientras es observado; en tal caso, falla automáticamente.
- **Duración:** Una escena o hasta que lo detecten.

Nivel 3

FANTASMA EN LA MÁQUINA

El usuario ahora puede transmitir Ofuscación a través de medios electrónicos, lo que permite que el vampiro parezca invisible o enmascarado cuando se lo vea en vivo en la pantalla. Si un observador ve la imagen luego, como en una fotografía o grabación, el efecto disminuye: la imagen parece ligeramente borrosa, lo que dificulta la identificación. Además, la vigilancia automatizada tiende a fallar en presencia del vampiro, lo que reduce la posibilidad de ser atrapado por estos sistemas.

- **Coste:** Sin coste adicional.
- **Sistema:** No se requiere tirada adicional cuando se visualiza en directo. Con respecto a la Disciplina, trata a los observadores como si estuvieran ante el vampiro. El observador suma +3 de dificultad en las pruebas para identificar al usuario en una película, vídeo, fotografías o similares tomados mientras Ofuscación esté activa. El usuario también gana tres dados adicionales a las reservas utilizadas al tratar de eludir la vigilancia electrónica automatizada y las contramedidas.
- **Duración:** Como el Poder utilizado.

MÁSCARA DE LAS MIL CARAS

En lugar de desaparecer, el vampiro que usa este Poder puede parecer un extraño cualquiera, alguien que se espera que esté en la zona. A diferencia de otros Poderes de Ofuscación, esto permite al usuario interactuar y comunicarse con aquéllos con quienes se encuentre. No levantará sospechas mientras su presencia sea plausible (lo que significa que no engañará a las personas que no esperan a nadie o que serían hostiles con un desconocido). El Poder tampoco proporciona ninguna identificación personal u otras formas de engañar en un control de identidad.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se requiere prueba. Cualquier persona que ve al vampiro ve una cara olvidable del mismo sexo y una constitución y altura similares a las del usuario. La ropa adopta el mismo tipo de normalidad, según el entorno. En una oficina, el usuario puede parecer un vigilante nocturno, mientras que en una planta de ensamblaje parecerá que usa mono de trabajo. Sentir lo Invisible (Auspex 1) puede ver más allá del Poder, como de costumbre.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 4

DESVANECERSE

- **Prerrequisito:** Capa de Sombras.

El vampiro puede activar Capa de Sombras y Paso Invisible aunque se halle bajo observación directa. El vampiro parece desaparecer en un abrir y cerrar de ojos; incluso su recuerdo se vuelve borroso e indistinguible.

- **Coste:** Como el Poder aumentado.
- **Reserva de dados:** Astucia + Ofuscación contra Astucia + Consciencia.
- **Sistema:** Al desaparecer ante un mortal, tira Astucia + Ofuscación contra Astucia + Consciencia. Con una victoria, el observador se pregunta si el vampiro siquiera estuvo alguna vez allí; sus recuerdos sobre el tema se vuelven borrosos. Con una victoria crítica, el vampiro desaparece por completo de la memoria del observador. Este Poder no afecta los recuerdos de los vampiros, pero cualquier victoria del usuario lo oculta como si iniciara su Poder sin ser observado. Este Poder sólo puede usarse una vez por escena.
- **Duración:** Como el Poder aumentado.

OCULTAR

- **Amalgama:** Auspex 3.

Esta habilidad permite al usuario ocultar un objeto inanimado como una puerta, un automóvil o una casa pequeña. Como con otros Poderes de Ofuscación, esto en realidad no vuelve invisible el objeto, sino que crea un efecto hipnótico persistente que hace que la mayoría de las personas lo ignoren. En este caso, el Poder es especialmente efectivo, dado que es poco probable que el objeto llame la atención sobre sí mismo. A menos que algo haga que los transeúntes choquen con él o alguien lo señale, las personas se comportarán como si el objeto no estuviera allí, rodeando los objetos más grandes si fuera necesario.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Inteligencia + Ofuscación.
- **Sistema:** El vampiro toca el objeto y tira Inteligencia + Ofuscación con dificultad entre 2 (ocultar un anillo en un cajón lleno de otros recuerdos) y 6 (ocultar una casa en medio de una plaza abierta), según

el tamaño y la ubicación del objetivo. El Poder dura una noche. Cada punto de margen en la victoria oculta el objeto durante una noche adicional.

Este Poder oculta cualquier cosa que haya dentro del objeto (por ejemplo, personas en un automóvil o cobertizo), siempre que el espectador permanezca afuera. Este Poder no puede afectar a nada mayor que una casa de dos pisos o cualquier objeto que se mueva por su propia potencia (como un automóvil en marcha). Alguien con el Poder de Auspex Sentir lo Invisible (o equivalente) puede percibir el objeto venciendo en una contienda de Astucia + Auspex contra la Inteligencia + Ofuscación del usuario.

- **Duración:** Una noche, con una noche adicional por punto de margen en la victoria.

Nivel 5

DISFRAZ DEL IMPOSTOR

- **Prerrequisito:** Máscara de las Mil Caras .

Con algo de preparación, el vampiro puede aparecer como un individuo específico de cualquier constitución y sexo. El usuario debe estudiar detenidamente al sujeto, de lo contrario la farsa fallará al encontrarse con alguien que conozca a la persona que imita.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Astucia + Ofuscación, Manipulación + Interpretación.
- **Sistema:** El usuario debe estudiar la cara a copiar durante al menos cinco minutos desde diferentes ángulos. El usuario necesita otros diez minutos de observación para imitar la voz y los gestos del sujeto. El usuario sólo puede copiar la apariencia humana, no la forma animal. El Narrador hace una prueba oculta de Astucia + Ofuscación a dificultad 4. Un fallo significa que el parecido no es convincente y cualquier persona cercana a la persona copiada nota que algo anda mal automáticamente. Una victoria crea una ilusión convincente, pero el usuario debe tirar Manipulación + Interpretación para suplantar el habla y los gestos. Una victoria crítica crea una ilusión perfecta sin necesidad de tirar más. Sentir lo Invisible (Auspex 1) puede atravesar la máscara según las reglas generales.
- **Duración:** Una escena.

ENCUBRIMIENTO DE LA CONCURRENCIA

El vampiro puede proteger a sus compañeros bajo el manto de Ofuscación.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento además del coste del Poder extendido.
- **Sistema:** El vampiro puede extender su Poder de Ofuscación a tantos sujetos voluntarios adicionales como su Astucia, más uno por cada Control de Enardecimiento adicional realizado. El Poder de Ofuscación usado en el grupo puede ser cualquiera que el usuario conozca, y cada miembro del grupo cuenta como si lo hubiera usado sobre sí mismo, usando el valor de Ofuscación del vampiro como propio cuando sea necesario en una tirada. Los miembros del grupo aún pueden percibirse entre sí mientras están bajo los efectos del Poder. Si alguien aparte del usuario queda al descubierto, ya sea por su propia culpa o por un observador astuto, el resto del grupo permanece oculto. Si el usuario es descubierto, también lo son todos los demás.
- **Duración:** Como el Poder extendido.

Potencia

—No soy un matón. —Theo estaba sobre un escenario roto en Berlín, junto a Hesha Ruhadze del Ministerio y Rudi del Clan Gangrel. Tres pilares del Movimiento Anarquista, aunque la audiencia, de unas 30 personas, estaba compuesta principalmente de Caitiff y Sangre Débil—. Y ustedes tampoco son buenos chicos y chicas. ¡Ninguno de ustedes son los pendejos que la Camarilla dice que son! Eran mortales y ahora no lo son, ¡pero ustedes valen tanto como esos cabrones de la Torre de Marfil!

Un pequeño grito de apoyo resonó por todo el antiguo teatro mientras Hesha batía palmas lentamente. Theo continuó, caminando hacia una columna que iba del lado del escenario al techo.

—¡No aceptaremos más su mierda condescendiente! ¡No seremos de segunda clase! ¡No seremos basura que patear en el camino de la Inquisición! —Theo Bell lanzó un golpe a la columna de hormigón, su puño se estrelló contra la piedra y salió por el otro lado. Con un rugido, liberó su brazo y lo levantó.

Los gritos de apoyo ahora eran vítores. Hesha levantó una ceja. Fue un gesto teatral, pero confirmó su punto de vista: era mejor estar de este lado de los puños de Theo Bell que del otro.

Apodos: Hulkear, Poder de la Sangre, Percutio.

Hay un dicho popular entre los miembros del Clan Brujah: «Sólo subestimas nuestra fuerza una vez». Potencia es la fuerza impulsada con Vitae más allá de las capacidades de otros vampiros. Más poderosa que cualquier droga para mejorar el rendimiento, más antinatural que el físico de cualquier culturista abultado, Potencia es la Bestia que se libera a través de puños, pies, extremidades y poder corporal puro de un vampiro. La Disciplina no se usa sólo para golpear cosas, aunque definitivamente es buena para eso. Es la capacidad del vampiro de obligar a su cuerpo a realizar acciones imposibles de replicar por los mortales.

Potencia supera a las otras Disciplinas en cuanto a pura incongruencia. Un Nosferatu de aspecto anciano golpea con más fuerza que un boxeador de los pesos pesados, o un Brujah Abrazado como niño puede decapitar a un objetivo de un solo golpe.

Características

- **Tipo:** Física.
- **Amenaza para la Mascarada:** De media a alta. Los usos menores de la Disciplina podrían pasar como "fuerza histérica", pero cuando el pavimento se agrieta y los edificios comienzan a desmoronarse, esa explicación pierde la poca credibilidad que tenía.
- **Resonancia de la sangre:** Colérica. Los fuertes y saludables; atletas y hombres y mujeres jóvenes en su mejor momento, ratas de gimnasio, luchadores, trabajadores de la construcción y leñadores, estibadores.

Nivel 1

CUERPO LETAL

Con este Poder, el usuario puede causar daños horrendos a los mortales, desgarrar la piel y romper huesos con los dedos desnudos.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Los ataques sin armas del usuario ahora pueden causar daño agravado a la Salud a los mortales, si lo desea. También ignoran un nivel de armadura por nivel de Potencia del usuario.
- **Duración:** Pasiva.

SALTO VERTIGINOSO

Al poseer una fuerza impía en más que brazos y puños, el usuario puede saltar mucho más alto y más lejos que cualquier mortal.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El usuario puede saltar en vertical tantos metros como tres veces su nivel de Potencia y en horizontal cinco veces su nivel de Potencia. El usuario no necesita carrerilla para realizar estos saltos.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 2

BRAVURA

Los vampiros con Potencia obtienen una fuerza mucho mayor de su Sangre que quienes carecen de ella.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Mientras está activo, añade el nivel de Potencia del usuario a su valor de daño sin armas, así como a las proezas de Fuerza, y añade la mitad de su valor de Potencia (redondeado hacia arriba) a su daño de Pelea con Armas.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 3

AGARRE ASOMBROSO

Al concentrar su fuerza antinatural en los dedos de sus manos y pies, el vampiro agarra y hunde sus extremidades en casi cualquier superficie, lo que le permite trepar e incluso colgarse de las paredes y techos sin apoyo. Sin embargo, si se observa con cuidado, se revelarán claras marcas o deformaciones en estas superficies, ya que es una aplicación de fuerza bruta, no de adhesión al estilo de los superhéroes.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Un vampiro que usa este Poder tiene éxito automático en cualquier prueba de habilidad para escalar una superficie no metálica. El usuario también puede subir revestimientos de cobre o bronce, o de otras superficies metálicas más blandas, a discreción del Narrador. Las superficies delgadas de vidrio (aunque no las paredes de cristal de los modernos edificios de oficinas) pueden hacerse añicos por la presión. Del mismo modo, un vampiro puede colgarse de una pared o techo durante una escena, aunque sólo los vampiros descalzos pueden hacerlo con sus pies.

  La escalada o agarre deja pistas obvias detectables para cualquiera que supere una prueba de Inteligencia + Investigación a dificultad 2. Detectar evidencias de Agarre Asombroso en cristales ni siquiera requiere una tirada.
- **Duración:** Una escena.

ALIMENTACIÓN BRUTAL

Conocido como el "Beso Salvaje", este Poder permite al usuario emplear una fuerza interior impía al drenar a la víctima. En pocos segundos, el atacante traga torrentes de sangre mientras destroza a la víctima. El resultado es una alimentación eficiente, aunque desagradable, empleada a menudo en el fragor de la batalla, donde se pueden camuflar los restos mutilados de la víctima.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El vampiro puede drenar por completo a un humano en segundos, generalmente en un solo turno. Cada punto saciado de Ansia causa un punto de daño agravado a la Salud a la víctima cuando los vasos sanguíneos estallan y los órganos se rasgan y rompen por dentro. Usar Alimentación Brutal sobre un vampiro sólo causa daño superficial a la Salud a sus órganos muertos e inertes.

  En combate, Alimentación Brutal se usa justo tras un ataque de Pelea con éxito en el que se usen los colmillos. La víctima primero sufre el daño del mordisco y luego el daño de este Poder. La armadura no protege contra Alimentación Brutal, pues las heridas son principalmente internas, al menos en un principio.

  Los Narradores pueden decidir que tales muertes por mutilación merecen Máculas (pág.239).
- **Duración:** Una alimentación.

CHISPA DE IRA

- **Amalgama:** Presencia 3

Al combinar Potencia y Presencia, el vampiro puede incitar a la ira, e incluso al Frenesí, a los espectadores igual de fácilmente que cuando los aterroriza o fascina. El usuario debe procurar no irritar a una turba enojada que podría volverse en su contra en lugar de contra el objetivo o ellos mismos.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Potencia.
- **Sistema:** Cuando lo activa, el usuario puede agregar su puntuación de Potencia a cualquier intento de irritar o incitar a una persona o multitud a la violencia. También puede activar este Poder y hacer una contienda de Manipulación + Potencia contra Compostura + Inteligencia de otro vampiro. Si gana, el vampiro oponente debe hacer una prueba de Frenesí de furia a dificultad 3.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 4

SORBO DE PODERÍO

La Sangre del vampiro se satura con el Poder de Potencia, transmitiendo parte de ese Poder a cualquiera que beba de él. Éste es el equivalente para Potencia de Sorbo de Elegancia (pág. 254).

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Beber Sangre por valor de un control de Enardecimiento directamente del usuario obsequia al bebedor con una Potencia temporal igual a la mitad de los puntos de Potencia (redondeados hacia abajo) del donante. El bebedor obtiene los mismos Poderes (sin Amalgamas) que el donante, hasta ese nivel.
- **Duración:** Una noche; para vampiros, hasta la siguiente alimentación o cuando alcance Ansia 5.

Nivel 5

PUÑO DE CAÍN

Las manos desnudas del vampiro pueden causar heridas muy graves, letales para mortales y vampiros. Pueden desmembrar, perforar, empalar, decapitar y hasta arrancar un corazón del pecho.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Durante una escena, el usuario puede causar daño agravado a la Salud a mortales y sobrenaturales usando Pelea, pues literalmente desgarra la carne y arranca las extremidades de sus oponentes con las manos desnudas.
- **Duración:** Una escena.

TEMBLOR DE TIERRA

El vampiro, cuya fuerza iguala a la de los elementos, puede golpear su puño o pie contra el suelo para crear una onda de choque que derriba a sus oponentes. Este Poder, una de las aplicaciones más dramáticas de Potencia, debe emplearse con cuidado para que el usuario no derribe literalmente sobre sí la casa.

- **Coste:** Dos controles de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se necesita ninguna prueba adicional para crear la onda de choque (es difícil fallar contra el suelo). Cualquiera en un radio de 5 metros del usuario debe tirar Destreza + Atletismo a dificultad 3, con los resultados descritos a continuación. Cualquiera preparado para Temblor de Tierra (como los compañeros del usuario) puede cambiar sus resultados en un grado.
  - □ **Victoria crítica:** Sin efecto.

- □ **Victoria:** Desequilibrado. Pierde su acción.
- □ **Fallo:** Cae al suelo. Pierde su acción; tarda un turno en levantarse.

Este Poder causa significativos daños colaterales. Si se usa en el suelo, la tierra se agrieta. Si se usa en interiores, los muebles y los espejos se rompen. En cualquier piso que no sea la planta baja, el suelo podría romperse, causando que todos dentro del radio de acción caigan al piso inferior. Este Poder sólo puede usarse una vez por escena.

- **Duración:** Un uso.

Presencia

Así que sí, me colé bien entrada la noche, sólo para encontrar un montón de personas con picos y palas, pinceles y, ya sabes, la parafernalia arqueológica normal. Nadie notó que yo estaba allí, al menos al principio. Estaban demasiado metidos en el trabajo, lo que era raro por lo tarde que ya era. Todos parecían felices. Como felizmente drogados.

Pude ver el agujero que estaban cavando. Llegué a ver el gran sarcófago negro, supongo que de obsidiana, pero ¿por qué había un ataúd de obsidiana en esa parte del mundo? Quería acercarme, pero esa mujer, que parecía liderar la excavación, me detuvo. Ella era... supongo que "bella" es una palabra simple para describir su elegancia, su confianza y la claridad de su voz... Me preguntó por qué no estaba trabajando y tartamudeé y me trabé. Estaba embrujado. ¿Es ésa la palabra? No podía apartar la mirada de ella.

Entonces sus ojos se estrecharon. Me dijo que no debería estar allí. Parecía infeliz. Mi corazón se rompió. Suena ridículo, pero de alguna manera me enamoré perdidamente de ella en un minuto. Caí de rodillas, pero me ordenó que me fuera y, de repente, fue como una pesadilla de mi infancia. Ella... pasó del amor al odio.

No pude evitar largarme a toda prisa sin mirar hacia atrás. Sé dónde está la excavación y todavía está en marcha, pero estoy demasiado aterrorizado para volver. ¿Qué me hizo?

Apodos: Superestrella, Embelesar, Sublimitas.

La mayoría de vampiros son criaturas elegantes y letales. Asociados con violencia horrible y belleza devastadora, los Vástagos encarnan los opuestos y alternan entre la pesadilla y el sueño según los caprichos del espectador y del vampiro. Presencia es una Disciplina que expresa esta existencia bipolar. Sirve para atraer a las víctimas o dispersarlas aterrorizadas. Presencia permite el control de multitudes, la manipulación emocional y la devoción forzada. El miedo más grande de un mortal podría mostrarse frente a él y de repente parecerse a la criatura más radiante de la Tierra.

Muchos practicantes de Presencia usan esta Disciplina para adquirir fácilmente recipientes de los que alimentarse, mientras que otros la usan para acechar en la noche como criaturas de horror, haciendo que el ganado huya aterrorizado, inseguro de lo que acaba de ver. Eficaz como señuelo y como defensa, los vampiros con Presencia disfrutan de una vida nocturna más fácil a expensas de olvidar qué sentimientos proyectados son normales y cuáles son impuestos.

Características

Presencia afecta las emociones de aquéllos sujetos a ella, no las mentes. Si bien esto es útil porque las víctimas retienen su consciencia (a diferencia de Dominación), no están bajo el control directo del usuario y, por tanto, a menudo son impredecibles. Para ser afectado por Presencia, el sujeto debe estar ante el usuario o al menos ser capaz de oírlo. La Disciplina no se transmite electrónicamente a menos que el usuario posea Magnetismo de Estrella (Presencia 5). Detectar el uso de Presencia es muy difícil a menos que uno tenga acceso a Sentir lo Invisible (Auspex 1), e incluso así puede ser demasiado sutil como para notarlo a menos que uno lo esté buscando específicamente.

Los efectos de los Poderes de Presencia no se acumulan, por lo que, si alguien usa Fascinación y Encantamiento sobre el mismo sujeto, sólo agregará su puntuación de Presencia una vez para cualquier tirada Social de Persuasión.

En combate sólo tienen algún efecto los Poderes Mirada Aterradora y Majestad, ya que encantar es de poca utilidad cuando alguien ha decidido que quiere herirte.

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja-Media. Al ser un poder sutil, la gente rara vez se da cuenta de que ha sido afectada por Presencia. Como la mayoría de Disciplinas, sus Poderes superiores pueden desconcertar a los testigos, sobre todo cuando los efectos desaparecen.
- **Resonancia de la sangre:** Sanguínea. Los bellos y lujuriosos, aquéllos completamente enamorados del vampiro, modelos, actores y estrellas de cine,

convincentes oradores públicos y privados (desde políticos hasta vendedores de coches), estrellas de YouTube e *influencers* de Instagram.

Nivel 1

ATEMORIZAR

En lugar de atraer a la gente, el vampiro usa Presencia para repelerla. Con este Poder, el usuario parece amenazante y emana un aura lo suficientemente poderosa para que la mayoría de los mortales evite su atención e incluso los vampiros se lo piensen dos veces antes de actuar en su contra.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Añade el valor de Presencia del usuario a cualquier tirada de Intimidación. Atacar al usuario requiere tirar Resolución + Compostura a dificultad 2.
- **Duración:** Una escena o hasta que se termine de forma intencionada.

FASCINACIÓN

La atención de todos aquéllos en presencia del vampiro se ve inexplicablemente atraída hacia él. Quienes lo escuchan hablar pueden repentinamente coincidir en temas en los que alguna vez tuvieron diferentes puntos de vista. Si bien este Poder no causa una pasión absorta, sigue siendo lo bastante fuerte como para influir en las mentes de la mayoría de mortales.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Presencia contra Compostura + Inteligencia.
- **Sistema:** Añade la puntuación de Presencia a cualquier tirada de Habilidad que implique Persuasión o Interpretación, así como a otras tiradas de Carisma, a discreción del Narrador. Cualquiera que sea consciente de que está siendo afectado puede intentar resistir con una contienda de Compostura + Inteligencia contra la Manipulación + Presencia del usuario. Con una victoria, el objetivo puede resistir los efectos durante una escena; una victoria crítica hace que el objetivo sea inmune durante toda la noche. Una vez que concluye el Poder, las víctimas vuelven a sus opiniones anteriores.
- Los vampiros no pueden usar Fascinación y Atemorizar a la vez.
- **Duración:** Una escena o hasta que se termine de forma intencionada.

Nivel 2

BESO PERSISTENTE

El Beso de un vampiro induce casi al éxtasis a los mortales, pero este Poder deja a otros Besos por los suelos. Los mortales de los que se alimenta el usuario se vuelven adictos al Beso, se obsesionan y hasta buscan al vampiro para que se alimente de nuevo. Los mortales a menudo se vuelven anémicos, se autolesionan o incluso mueren por esta adicción, pero los vampiros consideran que es un Poder útil para cultivar un rebaño.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El vampiro puede elegir usar este Poder o no durante cada alimentación. El usuario agrega tantos dados como su Presencia a cualquier tirada posterior de Carisma contra el sujeto mordido. Un mortal del que se hayan alimentado con este Poder puede hacer una prueba de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Presencia del usuario) cada semana para resistir los efectos. Vencer en esta prueba durante tres semanas consecutivas rompe el efecto, al igual que una única victoria crítica.
- **Duración:** Hasta que se resista con éxito.

Nivel 3

ENCANTAMIENTO

El vampiro enfoca su encanto natural en una sola persona, inculcándole una fascinación o pasión similar a estar totalmente enamorado o encontrarse con el ídolo de toda la vida. La persona afectada hace todo lo posible para llevarse bien con el vampiro, pero no se causará daño físico a sí misma o a sus seres queridos.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Carisma + Presencia contra Compostura + Astucia.
- **Sistema:** El vampiro sólo necesita obtener la atención del sujeto y vencer en una contienda de Carisma + Presencia contra Compostura + Astucia. El efecto dura aproximadamente una hora más otra por punto de margen en la victoria. El vampiro puede renovar este efecto indefinidamente, pero un fallo termina el efecto y vuelve al sujeto inmune durante el resto de la noche.

  Tras tener éxito, el usuario suma tantos dados como su Presencia a cualquier reserva Social contra el sujeto en trance. Las peticiones que tengan por resultado un daño obvio para el sujeto o sus seres

queridos, o que se opongan a los Principios del sujeto, fallan y se requiere inmediatamente una contienda como la indicada antes o Encantamiento falla al instante.
- **Duración:** Una hora más otra por punto de margen.

MIRADA ATERRADORA

Al exponer brevemente su naturaleza vampírica, el usuario infunde terror absoluto a un único sujeto. Los mortales se acobardan, corren o se congelan de miedo, mientras que otros vampiros se someten como perros apaleados o huyen en un Rötschreck frenético.
- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Carisma + Presencia contra Compostura + Resolución.
- **Sistema:** Al mostrar sus colmillos, con su rostro retorcido en una mueca depredadora, el usuario tira Carisma + Presencia contra la Compostura + Resolución de su objetivo.
  - **Fallo:** Los mortales sólo pueden actuar en defensa propia y retroceden durante un turno. Los vampiros no se ven afectados.
  - **Victoria:** Los mortales huyen aterrorizados. Los vampiros sólo pueden actuar en defensa propia durante un turno a menos que gasten una cantidad de Fuerza de Voluntad igual al margen de victoria del usuario (mínimo uno).
  - **Victoria crítica:** Los mortales se quedan congelados o se derrumban en posición fetal. Los vampiros deben hacer una prueba de Frenesí de terror a dificultad 3. Si vencen, se ven afectados como se indica arriba.
- **Duración:** Un turno.

Nivel 4

INVOCACIÓN

El vampiro puede convocar a cualquier persona, mortal o vampiro, sobre la que haya usado antes Fascinación, Encantamiento, Majestad o que haya probado su Sangre al menos una vez. El objetivo sabe quién lo convoca y la ubicación actual del usuario. Esta llamada dura una noche. Tras ese tiempo, el efecto se apaga, pero el usuario puede repetirla noche tras noche si es necesario para alcanzar al objetivo o si el objetivo es reacio. Cualquiera que sea Invocado siente un impulso hacia el invocador e intenta llegar a él, aunque sin ponerse en peligro de modo físico o financiero. No venderá su casa para comprar un billete ni se perderá una reunión vital, pero podría saltarse el trabajo normal o los compromisos sociales.
- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Manipulación + Presencia contra Compostura + Inteligencia.
- **Sistema:** El usuario necesita concentrarse durante cinco minutos y pensar en la persona a la que llama, luego tira Manipulación + Presencia contra Compostura + Inteligencia. Con una victoria, el objetivo escucha la invocación, pero puede prestarle atención o no. Con una victoria crítica, el objetivo llega lo más rápido posible, salvo riesgo inmediato para su bienestar.
- **Duración:** Una noche.

VOZ IRRESISTIBLE

- **Amalgama:** Dominación 1.

La Presencia del usuario se convierte en un conducto para Dominación. El vampiro ahora sólo necesita que se escuche su voz para emplear Poderes de Dominación.
- **Coste:** Sin coste adicional.
- **Sistema:** La mera voz del usuario basta ahora para Dominar a un objetivo. Esto no se aplica a las voces transmitidas a través de medios electrónicos como teléfonos, televisores o interfonos.
- **Duración:** Pasiva.

Nivel 5

MAGNETISMO DE ESTRELLA

Los Poderes de Presencia del usuario ahora afectan a las personas que lo ven en transmisiones en vivo o lo escuchan por teléfono. Sin embargo, las imágenes o los mensajes grabados no retienen el efecto.
- **Coste:** Un control de Enardecimiento adicional.
- **Sistema:** Fascinación, Atemorizar y Encantamiento pueden transmitirse mediante transmisiones en vivo a través de pantallas o teléfonos. Si se usa Encantamiento, el nombre de la víctima debe pronunciarse con claridad, ya que ese Poder sólo afecta a una persona a la vez. A cualquier otro que vea la misma transmisión el usuario le parece encantador, pero no de manera sobrenatural.
- **Duración:** Como el Poder utilizado.

MAJESTAD

En este culmen de la Disciplina, el vampiro puede amplificar su semblante a niveles sobrenaturales. Ya parezca deslumbrantemente bello,

monstruosamente terrorífico o que ostenta el control absoluto, todos los que lo ven quedan deslumbrados por su imagen, incapaces de actuar o incluso de hablar contra el vampiro. Experimentar Majestad es estar en presencia de lo divino... o de lo infernal.

- **Coste:** Dos controles de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Carisma + Presencia contra Compostura + Resolución.
- **Sistema:** Las personas que estén en presencia del usuario sólo pueden mirarlo fijamente, boquiabiertas, o desviar la mirada con miedo o sumisión. Cualquier persona que quiera actuar en contra del usuario, excepto por su propia supervivencia, debe vencer en una contienda de su Compostura + Resolución contra el Carisma + Presencia del vampiro. Una victoria permite un turno de libertad, más uno por punto de margen; sólo con una victoria crítica se resiste el efecto durante toda la escena.
- **Duración:** Una escena.

Protean

Rudi vadeó las aguas poco profundas mirando por encima del hombro para ver si sus perseguidores lo estaban siguiendo ahora que había dejado la tierra y ya no dejaba rastro. No podía verlos, pero sin duda podía escuchar sus aullidos. Dejó escapar una maldición. Encontrarse con Lupinos nunca había sido algo seguro, pero reaccionar como lo hizo, blandiendo sus garras y amenazando con sacarle los ojos a ese cachorro de hombre lobo... Debería haber tenido un mejor control de su ira. No es un Brujah.

El Gangrel no era experto en detectar lo oculto, pero sabía que la manada estaba cerca. Todavía estaba a kilómetros de Copenhague, y nunca llegaría a pie. Se detuvo por un segundo para inspeccionar el aire de la noche y luego el agua bajo él. Ascender hasta el cielo y tratar de superar al sol o dormir de noche en la tierra y el cieno. Necesitaba sangre, pero necesitaba sobrevivir otra noche primero.

Los hombres lobo aullaron a medida que lo rodeaban, sólo para ver al cobarde Gangrel saludar a modo de burla mientras se fusionaba con la tierra. El furioso cachorro golpeó el agua fétida y pisoteó el suelo antes de ser arrastrado por los suyos.

Apodos: Metamorfosearse, Cambiar de Forma, Mutatio.

Los hombres lobo desprecian a los vampiros por poseer esta capacidad. Lo consideran una burla de su propia naturaleza, pues seres no-muertos se convierten en lobos o murciélagos, con garras y colmillos como los suyos. Sin embargo, Protean ha fluido en la Sangre durante casi tanto tiempo como han existido los Vástagos. El poder de mutar, cambiar de forma y convertirse en depredadores cada vez más letales es tan natural para el vampiro como lo es para el Lupino.

Los practicantes de Protean utilizan la Disciplina por su utilidad. El poder permite a un vampiro convertirse en una bestia, transformar sus miembros en armas o cambiar de forma y convertirse en nubes de niebla para evadir la captura o deslizarse a través de los agujeros de las cerraduras o de las grietas de una ventana.

Características

Los poderes de Protean que cambian la forma o transforman el cuerpo del vampiro también afectan a la vestimenta, los objetos tragados y otros objetos portátiles pequeños (no más de unos pocos gramos). Protean no afecta a los artículos más grandes, como mochilas, bolsas de lona y de deporte. Por esta razón, los usuarios de Protean suelen viajar ligeros.

- **Tipo:** Físico.
- **Amenaza para la Mascarada:** Alta. Todos los Poderes de Protean, una de las Disciplinas más descaradas de los vampiros, pueden violar la Mascarada por sí mismos.
- **Resonancia de la sangre:** Sangre animal, especialmente de aquéllos que coinciden con la forma adoptada; la sangre de hombres lobo, changelings y otras quimeras sobrenaturales de hombres y bestias.

Nivel 1

OJOS DE LA BESTIA

El vampiro puede generar un sobrenatural brillo rojo en sus ojos que le permite ver incluso en la ausencia total de luz.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** No se requiere tirada para activar Ojos de la Bestia. Mientras está activo, el usuario ignora cualquier penalización a la visión por oscuridad, incluso sobrenatural. Cuando está activo, la apariencia inhumana de los ojos confiere dos dados de bonificación a las reservas de Intimidación contra los mortales.
- **Duración:** El tiempo deseado.

PESO DE LA PLUMA

El vampiro puede reducir su masa y densidad efectivas, haciéndose casi

ingrávido. Esto le permite no disparar sensores de presión y evitar daños mayores por caídas, choques o ser arrojado. El Poder no puede usarse para saltos más largos, ya que la fuerza del vampiro se reduce proporcionalmente.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Astucia + Supervivencia.
- **Sistema:** Si el vampiro tiene tiempo para prepararse, no se requiere tirada. Como reacción, como en el caso de una caída repentina, activar el Poder requiere tirar Astucia + Supervivencia a dificultad 3. Mientras dure el efecto del Poder, el vampiro es inmune al daño por caídas, colisiones y a ser arrojado. El usuario tampoco activa dispositivos por presión, a discreción del Narrador.
- **Duración:** El tiempo deseado.

Nivel 2

ARMAS SALVAJES

El vampiro puede extender sus armas naturales hasta proporciones monstruosas. Esto suele tomar la forma de uñas que se extienden hasta ser garras retorcidas, pero también pueden adoptar otras, como colmillos que se alargan hasta convertirse en verdaderas dagas, cual serpiente gigantesca.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se necesita ninguna tirada para activar este Poder. Cuando se activa, el vampiro añade un modificador de +2 a su daño de Pelea y causa daño agravado a la Salud a los mortales. El daño superficial infligido por Armas Salvajes no se reduce a la mitad.
- **Duración:** Una escena.



Nivel 3

CAMBIAR DE FORMA

El vampiro puede asumir la forma de un animal aproximadamente del mismo tamaño que su masa original. El vampiro sólo puede transformarse en un tipo de animal (generalmente un lobo, a veces un felino grande o una serpiente gigante), generalmente asociado con su Clan o el tipo de presa de la que más se alimenta. El animal, aunque en general es un ejemplar espectacular de su especie, no muestra señales de ser sobrenatural ante un observador mundano.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se requiere prueba. La transformación dura un turno, durante el cual el usuario no puede realizar ninguna otra acción. Tras la transformación, el vampiro obtiene los Atributos Físicos, los sentidos y las Habilidades nativas asociadas con ese animal (ver pág. 373) y también adquiere los límites naturales del animal en comunicación, manipulación (la mayoría de los animales puede llevar una cosa en la boca), etc. El vampiro puede usar otras Disciplinas, a discreción del Narrador (en general, puede usar Auspex, Animalismo, Celeridad, Fortaleza, Potencia y Protean; muchos Poderes de Dominación, Ofuscación y Presencia plantean problemas; Hechicería de Sangre está del todo descartada).
- **Duración:** Una escena, a menos que uno quiera terminar antes.

FUSIÓN CON LA TIERRA

Al hacerse uno con el suelo, el vampiro se hunde en la tierra. A menos que esté en Letargo, el vampiro se levanta de nuevo a la noche siguiente.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se requiere ninguna prueba, pero el vampiro debe estar en una superficie natural: rocas, tierra desnuda, hierba, etc. Este Poder no funciona en hormigón, asfalto u otras superficies artificiales. El vampiro tarda un turno en hundirse en la tierra, dejando los objetos transportados sobre ella. Mientras está enterrado, el vampiro es consciente de su entorno, salvo durante su sueño diurno. Entonces, las perturbaciones (como cavar o ruidos fuertes) lo despiertan o no, como con todos los vampiros (pág. 219).
- **Duración:** Un día o más, o hasta que sea perturbado.

Nivel 4

METAMORFOSIS

- **Prerrequisito:** Cambiar de Forma.

Este Poder otorga una forma de animal adicional para el usuario, además de permitirle cambiar su tamaño. Los vampiros se metamorfosean más comúnmente en murciélagos, ratas, insectos inusualmente grandes o serpientes (ver pág. 373).

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Igual que Cambiar de Forma.
- **Duración:** Una escena, a menos que uno quiera terminar antes.

Nivel 5

CORAZÓN LIBERADO

Al dominar el poder de Protean, el interior del usuario se vuelve maleable, casi viscoso. El corazón, sede de la Vitae y la no-vida del vampiro, se desprende y se mueve libremente, aunque lentamente, dentro del pecho. Esto hace que el vampiro sea muy difícil de estacar, ya que la posición de su corazón cambia cada noche, e incluso puede permitir que el usuario se libere de la parálisis.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Aumenta en 3 la dificultad en cualquier prueba que no sea de combate para estacar al vampiro. En combate cuerpo a cuerpo, la estaca sólo penetra en el corazón del usuario si quien la esgrime obtiene una victoria crítica. Incluso estacado, el usuario puede hacer un control de Enardecimiento y tirar Fuerza + Resolución a dificultad 5 una vez por hora. Una victoria significa que puede liberarse de la parálisis, ya que la estaca es expulsada del cuerpo. No puede intentar la expulsión de la estaca con Ansia 5.
- **Duración:** Pasiva.

FORMA DE NIEBLA

El vampiro adquiere el legendario poder de convertirse en una nube de niebla, perceptible a simple vista, pero intocable por cualquier cosa menos el fuego, la luz del sol y ataques sobrenaturales. Puede atravesar tuberías, hendiduras y grietas. Si bien los fuertes vientos podrían sacudirla, ninguna fuerza natural puede dispersar la nube.

- **Coste:** De uno a tres controles de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se requiere tirada. La transformación lleva tres turnos, aunque se puede acelerar con controles de Enardecimiento adicionales (uno por uno). En forma de niebla, el vampiro se mueve a velocidad de paseo y percibe su entorno a través de medios místicos como si estuviera allí de forma normal. Un vampiro en forma de niebla no puede hacer contacto visual o hablar. Sólo puede usar aquellas Disciplinas que no requieren ninguna presencia o forma física, a discreción del Narrador. Mientras está en forma de niebla, el vampiro sólo puede ser dañado por la luz del sol, el fuego y ataques sobrenaturales inmateriales (como algunos Rituales).
- **Duración:** Una escena, a menos que uno quiera terminar antes.

Hechicería de Sangre

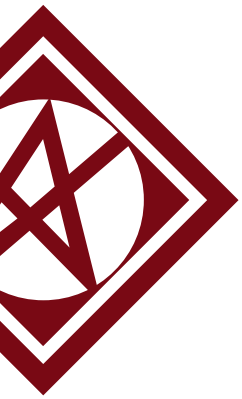
Carna siempre encontró este ritual pernicioso, pero jugar con sangre era un asunto sucio. Invocó su Vitae para que le diese fuerza y usó una cuchara caliente para liberar el globo ocular de la víctima inconsciente. Suspiró, de forma bastante humana, mientras separaba el orbe del nervio de un tirón y se lo metía en la boca.

Carna extendió la mano, con el ojo aún sobre la lengua, y su compañero de Clan colocó un pesado cuchillo sobre su palma. Sin vacilar, ella sacó la punta de la lengua de la víctima por entre sus dientes y cortó el órgano musculoso. También puso la lengua en su boca y procedió a tragar ambos componentes mientras su compañero

Tremere trataba los orificios sangrantes del hombre.

Carna se giró para estudiar el texto tracio de la pared que dominaba esta escena macabra. El hombre había resistido sus compulsiones mentales, se había negado a traducir el trabajo voluntariamente y nunca habría sucumbido a la tortura. Era una triste necesidad que ella tuviera que tomar su ojo y su lengua para leer y hablar el idioma antiguo que sólo él conocía.

Apodos: Una Especie de Magia, Taumaturgia, Extinción, Quietus.



Según los Tremere, la Hechicería de Sangre (o "Taumaturgia", como ellos la llaman) fue su invención. Según la versión de los Banu Haqim, "Extinción" o "Quietus" era su derecho de sangre mucho antes de que los Tremere se convirtieran en vampiros. Otros Clanes hacen las mismas declaraciones. Si bien sus orígenes son turbios, la temida naturaleza de la Hechicería de Sangre no lo es. Pocos Vástagos confían en los poseedores de un poder capaz de manipular la Vitae en sus venas y convertir la Sangre en veneno.

A diferencia de otras Disciplinas, que se describirían como un avance orgánico a través de las víctimas del vampiro, los practicantes de Hechicería de Sangre requieren profesores. Antaño, los Tremere se basaban en la jerarquía piramidal de su Clan para organizar la tutela de aprendices Neonatos, mientras que los Banu Haqim enfatizaban la relación Sire-Chiquillo como la mejor forma de tutoría. Hoy en día, muchos Hijos de Haqim se han visto arrastrados por Europa o América lejos de sus Sires y, con la Pirámide rota, los Neonatos Tremere buscan frenéticamente en libros y palimpsestos mohosos retazos de verdadera ciencia. Los maestros genuinos de esta Disciplina desarrollan sus propios rituales, aunque muchos los protegen de los demás, deleitándose en el misterio que rodea su alijo de habilidades desconocidas. Practicar Hechicería de Sangre es doblegar la propia Sangre. Cualquier forma de este poder le recuerda a un vampiro que está lejos de ser un humano, ya que ningún mortal podría esgrimir la magia de esta forma.

Características

Hechicería de Sangre es una Disciplina especial en el sentido de que confiere Poderes, como otras Disciplinas, pero también desbloquea la capacidad de realizar rituales hasta el nivel (incluido) del usuario en la Disciplina. Comparados, sus Poderes regulares parecen débiles, pero la versatilidad de los rituales lo compensa de sobra, asumiendo que el usuario pueda aprenderlos. Durante la creación de personaje, un jugador puede elegir un ritual de nivel 1 si tiene al menos 1 punto en Hechicería de Sangre. Los personajes pueden adquirir nuevos rituales a un coste del nivel del ritual x 3 puntos de Experiencia. Aprender nuevos rituales durante el juego requiere tanto Experiencia como tiempo. Calcula que un ritual tarda en aprenderse al menos el cuadrado de su valor en semanas.

- **Tipo:** Hechicería.
- **Amenaza para la Mascarada:** Baja-alta. La apariencia individual de los Poderes y rituales de Hechicería de Sangre varía tanto como sus efectos.
- **Resonancia de la sangre:** Sanguínea. Aunque no es inherente a la Sangre en sí misma, Hechicería de Sangre responde con entusiasmo a la sangre de ocultistas humanos, hechiceros y líderes de sectas, así como a hemofílicos y bibliófilos.

Nivel 1

SABOR DE LA SANGRE

Al probar una gota de sangre, el usuario puede discernir ciertos rasgos básicos de aquél a quien pertenece.

- **Coste:** Ninguno.
- **Reserva de dados:** Resolución + Hechicería de Sangre.
- **Sistema:** El usuario unta la sangre en su lengua y tira Resolución + Hechicería de Sangre a dificultad 3. Con una victoria, el usuario puede determinar la Resonancia e intensidad de la sangre si es humana. También puede identificar si pertenece a un mortal, Ghoul, vampiro u otra criatura sobrenatural (aunque podría no identificar a la criatura sobrenatural si no es Vástago o Ghoul). Probar la Vitae también determina la Potencia de Sangre relativa (y, por tanto, el margen probable de Generación) del vampiro. Una victoria crítica también revela si el sujeto ha cometido Diablerie alguna vez y la Generación del vampiro (con un margen de error de un grado). Si el usuario conoce a ese tipo de criaturas sobrenaturales, puede identificarla con una victoria crítica tras probar la sangre.
- **Duración:** N/A.

VITAE CORROSIVA

Al alterar las propiedades de parte de su Sangre, el usuario puede volverla muy corrosiva para las sustancias muertas, capaz de corroer la mayoría de los objetos hasta convertirlos en lodo humeante, si tiene suficiente tiempo y Sangre derramada.

- **Coste:** Uno o más controles de Enardecimiento.
- **Sistema:** No se requiere ninguna tirada de Habilidad adicional. El usuario se concentra durante un turno y fuerza a la Sangre a salir a través de una herida abierta, normalmente autoinfligida. Luego, el usuario derrama su Sangre sobre un objeto no vivo (excepto la carne no-muerta, como la del Vástago) para corroerlo y descomponerlo. Cada control de Enardecimiento corroe aproximadamente 35 cm de materia en todas las direcciones desde la salpicadura; esto tarda unos cinco minutos (más en metales blandos como cobre o hierro fundido). Sobre metales más duros, como aleaciones y el acero, sólo deja marcas; queda a discreción del Narrador si se debilitan lo bastante (este Poder puede corroer esposas con tiempo y Vitae suficientes).
- **Duración:** N/A.

Nivel 2

EXTINGUIR VITAE

El usuario puede eliminar intencionalmente las propiedades dadoras de no-vida de la Sangre de otro vampiro, avivando su Ansia mientras las reservas internas de la víctima se coagulan hasta quedar impotentes.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Inteligencia + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Compostura.
- **Sistema:** El usuario tira una contienda de Inteligencia + Hechicería de Sangre contra la Resistencia + Compostura de un vampiro en su línea de visión, mientras se concentra durante un turno y gesticula sutilmente. Una victoria aumenta el Ansia del objetivo en uno, mientras que una victoria crítica la aumenta en dos. La víctima puede discernir quién la aflige si ve al usuario mientras tira Inteligencia + Ocultismo contra Astucia + Subterfugio.
- **Duración:** N/A.

Nivel 3

SANGRE DE POTENCIA

El vampiro puede concentrar su Sangre para aumentar su Potencia temporalmente.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Resolución + Hechicería de Sangre.
- **Sistema:** El usuario hace una tirada de Resolución + Hechicería de Sangre a una dificultad de 2 + su Potencia de Sangre. Una victoria aumenta su Potencia de Sangre en 1 durante esa escena; una victoria crítica la aumenta en 2. El vampiro puede usar este Poder para exceder el límite de Potencia de Sangre por Generación mientras dure.
- **Duración:** Una escena o una noche.

TOQUE DE ESCORPIÓN

El vampiro puede transmutar parte de su Sangre en un veneno paralizante capaz de afectar a mortales y vampiros por igual. Puede usar este icor para recubrir armas afiladas o incluso escupirlo a un objetivo. La Sangre "de escorpión" incapacita a los mortales afectados, mientras que obstaculiza a los vampiros, aunque sin dejarlos indefensos. Los ejercicios específicos de respiración y biorretroalimentación de algunas sociedades secretas son la mejor defensa contra esta Sangre, aparte de Fortaleza.

- **Coste:** Uno o más controles de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Fuerza + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Ocultismo o Fortaleza.
- **Sistema:** El usuario se concentra un turno y obliga a la Sangre a salir por una herida abierta, generalmente autoinfligida. Cada control de Enardecimiento de veneno dura un turno y emite suficiente Sangre para cubrir un arma cuerpo a cuerpo afilada o para escupir a un enemigo. Escupir veneno a alguien requiere un ataque de Destreza + Atletismo (que se puede esquivar como cualquier ataque a distancia), aunque se sabe que hay vampiros que transfieren el veneno con un beso con lengua. Incluso los vampiros más sutiles alteran su Sangre para envenenar a los aspirantes a Diabolistas: ¡que beban tu Sangre envenenada directamente de tus venas garantiza el éxito! Sin embargo, salvo esa transmisión de vena a colmillo, la Sangre así alterada es un veneno de contacto que se sublima en líquidos y es demasiado viscosa para inyectarse con jeringa. El usuario no puede envenenar las bebidas con ella o (por el diferencial de presión) inyectarla con un mordisco. Las puntas de flecha y las balas no admiten suficiente Sangre para usar este Poder con armas a distancia; el efecto no dura lo suficiente como para que el usuario pueda llenar balas huecas con ella.

Si el veneno impacta, el usuario tira una contienda de Fuerza + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Ocultismo (los vampiros con Fortaleza pueden resistir con Resistencia + Fortaleza). Si el usuario vence, el veneno causa una cantidad de daño a la Salud igual al margen; agravado a los mortales y superficial (sin dividir) a los vampiros. Un mortal que sufra siquiera 1 punto de daño se desploma inconsciente.

- **Duración:** El veneno mantiene su potencia durante una escena.

Nivel 4

ROBO DE VITAE

A través de medios místicos, el vampiro abre una herida en una arteria principal de un mortal, cuya sangre sale disparada como un chorro hacia la boca abierta del usuario. Esto tiene el efecto adicional de mantener al mortal sometido como en la agonía del Beso, y la herida se cierra sola una vez que el efecto finaliza, tanto si la víctima expira como si no. Este Poder es extremadamente espectacular y una potencial ruptura de la Mascarada mientras está en progreso, pero una vez concluido no deja rastro.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Astucia + Hechicería de Sangre contra Astucia + Ocultismo.
- **Sistema:** El usuario hace un gesto de llamada hacia un objetivo mortal en su campo de visión y tira Astucia + Hechicería de Sangre contra Astucia + Ocultismo. Una victoria abre una herida en una arteria; el vampiro puede comenzar a alimentarse desde el otro lado de la habitación (un objetivo con protección de cuerpo completo como un traje de materiales peligrosos simplemente se desangra extáticamente dentro del traje). El usuario no puede hacer nada más mientras se alimenta, pero puede hacerlo al doble de la velocidad normal (a una velocidad triple con una victoria crítica) gracias a la presión mágica de este Poder.
- **Duración:** Una alimentación.

Nivel 5

CALDERO DE SANGRE

Este espantoso Poder permite al usuario hervir la sangre de una víctima en sus propias venas, causando una gran cantidad de daño y un dolor insoportable. Si bien hay maneras más eficientes de matar, pocos métodos se acercan a este nivel de crueldad.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento y obtener una (o más) Máculas.
- **Reserva de dados:** Resolución + Hechicería de Sangre contra Compostura + Ocultismo o Fortaleza.
- **Sistema:** El usuario paga el coste, toca a la víctima (Destreza + Atletismo en combate o situaciones similares) y tira una contienda de Resolución + Hechicería de Sangre contra Compostura + Ocultismo (los vampiros con Fortaleza pueden resistir con Compostura + Fortaleza). Con una victoria, cada punto de margen causa un punto de daño agravado a la víctima. Los mortales que sufren al menos un punto de daño mueren entre gritos. Las víctimas vampíricas agregan 1 punto de Ansia por punto de daño infligido, hasta que el Ansia llegue a 5.
- **Duración:** Un turno.

CARICIA DE BAAL

El vampiro puede transmutar su Sangre en un veneno extremadamente agresivo, letal para mortales y Vástagos por igual.

- **Coste:** Uno o más controles de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Fuerza + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Ocultismo o Fortaleza.
- **Sistema:** Este Poder utiliza el mismo sistema (y su veneno tiene las mismas restricciones) que Toque de Escorpión (pág. 273), con un daño mayor.

  Si el veneno impacta, el usuario tira una contienda de Fuerza + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Ocultismo (los vampiros con Fortaleza pueden resistir con Fortaleza en vez de Ocultismo). Si el usuario vence, el veneno causa un daño agravado a la Salud igual al margen a mortales y vampiros por igual. Un mortal que sufra aunque sea 1 punto de daño muere al instante.

  Si un vampiro sufre daño agravado a causa de este veneno, el usuario vuelve a tirar la contienda; con una victoria, el vampiro entra en Letargo cuando vaya a dormir.
- **Duración:** El veneno mantiene su potencia durante una escena.

Rituales

A menos que se indique lo contrario, realizar un ritual requiere un control de Enardecimiento, cinco

minutos por nivel para conjurarlo y vencer en una prueba de Inteligencia + Hechicería de Sangre (dificultad = nivel de ritual + 1). Los rituales suelen requerir ingredientes adicionales, aunque algunos sólo necesitan la concentración ininterrumpida del usuario y con frecuencia implican mezclar Sangre con ingredientes elegidos según los principios de la magia simpática o la alquimia. A menos que se indique lo contrario, el conjurador sólo puede realizar rituales beneficiosos sobre sí mismo.

Protecciones

Los Tremere emplean Protecciones con frecuencia, que se basan en sus tradicionales sellos hermetistas. Las protecciones de los Banu Haqim normalmente incluyen escritura gemátrica o abyádica en lugar de símbolos ocultos, pero la metodología es la misma en ambos casos. Las protecciones consisten en un glifo o línea de escritura en clave para repeler a un único tipo de criatura sobrenatural, llamado "el intruso" en estas reglas. Al tocarse, generan una especie de descarga eléctrica en la mente y el cuerpo del intruso, causando tanto quemaduras físicas como un súbito ataque de terror. La protección no funciona con contacto forzado: una espada protegida no se activará al golpear a un intruso, pero lo hará si un intruso intenta recogerla.

Las protecciones sólo cubren un espacio de un metro de ancho: por ejemplo, un conjurador no puede proteger un coche entero, pero sí el volante. El taumaturgo derrama su Sangre sobre el objeto a proteger y traza el glifo con el dedo desnudo. Una vez que el conjurador limpia la Sangre, la protección se vuelve invisible. La protección dura hasta que el objeto protegido es destruido o se rompe físicamente; el intruso no puede hacer esto.



No realices la tirada de ritual hasta la primera vez que el intruso toque la protección y desencadene su efecto. Los guantes u otras prendas no ofrecen protección. Si el conjurador vence en la prueba del ritual, la víctima sufre 1 punto de daño agravado de Salud. Con una victoria crítica, el daño para esta protección es de 3 puntos de daño agravado. El conjurador no necesita tirar por el ritual para cada intruso que toque la protección, sólo el primero. Cualquier persona afectada que quiera volver a tocar el objeto protegido debe gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad y vencer en una prueba de Resistencia + Resolución (dificultad 4, o 7 para una protección con éxito crítico) para intentarlo.

Sentir lo Invisible (Auspex 1) puede detectar una protección con una contienda de Inteligencia + Auspex frente a Inteligencia + Hechicería de Sangre del conjurador.

Círculos de Protección Un Círculo de Protección se asemeja a una Protección común, pintada en el suelo. Requiere tres veces los ingredientes rituales de una Protección regular del mismo tipo. El conocimiento de una Protección no proporciona conocimiento de su Círculo correspondiente, o viceversa. Los intrusos que intentan cruzar un Círculo de Protección sufren su efecto. A menos que el conjurador inscriba primero el Círculo de Protección "apuntando hacia adentro" en torno al intruso, no bloquea los intentos de abandonar el círculo.

Sus reglas difieren de las protecciones normales en algunos aspectos: pintar el círculo y los pentáculos cuesta la Sangre de tres

controles de Enardecimiento; éstos pueden abarcar hasta un radio de 3 metros. Se necesita una noche completa para conjurarlo y una tirada ritual al momento (con +2 de dificultad) si el conjurador quiere que dure un año y un día; de lo contrario, se disipa al alba.

Cuando el intruso intente cruzar el círculo, tira Inteligencia + Hechicería de Sangre contra la Fuerza de Voluntad del intruso (si el Narrador o el jugador anotaron el resultado de la tirada ritual original usada para conjurar un Círculo de un año, pueden usar ese resultado). Si el Círculo de Protección falla, el intruso puede entrar. Si el conjurador gana, el intruso sufre 3 puntos de daño superficial de Salud (3 puntos de daño agravado con una victoria crítica) y no puede entrar. El intruso debe gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para volver a intentar entrar al círculo. Si el intruso gana la contienda, ingresa al círculo y lo abandona nuevamente, debe repetir su parte de la contienda (el resultado inicial del conjurador permanece) para volver a entrar.

Nivel 1

ADHERENCIA DEL INSECTO

El vampiro gana la habilidad de aferrarse a las paredes como un grotesco insecto o araña.

- **Ingredientes:** Una araña viva.
- **Proceso:** El conjurador llena un vial con su propia Sangre y aplasta la araña en él, mezclando los restos con la Sangre antes de ingerirlo (esto no devuelve ninguna Ansia ganada). El conjurador sólo puede realizar este ritual sobre sí mismo; otros no obtienen ningún beneficio de beber la mezcla.
- **Sistema:** Tener éxito en el ritual otorga la habilidad de aferrarse a las paredes y al techo durante una escena, mientras que una victoria crítica extiende la duración a una noche completa. El conjurador debe aferrarse a la superficie con ambas manos y pies; se mueve más o menos a la mitad de su velocidad habitual.

CAMINO DE LA SANGRE

Este ritual amplía el poder Sabor de la Sangre, permitiendo al usuario obtener más detalles sobre el sujeto estudiado, suponiendo que éste sea un vampiro.

- **Ingredientes:** Una copa de plata llena de sangre del sujeto (que equivalga a un control de Enardecimiento).
- **Proceso:** El usuario mezcla su Sangre con la del sujeto y repite un conjuro sobre la copa, durante cerca de una hora.
- **Sistema:** Una victoria en la tirada de ritual (ver Sistemas generales) permite al usuario averiguar la Generación y el nombre del sujeto, así como su Sire. Una victoria crítica también informa al usuario de cualquier Vínculo de Sangre activo sobre el sujeto, ya sea como reinante o como esclavo.

CREAR PIEDRASANGRE

Este ritual da como resultado una Piedrasangre, un rastreador mágico, del que el conjurador siempre conoce la dirección y distancia aproximadas a las que se encuentra. A medida que la Camarilla abandona la tecnología moderna, este ritual previamente descuidado ha recuperado su uso.

- **Ingredientes:** Un guijarro de mineral de hierro o un pequeño imán y un litro de sangre de cualquier fuente en un cuenco de plata.
- **Proceso:** El usuario derrama su Sangre en la sangre del cuenco y luego recita un cántico sobre él durante una hora, repitiendo el cántico durante las siguientes dos noches. El guijarro (o imán) absorbe la sangre durante las tres noches; al finalizar con éxito, el líquido parece translúcido.
- **Sistema:** Haz la tirada de ritual al final de la tercera noche. Con una victoria, el conjurador sintoniza su mente con la Piedrasangre. Puede percibir infaliblemente la dirección y distancia de la piedra. Este efecto dura hasta que se destruye la Piedrasangre o pasa una semana. Un conjurador puede tener y seguir tantas piedras como su puntuación de Resolución.

DESPERTAR CON LA FRESCURA DE LA TARDE

Este ritual, realizado antes del alba, permite al conjurador despertarse ante cualquier señal de peligro completamente alerta como si despertase durante la noche.

- **Ingredientes:** Las plumas y huesos quemados de un gallo.
- **Proceso:** El conjurador mezcla las cenizas con su propia Sangre y dibuja un círculo con la mezcla alrededor de su lugar de reposo.
- **Sistema:** No hagas una tirada de ritual a menos que haya un verdadero peligro. Si el conjurador es amenazado durante el día, haz la tirada y el conjurador se despierta con una victoria. Mientras dure la escena, el vampiro ignora las penalizaciones diurnas por estar despierto.

Con una victoria crítica, los efectos duran hasta el siguiente amanecer.

PROTECCIÓN CONTRA GHOULS

Los precavidos Tremere crearon este ritual para protegerse de los secuaces de rivales vengativos.

Esta protección usa las reglas estándar para protecciones (pág. 275).

- **Ingredientes:** Nada aparte del requisito habitual de la Sangre del conjurador.

Nivel 2

COMUNICACIÓN CON EL SIRE DEL VÁSTAGO

El conjurador utiliza el vínculo entre Sire y Chiquillo para abrir un puente entre las mentes, lo que permite al Chiquillo crear un enlace telepático para la comunicación a larga distancia. Al igual que con otros rituales, éste ha renacido en estas noches de escuchas telefónicas y vigilancia electrónica.

- **Ingredientes:** Un objeto previamente poseído por el Sire y un cuenco de plata lleno de agua clara.
- **Proceso:** El conjurador sumerge el objeto en el agua, deja que su Sangre gotee en el tazón y se concentra en el último recuerdo de su Sire durante 30 minutos.
- **Sistema:** Haz la tirada de ritual tras 15 minutos. Una victoria permite diez minutos de comunicación mental silenciosa bidireccional al cabo de otros 15 minutos. Una victoria crítica permite la comunicación inmediata. Cualquier perturbación importante en cualquier extremo rompe la conexión.

ILUMINAR EL RASTRO DE LA PRESA

El ritual permite al conjurador percibir el anterior paradero de alguien concreto como un sendero que brilla sutilmente, visible sólo para él.

- **Ingredientes:** Una cinta blanca de satén.
- **Proceso:** El ritualista empapa la cinta en su propia Sangre y le prende fuego.
- **Sistema:** Con una victoria en la tirada de ritual, la cinta se prende pese a estar mojada y arde ferozmente como una mecha. Una vez consumida, el ritual tiene efecto. Mientras el ritual se mantenga activo, el conjurador puede seguir débiles rastros del objetivo incluso en áreas donde no dejó pistas, como ciudades abarrotadas. Para seguir el rastro, tira Inteligencia + Supervivencia a una dificultad igual a 6 menos el margen en la prueba ritual. El objetivo debe ser conocido por el conjurador, quien ve el camino recorrido por la víctima durante las últimas 24 horas. El camino permanece visible durante toda la noche; una victoria crítica extiende esto a dos noches.

OJOS DE BABEL

Al ingerir la lengua y el ojo de una persona, el conjurador adquiere la capacidad de leer y hablar cualquier idioma conocido por la víctima.

- **Ingredientes:** La lengua y el ojo frescos de una persona.
- **Proceso:** Tras extirpar los ingredientes frescos de la víctima, el vampiro los mastica y los traga (esto probablemente genere una Mácula).
- **Sistema:** El control de Enardecimiento requerido para este ritual permite la disolución sobrenatural de los ingredientes una vez tragados. Tras hacer esto, haz la tirada de ritual. Una victoria le da al conjurador la capacidad de leer y hablar cualquier idioma conocido por la víctima al mismo nivel de habilidad durante una semana. Una victoria crítica extiende la duración a un mes.

VERDAD DE LA SANGRE

Hasta hace poco conocido sólo por los Visires Banu Haqim, este ritual crea una poción mística capaz de separar las mentiras de la verdad. Este ritual tiene poder suficiente incluso para descubrir a veces hechos desconocidos para el hablante.

- **Ingredientes:** Medio litro de sangre del sujeto.
- **Proceso:** El conjurador del ritual mezcla su propia Sangre con la del sujeto en un recipiente lo bastante grande como para permitir la inmersión del dedo.
- **Sistema:** En lugar de la tirada de ritual habitual, el conjurador sumerge su dedo en la mezcla y tira Resolución + Hechicería de Sangre contra Compostura + Ocultismo por cada afirmación hecha por el sujeto. La primera contienda fallida termina el ritual. Una victoria le dice si esa afirmación es verdadera, en la medida en que el sujeto lo sepa. Con una victoria crítica del conjurador, el sujeto se extiende involuntariamente en su respuesta y proporciona más información, incluso detalles que vio de refilón o que inconscientemente olvidó (el Narrador debe informar al conjurador si

no hay más información sobre ese tema). La mezcla burbujea y hierve durante el proceso, convirtiéndose completamente en cenizas al concluir la escena.

Este ritual no puede atravesar Nublar la Memoria, Mente Olvidadiza u otros Poderes de borrado de memoria. El conjurador puede adivinar la causa de un recuerdo en blanco o borroso, pero no puede recuperar la memoria real.

PROTECCIÓN CONTRA ESPÍRITUS

Este ritual protege un objeto contra seres incorpóreos como wraiths, fantasmas y espíritus elementales. Cualquier intento realizado por ellos de manipular o atravesar el objeto desencadena el efecto. Esta protección usa las reglas estándar para protecciones (pág. 275).

- **Ingredientes:** Un puñado de sal (en algunas versiones, un puñado de polvo de ladrillo) mezclado con la Sangre.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN CONTRA GHOULS

Este ritual crea una Protección circular en el piso o suelo para bloquear el paso de los Ghouls.

Esta protección usa las reglas estándar para Círculos de Protección (pág. 275).

- **Ingredientes:** El conjurador dibuja el Círculo de Protección con un hueso humano mojado en la Sangre.

Nivel 3

CAMINANTE SOBRE FUEGO

Este ritual doloroso de realizar permite que el conjurador e incluso sus compañeros se hagan resistentes al fuego.

- **Ingredientes:** La punta del dedo del conjurador.
- **Proceso:** El vampiro se corta la punta de uno sus dedos y la quema junto a su Sangre en un cuenco o cáliz dorado.
- **Sistema:** Realiza una prueba de Resistencia + Resolución a dificultad 3 para cortar la yema del dedo. Con una victoria en una tirada de ritual, una llama azulada consume la Sangre y la yema, lo que indica la conclusión del ritual. Durante el resto de la noche, el daño de fuego al conjurador se reduce a la mitad. Este ritual se puede realizar sobre otros, pero las yemas de los dedos sacrificadas deben pertenecer al conjurador. La mutilación no es suficiente para contar como daño al conjurador; la yema vuelve a crecer durante el sueño diurno.

DESVIACIÓN DE LA MUERTE DE MADERA

Al realizar este ritual, el vampiro se protege de ser estacado. La primera estaca que vaya a perforar su corazón se rompe antes de penetrar en la piel.

- **Ingredientes:** Astillas o virutas de madera.
- **Proceso:** El vampiro mezcla las virutas con su Sangre y dibuja un círculo alrededor de sí mismo. Luego debe meditar en este círculo durante una hora y colocarse una astilla de madera bajo la lengua.
- **Sistema:** No hagas ninguna tirada de ritual hasta que el vampiro sea estacado. Si la tirada es una victoria, la estaca se rompe al tocar la piel del vampiro (una victoria crítica ciega al atacante durante dos turnos, al bañar su cara con astillas). Esto sólo funciona en intentos genuinos de estacar; tan sólo sostener la estaca contra el vampiro no desencadena el efecto. La protección dura toda la noche o hasta que se retire la astilla de la lengua del vampiro, lo que ocurra primero.

ESENCIA DE AIRE

El conjurador crea una poción que, cuando se bebe, permite un vuelo limitado. La Camarilla desaprueba el uso de este ritual debido al riesgo extremo de romper la Mascarada; por ello, su popularidad se ha reducido mucho en las noches actuales.

- **Ingredientes:** Hojas y bayas de belladona.
- **Proceso:** El conjurador empapa la belladona en su Sangre, reduciendo el brebaje sobre un brasero mientras invoca palabras de poder.
- **Sistema:** Haz una tirada de ritual al reducir la mezcla (una victoria crítica prepara dos dosis de poción). El conjurador sabe si el ritual tuvo éxito, por lo que no terminará con un brebaje inservible. La poción negra conserva su potencia durante una noche y se activa al beberse. La poción permite al conjurador (y sólo a él) volar o desplazarse a velocidad de carrera aproximada durante una escena. El conjurador puede llevar una carga de tamaño humano, aunque su velocidad disminuye a velocidad de paseo. Agarrar y cargar con un sujeto no voluntario o tratar de tirar al suelo a quien está volando requiere una contienda entre la Fuerza + Hechicería de Sangre

del conjurador y la Fuerza + Atletismo del otro.

LLAMADA DE DAGÓN

Este ritual, una técnica terrorífica empleada por los asesinos de los Banu Haqim, permite al usuario romper los vasos sanguíneos de la víctima desde lejos, tras haberla rozado brevemente antes. Los mortales mueren de modo sangriento y hasta los vampiros deben temer a este asesino silencioso.

- **Ingredientes:** Una daga ceremonial con incrustaciones de oro.
- **Proceso:** Antes de proceder con el ritual, la víctima debe estar expuesta a la Sangre del conjurador, ya sea bebiéndola o haciendo que toque una herida abierta o incluso la piel desnuda: una sola gota en el brazo basta. Tras una hora, pero antes de una semana, el conjurador puede realizar el ritual perforando su propia piel con la daga ceremonial y derramando Sangre. Cuando su Sangre toca el suelo, el ritual se activa.
- **Sistema:** Tira Resolución + Hechicería de Sangre contra Resistencia + Resolución. Cada punto de margen en una victoria causa 1 punto de daño a la víctima, pues sus vasos sanguíneos estallan y sus pulmones se llenan de sangre. Este daño es agravado para los mortales, pero sólo superficial para los vampiros. El conjurador puede repetir este proceso hasta dos veces más, con un control de Enardecimiento adicional cada vez.

PROTECCIÓN CONTRA LUPINOS

Este ritual protege un objeto contra los hombres lobo, en cualquier forma. Cualquier intento por su parte de tocar el elemento desencadena el efecto.

Esta protección usa las reglas estándar para protecciones (pág. 275).

- **Ingredientes:** Un puñado de polvo de plata mezclado con la Sangre.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN CONTRA ESPÍRITUS

Este ritual crea un Círculo de Protección en el piso o el suelo para bloquear el paso de los espíritus. Aunque es más difícil que otros Círculos de Protección, es de los más comunes en grimorios y otras fuentes. Un ocultista humano podría reconstruir una versión funcional de este ritual con una prueba de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 6, aunque no podrían conjurarla sin Vitae u otra ayuda o elemento sobrenatural.

Esta protección usa las reglas estándar para los Círculos de Protección (pág. 275).

- **Ingredientes:** El conjurador dibuja el Círculo de Protección con un cuchillo de hierro bañado en sal y Sangre.

Nivel 4

DEFENSA DEL REFUGIO SAGRADO

El conjurador de este poderoso ritual puede proteger su refugio contra el mismo sol, protegiendo su lugar de descanso de la penetración de sus destructivos rayos mientras una oscuridad mística cubre la zona.

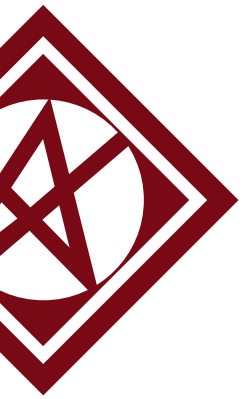
- **Ingredientes:** Nada más que la Sangre del conjurador.
- **Proceso:** El conjurador inscribe varios sellos y glifos sobre y alrededor del área a proteger. Debe tener especial cuidado en ventanas y puertas, pero incluso puede proteger una puerta abierta si el área está en interiores (el ritual protege áreas grises o dudosas, como ruinas, a discreción del Narrador).
- **Sistema:** El proceso dura una hora o más, según la propiedad o área a proteger. Ésta no puede ser mayor que un círculo con un radio de 6 metros. El ritual falla de modo automático si el conjurador sale del área en cualquier momento tras completar la protección. El conjurador hace una tirada de ritual una vez sale el sol. Con una victoria, una sombra cubre el área y cierra cualquier vista al exterior, pero también previene cualquier daño solar a los vampiros en su interior. Con una victoria crítica, los que están dentro pueden espiar el mundo exterior de modo vago. El ritual dura un día salvo que el conjurador salga del área.

OJOS DEL HALCÓN NOCTURNO

Este ritual, relacionado con los poderes primitivos de Animalismo, permite que el conjurador posea a un ave carnívora, generalmente un cuervo o un ave de rapiña, y dirija su vuelo y vea a través de sus ojos. Los loros y estorninos, al no ser carnívoros, no pueden utilizarse en este ritual. Algunos Tremere pasaron años entrenando cuervos para enseñarlos a hablar antes de usarlos como halcones nocturnos; con la Pirámide trastornada, hay menos Brujos con tiempo libre para hacerlo.

- **Ingredientes:** Los ojos del ave utilizada, arrancados al concluir el ritual.
- **Proceso:** El conjurador alimenta con su Sangre al ave y entra en trance.

- **Sistema:** Con una victoria en la tirada de ritual, el conjurador puede controlar el ave y ver a través de sus ojos. Con una victoria crítica, el ave puede realizar acciones simples bajo control, como recoger objetos o manipular llaves o diales. El conjurador puede usar la mayoría de Disciplinas no físicas a través del ave, incluso Dominación, asumiendo que el conjurador tenga Telepatía (pág. 252) o algún otro modo de comunicarse con los objetivos de forma no verbal. No hay límite para la distancia a la que puede volar el ave, aunque, a menos que el conjurador arranque los ojos al pájaro al final de la noche, él mismo sufrirá ceguera durante las próximas tres noches.



PASO INCORPÓREO

El conjurador asume un estado incorpóreo, similar al de un fantasma, capaz de traspasar con libertad objetos y ser totalmente inmune al daño físico. No puede interactuar de modo físico con el mundo material excepto por la vista y el habla.

- **Ingredientes:** Un espejo.
- **Proceso:** El conjurador derrama su Sangre en el espejo, recita un cántico y luego lo rompe.
- **Sistema:** Haz una tirada de ritual. Con una victoria, el taumaturgo asume una forma incorpórea mientras sostenga un fragmento del espejo roto. Mientras sea incorpóreo, el conjurador permanece inmune a todo salvo el fuego, la luz del sol, y las armas arcanas y rituales capaces de dañar a los espíritus. Aún se puede ver y escuchar al conjurador, pero éste no puede interactuar de manera física con nada ni con nadie. No puede Enardecer la Sangre en este estado. Los conjuradores incorpóreos no tienen acceso a ningún reino espiritual; el ritual no los convierte en wraiths o espíritus. El conjurador puede atravesar paredes y otros objetos, pero debe hacerlo en línea recta; no puede cambiar de dirección dentro de la materia sólida. Este ritual dura una escena o hasta que el conjurador suelte el fragmento. Regresar al estado material dentro de la materia sólida puede tener como resultado cualquier cosa, desde la destrucción a quedar enterrado pasando por inconvenientes menores (el cenicero queda atascado en medio del brazo del taumaturgo); el Narrador decide el resultado preciso.

PROTECCIÓN CONTRA CAINITAS

Este ritual protege un objeto contra todos los vampiros excepto el conjurador. Cualquier intento por su parte de tocar el objeto desencadena el efecto. Sin embargo, un vampiro que examine la protección con Auspex puede leer el nombre del conjurador en él superando una contienda de Inteligencia + Auspex contra la Inteligencia + Hechicería de Sangre del conjurador.

Esta protección usa las reglas estándar para protecciones (pág. 275).

- **Ingredientes:** Ceniza caliente de un fuego aún ardiente; los conjuradores se arriesgan a un Frenesí de terror y no pueden inscribir esta protección esa noche si sucumben a él.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN CONTRA LUPINOS

Esta protección usa las reglas estándar para los Círculos de Protección (pág. 275).

- **Ingredientes:** El conjurador dibuja el Círculo de Protección con un cuchillo de plata bañado en acónito y Sangre.

Nivel 5

ASTIL DE LA DISOLUCIÓN RETARDADA

Los Vástagos temen pocas armas tanto como la temida estaca creada por este ritual. Considerado el origen del mito de la estaca como herramienta definitiva para matar vampiros, el Astil de la Disolución Retardada no sólo busca el corazón del vampiro al que apunta, sino que causa la Muerte Definitiva al alcanzarlo. Si es necesario, el Astil se mueve hacia este objetivo como una astilla, avanzando poco a poco a través del cuerpo del vampiro objetivo para alcanzar su meta.

- **Ingredientes:** Una estaca tallada en madera de serbal, inscrita con runas funestas.
- **Proceso:** El conjurador empapa la estaca con Sangre por valor de dos controles de Enardecimiento mientras la ennegrece con fuego de madera de roble al tiempo que lee encantamientos sobre ella. El ritual tarda cinco horas en completarse.
- **Sistema:** Esta estaca confiere una bonificación de tres dados a cualquier intento de estacar a un vampiro, ya sea golpeando a la víctima mientras duerme, esgrimiéndola en combate cuerpo a cuerpo o disparándola desde una ballesta. El conjurador no

necesita empuñar la estaca. Si la tirada de ataque gana con un margen de cinco o más, el vampiro se deshace en polvo en un solo turno como si lo hubiera consumido un fuego invisible. Si la estaca acierta, pero la tirada tiene un margen insuficiente (menor a 5) para perforar el corazón, se rompe en la herida y la punta comienza a desplazarse poco a poco hacia el corazón de la víctima. Según donde golpee, esto puede llevar horas o noches, pero si no se extrae por medios médicos o místicos, la Muerte Definitiva está asegurada. Para extirparla quirúrgicamente, alguien que no sea la víctima necesita vencer en una tirada de Destreza + Medicina a dificultad 6 en un proceso que dura hasta cuatro horas. Si no se puede encontrar algún experto en Medicina, se puede quitar la astilla cortando la extremidad afligida, a menos que la astilla ya haya alcanzado el torso.

CORAZÓN DE PIEDRA

Realizar este ritual convierte el corazón no-vivo del conjurador en piedra. Esto lo hace inmune a las estacas, pero también, a través de magia simpática, lo convierte en un autómata totalmente implacable y de corazón gélido, insensible a toda señal emocional y social. Incluso más de lo normal.

- **Ingredientes:** Una losa y una vela de cera empapada con la Sangre del conjurador.
- **Proceso:** El conjurador yace sobre la losa con la vela en el pecho y deja que se consuma a lo largo de la noche. Cuando el fuego alcanza su pecho, causa un punto de daño agravado y fuerza un Frenesí de terror a dificultad 3. Si el conjurador falla la tirada de Frenesí, el ritual termina. Si no entra en Frenesí, hace la tirada de ritual. Con una victoria, el ritual se completa; una victoria crítica cura el daño por fuego de la vela. El efecto persiste indefinidamente y si el conjurador desea revertir el proceso, debe repetir el ritual.
- **Sistema:** Bajo los efectos del ritual, el corazón del conjurador es literalmente de piedra. Las estacas no logran penetrarlo y se rompen si se fuerzan. El conjurador también exhibe un completo desapego emocional, restando tres dados a cualquier tirada de Remordimiento, así como a tiradas Sociales activas (no resistidas), a excepción de Intimidación y Dominación. El conjurador no puede emplear Presencia, pero obtiene tres dados de bonificación para resistir los efectos de esa Disciplina.



ESCAPE AL VERDADERO SANTUARIO

Tras preparar dos círculos místicos en un arduo ritual, el conjurador puede viajar al instante de uno a otro. El viaje es unidireccional y el conjurador debe designar un círculo para la partida, mientras que el otro sirve de llegada.

- **Ingredientes:** Dos círculos grabados con fuego de cerca de un metro de diámetro.
- **Proceso:** El taumaturgo quema los círculos en el suelo con una llama y luego consagra cada uno. La consagración requiere dos horas de cánticos por noche

y dos controles de Enardecimiento durante tres noches consecutivas. En total, este ritual requiere el equivalente en Sangre del conjurador a doce controles de Enardecimiento.

- **Sistema:** Una vez que los círculos están completos, el conjurador sólo necesita entrar en el designado para la partida y concentrarse durante un turno, tras lo que hace una tirada de ritual (el conjurador hace la tirada de ritual cada vez que intenta viajar, pero sólo puede hacer un intento por escena). Con una victoria, el conjurador desaparece, volviendo a aparecer en un instante en medio del círculo de llegada. No hay límite para la distancia entre ambos círculos, pero deben estar inscritos en el suelo o en el piso de un edificio, no en el de un vehículo. El conjurador puede transportar consigo a una persona o un objeto u objetos que tengan una masa aproximadamente humana. Dañar cualquiera de los círculos arruina por completo el ritual y deja inertes ambos. Un vampiro sólo puede tener un par de estos círculos funcionando en un momento dado.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN CONTRA CAINITAS

Esta protección usa las reglas estándar para Círculos de Protección (pág. 275).

- **Ingredientes:** El conjurador dibuja el Círculo de Protección con una varita de serbal sumergida en una mezcla de cenizas de un fuego aún ardiente y Sangre.

Alquimia de Sangre Débil

Sabía que Pedro estaba en algo raro, pero realmente no sabía cuánto. Nos tenía a todos buscando la mierda más extraña posible: gasolina con plomo, jugo de vaporizador con sabor a manzana verde, virutas de uranio empobrecido, Jolt Cola sin azúcar y bromuro de etidio, sea lo que sea eso. Lo traíamos y él lo ponía en un tupper, *una botella de vodka vieja o una bolsa Ziploc o lo que sea, y lo etiquetaba. Además, de vez en cuando, tranquilizantes para caballos y ketamina, fenciclidina y hongos y esa horrible mierda rusa que vuelve tu piel negra, pero eso podríamos considerarlo como un asunto normal.*

Pero como dije, el dinero era bueno y podíamos tomarlo e ir a divertirnos a algún lado sin hacer preguntas. Hasta que hice una entrega en su laboratorio una noche. No la había pedido, pero yo había conseguido una caja entera de chucrut importado caducado y pensé que Pedro podría querer comprármelo. Sí, estaba con abstinencia, pero juro que vi lo que vi. Y vi a Pedro sin camisa, con un jodido horno a toda máquina y la luz reflejada en todos los cubos y contenedores en sus estantes. Y tenía un tubo que salía de la vena de una chica hasta un frasco de conserva y lo llenaba con su sangre. Estaba escribiendo la etiqueta del frasco, por lo que no me vio. Creo que escuchó cómo el chucrut caía al suelo y estoy seguro de que lo olió.

Pero él sólo me llamó y me preguntó si mi contacto de desechos médicos tenía algo bueno, y no quiero volver allí. Nunca.

Apodos: Cocinar, Reglas Caseras, el Arte, Revoltijo.

La Sangre Débil de las últimas Generaciones apenas tiene poder propio, pero ciertos Sangre Débil han aprendido a usarla como catalizador, despertando el poder latente en todo, desde traumas humanos hasta gasolina. Nacida tanto de la escena callejera de drogas y de la cultura de los cócteles como descubierta por instinto o en textos medievales descompuestos, la Alquimia de Sangre Débil puede ser el arte definitorio de las sanguijuelas del próximo milenio. Al mezclar sangre humana fuertemente resonante y a veces otras sustancias con su propia Vitae, los alquimistas pueden simular una amplia gama de Poderes de otras Disciplinas y crear algunos Poderes únicos propios. Abundan los rumores de elixires específicos que otorgan la capacidad de caminar bajo la luz del sol, comunicarse con Antediluvianos o alcanzar la Golconda. Pero por ahora, los cocineros callejeros tienen todo lo que necesitan para mantenerse fuera de la vista de la Corte: muchos Antiguos consideran la Alquimia como una Diablerie aguada.

La Alquimia puede simular algunos Poderes de Hechicería de Sangre (los que afectan la Sangre del conjurador), pero no rituales. El Narrador puede dejar cualquier otro Poder fuera de los límites de la Alquimia si le preocupa el equilibrio del juego o la verosimilitud de la ficción (y cambiar de opinión más tarde si lo desea, o insinuar fórmulas únicas desarrolladas en Suiza o escondidas en una biblioteca de El Cairo). La Disciplina es joven y los Sangre Débil apenas han explorado todas sus aplicaciones posibles ni probado todos los cócteles posibles.

Características

Todas las fórmulas requieren Vitae del alquimista y sangre humana de la Resonancia correcta (pág. 226). La sangre humana resonante puede almacenarse en una bolsa de sangre o incluso en una taza para llevar de Starbucks. La cantidad necesaria depende del grado de Resonancia del donante y del capricho del Narrador.

En estas reglas, el "nivel de poder" siempre se refiere al nivel de Alquimia involucrado, no al nivel de Poder imitado con la fórmula.

Todas las fórmulas tienen un coste de destilación y luego un coste de activación. El coste de destilación refleja el hecho de que todas las fórmulas incluyen la propia Vitae del alquimista: un solo control de Enardecimiento. El coste de activación para una fórmula es el mismo que el del Poder normal: ninguno o determinado número de controles de Enardecimiento adicionales.

Una vez activada, el alquimista hace una tirada de destilación para determinar cuán efectiva era la mezcla en particular. Cada versión de Alquimia usa una reserva de dados diferente para la tirada de destilación. Cuantos más éxitos, más efectiva es la mezcla:

ÉXITOS	EFECTO DEL COMPUESTO
2	El Poder es débil, inestable o tardío.
4	El Poder funciona según lo previsto.
6	El Poder tiene un efecto mejor.

Algunos Poderes requieren sus propias tiradas para activarse o para medir el grado de éxito. El alquimista hace esas tiradas cuando sea necesario, sustituyendo su puntuación en Alquimia de Sangre Débil por el valor de la Disciplina específica cuando sea relevante.

Aprender una nueva fórmula requiere tiempo de investigación, ya sea en bibliotecas o meditando, o en expediciones de degustación o con experimentos de laboratorio. Los jugadores deberían anotar qué fórmulas conoce ya su personaje y los ingredientes especiales que requieren. Un personaje recibe una fórmula gratuita por cada punto en Alquimia de Sangre Débil y puede adquirir fórmulas adicionales con experiencia y experimentación.

- **Amenaza para la Mascarada:** Varía según los Poderes que imita y el método utilizado.
- **Resonancia de la sangre:** La necesaria para cada fórmula, por lo que varía en consecuencia.

INGREDIENTES Los ingredientes enumerados para cada fórmula son sugerencias. Cada alquimista de Sangre Débil desarrolla sus propias fórmulas personales, a menudo escribiéndolas en código, al igual que los alquimistas medievales. La Sangre del alquimista es el único ingrediente invariable en todas las fórmulas alquímicas, aunque casi todas ellas también requieren sangre humana con una Resonancia específica. La sangre fría o coagulada puede funcionar en una fórmula si el alquimista tiene suficiente. Los ingredientes no necesitan ser físicos: una experiencia o emoción específica atrapada en la sangre puede ser tan poderosa como los productos químicos de investigación poco comunes.

El Narrador debería modificar la reserva de dados en uno o dos hacia arriba o hacia abajo en función de la calidad de los ingredientes, y tal vez por la originalidad si el jugador presenta cosas desagradables o extrañas para su alquimista. Como regla general:

- Agrega un dado por ingredientes muy raros o costosos (los que requieran al menos una historia para obtenerlos o puntos de Recursos mayores que el nivel de la fórmula); resta un dado por ingredientes sustitutos baratos que se pueden comprar en un gran minorista (muchas fórmulas incluyen productos químicos o alimentos industriales fácilmente disponibles como ingredientes estándar; invoca esta penalización cuando los personajes sustituyen un ingrediente superior de la lista).
- Agrega un dado por ingredientes muy potentes o mágicos, como cuerno de unicornio, mercurio rojo, sangre humana con una Discrasia, sangre de hombre lobo o Vitae con Potencia de Sangre 2 niveles superior al nivel de la fórmula; resta un dado por sangre envasada, velas derretidas de una tienda de la Nueva era u otras falsas magias.
- Agrega un dado por la creatividad del jugador al sugerir ingredientes, sobre todo si el abastecimiento le causa problemas o hace progresar la historia de algún modo.

MÉTODOS DE DESTILACIÓN Cuando se gana el primer punto en Alquimia de Sangre Débil, el alquimista elige su método. Ésta es la forma en que realiza su destilación. Aprender un método

distinto implica empezar de cero y en la práctica cuenta como una Disciplina separada. En este caso, las fórmulas para un método no se aplican a otros métodos conocidos, y la misma fórmula se debe aprender por separado para cada método.

ATHANOR CORPORIS El alquimista usa su propio cuerpo como el atanor (el horno alquímico). Esto podría ser una rutina de biorretroalimentación, el resultado de un elixir inicial consumido al comienzo o una mera comprensión intuitiva de cómo interactúan las Resonancias. Los ingredientes suelen consistir en distintos tipos de mezclas de Resonancia, lo que requiere que el alquimista muestree la sangre de múltiples víctimas para obtener la mezcla correcta.

El alquimista bebe los diferentes tipos de sangre resonante necesarios y el proceso se realiza dentro de sus venas con una tirada de destilación de Resistencia + Alquimia y con un control de Enardecimiento.

Sólo puede activarse un Poder a la vez y todo nuevo Poder debe destilarse antes de ser activado. Esto en general requiere al menos tres turnos de concentración, durante los cuales el alquimista no puede hacer nada más.

CALCINATIO El alquimista utiliza el cuerpo de un humano como atanor, ajustando su estado biofísico mediante presión emocional y encantamientos recitados (en vez de ello, algunos practicantes de Calcinatio drogan a sus sujetos). El alquimista alimenta luego con su Sangre al ser humano elegido, pagando el coste de destilación, y tira por la destilación con Manipulación + Alquimia.

Todo el cuerpo del ser humano destila la fórmula. Después el alquimista bebe su sangre para usar el Poder (se requiere que el Ansia saciada sea igual al nivel del Poder menos 1).

El alquimista sólo puede destilar un Poder por víctima, aunque la víctima conserva la fórmula en su interior siempre que se mantenga en el mismo estado emocional; cada Poder tarda tanto tiempo en activarse como el necesario para drenar esa cantidad de sangre (pág. 212).

FIXATIO Al carecer de las predilecciones físicas o sociales de los otros métodos, el alquimista usa un atanor convencional como un horno, una fragua de metales, una olla de metanfetamina, un tanque de propano reutilizado o algo similar. Este método se parece más a la alquimia "clásica": el alquimista derrama su Sangre y los ingredientes inertes y, a menudo, raros, en el atanor, paga el coste de destilación y los destila dentro con una tirada de Inteligencia + Alquimia.

Las fórmulas resultantes quedan listas, lo que significa que el alquimista puede llevarlas encima e ingerirlas para activar su Poder (haz la tirada de destilación al consumirla, no durante la producción). No obstante, sin un laboratorio no puede hacer más; como máximo, podría ser capaz de "cocer" una fórmula débil (nivel 3 o menos) mediante una olla a presión u otro recurso casero. El uso de dicho equipo inadecuado reduce la reserva de dados de destilación en 2.

El alquimista puede cargar tantas fórmulas fijadas (de cualquier nivel) como su Astucia o Destreza; mantener los frascos seguros, estables, ocultos y a prueba de fugas no es fácil (el Narrador puede decidir si cada vial ocupa el espacio de una jeringa, una lata de Red Bull o un termo). El alquimista puede almacenar tantas fórmulas fijas (de cualquier nivel) como el doble de su Alquimia más sus puntos en Refugio: un refrigerador es casi obligatorio. Fijo no significa necesariamente almacenamiento estable, después de todo.

El alquimista puede activar un Poder por turno.

Nivel 1

ALCANCE LEJANO

Esta fórmula permite al alquimista usar su mente para agarrar, sostener y empujar objetos o personas sin tocarlos. Aunque pocos pueden usar suficiente fuerza mental para causar daño directo, un usuario inteligente puede encontrar muchas maneras de empujar a un oponente hacia el daño, o apartarse él mismo de éste.

- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre humana Colérica, fibras derretidas de nailon o un imán de refrigerador rallado o extraños nootrópicos pedidos por Internet.
- **Coste de activación:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Resolución + Alquimia contra Fuerza + Atletismo.
- **Sistema:** El alquimista puede levantar, empujar o tirar de un objeto físico o una persona de menos de 100 kg que pueda ver y esté a menos de 10 metros. El objeto se mueve rápido, pero no lo bastante como para lastimar a una persona con el golpe;

el objeto puede romperse si es frágil. La excepción: cuchillos u otras herramientas pequeñas de metal que el alquimista puede manejar con una prueba de Resolución + Alquimia y una penalización de dos dados debido a la necesidad de precisión. Un cuchillo usado de esta manera sólo causa 1 punto de daño adicional .

Mover a alguien que se resiste activamente requiere una contienda de Resolución + Alquimia contra Fuerza + Atletismo. Con una victoria, el alquimista puede tirar de la víctima para ponerla al alcance de su presa o sus garras, o lanzarla un metro por cada punto de margen en la contienda, causándole esa cantidad en daño superficial y tirándola al suelo. Mantener a alguien o algo flotando en el aire requiere una tirada de Resolución + Alquimia a dificultad 3 cada turno. La manipulación sutil (como tirar de la anilla de una granada) requiere una tirada de Astucia + Alquimia a una dificultad determinada por el Narrador.

- **Duración:** Un turno, a menos que se sostenga (ver arriba).

HIEROS GAMOS PROFANO

Los textos alquímicos hablan del Gran Hermafrodita, la unión de contrastes. Día y noche, hombre y mujer, vida y muerte. Los alquimistas que dominan el aspecto mundano de Hieros Gamos usan la naturaleza fluida de su condición para cambiar su sexo. Es un proceso complicado y requiere gran dedicación y convicción, pero es un poder que muchos Vástagos, en su forma inmutable, envidian en secreto. También es una gran manera de cambiar la identidad o adoptar una nueva máscara.

- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre de cinco recipientes distintos que se identifiquen completamente como el sexo deseado.
- **Sistema:** Después de elaborar la fórmula, el alquimista realiza una autocastración o mastectomía antes de caer en el sueño diurno. Al despertar se ha vuelto un espécimen perfectamente formado del género deseado. En esencia, es como si hubiera nacido de esa manera. Incluso hay historias de mujeres Crepusculares hechas a sí mismas que dan a luz niños. Si se desea, un procedimiento modificado puede crear cualquier configuración de sexo no binario imaginable (o falta de éste).
- **Duración:** Permanente hasta que se vuelva a realizar.

NEBLINA

Esta fórmula crea un campo de niebla que sigue al usuario, lo que oculta su identidad y hace que sea más difícil atacarle con armas a distancia.

- **Ingredientes:** Además de la Sangre del alquimista y sangre humana Flemática, hielo seco o humo de cigarro o del tubo de escape de un coche.
- **Coste de activación:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Al activarse, una nube de vapor similar a una bruma rodea al alquimista, oculta sus rasgos y oscurece su silueta. Cualquiera que intente identificar al usuario o golpearlo con armas a distancia sufre una penalización de dos dados. El usuario puede extender la nube para abarcar a un grupo de hasta cinco personas mediante otro control de Enardecimiento.
- **Duración:** Una escena o hasta que termine voluntariamente.

Nivel 2

A nivel 2, el alquimista puede desarrollar fórmulas para falsificar Poderes de nivel 1 de otras Disciplinas.

Cada una de estas fórmulas toma al menos una semana de investigación.

ENVOLVER

Esta fórmula crea una niebla que se adhiere a la víctima, cegándola y, en el caso de los mortales, causando asfixia.

- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre humana Melancólica y Flemática, clorato de potasio, esmog o gas halón.
- **Coste de activación:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Astucia + Alquimia contra Resistencia + Supervivencia.
- **Sistema:** El alquimista activa el Poder y elige un objetivo a la vista. Una neblina se arremolina en torno al objetivo, oscurece su vista y penaliza con tres dados todas sus reservas de detección basada en la vista y de ataques a distancia. Además, el alquimista puede hacer que la niebla asfixie a un mortal con una contienda de Astucia + Alquimia contra Resistencia + Supervivencia. Con una victoria, el objetivo no puede actuar, sólo toser y ahogarse; con una victoria crítica, el objetivo pierde la conciencia. El alquimista sólo puede emplear Envolver en objetivos individuales, y sólo uno a la vez.

- **Duración:** Hasta que concluye la escena o el alquimista termina el efecto de modo voluntario.

Nivel 3

A nivel 3, el alquimista puede desarrollar fórmulas para falsificar Poderes de nivel 2 de otras Disciplinas.

Cada una de estas fórmulas toma al menos una noche de destilación y al menos un mes de investigación.

DEFRACCIONAR

Esta fórmula produce un elixir homeopático. Cuando se agrega al suministro médico de sangre fraccionada, el elixir la vuelve fresca, lo que permite que vampiros sin el mérito de Garganta de Hierro se nutran de ella.

- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre humana Sanguínea y Melancólica, sangre humana o negativo (sólo unos pocos mililitros), espinaca mohosa, café solo caliente, octanoato de sodio.
- **Sistema:** El alquimista pincha un recipiente (Calcinatio), o su propia vena (Athanor Corporis) para obtener el elixir de Defraccionar si no usa Fixatio. Por cada éxito en la tirada de destilación, obtiene suficiente elixir para convertir una bolsa (sacia 1 Ansia) de sangre fraccionada en no fraccionada. Cualquier vampiro puede consumir esta sangre y calmar el Ansia con ella.
- **Athanor Corporis:** El alquimista puede extraer de su propia vena una vez por noche para obtener este elixir hasta su próxima alimentación o hasta alcanzar Ansia 5. No necesita pagar el coste de la destilación de nuevo.
- **Calcinatio:** Si el recipiente sobrevive a la extracción, el alquimista puede volver a extraer de él al cabo de una semana para obtener más elixir. No necesita pagar el coste de destilación de nuevo, pero el recipiente paga el coste de Salud (3 puntos de daño agravado) por cada extracción.

Nivel 4

A nivel 4, el alquimista puede desarrollar fórmulas para falsificar poderes de nivel 3 de otras Disciplinas.

A este nivel, todas las fórmulas también requieren una gota de



Vitae de un vampiro de un Clan adecuado o de uno que ya posee la Disciplina falsificada. Por ejemplo, para falsificar Cambiar de Forma, el alquimista necesita Vitae de un vampiro con Protean o de un Gangrel. El Gangrel no tendría que poseer Protean 3, o incluso tener Protean en absoluto; el Poder está en la Sangre, no en el vampiro específico.

Como se señaló antes, esta gota no le cuesta al donante ninguna Salud, ni transmite un Vínculo de Sangre. Dicho esto, los alquimistas sólo reciben tales donaciones como resultado de un favor mayor o porque el donante tiene una misión tan horrible y peligrosa como para intentar embaucar a la coterie de alquimistas de que la lleve a cabo.

Estas fórmulas toman al menos tres noches de destilación y al menos tres meses de investigación.



ÍMPETU AÉREO

Esta fórmula permite al alquimista alzarse del suelo y lograr un estado de vuelo rápido o flotante. Puede volar en cualquier dirección, incluso hacia arriba o hacia abajo, aunque su capacidad de carga es limitada.

- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre humana Colérica y Sanguínea, champán, sangre de pájaro, helio, escopolamina o extracto de belladona.
- **Coste de activación:** Un control de Enardecimiento.
- **Reserva de dados:** Fuerza + Alquimia contra Fuerza + Atletismo (si se resiste).
- **Sistema:** La poción permite al alquimista (y sólo a él) volar o desplazarse a velocidad de carrera. El volador puede llevar una masa del tamaño de un ser humano, aunque su velocidad se reduce a la velocidad de caminar. Agarrar y cargar con un sujeto involuntario o intentar tirar al suelo a quien está volando requiere una contienda entre la Fuerza + Alquimia del alquimista y la Fuerza + Atletismo del otro.
- **Duración:** Una escena.

Nivel 5

A nivel 5, el alquimista puede desarrollar fórmulas para falsificar Poderes de nivel 4 de otras Disciplinas.

Estas fórmulas tardan un mes de destilación y al menos tres años de investigación.

DESPERTAR AL DURMIENTE

Esta fórmula da como resultado un elixir que, cuando se agrega a la sangre humana, puede despertar a un vampiro del Letargo.

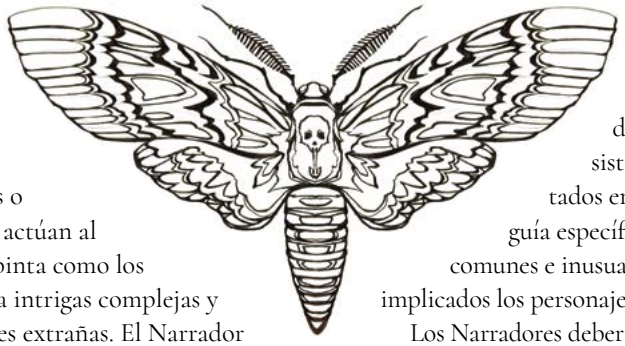
- **Ingredientes:** Sangre del alquimista, sangre humana Colérica o Sanguínea, adrenalina, carbonato de amonio, cuerno de ciervo, cafeína o bencedrina, melatonina.
- **Sistema:** El alquimista extrae de su recipiente (Calcinatio) o de su propia vena (Athanor Corporis) para obtener el elixir de Despertar al Durmiente si no usa Fixatio. Luego mezcla el elixir en sangre humana. Por cada éxito por encima de 2 en la tirada de destilación, el elixir puede despertar a un vampiro de esa Potencia de Sangre. *Ejemplo: Hari obtiene 5 éxitos en su tirada de destilación Despertar al Durmiente: este elixir puede despertar a un vampiro en Letargo de Potencia de Sangre 3 o menos (5 - 2 = 3).*
- **Athanor Corporis:** El alquimista puede extraer de su propia vena una vez por noche para obtener este elixir hasta su próxima alimentación o hasta alcanzar Ansia 5. No necesita pagar el coste de la destilación de nuevo.
- **Calcinatio:** Si el recipiente sobrevive a la extracción, el alquimista puede volver a extraer de él al cabo de una semana para obtener más elixir. No necesita pagar el coste de destilación de nuevo, pero el recipiente paga el coste de Salud (5 puntos de daño agravado) cada vez que es extraído. El alquimista también puede simplemente alimentar al durmiente con la sangre del recipiente ■



SISTEMAS *Avanzados*

«Luego hay Ceremonias, todas ellas importantes, pero algunas son más encantadoras que otras.»

– ARTHUR MACHEN, *LA GENTE BLANCA*



Los vampiros, sean retratados por los jugadores o por el Narrador, actúan al menos de forma tan variopinta como los mortales, ponen en marcha intrigas complejas y se involucran en actividades extrañas. El Narrador debe mantener toda esta acción organizada, resolver éxitos y fracasos y planear lo que el resto del mundo hace a su vez.

Vampiro: La Mascarada se centra en la interpretación y la interacción entre personajes, pero incluso las escenas dramáticas a menudo pueden implicar cierto grado de empleo de los dados, dependiendo del estilo de los jugadores. Las reglas del Sistema Narrativo son abstractas y simples adrede para dotar de estructura al drama sin constreñirlo. Los sistemas más complejos presentados en este capítulo ofrecen una guía específica para algunas actividades comunes e inusuales en las que podrían verse implicados los personajes jugadores.

Los Narradores deberían, y sin duda alguna se verán obligados a, inventar sus propios sistemas dramáticos para nuevas situaciones. La lista de sistemas a continuación no es exhaustiva en ningún caso, pero proporciona un fundamento sólido en el que basar los sucesos.

Si se te ocurre un sistema de resolución que te gusta más, ¡úsalo en cualquier caso! O tómate la libertad de renunciar a cualquier sistema para las escenas de estilo libre y los elementos narrativos y simplemente deja que la interpretación y la lógica dramática guíen la crónica.

Escenas y modos

Cada Narrador y grupo de jugadores desarrolla su propio ritmo al jugar una crónica de Vampiro cualquiera. Un grupo podría centrarse en acción descarnada en las calles; otro podría enfatizar la agitación emocional y la alta política; un tercero tiene como objetivo las conspiraciones insólitas cruzadas con morboso gore *giallo*. Para sintonizar sus crónicas con sus propios ritmos, los grupos de juego pueden variar el modo de juego entre escena y escena, así resolución que te guste más componen esa crónica.

Puedes jugar cualquier escena en cualquier modo. Algunos grupos juegan por defecto en estilo libre, otros de forma detalladas y con dados, o juegan en otros modos presentados aquí. Podrías jugar una escena destacada en estilo libre; los tipos de escenas dependen del grado de atención que les prestas, no del número de dados que lanzas. Los Narradores son menos propensos a requerir un juego detallado con dados de una escena resumida. Dicho esto, un único combate singular detallado con dados podría ser la mejor manera o las más dramática de decidir una enorme batalla o un mes de politiqueo que determinen la dirección (¡o la propiedad!) de la ambientación de la crónica, que por lo demás quedarían resumidas.

Tipos de escenas

Los tipos de escenas dependen de cuánta atención (y, a menudo, cuánto tiempo) quieres invertir en jugarlas. Una escena de cualquier tipo puede suponer cualquier cantidad de tiempo en la historia: minutos o meses. Como con todo lo demás, es elección del grupo. En la mayoría de los juegos será el Narrador quien tome esta decisión basándose en su sensación general del ritmo y el estilo de juego, pero a algunos Narradores y grupos les gusta construir la crónica de forma más colaborativa.

Destacadas

Los jugadores y el Narrador juegan las escenas *destacadas* con mucha atención, de su comienzo a su conclusión naturales. Las escenas bajo los focos suelen durar más que otras. Puede que todos los jugadores contribuyan o que una escena se centre en un personaje y sus Piedras de Toque o en dos Vástagos. Independientemente de esto, el grupo debe tener la sensación de que la escena añade contenido dramático a la crónica, que merece la pena invertir un poco más de tiempo en ella, si es necesario.



Resumidas

Los jugadores y el Narrador interpretan sólo los puntos decisivos de las escenas resumidas. El resultado puede decidirse en base a una única tirada de dados o un diálogo sucinto. Una escena resumida a menudo comienza *in medias res* y hay una transición una vez que el resultado está claro. Aunque una escena resumida puede tener impacto sobre la crónica o un personaje, a los jugadores y el Narrador no les apetece centrarse demasiado en ella. El grupo puede no querer explorar con demasiados detalles anatómicos una seducción o un asesinato en serie o desarrollar tácticamente por completo un combate o una cena festiva en el Elíseo. En una escena resumida se escogen unos pocos momentos determinantes ensamblados o una conversación crítica, y se pasa a otra cosa cuando no hay más que hacer.

Interludios

Nadie juega los interludios; el Narrador describe lo que ocurre y la historia continúa. Podría no haber siquiera una escena: "Esperas cuatro horas en el vestíbulo del hotel del Príncipe hasta que te hace llamar". A veces el Narrador podría pedir a un jugador que narre una breve escena de interludio: "Tus contactos en las fuerzas policiales consiguen que entres en la cárcel. ¿Cómo matas al prisionero?". Estos interludios son normalmente muy ágiles, de sólo una o dos líneas de monólogo o narración. Estas escenas suceden, si llegan a hacerlo, entre personajes del Narrador (PdN) o humanos, o tienen un resultado tan predeterminado que no merece la pena describirlas, mucho menos jugarlas.

Modos de juego

No eres prisionero de tu juego, sentenciado por una corte de juristas de las reglas a microjugar todas y cada una de las interacciones que los personajes puedan tener. Puedes adaptar la experiencia de juego a tu mesa variando el modo de juego de una escena a otra. A grandes rasgos, los jugadores que confían en el instinto dramático de su Narrador tienden a permitir una mayor proporción de juego de estilo libre en diversos modos. Quienes prefieren el control táctico al impulso dramático tienden a preferir el juego detallado con dados.

En general, las mecánicas como gastar Fuerza de Voluntad para volver a tirar dados o el Arrebato de Sangre para incrementar las reservas presuponen que habrá cierto grado de uso de los dados en una sesión de juego; si recortas el empleo de dados, también deberías reducir las reglas pensadas para mitigar el impacto de los dados en el juego (ver Girar el dial, pág. 158).

Estilo libre

Una escena en estilo libre se juega sin dados. El Narrador decide el resultado de cualquier conflicto basándose en la puntuación de las partes o en la simple necesidad dramática. Los Narradores que quieren mantener presente la amenaza del Ansia en todo momento pueden seguir exigiendo controles de Enardecimiento cuando los jugadores usen Disciplinas o Enardecen la Sangre de otra manera. En otros casos, el Narrador puede limitarse a anunciar que "tu Ansia aumenta" cuando alguien tentador se cruza con los personajes o cuando un personaje claramente emplea su Sangre para lograr algo. El estilo libre es especialmente adecuado para las escenas entre vampiros y humanos normales, entre personajes jugadores, entre dos vampiros amigables (o al menos corteses) o entre un vampiro y sus esclavos o sirvientes.

Estilo libre dirigido

Al principio de una escena de *estilo libre dirigido*, los jugadores hacen una tirada de dados (una en total o una por jugador) basada en los Rasgos y sistemas que más probablemente vayan a determinar su resultado (el Narrador debería dejar de lado repeticiones de tiradas y Arrebatos de Sangre para esta tirada). Luego, representan la escena en estilo libre, pero los jugadores dirigen las acciones de sus personajes hacia el resultado predeterminado. Por ejemplo, si la tirada llevó a un control de Enardecimiento fallado o el Ansia aumenta de alguna otra forma, representan su hambre y sus consecuencias. Las escenas en estilo libre dirigido funcionan bien para las escenas dramáticas cruciales (como giros del tercer acto), en escenas de *flashbacks* o de Memoriam, escenas políticas y cortesanas y en escenas que conducen a la confrontación final.

El juego del Ansia

Todo personaje jugador debe equilibrar la amenaza del Frenesí con la libertad de los Vástagos, el peligro de romper la Mascarada con el deseo de alimentarse. En una sesión de Vampiro que se juegue principalmente detallado con dados, los dados de Ansia y las mecánicas del control de Enardecimiento proporcionan esa sensación de riesgo y de urgencia de sangre. Si en tu juego hay muchas escenas de estilo libre (puras, dirigidas o puntualizadas), el elemento del Ansia puede quedar en segundo plano, ya que los resultados de los dados que deben impulsarla aparecen menos a menudo por la reducción de tiradas.

Cada grupo y cada Narrador encontrará su propia solución basándose en lo que parece correcto en ese momento o en su mesa en particular. Aquí se presentan algunas posibilidades que considerar, combinar o alterar para obtener exactamente el nivel de sed con el que quieres jugar. Con independencia de qué sistema uses, el Narrador debería llevar de alguna manera la cuenta del Ansia de los personajes jugadores: haciendo marcas en notas, entregando fichas de póquer o dados rojos a los jugadores cuando el Ansia de sus personajes aumenta (incluso en los juegos sin dados pueden servir como recordatorios útiles y tangibles para la interpretación) o marcando una esquina del Mapa de Relaciones. En algunos grupos, también otros jugadores pueden entregar objetos marcadores de Ansia cuando algo en la historia lo justifica.



ANSIA INICIAL

Para las escenas de estilo libre de cualquier tipo, prepara la escena para la interpretación y las pocas tiradas que ocurrirán determinando el Ansia de los personajes aleatoriamente: tira un dado y divide por dos; repite los resultados de 5. Los jugadores interpretan usando esta Ansia inicial como base.

ME DA ANSIA, NO ME DA ANSIA

Dado que un control de Enardecimiento tiene una probabilidad del 50% de fallar, el Narrador incrementa el Ansia de un personaje en 1 por cada dos veces que se haría un control de Enardecimiento en juego detallado con dados.

HORA DE COMER

El Narrador incrementa el Ansia según el paso del tiempo: el del juego o dentro del juego. Incrementa el Ansia en 1 por cada 45 minutos jugando o por cada dos horas dentro de juego.

PALABRAS MARCADOR

Antes de la sesión, el Narrador escoge una palabra que haga de marcador. Esta palabra podría ser "vampiro", "sangre" o alguna otra que los jugadores tiendan a decir muy a menudo durante el juego. Cuando un jugador diga esa palabra durante la sesión, el Narrador añadirá una marca junto al nombre del personaje en una hoja de papel, lo que indica que su Ansia ha aumentado (los Narradores deberían ser sutiles a la hora de hacer esto para ocultar a los jugadores qué palabra en concreto usan como marcador, y cambiarla si aquéllos la captan). Una vez el Ansia de un personaje se vuelve relevante para el drama (normalmente cuando alcanza 3 o 4), el Narrador le dice al jugador que el personaje tiene hambre. Cuando debería ser determinante para el drama (Ansia 5), el Narrador informa al jugador de que el personaje se muere de hambre. Si el personaje se alimenta, el Narrador elimina las marcas que ha saciado al beber.



Estilo libre puntualizado

Este modo de estilo libre es *puntualizado* por tiradas de dados en momentos críticos. Cuando un juego de estilo libre conduce a un conflicto importante, los jugadores hacen una única tirada de dados para decidir (o dirigir) su resolución y luego continúan interpretando la escena. El Narrador resume las heridas, meteduras de pata y otras cuestiones tácticas para lograr que la historia continúe avanzando. A menudo, el Narrador aceptará sugerencias de los jugadores si potencian el dramatismo o el interés y exigirá sólo las tiradas necesarias para mantener el Ansia presente en la historia. El gasto de Fuerza de Voluntad para volver a tirar dados debilita el juego de estilo libre puntualizado al quitarle tensión dramática. Este modo funciona bien para cualquier tipo de escena, pero especialmente para las sociales o de tensión, escenas en las que pudiera cambiar el poder o el centro de atención, tareas secundarias prolongadas, como la Caza o la Memoriam, e incluso muchas escenas destacadas.

Detallado con dados

Los personajes interpretan sus acciones en detalle usando dados para determinar los resultados, incluso turno por turno cuando sea importante desde el punto de vista táctico. Lleva más tiempo jugar una escena *detallada con dados* que en cualquier otro modo. Debido a su potencial para la concentración intensa, los jugadores a menudo están preparados para entrar en este modo en las escenas destacadas. El paradigma de las escenas detalladas con dados son las de combate; éstas pueden incluir no sólo los conflictos físicos sino enfrentamientos sociales intensos, como un intercambio de réplicas agudas con una Arpía hostil en la corte ■

Pruebas extendidas

En los casos en los que sea imposible ajustar la escala de tiempo a una tarea, como cuando suceden varias cosas dramáticas a la vez, podrías querer usar más de una tirada para completar una tarea. Por ejemplo, tu personaje podría tener que forzar una cerradura mientras los otros jugadores juegan al escondite con guardias de museo, cargar un camión durante un tiroteo o hacerse con el control de una institución durante el juego normal.

Versiones de pruebas extendidas

PRUEBA EXTENDIDA NORMAL: En una prueba extendida normal, el Narrador asigna una dificultad muy grande a la tarea (10+) y te permite acumular éxitos con cada tirada hasta que iguales o superes la dificultad.

EJEMPLO:

Para tomar el control de las operaciones de tráfico de seres humanos en Nueva Orleans se necesitan 20 éxitos en tiradas que involucran fundamentalmente Latrocinio y Callejeo. Los jugadores deben acumular éxitos a la vez, ya que todos están esquivando a todos los demás que intentan hacer lo mismo.



SERIE DE PRUEBAS: Alternativamente, el Narrador asigna una dificultad normal a una serie de tareas que exigen cierto número de victorias para tener éxito. Las series de pruebas dan forma a tareas con un número de componentes concreto: superar todas las alarmas y cerraduras de la caja fuerte, bloquear todas las entradas del refugio, descubrir los cuatro volúmenes del grimorio Tremere...

EJEMPLO:
Para sacar la mercancía del relicario del museo se necesitan tres victorias, una en cada tarea: superar la alarma del tejado (Inteligencia + Latrocinio), entrar por el tragaluz (Destreza + Latrocinio) y extraer el ídolo de entre los láseres de seguridad (Compostura + Latrocinio).

PRUEBA EXTENDIDA COMPLEJA: Combina las pruebas extendidas normales y las series, y para la dificultad final sólo tiene en cuenta el margen de cada tarea. Esto funciona bien en tiradas que se hacen una o dos veces por sesión para dar forma a un progreso hacia un objetivo a largo plazo o secundario. Es adecuado para metas que se alcanzan sin oposición digna de mención (o activa).

EJEMPLO:
Tabitha embauca poco a poco a los Tremere locales para conseguir su favor y poder aprender más rituales. Cada sesión tira Inteligencia + Ocultismo para impresionar a un Brujo con su erudición; acumula el margen de cada prueba para alcanzar la dificultad definitiva de 20.

PRUEBAS EN CASCADA: Una versión de la serie de pruebas en la que el jugador suma el margen de cada tarea como dados adicionales en la siguiente. Esto genera situaciones en las que el éxito engendra más éxito, pero un fallo pone fin a la prueba. Podría tratarse de un plan de chantaje o soborno a largo plazo, un intento de seducción que dure toda la noche o el *hackeo* de un sistema informático complejo con varios niveles de autentificación y codificación.

EJEMPLO:
Vic necesita cuatro tiradas (una por sesión) para poner en nómina al sacerdote de la localidad. Obtiene seis éxitos en una tirada de Carisma + Subterfugio a dificultad 4 y suma tres dados a su próxima reserva de Manipulación + Persuasión a dificultad 5.

Contiendas extendidas

El Narrador puede usar una contienda extendida para simular a dos personajes (personaje jugador y PdN o dos personajes jugadores) que compiten uno contra el otro para completar una acción extendida primero.

En la contienda extendida más sencilla, cada personaje hace su tirada una vez por incremento y el Narrador concede la meta al personaje cuyos éxitos alcanzan la dificultad primero. Si ambos la alcanzan en el mismo incremento, vence quien haya acumulado más éxitos.

Si los personajes están en posición de interferir directamente en los esfuerzos del otro, el Narrador puede pedirles una contienda básica uno contra el otro cada incremento. El ganador resta los éxitos del perdedor de los suyos y suma el margen a sus éxitos acumulados. El perdedor no suma éxitos a su total en ese incremento.

Como en una prueba extendida compleja, esta versión de la contienda extendida puede tardar mucho tiempo en finalizar.

Casos especiales y pruebas extendidas

Algunos de los resultados especiales y las reglas de las pruebas simples funcionan de manera ligeramente diferente en las pruebas extendidas. El Narrador puede mezclar esas excepciones para que se adapten a las circunstancias dramáticas o a la historia.

TRABAJO EN EQUIPO: Se aplica a la mayoría de las tiradas extendidas, pero incluso cuando no lo hace, podría permitirte ignorar o intentar reparar un fallo total en vez de hacer saltar por los aires toda la prueba.

FALLO TOTAL: Elimina todos los éxitos y victorias; el jugador debe comenzar otra vez desde el principio. En algunos casos, el Narrador puede decidir que ni siquiera puede empezar otra vez ■

Conflicto avanzado

Como criaturas depredadoras, los vampiros suelen chocar unos con otros, con sus presas (a veces) y con quienes quieren mantenerlos alejados de sus presas.

A veces, esos choques se vuelven cruentos. A veces, se quedan en el plano de las palabras o las emociones, especialmente cuando un Príncipe hace responsables a sus cortesanos. A veces, los vampiros desarrollan sus conflictos entre bambalinas, usando instituciones humanas como armas y escudos.

Esta sección expande el conflicto básico (pág. 123-130). El Narrador puede usar cualquiera de los sistemas de reglas o módulos de conflicto avanzado además de las reglas básicas de conflicto sin que deba por ello usarlos todos en su juego.

Tres, dos, hecho

Como indica el clásico modelo en tres actos, el drama a menudo se estanca si la acción se arrastra durante demasiado tiempo. El conflicto en una mesa probablemente tenga más tensión y los resultados sean más ricos con sólo tres interacciones (ya hacemos notar esto en las reglas, ver Tres turnos y fuera, pág. 130). Especialmente al usar los sistemas más detallados de conflictos avanzados, intenta acabar las escenas de conflictos tras tres interacciones.

¿Hemos acabado?

Tras tres turnos de conflicto, el Narrador y los jugadores deberían preguntar: "¿Hemos llegado a una conclusión? ¿Cambiará algo dramáticamente si continuamos con más intercambios?". El Narrador debería tomarse la libertad de pasar al final del conflicto si lo único que queda son más tiradas, al tiempo que lleva cuidado de no dejar a los jugadores fuera de su propio drama.

EJEMPLO:

La coterie de jugadores está fanfarroneando frente a otra durante una asamblea Anarquista y dándolo todo para impresionar a la audiencia y a los Vástagos veteranos y establecerse como los reyes y reinas del peldaño más bajo de la escala social. Tras tres intercambios de poses, bravuconadas y exhibiciones de valentía, ningún grupo ha cedido, pero el Narrador sabe que la multitud ya está suficientemente impresionada y resume el final del conflicto y su resultado.

EJEMPLO:

La coterie de jugadores ha seguido a su presa por toda la ciudad en un emocionante juego del gato y el ratón. Finalmente, la presa se refugia en una oficina en la que hay gente trabajando hasta muy tarde y los jugadores se detienen para hacer grandes planes para acceder al edificio. Aunque parece que los jugadores disfrutan del desafío, el Narrador sabe que no es algo difícil de suponer que, para cuando ejecuten su idea, la presa se habrá escapado hace mucho. Decide pasar a una panorámica general y saltar el resto de la escena.

Concesiones

Si el resultado sigue siendo dudoso, el Narrador puede ver si se puede hacer alguna *concesión* de algún tipo. Ésta es un resultado negociado entre los jugadores y el Narrador y no debe reflejarse necesariamente como negociación en la narrativa. Una concesión significa que un bando (normalmente el que está en desventaja) se da por vencido, pero no sufre las consecuencias completas de una derrota. Si los jugadores están en desventaja, el Narrador debería recompensarlos mecánicamente (al igual que en la historia) por ceder; si sumar un punto a un Trasfondo de la coterie (o de un personaje) parece demasiado exagerado, permite a cada jugador recuperar un punto de Fuerza de Voluntad.

EJEMPLO:

Tras un tremendo ataque de cazadores, la coterie se encuentra al borde de la extinción. Dado que todavía es una fase temprana de la crónica, el Narrador ofrece una concesión en vez de interpretar el último aliento de la coterie. Los personajes jugadores logran escapar mientras uno de ellos se quede atrás y cubre su retirada. En vez de hacer cuatro personajes nuevos, el grupo sólo necesitará uno.



EJEMPLO:
Las últimas interacciones han dado lugar a juegos de manipulación mental en abundancia al intentar los personajes jugadores ser más listos que sus oponentes en la Red. Dado que consideran que su actividad en línea no les entusiasma, los jugadores ofrecen como concesión que fallan a la hora de destruir la infraestructura digital del enemigo, pero a cambio descubren la identidad de uno de sus oponentes. Su próximo encuentro con el adversario será más... personal.

Una tirada

Si ninguna de las situaciones anteriores es aplicable, considera subir las apuestas y resolver el conflicto con un *conflicto de una tirada* (ver pág. 298) con consecuencias amplificadas. Puedes establecer una dificultad basada en el desarrollo de los tres turnos anteriores. Los enfrentamientos de uno contra uno tienen ganadores claros cada turno; a veces los combates mayores también.

- Si los personajes jugadores han llevado ventaja durante la mayor parte del combate o han ganado todos los turnos previos, establece una dificultad de 3.
- Si ambos bandos han sufrido de forma semejante o si los personajes jugadores han ganado dos de tres turnos, establece una dificultad de 4.
- Si los personajes jugadores se han llevado la peor parte o han ganado sólo un turno de tres, establece una dificultad de 5.
- Si los personajes jugadores tienen suerte de seguir vivos o han perdido en los tres turnos anteriores, establece una dificultad de 6.

Mutis

Ten en cuenta que la conclusión de un conflicto no tiene por qué resolver éste por completo. También podría trasladarse sencillamente a la siguiente escena.

EJEMPLO:
La coterie de jugadores se ha liado a tiros con una banda local que busca "erradicar a los monstruos entre nosotros". Aunque los humanos fueron suficientemente estúpidos (o sencillamente inexpertos) para atacar a la coterie tras la puesta de sol, los personajes jugadores han sufrido mucho. Aceptan con gusto la concesión de atrincherarse en una habitación para recuperarse, planear su siguiente movimiento y angustiarse por lo que la lucha ha revelado sobre sus monstruosas naturalezas.

Opciones de conflicto adicionales

No todos los conflictos deben ser ataques directos a un oponente. De hecho, la mayoría de enfrentamientos implican un objetivo que no se basa solamente en la eliminación de todos los enemigos y no hay razón para que los jugadores tengan que verse obligados a enfrentarse directamente con sus oponentes si pueden obtener lo que buscan por otros medios. Cuando comience un conflicto de cualquier tipo, ten en cuenta las siguientes variantes de acción:

Avance

Trabajar directamente en pos del objetivo (o los objetivos) del conflicto: podría ser hacerse amigo de un Antiguo en una competición por un asiento en el concejo, destruir pruebas antes verse superado, incrementar la influencia sobre un proyecto de planificación urbana, *hackear* un sistema de seguridad antes de ser descubierto, Besar a estudiantes, etc. Sin embargo, hay que señalar que el avance no siempre es posible en todos los conflictos. El ejemplo básico es el combate, en el que no hay más meta que dañar a la oposición y/o salir de allí como alma que lleva el diablo. Dependiendo del conflicto, podría ser necesaria una

maniobra previa (ver más adelante) para avanzar con éxito.

Los avances normalmente se tratan como pruebas extendidas (ver pág. 293) en las que el jugador tira para acumular tantos éxitos como sea posible.

EJEMPLO:

En una escena de Memoriam (ver pág. 311), el jugador de Balzac intenta establecer que éste una vez venció a Antoine compitiendo por Besar a tantos estudiantes como fuese posible en una noche de parranda en un barrio estudiantil de París en 1889. Mientras Balzac avanza (a menudo a base de eso, avances), el resto del grupo (que toma el papel de séquito de Balzac) intenta un planteamiento más directo.

Maniobra

Esta opción tiene que ver con situarse en una posición ventajosa, sea para ser capaz de emprender otras acciones o para ponerse en una posición superior, como flanquear al enemigo, asegurarse de quedarse solo con el propio objeto de deseo, obtener acceso a gente importante, encontrar cobertura frente a disparos enemigos, etc.

Dependiendo de la situación, una maniobra con éxito debería tener como resultado uno de estos beneficios:

- Una bonificación directa en forma de dados para la siguiente acción. Una bonificación de entre 1 y 3 dados más a la reserva suele bastar, quizá dependiendo de los éxitos críticos o del margen obtenido.
  Ejemplos: *Una finta en combate cuerpo a cuerpo, estudiar la debilidad del oponente antes de lanzar el insulto perfecto o encontrar las herramientas adecuadas para una cacería.*
- Obtener una posición superior. Sea gracias a una distracción, velocidad o sigilo, el atacante puede golpear a su contrincante sin oposición (ver Sorpresa, pág. 300), aunque conseguir la ventaja podría ser muy difícil o requerir la acumulación de suficientes éxitos en una prueba extendida.
  Ejemplo: *Flanquear la cobertura de alguien en un tiroteo, abandonar el combate para volver con un ataque sorpresa o trabajar para congraciarse con alguien como ardid para una traición.*
- En algunos casos es necesaria una maniobra para poder realizar un ataque o avanzar hacia el objetivo. El personaje sólo puede atacar al objetivo deseado o acercarse a su meta tras una maniobra con éxito.
  Ejemplo: *Encontrar al objetivo en un conflicto que abarca toda la ciudad, arreglárselas para quedarse a solas con el objetivo en un conflicto de seducción e intriga, ponerse en posición de tomar el control de una compañía.*

EJEMPLO:

Mientras Balzac intenta ganar su contienda con Antoine Cazando tanto como sea posible, el resto de sus acompañantes quiere complicarle la vida a Antoine. El Narrador establece que, para poder atacarlo, los jugadores deben primero encontrarlo realizando una maniobra de Manipulación + Callejeo contra su Astucia + Consciencia.

Bloquear

Oponerse activamente a las acciones de otros personajes. Esto podría ser situar a tu personaje frente al atacante, distraer a alguien que intenta obtener apoyos, ayudar a alguien con fuego de cobertura, etc. Cuando *bloquees*, sencillamente opón el resultado de tu tirada de bloqueo a la acción que estás bloqueando.

EJEMPLO:

Una vigilante especialmente perceptiva frustra cada turno los intentos de Balzac de conseguir acceso privado a la segunda víctima de la noche. La vigilante se opone a la Destreza + Sigilo de Balzac (que nunca fue su punto fuerte) con su Astucia + Consciencia (una Habilidad fundamental para una vigilante).

A veces es posible bloquear el bloqueo de alguien. Si ése es el objetivo, haz la prueba del último eslabón de la cadena primero y, si tiene éxito, el bloqueo previo no tiene lugar.

EJEMPLO:

Uno de los jugadores, que adopta el papel de la chica que es la mano derecha de Balzac durante la Memoriam, interviene ocupando la atención de la vigilante. Primero tira Carisma + Persuasión contra la Resolución + Perspicacia de la vigilante y, si vence, la vigilante está "ocupada con otras cosas" cuando Balzac intenta colarse para llegar hasta su víctima.



Atacar con todo

A veces un combatiente desea arriesgarlo todo, dejando de lado la seguridad a cambio de un mayor efecto. En ese caso, concede un +1 al daño al atacante, pero no le permitas defenderse contra ningún ataque. Si usa un arma a distancia, esta táctica también vacía el cargador. Esta opción no puede usarse atacando por sorpresa. Si el ataque falla, todo el que actúe contra el combatiente obtiene un dado adicional a sus reservas el siguiente turno.

EJEMPLO:

Nahum lo da todo con sus garras en busca de una victoria rápida. Se le oponen Clara y su espada. El jugador de Nahum tira Fuerza + Pelea contra la Destreza + Pelea con Armas de Clara. Nahum sufrirá todo el daño de la tirada de Clara aunque obtenga más éxitos que ella. Clara sufre daño si Nahum gana, incluyendo un punto de daño adicional por la táctica de atacar con todo.

Defender con todo

Un personaje que se concentre sólo en su protección y nada más (salvo quizás por una acción secundaria, ver pág. 298) recibe un dado de bonificación a todas las tiradas de defensa en ese turno. Si el personaje dispone de una cobertura sólida y puede esconderse por completo tras ella, esta ventaja podría convertirlo en inmune a los ataques a distancia, suponiendo que no lo flanqueen (ver Maniobra, pág. 297).

Acciones secundarias

Algunas acciones podrían no traducirse en una interacción completa, pero aun así no ser tan nimias como para justificar que hacerlas sea gratuito. Éstas no deberían ser acciones que requieran una tirada y a las que sea posible oponerse de alguna otra manera. Las acciones secundarias sustraen dados de la acción principal del personaje; el Narrador puede poner un límite al número de ellas que es posible realizar durante una interacción. Dependiendo de la escala del conflicto, ejemplos de acciones secundarias podrían ser preparar un arma, manejar un aparato, moverse más de unos pasos, hacer un recado u ocuparse del propio refugio.

Un personaje que sólo quiera llevar a cabo acciones secundarias en un turno puede hacerlo; el Narrador establece cuántas es posible realizar en el mismo turno.

EJEMPLO:

En una interacción posterior, la chica que es la mano derecha de Balzac en el barrio estudiantil desea unirse a los demás en la caza de Antoine. El Narrador establece que, dada la escala temporal, este corto trayecto le cuesta al jugador dos dados, pero no toda su acción.

Movimiento en los conflictos

En **Vampiro**, el movimiento suele resumirse, pero aun así puede ser parte significativa del conflicto dramático. Quizá una criatura rabiosa intente alcanzar a un tirador, un navajero quiera ponerse en posición para apuñalar a alguien o el conflicto sea muy extendido y tenga lugar por toda la ciudad.

Por lo general, trata el movimiento que sobrepase lo inmediato como una acción secundaria (ver pág. 298), pero si algo se opone significativamente al mismo, también puede ser tratado como una maniobra (ver pág. 297).

Si es necesario, normalmente el Narrador puede proporcionar un sencillo mapa del conflicto. ¡En algunos casos, el Mapa de Relaciones del grupo podría convertirse en un excelente mapa de conflicto!

Conflictos de una tirada

Un conflicto no necesita resolverse obligatoriamente como una serie detallada de interacciones como en las reglas básicas. También puede resolverse de forma más general, especialmente si no alberga tanto potencial para el drama o involucra a pocos jugadores (¡o si, casualmente, involucra a demasiados actores como para que cobre verdadero significado!).

Simplemente establece una dificultad para la oposición dependiendo de su poder. Entonces, todos los jugadores que participan en el conflicto hacen una tirada con su reserva para el conflicto, sin repeticiones por Fuerza de Voluntad ni Arrebatos de Sangre (la oposición

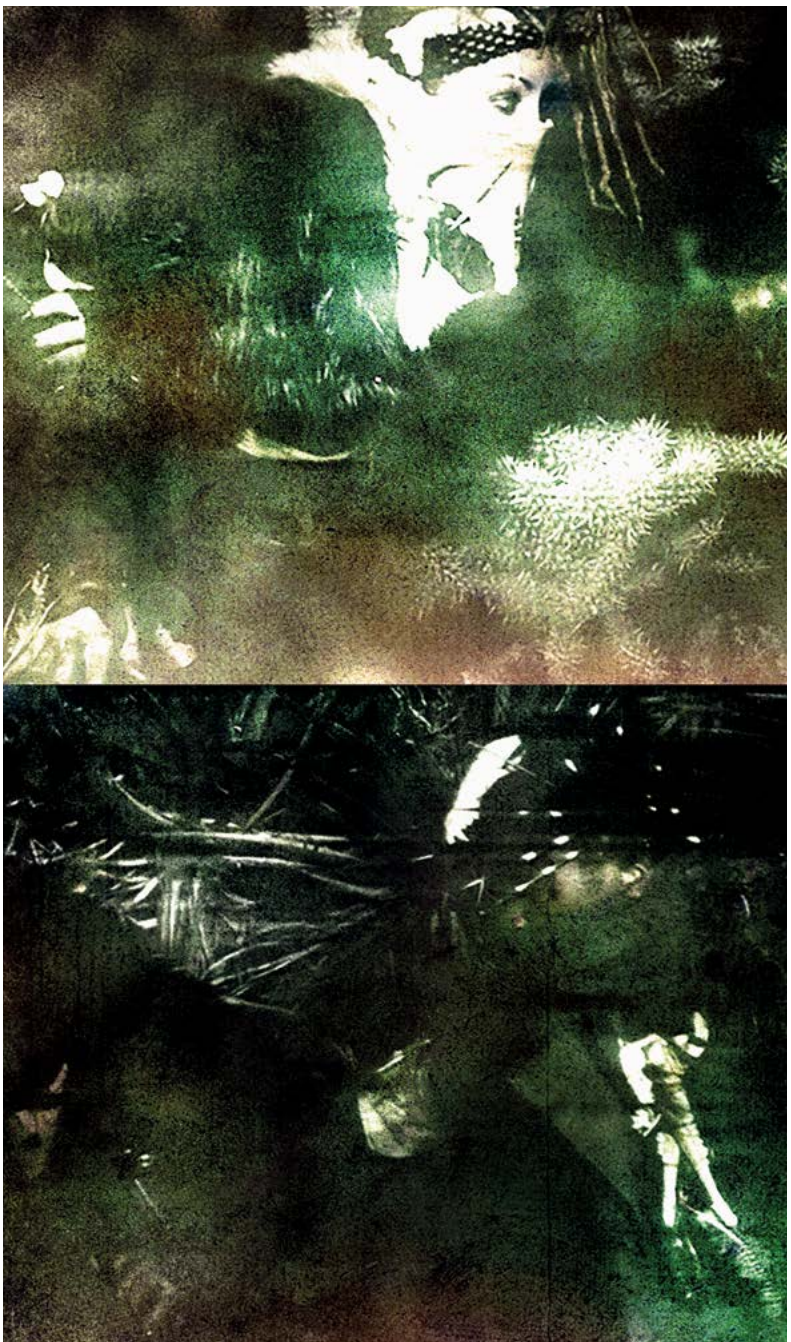
no tira). Cuantos más personajes jugadores salgan victoriosos, mejor el resultado. Si la mayoría de los personajes jugadores obtiene una victoria, la oposición podría, por ejemplo, quebrarse, caer herida, marcharse echando chispas de rabia, rendirse o cualquier otra cosa que tenga sentido dramáticamente.

DIFICULTADES DE EJEMPLO:

- La oposición es notablemente más débil o el objetivo es fácil de alcanzar: dificultad 2.
- Ambos bandos están igualados o el objetivo supone un desafío: dificultad 4.
- La oposición es mucho más fuerte o el objetivo es extremadamente difícil de alcanzar: dificultad 6.

Ajusta la dificultad en 1 para el bando que tenga la ventaja en Disciplinas o poder sobrenatural equivalente.

Ajusta la ventaja en 1 para el bando que tenga la ventaja respecto a posición, preparación o sorpresa.



Luego, cada personaje jugador sufre un daño igual a la diferencia entre sus éxitos y *dos veces* la dificultad. No es posible mitigar este daño con armadura o medios sobrenaturales como Fortaleza. La naturaleza del daño depende de la oposición y las armas que usa: los agentes de la Segunda Inquisición suelen causar daño agravado, por ejemplo. En este caso, no dividas por dos el daño superficial.

Opcional: En vez de aplicar niveles de daño, permite a un jugador mitigar el daño con niveles adicionales de Máculas por haber logrado sus objetivos mediante actos de mayor brutalidad.

EJEMPLO:

Rebecca lo ha hecho lo mejor que ha podido en un debate frente al Concejo Anarquista, de modo que el Narrador establece una dificultad de 4. Ella lanza otra salva de teoría política e insinuaciones personales contra sus enemigos amantes de la libertad; su jugadora tira Carisma + Interpretación. La jugadora de Rebecca obtiene cinco éxitos, lo que supera la dificultad, y el Concejo decide a su favor. Sin embargo, sufre 3 puntos más de daño agravado a la Fuerza de Voluntad: el doble de la dificultad (4) es 8, que, si le sustraen sus cinco éxitos, equivale a 3 puntos de daño. El Narrador explica que, para tener éxito, Rebecca tuvo que revelar más sobre su propio papel en la política de la ciudad de lo que quería.

Conflicto avanzado: combate físico

Los siguientes sistemas opcionales añaden sabor al combate físico y se ocupan de casos extremos del mismo.

¿Quién empieza?

Mientras que las reglas básicas sobre Quién va primero (pág. 125) deberían satisfacer a la mayoría de los grupos, estas reglas alternativas de iniciativa proporcionan opciones para los jugadores más tradicionales que desean un orden de acción e iniciativa claro. Ten en cuenta que este sistema ralentiza el combate de forma significativa.

Todo personaje tiene una puntuación de *Iniciativa* igual a su Compostura + Consciencia. En algunos conflictos, como en un duelo formal, se podría sustituir Compostura por Destreza (o Resolución en un duelo extremadamente formal) en la puntuación de Iniciativa, pero en la mayoría de los combates mantener la calma suficiente como para realizar acciones efectivas es lo más importante.

El participante en el conflicto con la mayor Iniciativa actúa primero; el resto de participantes lo hacen en orden descendente de Iniciativa. No se hacen pruebas de Iniciativa. Las puntuaciones de Iniciativa permanecen iguales durante el combate, aunque un combatiente cambie las Habilidades de combate que usa.

En caso de empate, los personajes jugadores actúan antes que los del Narrador. Si es necesario, realiza otros desempates de la siguiente manera: los vampiros antes que los mortales; luego, la Compostura más alta. Si sigue habiendo empates, tira un dado.

Al principio de cada turno, cada combatiente declara y ejecuta su acción (o acciones) en orden de Iniciativa. También pueden elegir pasar y situarse el último en el orden (y mantener esta posición durante el resto del conflicto). Si a continuación otros combatientes también pasan, se sitúan antes de cualquier otra persona que también haya pasado.

EJEMPLO:

Villeneuve es el primero, pero elige pasar y ocupa la última posición. A continuación, Trish también pasa y queda en la posición justamente anterior a la de Villeneuve.



Ataques por sorpresa

Para conseguir la *sorpresa* suele ser necesario algún tipo de tirada, como Destreza + Sigilo contra la mayor Astucia + Consciencia de los oponentes (recuerda que, para acelerar el juego, en caso de grandes grupos de PdN enemigos puedes Tomar la mitad). Esto incluye ataques realizados con ocultaciones sobrenaturales como las de Ofuscación.

El primer ataque realizado tras lograr la sorpresa generalmente debería realizarse a una dificultad invariable de 1, lo que permite impactos devastadores.

EJEMPLO:

Papushka ha conseguido acercarse a su presa sin ser percibida y ahora le clava una estaca en la espalda. Su jugadora tira Fuerza + Pelea con Armas y convierte en daño todos los éxitos por encima del primero.

Combate cuerpo a cuerpo

Este sistema incluye peleas garra a garra y con armas que se esgrimen con la mano, dejando fuera armas de fuego y otras armas a distancia.

Normalmente, el atacante tira Fuerza + Pelea para los ataques sin armas, Destreza + Pelea con Armas para las armas a una mano y Fuerza + Pelea con Armas para las armas a dos manos.

El defensor tira lo mismo o usa Destreza + Atletismo para esquivar.

En los casos en los que ambos combatientes atacan, ambos tiran una vez y el que consigue más éxitos causa daño al contrario.

Opcional: Concede al combatiente con mayor alcance (el arma más larga) una bonificación de un dado en el primer turno de combate.

PRESA: Un combatiente puede intentar *apresar*, agarrar, derribar o sujetar a un enemigo de alguna otra manera tirando Fuerza + Pelea. Si obtiene más éxitos que su oponente, no causa daño, pero retiene al objetivo impidiéndole moverse y entrar en combate con otros oponentes, aunque el objetivo sigue pudiendo actuar de forma normal contra quien lo apresa. En el siguiente turno, quien realiza la presa puede comenzar con su enemigo una contienda de Fuerza + Pelea. Si quien apresa vence, puede escoger entre las siguientes opciones:

- Dañar a su enemigo en base a su margen de éxitos, como en un ataque normal;
- Morder al enemigo (si él es un vampiro) para causar 2 puntos de daño agravado (ver Ataques de mordisco, pág. 213); o
- Mantenerlo inmóvil.
- Si el combatiente inmovilizado vence, escapa y puede moverse libremente el siguiente turno.

No se aplica penalización a los ataques de mordisco contra un enemigo apresado.

Combate a distancia

Este sistema se centra en todo tipo de armas a distancia, de pistolas a ballestas y ametralladoras montadas en vehículos.

En una batalla de cañones humeantes normal, los combatientes hacen pruebas de Compostura + Armas de Fuego, pero para un disparo de francotirador podría usarse Resolución y para un "duelo a medianoche" pruebas de Destreza + Armas de Fuego, al menos para el primer disparo. Disparar a un objetivo que está más allá del alcance efectivo del arma supone una penalización de -2 dados.

Opcional: Concede un dado adicional al combatiente con la mayor potencia de fuego (según la cadencia de disparo del arma) o al que esté dispuesto a gastar más munición.

EJEMPLO:

Jason usa un subfusil, mientras que Dragan sólo tiene una pistola. El jugador de Jason recibe un dado adicional. Tanto Gretchen como Lynne usan pistolas, pero Gretchen está dispuesta a vaciar su cargador, y su jugadora obtiene un dado adicional.

El Narrador puede cambiar la prueba durante la batalla; si los personajes jugadores están emboscando a un camión, el primer disparo, al ser apuntado, podría implicar una prueba de Resolución + Armas de Fuego. Los guardias del camión reaccionan con Astucia + Armas de Fuego y los emboscadores, que ahora reciben el fuego de respuesta, devuelven los disparos con pruebas de Compostura + Armas de Fuego.

ARMAS ARROJADIZAS: Un personaje que lance un arma a un objetivo hace una prueba de Destreza + Atletismo. Para algunos vampiros, esto incluye cosas que normalmente no se consideran armas, como vigas o coches. Para los cazadores, esto suele incluir cócteles molotov.

DEFENDERSE CONTRA ATAQUES A DISTANCIA: La defensa contra los ataques a distancia suele hacerse con Destreza + Atletismo, lo que representa la capacidad de seguir moviéndose y convertirse en un blanco difícil usando toda la cobertura disponible. Una batalla a disparos entre dos atacantes también puede resolverse como un conflicto opuesto. En ambos casos, modifica la tirada según la cobertura disponible:

COBERTURA	MODIFICADOR EN DADOS
Sin cobertura	-2
Sólo ocultación (arbustos, un árbol pequeño contra balas de calibre de fusil)	-1
Cobertura dura (el bloque motor de un coche, la esquina de un edificio de hormigón)	+/- 0
Atrincheramiento (sacos de arena, búnker militar)	+1
Aspillera (ranura de disparo de un vehículo de combate de infantería)	+2

Un objetivo inmóvil carece de reserva de defensa; su protección es una dificultad estática de 1.

ARMAS A DISTANCIA EN COMBATE CUERPO A CUERPO: Si se ve envuelto en un combate cuerpo a cuerpo, quien esgrima un arma de fuego usa Fuerza + Armas de Fuego contra la reserva de Pelea o Pelea con Armas del oponente. Éste no recibe penalización por carecer de cobertura; por el contrario, el usuario del arma de fuego sufre una penalización de 2 dados por apuntar a alguien que no participe en la refriega, así como otro -2 para las armas más largas que una pistola.

RECARGAR Y LLEVAR LA CUENTA DE LA MUNICIÓN: En **Vampiro** generalmente no se lleva la cuenta del gasto de munición de las armas pequeñas, pero dado que una prueba de ataque en el juego normalmente representa más de un único disparo, puede ser inteligente pedir recargar tras un único ataque con revólveres y otras armas de fuego de escasa capacidad (como el M1911, también conocido como "Colt 45"), tras dos ataques con la mayoría de las pistolas y rifles automáticos y tras tres ataques de armas con cargadores de treinta cartuchos o más.

Para la mayoría de las armas (y suponiendo que un revólver tiene un cargador rápido), recargar es una acción secundaria de dos dados (ver más atrás).

DISPAROS DIRIGIDOS: Un combatiente puede desear dirigir sus ataques a una parte específica de su objetivo para producir un resultado que no sea simplemente el mayor daño físico posible: reventar las ruedas de un coche, hacer que a un Antiguo se le caiga un cáliz de la mano o pegarle un balazo en una pierna a un informante que huye. Los disparos dirigidos también se



usan para intentar decapitaciones o atravesar el corazón de un vampiro con una estaca (ver pág. 221).

Para hacerlo, el atacante declara su acción y su objetivo antes de tirar los dados del ataque.

Tras la prueba de ataque, se *restan éxitos*; acertar a una localización específica no sólo es más difícil, sino que también hace más probable obtener un simple impacto en el centro de masa. Normalmente, ese modificador es de -2 éxitos, aunque el Narrador puede modificar la cifra hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la naturaleza del objetivo. Acertarle a los neumáticos de un coche podría suponer sólo una penalización de -1, mientras que perforar el conducto del combustible de un avión durante el despegue se hace a -4.

El efecto exacto de un disparo dirigido es decisión del Narrador, pero no debería ser simplemente más daño, dado que se supone que ése es el propósito de los ataques normales. En su lugar, es más probable que con los disparos dirigidos se pretenda menos daño en pos de incapacitación no letal a cambio de una menor efectividad.

HERIDAS INCAPACITANTES: Para los jugadores que deseen combates más jugosos y sustanciosos, la tabla Heridas incapacitantes presenta efectos adicionales para el daño extremo a la Salud. Tras recibir daño estando Impedido, tira un dado de 10 en la tabla y súmale el número de puntos de daño agravado que haya en el registro en ese momento. El resultado puede producir más penalizaciones a las reservas de dados (e incluso la muerte instantánea) que se cuentan de forma independiente del daño resumido del registro de Salud.

DAÑO AGRAVADO + TIRADA	HERIDA INCAPACITANTE
1-6	**Aturdido:** Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad o pierde un turno.
7-8	**Trauma severo en la cabeza:** Haz las tiradas Físicas con un -1; la Mentales, con un -2.
9-10	**Hueso o articulación rotos:** Haz las tiradas con un -3 al usar el miembro afectado, o **Cegado:** Haz las tiradas relacionadas con la visión (incluyendo el combate) con un -3. El Narrador decide qué tiene más sentido en este combate.
11	**Lesiones generalizadas:** Haz las tiradas con un -2 y suma +1 a todo el daño adicional sufrido.
12	**Lisiado:** Los mismos efectos que una rotura, pero el miembro se pierde o queda destruido y no puede usarse.
13+	Muerte (mortal) o Letargo inmediato (vampiro).

EJEMPLO:

Eric el vampiro tiene Resistencia 3 y, por tanto, un registro de Salud de 6. Ha sufrido 4 puntos de daño superficial por balazos en un tiroteo contra unos guardias de seguridad. Cuando intenta escapar, un guardia consigue acertarle otra vez, causando 6 puntos de daño.

Como los disparos causan daño superficial a los vampiros, el resultado se divide por dos y queda en 3, de modo que se llenan las últimas dos casillas del registro, dejándolo Impedido. El tercer punto de daño convierte una casilla de daño superficial en daño agravado.

Resultar herido (haber recibido ese tercer punto de daño) estando Impedido exige una tirada en la tabla de Heridas incapacitantes. El jugador de Eric obtiene un 5 y suma 1 punto de daño agravado; el resultado es 6: Eric está temporalmente aturdido. El jugador paga con gusto 1 punto de Fuerza de Voluntad y Eric puede continuar su huida.

Críticos en combate

Para acelerar las cosas, si un jugador obtiene un crítico para su personaje en combate con un enemigo mortal sin nombre, el humano queda incapacitado sin necesidad de calcular el daño. A estos efectos, un crítico conflictivo suele resultar letal.

Ejemplos de puntuaciones de armas

Para calcular el daño causado total, suma la puntuación de daño del arma al margen de la tirada de ataque vencedora.

Ejemplo: Adam le lanza un querubín de piedra de una fuente a Pauline y obtiene dos éxitos. El Narrador concede al querubín un +3 al daño (es bastante pesado), de modo que Pauline sufre cinco niveles de daño superficial (que se divide por dos, como es habitual).

ARMA	PUNTUACIÓN DE DAÑO
Arma improvisada, estaca*	+0
Impacto ligero (puño americano)	+1
Impacto fuerte (porra, maza, barreta, bate de béisbol) **Perforación ligera** (virote de ballesta, navaja automática) **Disparo ligero** (pistola de 5,6 mm)	+2
Arma de cuerpo a cuerpo pesada (espada ancha, hacha de bombero) **Disparo medio** (rifle de 7,6 mm (un disparo), pistola de 9 mm, disparo de escopeta a alcance efectivo)	+3
Disparo fuerte (escopeta de calibre 12 (sólo a corta distancia), 9 x 33 mm) **Arma de cuerpo a cuerpo enorme** (*claymore*, viga de acero)	+4

*Si un atacante con una estaca tiene éxito en un ataque dirigido al corazón de un vampiro e inflige 5 o más puntos de daño, la estaca atraviesa el corazón del vampiro y éste queda paralizado.

ARMADURA

Cada punto de armadura convierte un punto de daño agravado producido por armas perforantes o cortantes (por cada tirada de daño) en daño superficial, que después se divide por dos como es habitual. Esta protección en general sólo es útil para mortales y Sangre Débil, ya que para los vampiros esos daños ya se consideran superficiales.

TIPO DE ARMADURA	VALOR DE ARMADURA
Ropa reforzada / cuero pesado	2 (0 contra balas)
Ropa antibalas	2
Chaleco antibalas / chaqueta flak	4
Armadura táctica SWAT / armadura militar (un dado de penalización a las tiradas de Destreza)	6

Conflicto avanzado: Combate social

El combate o conflicto social puede darse en cualquier lugar y adopta muchas formas, de un duelo de miradas en la calle a una batalla de respuestas mordaces y escarnios en la corte del Príncipe. Dada la amplia variedad de conflictos potenciales implicada, estas reglas se desenvuelven a un nivel de abstracción algo mayor que el de las reglas para el combate físico.

El combate social es adecuado para la estructura de Tres turnos y fuera o el sistema de Conflictos de una tirada. No es tan fácil que se te ocurra una estrategia retórica innovadora de un momento a otro como recordar una escena de lucha de tu película favorita de artes marciales u horror; la creatividad de los jugadores tiende a flaquear antes en los combates sociales que en los físicos.

Como en los Conflictos de una tirada, es importante establecer lo que está en juego con antelación; ¿qué le ocurre al ganador del conflicto social y qué le pasa al perdedor?

El combate social necesita un oponente, alguien que desea activamente que no tengas éxito y que intenta derrotarte en el mismo terreno en el que lo atacas. Para las acciones sociales en las que no hay un oponente así (persuadir a un público desinteresado, seducir a una víctima, pasar un control militar a base de palabrería, etc.), usa la resolución normal.

Reserva de conflicto social

Según el tipo de conflicto, el escenario y el público (si lo hay), los jugadores y el Narrador conforman una reserva de dados que refleja los métodos que se usarán en el desafío. Aquí hay unos pocos ejemplos:

- Para intimidar con la mirada a una banda rival se usa Resolución + Intimidación.
- Intentas convencer al Príncipe de que tu rival está mintiendo; tu rival hace lo mismo; usa Manipulación + Persuasión.
- Intentas mejorar tu posición social en el Elíseo; también tu rival. Usa Compostura + Etiqueta.
- Una confrontación entre raperos (siglo XXI) o un duelo de poesía (siglo XVII); usa Astucia + Interpretación.
- Ganar un concurso de arquitectura para convencer a la ciudad de construir su nuevo puerto deportivo usando geometría mágica; usa Inteligencia + Artesanía (Arquitectura).
- Un libertino hastiado y una aventurera experimentada comprueban quién es capaz de seducir al

otro para que caiga en un Vínculo de Sangre; usa Carisma + Subterfugio.
- Llevar a cabo una partida de ajedrez viviente con marionetas de sangre como peones que representa alguna intriga indefinida del mundo real; usa Inteligencia + Academicismo (Ajedrez).

Las reservas de conflictos sociales pueden variar entre diferentes combatientes, incluso en el mismo conflicto:
- Durante el duelo de miradas aplastas lentamente un contenedor; usa Fuerza + Intimidación.
- Convence al Príncipe de que tu enemigo está mintiendo mediante amplias investigaciones, no con palabrería; usa Inteligencia + Persuasión.
- Buscas posición social chismorreando y esparciendo rumores sobre tu rival en vez de enfrentarte a él públicamente; usa Manipulación + Etiqueta.
- En la confrontación rapera, lucha por medio de tu presencia en el escenario en vez de rimando; usa Carisma + Interpretación.
- Convence a la ciudad de que otro diseño se adapta mejor a sus planes para el puerto deportivo; usa Manipulación + Política.
- Aprovecha la vanidad y los deseos inconscientes de tu rival de seducción; usa Carisma + Perspicacia e incluso Manipulación + Perspicacia si involucras a terceras personas.
- No juegues para ganar la partida de ajedrez. Juega para demostrar al Ventrue que observa que eres suficientemente despiadado como para merecer un ascenso. Manipulación + Academicismo (Ajedrez).

Como en cualquier otro conflicto, las reservas pueden variar según las acciones emprendidas y las circunstancias.

Cuchillos en la sonrisa

Resuelve los conflictos sociales con las mismas mecánicas usadas en el combate físico.

El orden de actuación pocas veces importa en el combate social. Si lo hace, usa Astucia + Etiqueta para determinar el orden de Iniciativa en la mayoría de ocasiones, aunque, por ejemplo, para una extensa intriga en la que planear para obtener el primer movimiento sea importante se puede usar Manipulación como Atributo de la reserva.

Los combatientes tiran sus respectivas reservas de dados y comparan éxitos. El que tenga más resta los del oponente y aplica el resultado como daño a la Fuerza de Voluntad.

Un combatiente social siempre tiene la oportunidad de darse por vencido antes de que se lancen los dados; si la derrota parece inevitable, a menudo es mejor retirarse que ser avergonzado y quedar exhausto.

El daño a la Fuerza de Voluntad duele más cuando otros pueden ver tu debilidad. Suma un modificador al daño dependiendo del público (no cuenta estar presente sin más; hay que tener interés en el resultado).

PÚBLICO O TESTIGOS	DAÑO ADICIONAL A LA FUERZA DE VOLUNTAD
Sólo oponentes	+0
Tu coterie	+1
Vástagos cuya opinión valoras por sí misma: tu mentor, tu amante, etc.	+2
Primogénitos, Arpías u otras figuras socialmente importantes; otro rival serio aparte de tu oponente actual	+3
El Príncipe, el Barón u otra figura poderosa	+4

Tiempo y combate social

Al contrario que el combate físico, que suele suceder en el marco de una escena, el social puede extenderse. Las peticiones de unos rivales ante el Príncipe, un duelo artístico entre dos Toreador o la contienda de dos Malkavian que intentan enloquecerse con engaños pueden desarrollarse durante días, semanas e incluso siglos.

En un conflicto a largo plazo, la pérdida de Fuerza de Voluntad no necesariamente representa una conmoción súbita, sino una distracción irritante y permanente que se agudiza durante el capítulo que se centra en ella.

Especialmente en el caso de los conflictos sociales a largo plazo, limitarse a contar los éxitos durante tres turnos (o tomar al ganador de dos de tres turnos) aporta suficientes puntos de referencia para el drama y la interpretación. El Narrador y los jugadores no necesitan llevar la cuenta del daño en absoluto; pueden simplemente jugar de acuerdo con el resultado de las tiradas.

Vencer en combate social

El combate social acaba cuando uno de los bandos reconoce la derrota, normalmente al quedar Impedido, pero a veces un oponente alcanza el colapso mental cuando su registro de Fuerza de Voluntad se llena de daño agravado. El ganador del combate social gana lo que estaba en juego y el Narrador y los jugadores habían acordado al principio del conflicto.

El Narrador puede imponerle una penalización adicional al perdedor del combate social en las interacciones con el ganador, al menos hasta que se desvanezca el recuerdo de la disputa ■



Sistemas de la Sangre

Los sistemas anteriores, junto con las reglas básicas del Sistema Narrativo (pág. 115-130), proporcionan una amplia estructura reglamentaria para cualquier crónica de **Vampiro**. Los Narradores pueden acudir a ellos e improvisar sin remordimientos. Sin embargo, ciertos Narradores en ciertas crónicas pueden querer entregarse a la Caza, comenzar proyectos, rememorar los siglos pasados o intercambiar desagradables favores con detalles más escabrosos mientras sienten el confort de los huesos del sistema bajo la carne del drama.

Por tanto, aquí se presentan los siguientes sistemas, más detallados y sin restricciones, para representar esas y otras actividades características de los vampiros en el Mundo de Tinieblas.

Caza

Los vampiros Cazan por naturaleza y por deseo. La Caza y la alimentación forman el sangriento núcleo de sus leyendas, la ficción y las películas. Sin embargo, como sucede con cualquier otra actividad de la crónica, jugadores y Narrador pueden desear centrarse en la Caza o mostrarla un momento superficialmente y continuar... y quizás decidir hacer lo contrario a la noche siguiente.

Mientras el tiempo lo permita, tanto Narradores como jugadores deberían proponer y describir una Caza de forma creativa. Mantén las descripciones cortas y cruentas a menos que la Caza sea la actividad principal de la historia, pero hazla siempre dramática y excitante.

En general, hay dos modos de presentar las escenas de Caza: paso a paso, cuando quieres escenas de Caza viscerales en el centro del drama, y vistas de lejos cuando quieres escenas más rápidas que apenas estorben el flujo del juego.

La manera más simple y rápida de manejar la Caza en el juego es resolverla con una única tirada de la reserva dada para el tipo de depredador del personaje, o para otra estrategia posible. Un Gangrel podría sugerir una horrorosa persecución a través del parque (Resistencia + Atletismo), mientras que un Nosferatu prefiere esperar como una araña trampera entre los desechos

de un callejón oscuro para alimentarse del drogadicto o borracho que inevitablemente acabará pasando (Resolución + Sigilo). Se determine la tirada como se determine, el jugador hace una prueba simple contra la dificultad del territorio de Caza que haya escogido.

Una victoria significa que el vampiro ha encontrado una presa y se ha alimentado: ha matado o herido a un humano, o sólo ha tomado un sorbito de él. Su Ansia se reduce en la cantidad correspondiente (ver tabla de Alimentación, pág. 212) y la limpieza probablemente no tenga secuelas inmediatas. Matar a un humano, e incluso atacar a uno en algunos sitios, siempre puede tener consecuencias para el vampiro, especialmente si debilita la Mascarada del lugar o la Segunda Inquisición llega a la ciudad.

A menos que el tiempo sea un elemento crítico de la historia de esa noche, no te molestes en calcular cuánto tiempo lleva la alimentación. En el caso excepcional de que importe, el Narrador puede suponer que la Caza lleva una hora, establecer el tiempo para que se adapte a la narrativa de la táctica del vampiro o determinar el tiempo transcurrido para reforzar el drama.

Si el personaje escoge tener éxito por un precio, su Ansia disminuye, pero algo sale mal: el recipiente muere inesperadamente o de mala manera, un testigo creíble escapa o Caza furtivamente en el territorio de otra coterie (este último error ha demostrado ser muy común en ciudades en las que tanto concejos Anarquistas como Príncipes de la Camarilla otorgan territorios de Caza). Haz que la complicación sea algo que toda la coterie pueda decidir abordar (o esperar ignorar) después de que el cazador se reúna con el grupo, no algo que el vampiro intenta arreglar mientras sucede la debacle.

En algunas crónicas, o en ciertos momentos de algunas crónicas, el Narrador puede limitarse a permitir que los vampiros con un rebaño estable o un control permanente de territorios de Caza abundantes se recarguen sin hacer una prueba cuando el curso de la historia diga que es plausible. Después de todo, lo difícil no es encontrar presas; es mantener la propia Humanidad o preservar la Mascarada cuando la Bestia tiene hambre.

Reservas de depredador

Muchos vampiros intentan refinar sus métodos de alimentación cuando se presenta la oportunidad, pero sus instintos los conducen a ciertas pautas generales. La combinación de Atributo y Habilidad que un vampiro usa para la Caza depende de su táctica, que generalmente es consecuencia de su tipo de depredador (pág. 175).

Los jugadores pueden sugerir variaciones de éstas en momentos de improvisación; el Narrador puede aceptarlas o responder con complicaciones causadas por el hecho de que un depredador intente pensar en vez de Cazar. Las Disciplinas y Méritos también pueden afectar a la reserva, incluso más allá de las opciones presentadas más adelante.

BOLSERO: Inteligencia + Callejeo: En vez de Cazar, adquieres sangre envasada o te alimentas de muertos o moribundos. Encuentra tu premio, accede a él y cómpralo, o si no, convence a alguien con acceso a la mercancía de que te deje acceder a ella.

CLEAVER: Manipulación + Subterfugio: Obtienes sangre de forma encubierta de tu familia y amigos mortales. Socializa con tus víctimas, aliméntate de ellas y encúbrelo para abusar de ellas la próxima vez.

CONSENSUALISTA: Manipulación + Persuasión: Tomas sangre con consentimiento, bajo el pretexto de un estudio médico o una filia compartida. Trabájate a tus víctimas, aliméntate de ellas y valida su elección de alimentarte.

GATO CALLEJERO: Fuerza + Pelea: Obtienes sangre por la fuerza o mediante amenazas, acechando, abrumando y extrayendo sangre de tus víctimas. Si te alimentas de criminales, como algún tipo de caballero oscuro de las calles, usa Astucia + Callejeo para encontrar a una víctima.

GRANJERO: Compostura + Trato con Animales: Te alimentas de animales. Encuentra a tu presa, atrapa al animal escogido y aliméntate de él.

OSIRIS: Manipulación + Subterfugio o Intimidación + Fama: Te alimentas de tus fans, tu iglesia o de otro grupo de adoradores. La Habilidad por la que eres famoso puede ser Interpretación, Ciencias, Artesanía, Academicismo, Política u otra. Alardea, elige una víctima y halágala o intimídala para que te alimente.

REINA DEL AMBIENTE: Manipulación + Persuasión: Te alimentas de una subcultura de clase alta o baja en la que eres una figura destacada. Haz tu aparición, establece contacto con una víctima de la que alimentarte y aíslala, y engáñala para que dude de sí misma o silénciala para que el ambiente siga tranquilo. “Si consigues calmarte, dejaré que los demás nos vean juntos”.

SANDMAN: Destreza + Sigilo: Te alimentas de víctimas que duermen. Inspecciona un hotel o edificio, fuerza la entrada, aliméntate en silencio y sal de allí.

SANGUIJUELA DE LA SANGRE: Te alimentas de otros vampiros; si cometes un error, mueres... esta noche o en una Caza de Sangre. El Narrador no debería resumir algo como esto hasta convertirlo en una serie de tiradas de dados.

SIRENA: Carisma + Subterfugio: Te alimentas bajo el disfraz del sexo. Lígate a tu víctima, fascínala y llévatela a un lugar solitario en el que alimentarte.

Territorios de Caza

La dificultad de cualquier tirada de Caza depende del número de víctimas posibles que haya en la zona, así como del nivel de vigilancia y cohesión social de la zona. Según estos criterios, un edificio de apartamentos atestado en el que todos se preocupan por los demás y una urbanización dispersa en la que la gente se ocupa de sus asuntos son territorios de Caza aproximadamente equivalentes. Un aeropuerto está lleno de viajeros a los que nadie echará de menos durante horas o días, pero también está lleno de vigilantes y cámaras de seguridad.

Un territorio de Caza concreto puede tener modificadores dependiendo del lugar preciso que elige el vampiro (ver Ciudades, pág. 317) o de alguna cualidad (buena o mala) de la Chasse del dominio (pág. 195).

Una presencia policial mayor de lo normal incrementa la dificultad en 1; una seguridad extrema (por ejemplo, para proteger a un dignatario o lidiar con una alerta terrorista) hace que la dificultad aumente en 2 para algunos tipos de Caza. Un festival, desfile, mitin, disturbio u otro tipo de gran reunión temporal de gente hace que la dificultad se reduzca en 2. La dificultad mínima de la Caza es siempre 1.

En algunos vecindarios, los vampiros podrían necesitar Cazar en manada o, al menos, en parejas: un compinche que ayuda con la seducción, un refuerzo para derribar a las presas grandes, un vigía para alertar a quien se distrae al alimentarse. Si el plan parece plausible, el Narrador podría permitir trabajar en equipo (pág. 122).

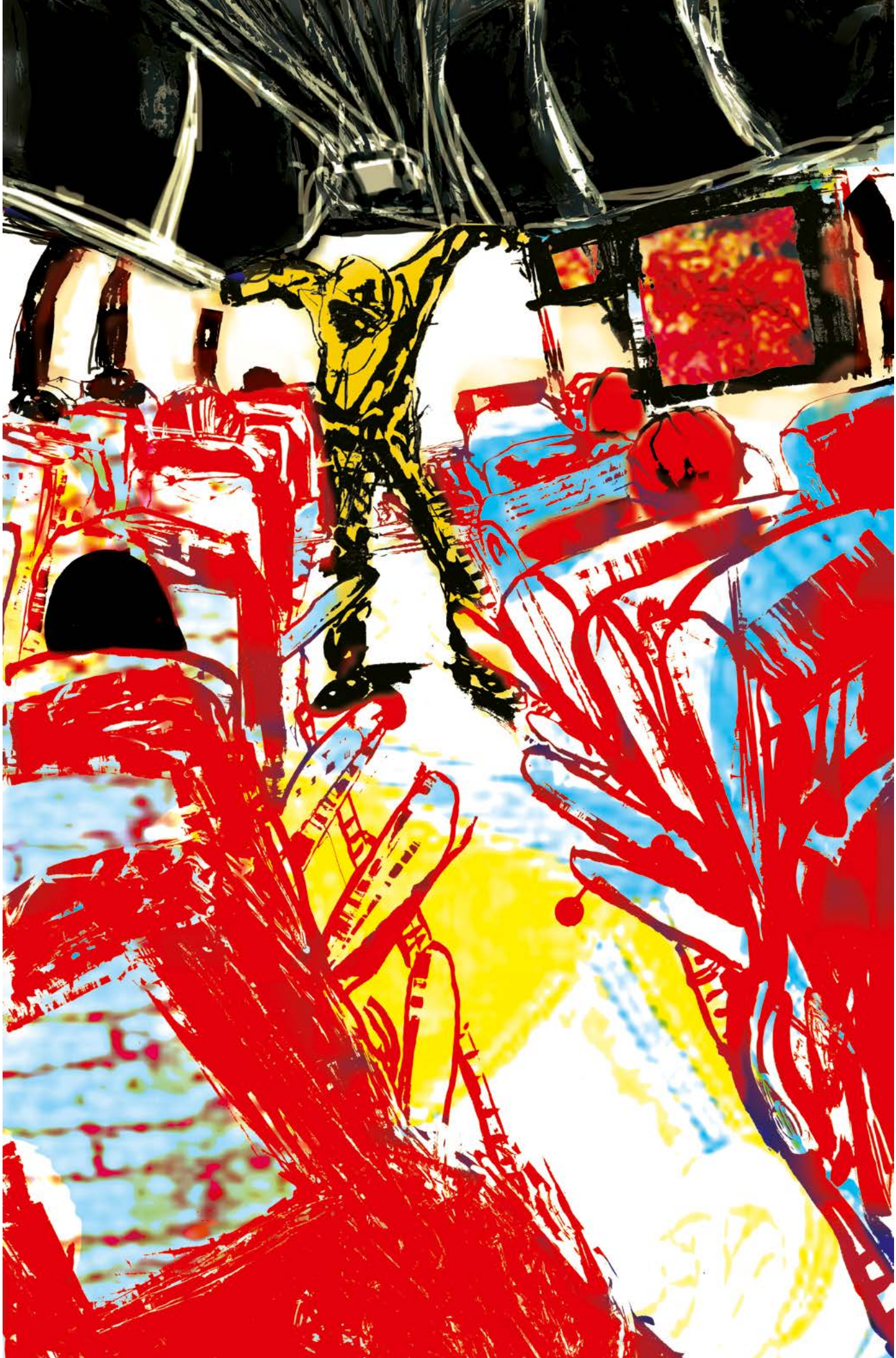
Los Narradores pueden incrementar la dificultad de la Caza para los vampiros especialmente inhumanos (Nosferatu, algunos Gangrel, los que tienen Humanidad 4 o menos...), ya que esos monstruos tienen dificultades para no destacar en medio de una multitud.

La Caza como golpe delictivo

Los jugadores pueden decidir que lo que de verdad quieren es alimentarse del ministro de defensa de Francia, de Rihanna o de la marioneta de sangre favorita del Príncipe (cuya sangre proporciona visiones del futuro). Esta situación es la Caza como golpe delictivo y debería planearse y ejecutarse tan minuciosamente como en las películas sobre grandes golpes de cualquier época. La Caza como golpe necesariamente implica a toda la coterie; aunque en teoría es posible que un único vampiro alcance un cuello tan preciado, se necesita más de uno para inspeccionar el terreno, ocupar un puesto de vigilancia, crear una maniobra de distracción y ocuparse de la huida.

El Narrador debería tomarse la libertad de introducir todo tipo de seguridad, escrutinios y otras complicaciones y obstáculos entre los vampiros y su objetivo. Nada es descartable, desde el Príncipe que les ordena renunciar para preservar la Mascarada a que la Segunda Inquisición oiga hablar por ahí de sus planes y prepare una emboscada completada con dobles de cuerpo en posición. Por supuesto, los personajes jugadores podrían ganar. Es entonces cuando conocen los problemas del éxito: el gobierno francés redobla su apoyo a la Segunda Inquisición, Rihanna amenaza la Mascarada con un álbum llamado *Camarilla Amor*, el Príncipe se vuelve aún más paranoico y tiránico... O peor aún, su logro sigue siendo un secreto...

TERRITORIO DE CAZA	DIFICULTAD
Barrio de chabolas, barrio marginal, proyecto de vivienda pública o *banlieue*, el Coto	2
Barrio bohemio o *hipster*, barrio de clase obrera degradado o en proceso de gentrificación	3
Barrio de clase obrera saludable, centro de negocios de la ciudad, zonas turísticas, aeropuerto o casino	4
Zonas industriales, de almacenes o portuarias; zonas verdes urbanas; zonas residenciales de clase media	5
Barrio rico	6



excepto por una ambiciosa Ancilla que lo ha averiguado y pide un precio por mantenerlo así.

Intimidad entre Vástagos

Antes o después, a todos los vampiros se les cierran las puertas a una parte de los placeres de la carne. Para algunos es el fin a ese respecto, mientras que otros se dan cuenta de que jugar con la Sangre ofrece experiencias que son mucho más interesantes que la simple cópula. Sin embargo, la intimidad comporta su propia serie de riesgos, ya que los vampiros perdidos en los estertores de la pasión tienden a beber directamente de la fuente, y por tanto a exponerse al temido Vínculo de Sangre. Los vampiros poco escrupulosos se aprovechan de este hecho sin reparo y usan sus Poderes de seducción para inflamar a sus amantes hasta el punto de que no puedan resistirse al impulso. Los vampiros cuidadosos usan todo tipo de métodos para acercarse al borde sin caerse, negándose a sí mismos el verdadero placer del Beso. Esto puede hacerse cortando y dejando caer gotas, permitiendo que la sangre fluya durante un tiempo a lo largo del cuerpo, con suerte lo suficiente como para que sus propiedades Vinculantes se "enfríen". Otros absorben sólo sorbos mínimos, cortando y chupando (¡nada de beber!), etc.

Suponiendo que ambos participantes hagan lo que puedan por ir sobre seguro, para evitar acercarse al Vínculo de Sangre se necesita una prueba simple de Compostura + Perspicacia a una dificultad que depende del nivel de precauciones que se han tomado (2 para el nivel "abrigo impermeable", 5 sin protección). No hace falta decir que, para muchos vampiros, el placer es inversamente proporcional a la protección.

Manipular a alguien para que cruce la línea es una contienda de Carisma o Manipulación + Interpretación contra Compostura + Perspicacia. Intentarlo sin que el otro se dé cuenta de cuál es la intención hace que la reserva se reduzca en dos dados.

Para fingir que se ha bebido directamente se hace una prueba de Compostura + Subterfugio contra Compostura + Perspicacia.

SANGRE CONTAMINADA

Como no-muertos, los vampiros tienen poco que temer de los venenos normales. Sin embargo, pueden ser afectados por los venenos o las drogas contenidas en el torrente sanguíneo de sus víctimas. Algunos vampiros "borrachos" y "drogatas" buscan activamente presas que estén bajo la influencia de sustancias intoxicantes para recibir un chute indirecto. Las drogas también pueden alterar la Resonancia de la sangre de la presa, ver pág. 226.

A grandes rasgos, la mayoría de drogas tienen un efecto menor sobre los vampiros que sobre los humanos. Toma los siguientes valores como el mínimo de la incapacidad que produce en humanos y el máximo de las borracheras vampíricas. En la mayoría de los casos, estos efectos duran una escena o dos, dependiendo de la naturaleza de la droga y la cantidad tomada.

- **Alcohol: Reduce las reservas de Destreza e Inteligencia en un dado.**
- **Cocaína / metanfetaminas / *speed*: Gasta 2 puntos de Fuerza de Voluntad para repetir la tirada de un crítico conflictivo o un fallo bestial. La dificultad de resistir o controlar el Frenesí aumenta en 1.**
- **Alucinógenos: Las reservas de Astucia, Resolución y Manipulación del vampiro, que es incapaz de concentrarse, se reducen en 2 dados.**
- **Heroína / morfina / oxicodona / opiáceos: Resta dos dados de todas las reservas Físicas. La dificultad de resistir o controlar el Frenesí disminuye en 1.**
- **Marihuana: La percepción del tiempo del vampiro se altera ligeramente; éste sufre una reducción de un dado en las reservas de Astucia. La dificultad de resistir el Frenesí disminuye en 1.**
- **Veneno: Resta un dado de todas las reservas y sufre entre uno y tres puntos de daño superficial por escena (o por turno en el caso de los venenos extremadamente rápidos y letales). Pocos venenos tienen algún efecto real sobre los no-muertos; el daño superficial representa cortocircuitos producidos cuando la Sangre contaminada activa y luego paraliza los nervios muertos del vampiro. El veneno abandona el organismo del vampiro cuando éste usa la sangre emponzoñada o la diluye al alcanzar Ansia 5 o durante la siguiente alimentación.**

Muchos vampiros encuentran que a este tipo de intimidad con gente que ya está Vinculada a otras personas le falta algo, y la evitan si pueden. Si un participante está Vinculado al otro, suele ser mucho más divertido para quien está Vinculado, y hay mucha gente que evita la intimidad con aquéllos a quienes han Vinculado por esa misma razón, excepto para ofrecerla como premio. Si ambas partes están mutuamente Vinculadas, la práctica suele estar mal vista y en ocasiones es una gran fuente de celos. Cuando hay más de dos partes involucradas, las complicaciones aumentan rápidamente.

Variantes de las Compulsiones

Narradores y jugadores pueden variar las reglas de Compulsiones existentes para que el papel y los efectos de éstas ganen importancia en el juego o para adaptarlas mejor a los personajes jugadores. A continuación se presentan variantes de reglas para Compulsiones. A grandes rasgos, los grupos que usen esas reglas deben sentirse cómodos perdiendo albedrío y dedicándose a los aspectos menos atractivos de la existencia vampírica. Pueden potenciar un drama magnífico (o, al menos, salvajemente melodramático y retorcido), pero los principiantes podrían desear evitarlas hasta que hayan usado las reglas normales de Compulsiones lo suficiente como para sentirse cómodos con ellas (o hartos).

SEVERIDAD DE LA COMPULSIÓN

En los grupos con experiencia, es posible incrementar la severidad de las Compulsiones cuando se obtiene más de un 1 en los dados de Ansia. Con dos 1, la Compulsión debería conducir a una escena especialmente dedicada; con tres o más 1 puede causar cambios permanentes en el vampiro.

COMPULSIONES A LARGO PLAZO

La mejor forma de usar las Compulsiones a largo plazo es en las pruebas que abarcan grandes períodos de tiempo, cuando por necesidad deben ser algo diferente de una Compulsión "instantánea". Durante el curso del esfuerzo, simplemente narra el efecto de la Compulsión (o hazle al jugador preguntas capciosas como "¿no te llena eso de rabia?"), convierte la Compulsión en una escena destacada jugada dentro del marco temporal e interprétala en detalle o calcula cómo la Compulsión puede afectar mecánica o dramáticamente a todo el proceso en su conjunto.

EJEMPLO:

Marco sufre una Compulsión cuando tira para lograr superar tácticamente a los agentes de un rival político durante unas cuantas semanas. Durante la tensa campaña política, los incesantes estallidos de Marco hacen enfadar incluso a sus aliados, lo que disminuye su Influencia durante ese período.

OFERTAS DEL NARRADOR

Además de las causas normales de Compulsiones, cuando el momento parezca adecuado el Narrador también puede impulsar a un personaje a aceptar una Compulsión. Si el jugador rechaza el impulso, debe gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad. Si decide actuar según la oferta, el personaje recupera 1 punto de Fuerza de Voluntad.

EJEMPLO:

La persona que Keisha escogió como comida la abate a disparos en un garito. El Narrador la exhorta ("por supuesto, una insolencia tal no puede quedar impune, ¿verdad?") y ella debe elegir entre gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para resistirse a actuar según la Compulsión o dejarse llevar por el impulso y obtener 1 punto de Fuerza de Voluntad.

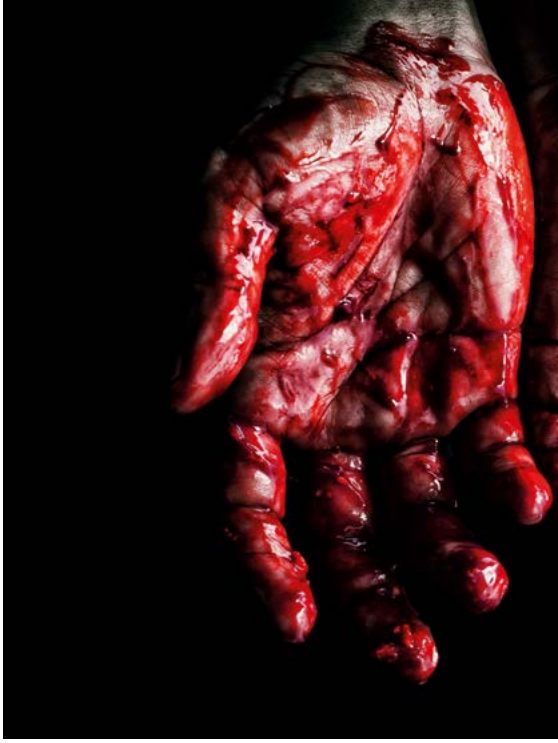
COMPULSIONES OCULTAS

Las Compulsiones ocultas ofrecen a los grupos especialmente maduros y experimentados una vía para explorar los temas más oscuros de Vampiro. Cada jugador idea sus propias debilidades características e impulsos oscuros, incluyendo su versión de la Compulsión de Clan, y las calibra con las Compulsiones existentes con ayuda del Narrador. Entonces juegan de la forma normal y el Narrador va pasando notas que instan a adoptar Compulsiones relevantes (elegidas o sorteadas con dados) en los momentos temáticamente apropiados y tras tiradas falladas cuando los personajes tienen una Ansia alta.

En el caso ideal, los jugadores nunca revelan ni discuten cuáles de sus acciones son forzadas y cuáles no, presentando así a los demás un retrato ininterrumpido de la irascibilidad, los apetitos y la crueldad vampíricos. Aunque parezca algo muy fácil de hacer, puede oscurecer mucho el juego.

Memoriam

Los vampiros son inmortales y, de hecho, algunos son muy viejos. Incluso los personajes jugadores Sangre Débil podrían mirar hacia atrás y contemplar décadas de vida.



En esas décadas pasadas, sin duda un vampiro ha sido protagonista de historias tan peligrosas y dramáticas como las que están sobre la mesa. El jugador que regresa a esas historias mediante Memoriam retrocede en el tiempo para resolver misterios, averiguar motivos y demostrar su insólita presciencia al dejar, por ejemplo, esas barras de oro en ese sitio hace tanto tiempo.

Objetivos

El jugador cuyo personaje se somete a Memoriam tiene una razón para hacerlo aparte del simple turismo temporal. No es que haya nada malo en una aventura en la que toda la coterie se compone de *punks* de la década de 1980 o vaqueros de la década de 1880, por supuesto, pero es mejor combinar Memoriam con algo relevante para la crónica contemporánea. Ese jugador explica lo que hizo, aprendió o inició en el pasado que podría relacionarse con los sucesos de las noches actuales; en otras palabras, establece un objetivo que sus yoes pasados ya han alcanzado.

Las reglas delimitan esos objetivos, como sucede con la mayoría de las cosas, en términos de puntos:

- La respuesta a una pregunta secundaria, un punto fungible en un Trasfondo, dos dados adicionales para una prueba de Habilidad en el presente.
- ●● La respuesta a una pregunta importante, dos puntos fungibles en un Trasfondo, cuatro dados adicionales para una prueba de Habilidad en el presente.
- ●●● La respuesta a una pregunta épica, tres puntos fungibles en un Trasfondo, un favor importante.

RESPUESTAS Las respuestas pueden variar de "¿dónde estaba el túnel de acceso cuando se construyó este banco?" a "¿quién mató al antiguo Príncipe de Miami durante el Gran Huracán de 1926?". Una respuesta poco importante ayuda al personaje en una escena, una importante en un capítulo o historia y una épica proyecta una nueva luz sobre toda la crónica y probablemente conceda al personaje jugador una ventaja considerable. También es probable que lo ponga en un peligro considerable, pero ése es un buen resumen de la no-vida vampírica.

BONIFICACIONES PARA PRUEBAS: Representan una ventaja específica obtenida rememorando algo del pasado. El jugador puede usarlas en el momento que quiera del presente durante el capítulo actual o el siguiente, con tal de que la tirada tenga alguna conexión con su experiencia durante Memoriam: "Éramos amigos en 1978, ¿qué pasó?" o "¡ahora lo recuerdo, Billy el Niño me enseñó a tirar el lazo!".

PUNTOS FUNGIBLES: Los puntos fungibles en un Trasfondo se suman a las tiradas o benefician al personaje jugador durante una escena. Este beneficio puede afectar a la historia actual o el personaje jugador puede reservarlo para otra historia futura. Una vez gastados, los puntos desaparecen: el jugador ha usado la ventaja o gastado el capital, o éstos han vuelto de otra forma a la normalidad.

Los Narradores deberían sentirse libres de permitir cualquier número de objetivos posibles para la Memoriam, de recuperar Fuerza de Voluntad a aprender la fórmula de un elixir alquímico u obtener el privilegio de consultar un archivo clave de los Nosferatu. Sólo hay que determinar el valor en puntos mediante interpolaciones en la mesa o basar el valor en otras ventajas delimitadas con puntos.

Entrar en Memoriam

Un vampiro que recordase todos los detalles de su pasado se volvería loco rápidamente según los incidentes se acumulasen unos sobre otros y comenzasen a atestar el presente con una niebla de reminiscencias desgarrada por relámpagos. Aparte de unos pocos enemigos especiales o deliciosas memorias sensoriales, los detalles de décadas y siglos anteriores se desvanecen. Para evocar esos recuerdos, los vampiros deben empujar Sangre hacia vasos sanguíneos cerebrales que llevan mucho tiempo muertos y saborear de nuevo señales nerviosas durmientes; para entrar en Memoriam se requiere un control de Enardecimiento.

Un personaje no puede entrar en Memoriam más de una vez por historia y el Narrador también puede limitar el número de Memoriam que se juegan en cada sesión, por lo general a no más de uno. Obviamente, el personaje no puede entrar en Memoriam para rememorar una fecha



anterior a su nacimiento. Varios personajes pueden entrar en Memoriam a la vez si todos estaban presentes en el tiempo y el lugar elegidos.

El jugador probablemente tenga alguna noción de dónde y cuándo fue Abrazado su personaje, y quizás de lo que ha estado haciendo desde entonces. Elige el lugar y la época que su personaje quiere rememorar y, si es un espacio en blanco sobre el que el jugador aún no ha decidido nada, ¡aún mejor! Anótalo para referencias futuras ("agosto de 1918: bebiendo de víctimas de la gripe y evitando la llamada a filas en Boston") y procede.

Si el personaje entra en Memoriam bajo las circunstancias adecuadas, recibe dados adicionales para usar durante los conflictos que recuerda y recrea en su mente. Puede usar esos dados uno por uno o todos a la vez, si lo prefiere. Si entra en Memoriam:

- En el lugar en el que ocurrieron los sucesos pasados: obtiene dos dados.
- Justo después de beber sangre mortal que estuvo presente en la escena (como la de un superviviente o un descendiente): obtiene un dado por punto de Ansia saciado al beber.
- Tras beber Vitae de un PdN inmortal que estuvo presente en la escena: obtiene un dado por un sorbito; un número de dados igual a la Potencia de Sangre + 1 del donante tras un buen trago.
- Mientras se sostiene un artefacto especialmente evocador que se usará en la escena de Memoriam (por ejemplo, el revólver con el que mataron al Sheriff Pat Garret): obtiene tres dados que se pueden usar sólo en pruebas que involucran el objeto.

MEMORIAM Y PUNTUACIONES

Aunque sería realista que el personaje en Memoriam tuviera Rasgos más bajos para representar su menor Experiencia, para la mayoría de los grupos calcular esa diferencia llevaría demasiado tiempo. En vez de eso, supón que todos los Atributos y Habilidades se quedan como están, mientras que se resta un punto en una Disciplina aproximadamente por cada cincuenta años que se retroceda en Memoriam, a menos que haya alguna circunstancia especial (por ejemplo, un personaje que haya pasado quinientos años en Letargo y haya reaparecido recientemente no debería ser penalizado por el tiempo que pasó en su sueño no-muerto).

Los Méritos y Defectos se aplican a discreción del Narrador. Éste debería trabajar para adaptar el yo pasado del personaje a la ficción. Si debería disponer de un refugio del que su historia cuenta que fue expulsado en 1945, dáselo; si debería tener menos Recursos porque hizo su fortuna con el tráfico de diamantes tras la caída de la Unión Soviética, disminúyelos. El objetivo debe ser tanto un drama entretenido como un trasfondo consistente, si es posible.

A menos que el Narrador estime lo contrario, los vampiros comienzan jugando en Memoriam con la misma Ansia que tenían al entrar.

Narrar Memoriam

El Narrador debería presentar a los jugadores al menos un desafío por punto de objetivo a menos que la ficción vaya a sufrir si lo hace así.

Los jugadores cuyos personajes no están en Memoriam interpretan PdN y actúan en respuesta a las acciones del personaje jugador. Esta repartición de personajes puede ofrecer contrastes divertidos respecto a sus trasuntos habituales: el devoto puritano de la crónica principal se convierte en un lujurioso

asiduo del mundo marginal de los ochenta del siglo XIX en París. Considéralo el equivalente a darles a los actores habituales papeles diferentes en un *flashback* en un episodio de una serie de televisión.

El Narrador debe esforzarse por presentar claramente el objetivo y los desafíos de la Memoriam para mantener la escena centrada y avanzando ágilmente. También depende del Narrador decidir cuándo y cómo acaba la Memoriam, ya sea con un éxito o con un fallo irrevocable.

OPOSICIÓN: El Narrador debería preparar la oposición de manera que los jugadores se encuentren aproximadamente con un desafío por nivel de objetivo de Memoriam. Puede tratarse de pruebas simples o jugarse como conflictos de una tirada. Si se quiere jugar todo el conflicto turno por turno, éste debería ocupar la totalidad de la Memoriam.

Tras la Memoriam

Si tienen éxito, los personajes obtienen el beneficio que buscaban cuando entraron en Memoriam. Fallar en cualquiera de los desafíos hace fracasar toda la Memoriam, lo que a su vez se convierte en un nefasto recuerdo de lo mal que les fue a los personajes la última vez que se enfrentaron al problema para el que ahora buscan solución.

Todo el daño a la Fuerza de Voluntad sufrido se mantiene en el presente. El daño a la Salud también se traduce en daño a la Fuerza de Voluntad, ya que los traumas recordados ahora tienen mucho peso en la psique. Se supone que las heridas incapacitantes sufridas en Memoriam se han curado durante el tiempo pasado.

Si un personaje entra en Letargo en Memoriam, se supone que ha despertado de alguna manera antes de la actualidad (usa la duración del Letargo correspondiente a su Humanidad en el momento de la Memoriam y bloquea ese período a efectos de futuras exploraciones con Memoriam). Si un personaje muere en Memoriam... cómo volvió y a quién le debe ese oscuro y horrible favor son preguntas excelentes que resolver posteriormente en el juego. Quizás mediante otra inmersión en Memoriam...

En Memoriam, Narrador y jugadores deberían cooperar aún más que en la crónica normal; demasiadas inconsistencias y extrañas divergencias de la trama dañan la unidad dramática, a menos que la crónica adopte adrede un aura de locura y pesadillas.

Prestación

Aunque el poder sobre otros no-muertos podría ser la verdadera moneda entre los Condenados, también hay un activo comercio de favores. El proceso de intercambiar, devolver y adeudar favores, conocido como prestación, es la piedra angular de la estructura social vampírica. Sencillamente, un Vástago listo concede favores, mientras que uno estúpido los recibe... y se convierte en siervo de sus promesas y sus deudas. Un vampiro que pide un favor que no se ha ganado a otro Vástago a menudo ve cómo las obligaciones que ha contraído dictan toda su existencia. A cambio de cualquier ayuda que solicitase, se convierte en títere de los que los ayudaron.

La sociedad de la Estirpe es un nudo bizantino de favores debidos, lealtades juradas, deudas devueltas y promesas rotas. Del más alto Príncipe al menor de los Retoños, la moneda del reino de los Vástagos es (después de la sangre, por supuesto) el favor.

Favores

Una promesa hecha por un Vástago a otro se conoce como favor. En algunos dominios, los favores funcionan como el crédito respecto a que un vampiro debe disponer de un favor para que otro vampiro le conceda uno; debe ser considerado digno de confianza. En otros funciona al contrario: cuantas más deudas tenga un Vástago, menos capaz se le considera de devolverlos. Sin embargo, la única verdad universal en todos los dominios es que un favor es un favor y no hay forma de escapar de él que no sea devolverlo o que te lo perdone la persona a quien se lo debes.

En la mayoría de los dominios, si un Vástago mata al acreedor de su favor (directa o, más probablemente, indirectamente), la deuda se transfiere al Sire del acreedor o a su Chiquillo más antiguo; en otros, al Príncipe o las Arpías. Los Vástagos celosos de su honor a menudo insisten en transferir formalmente esas deudas personalmente, incluso aunque el acreedor muriese a manos de la Segunda Inquisición. Estafar un favor o afirmar ser acreedor de uno después de su devolución destruye la reputación de un Vástago. Las Arpías se mantienen alerta para detectar cualquier argucia; algunas incluso llegan a mantener registros extensos y exactos sobre los favores que se deben en sus dominios. El tramposo puede incluso llegar a ser exiliado de la corte: si la palabra de un vampiro no significa nada, sus

juramentos de lealtad tampoco son fiables. Incluso los Anarquistas respetan los favores, en buena parte para demostrar que no necesitan cortes ni Príncipes para mantener su honorabilidad.

En diferentes dominios los Vástagos usan cierta variedad de métodos para llevar la cuenta de los favores. En algunos, una Arpía especialmente designada lleva cuidadosamente la contabilidad de quién está en deuda con quién; en otros, cada figura importante tiene su propia moneda que representa favores (como monedas raras, papeles firmados, trozos de hilos, etc.), la cual entregan; en otros, todo consiste en el honor.

Cuanto más poderoso sea quien concede un favor, más poderoso es el favor.

En general, la sociedad de los Condenados reconoce cuatro tipos de favores:

FAVOR TRIVIAL: Los favores más fáciles de adquirir y devolver. Un favor trivial por lo general no implica riesgo ni coste alguno para quien lo concede. Un Vástago puede ganarse o prometer un favor trivial por ayuda a la hora de encontrar sangre, conseguir una invitación para una velada exclusiva o una entrada a un club de moda, o por hacer espacio en un refugio. En la mayoría de los dominios, los miembros de la coterie se hacen favores triviales mutuamente sin llevar la cuenta, aunque un vampiro que no lleve a cabo su parte de la masa de favores podría encontrarse "accidentalmente" fuera y sin poder resguardarse alguna mañana.

FAVORES MENORES: Los favores menores exigen que uno de los Vástagos haga un esfuerzo para concederlo o devolverlo. Tienen un coste pequeño pero duradero, o implican algún riesgo (físico, social o de otro tipo). Un Vástago podría prometer o exigir un favor menor a cambio de emitir un voto a favor de otro en una asamblea de Antiguos, matar a un humano inoportuno pero no muy importante, permitir el acceso a un libro de conocimiento o a un antiguo diario, o proporcionar un recipiente o refugio en un momento de desesperación.

FAVOR MAYOR: Un favor mayor puede alterar el flujo de los asuntos de la Estirpe en un dominio, directa o indirectamente. Siempre implican un riesgo o un gasto real y, normalmente, ambas partes tienen la intención de que sea devuelto. Ejemplos de favores mayores son la investidura como Filius Major de la Herejía Cainita en una ciudad, la concesión de territorios de Caza ricos, la revelación de un secreto importante, la desviación de cantidades importantes de recursos hacia la consecución de los objetivos de otra persona o cambiar el voto que se esperaría de uno en el concejo.

FAVOR VITAL: Éste es el más infrecuente y valioso de los favores considerados por los Vástagos y, quizá irónicamente, también el que más se promete al instante... cuando el momento siguiente podría traer la Muerte Definitiva. Uno puede ganarse un favor vital matando a otro vampiro poderoso, pero la mayoría se dan bajo coacción. Los Vástagos han jurado devolver favores vitales a cambio no sólo de sus propias no-vidas, sino de protección para Piedras de Toque, coartadas frente a la justicia del Príncipe o sencillamente por guardar algún espantoso secreto.

Obtener y gastar favores

Aunque en un dominio dado podría haber convenciones rigurosas para registrar y observar quién ha jurado devolver un favor a quién, llevarlo a término es comparativamente simple. Una vez el acreedor del favor dice que ha sido satisfecho, se acabó. No hay más.

En términos de mecánicas de juego, invocar un favor debido suele implicar pruebas sociales. Un favor trivial equivale a uno o dos dados en la tirada; un personaje puede ofrecer un favor al objetivo pagadero si vence en la tirada. Alternativamente, el objetivo puede deberle ya un favor al personaje; el modificador a la tirada proviene del hecho de que el personaje le recuerde su deuda al objetivo. En este caso, una victoria del personaje hace que se cumpla con la deuda.

En un caso ideal, un favor menor debería equivaler a una victoria automática en una prueba Social contra el deudor. En la otra dirección, una prueba Social podría responder la pregunta "¿exige el objetivo un favor menor a cambio de su favor?". Si el personaje vence, el objetivo no exige un favor a cambio; si pierde, sigue obteniendo lo que quiere, pero al precio de un favor menor.

Los favores mayores y vitales son desarrollos del juego que van más allá de lo que pueden abarcar las pruebas simples. Los favores mayores suponen arriesgar el equivalente a Trasfondos de dos o tres puntos o más. Los personajes jugadores sólo deberían prometerlos *in extremis* y usarlos para esfuerzos capaces de cambiar el dominio y la crónica ■





CIUDADES

«He visto fantasmas que eran como hombres
y hombres como fantasmas que revolotean y yerran;
marcadas formas que no estaban vivas según mi conocimiento,
de aliento acre como la espuma del mar Muerto:
la Ciudad descansa para hombre tan extraño y terrible,
que su intrusión allí podría parecer ilegal,
y los fantasmas allí pueden tener su correcto hogar.»

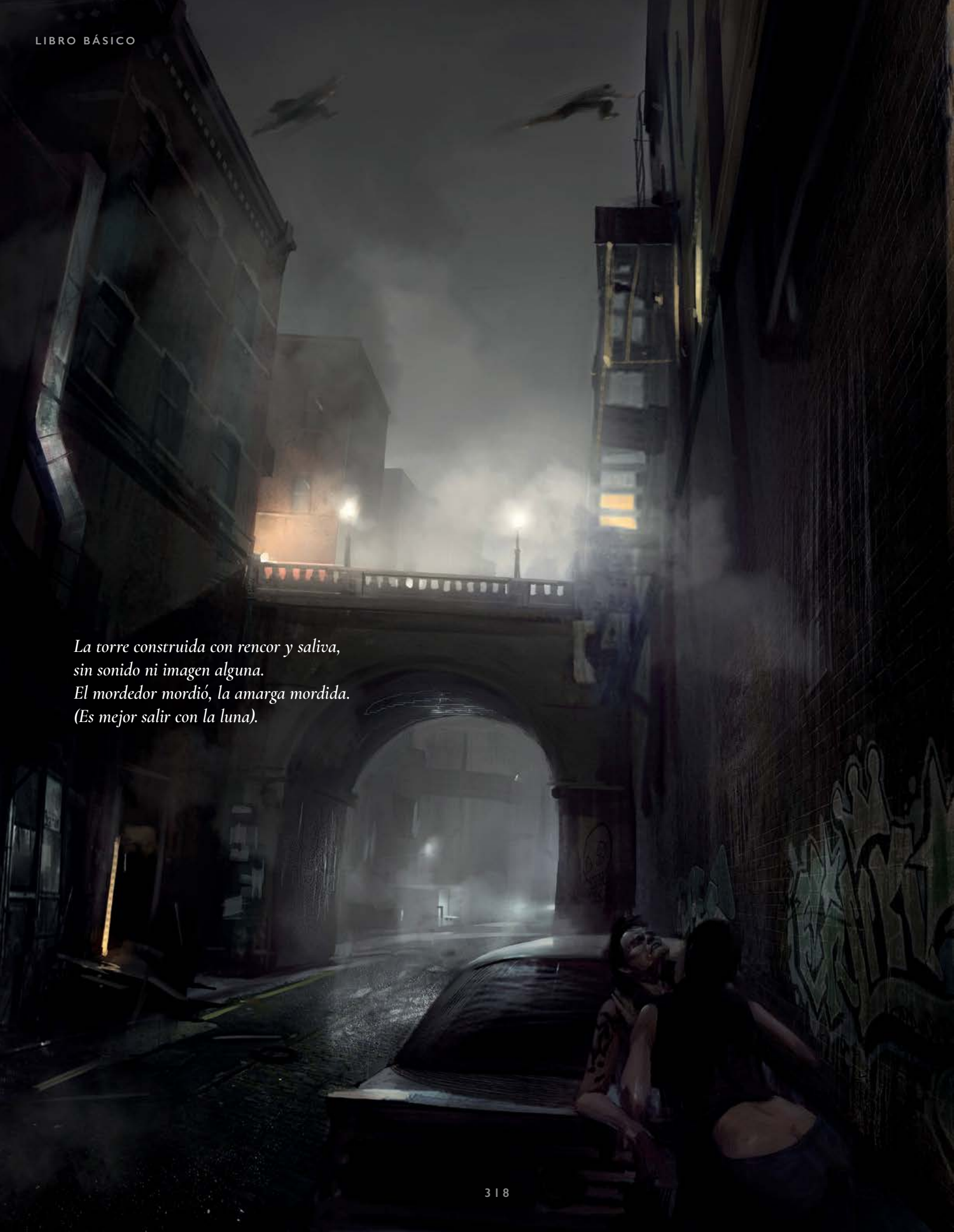
– JAMES THOMSON, *LA CIUDAD DE LA TERRIBLE NOCHE*

Lo más probable es que tu crónica se desarrolle en una ciudad. Los vampiros pertenecen a las ciudades, el hábitat natural de lo antinatural. Como ratas o cucarachas medran allí donde los humanos se congregan y construyen sus hogares. Como Narrador, tú das forma y usas el entorno en el que tus personajes viven sus no-vidas.

La ciudad tiene dos funciones clave en tu juego. La primera es obvia: la ciudad actúa como escenario en el que ocurre todo. La segunda: la ciudad proporciona mil razones para que los personajes de jugadores y Narrador quieran algo. La ciudad como motivación parece algo más abstracto que como escenario, pero tiene un papel más importante. Las historias emergen de las motivaciones de los personajes, las cuales puedes vincular íntimamente a la geografía de tu ciudad.

Piensa en la Caza. Todos los Vástagos Cazan por sangre, la cualidad definitoria del vampiro. Esto convierte a la humanidad en un recurso, un alimento distribuido de forma no equitativa por el paisaje urbano. En algunas zonas es fácil Cazar, en otras difícil. Lo que es más, los gustos personales pueden hacer que un área sea inusualmente deseable o lo contrario.

Por ejemplo, determinado Príncipe Ventrue sólo bebe sangre de vagabundo. Muchos de ellos duermen en los túneles del metro de la ciudad, el dominio de los Nosferatu. Dado que éstos odian al Príncipe y conocen sus predilecciones culinarias, han decretado que los túneles están vedados para todo el mundo, incluso los miembros de su propio Clan. En apariencia buscan mantener la Mascarada y evitar muertes sospechosas demasiado cerca de sus refugios, pero todos en la Camarilla conocen la verdadera razón.



La torre construida con rencor y saliva,
sin sonido ni imagen alguna.
El mordedor mordió, la amarga mordida.
(Es mejor salir con la luna).



La cuestión es, ¿ejercerá sus privilegios el Príncipe y Cazará en territorio Nosferatu o aceptará el gobierno Nosferatu y se arriesgará a parecer débil? Si Caza, desestabiliza la ciudad por una insignificante razón personal; pero, si no lo hace, sugiere que no tiene un control total sobre la ciudad.

El sistema feudal

La forma en que los Vástagos dividen y organizan el territorio urbano se asemeja al sistema feudal medieval, aunque abundan las variantes locales. Los Anarquistas asignan el territorio en base a directrices ideológicas arbitrarias que rápidamente degeneran en un quién conoce a quién y quién tiene el apoyo del Barón o el Concejo esta noche. En ambos casos, la fuerza proporciona el título definitivo para el territorio, mientras que los favores, la jerarquía y el propio territorio se interrelacionan para crear conflictos o, en otras palabras, crear la historia. Por ejemplo, el Príncipe de una ciudad de la Camarilla concede los muelles al Sheriff. Éste está demasiado ocupado con sus deberes para Cazar, así que da a otros cinco vampiros permiso para tener su refugio en su territorio y Cazar allí. A cambio, deben proporcionar al Sheriff un suministro regular de recipientes.

El feudalismo vampírico genera opciones narrativas para los personajes jugadores. Si los personajes están en lo más bajo de la jerarquía, necesitan un lugar donde vivir. Esto proporciona un objetivo sencillo con un conjunto de opciones claro. ¿Deciden vivir en un pequeño barrio de las afueras que nadie ha reclamado? La ventaja es la libertad, la desventaja son los malos territorios de Caza y la no-vida poco glamurosa. Si quieren algo mejor, pueden decidir hacerse con la casa de una familia rica y convertirla en sus esclavos de sangre. Pero para hacer eso, necesitan permiso de los Toreador, quienes tienen derechos sobre ese territorio. A cambio, el Primogénito Toreador exige que los personajes organicen divertimentos en el Elíseo una noche al mes.

De esta forma, una simple cuestión de planes para vivir comienza a transformarse en una historia. Lo mismo ocurre en lo que se refiere a los derechos de alimentación. Quizás los personajes quieren acceso a un nuevo territorio donde alimentarse porque necesitan otro tipo de sangre. Para hacerlo, tienen que alimentarse ilegalmente (con sus propias e interesantes consecuencias) o buscar permiso. Quizás un Antiguo Nosferatu controla la zona de alimentación que desean y su precio sea compañía manifiestamente romántica en el Elíseo.

Si los personajes avanzan desde lo más bajo de la jerarquía o si la crónica concierne a vampiros más establecidos, pueden usar el sistema desde ambas perspectivas. Necesitan hacer favores a otros, pero también pueden exigir favores propios.

Dominios

Los territorios de los vampiros se conocen como "dominios" incluso en las ciudades en apariencia Anarquistas, aunque algunos Anarquistas usan "terruño", "asignado", "barrio" o "tusokva". Los Príncipes de la Camarilla ostentan los mayores dominios; su regnum abarcan todos los dominios menores de toda una ciudad... en teoría. En la práctica, señores independientes, bandas Anarquistas y las necesidades de la Mascarada mantienen ciertos lugares fuera de las garras del Príncipe incluso en las ciudades aparentemente más organizadas.

DOMINIOS POR ÁREA: El terreno y fronteras físicos de los mapas definen el dominio vampírico arquetípico. Los Vástagos más influyentes y respetados (o temidos) ostentan mayores dominios en zonas más deseables. Los emergentes, los largo tiempo leales y otros Vástagos con utilidad potencial poseen rincones menores de la ciudad por decreto del Príncipe. Entre ellos yacen calles y bloques, y a veces kilómetros de paisaje urbano, abiertos a conventículos de Neonatos y vulnerables a bandas Anarquistas.

Algunos dominios se extienden desde un punto central: "cinco bloques en torno a la torre de agua de Hillside" o "seis calles desde el Odeón". Esto lleva a fronteras confusas, lo que lleva a Caza furtiva intencionada y a invasión inconsciente de un dominio. Los vampiros pintan su territorio con "las marcas", grafitis vampíricos, y lo defienden con sus garras o su influencia en el concejo o la corte.

Los Vástagos de alto estatus pueden poseer barrios enteros como feudo: el Duque de Echo Park, el conde de Cross Bay, la Señora de Güell. Estos nobles permiten a sus propios vasallos poseer bloques menores dentro de sus dominios y proporcionan protección frente a salteadores de terruños a cambio de servicios o recipientes.

DOMINIOS DE ASOCIACIÓN: Dominios que pueden abarcar sólo un edificio, aunque uno grande como un complejo hospitalario o un centro comercial y sus aparcamientos y alcantarillado. En algunas ciudades todo el alcantarillado pertenece a los Nosferatu por derecho, es su dominio por experiencia natural o autoridad de Clan. Los Vástagos pueden reclamar derechos de hace siglos sobre los caminos, algo que ahora se interpreta como "todo lo que toque la interestatal o la autopista". Los grandes parques pueden ser territorio Gangrel tras una tregua en la guerra Anarquista, mientras que los pequeños siguen divididos entre coteries concretas o están bajo la autoridad de líneas Ley trazadas por los Tremere.

DOMINIOS DE AUTORIDAD: En algunas ciudades, los Toreador poseen derecho prioritario sobre las galerías de arte públicas y privadas, una Señora del Escenario gobierna todos los teatros y reparte actores como escogidas marionetas de sangre entre sus favoritos o un Señor de la Medicina controla todas las Cazas en hospitales y clínicas. Este último riñe con el Fantasma de los Perros Gangrel por las clínicas veterinarias y los hospitales de animales, mientras el Fantasma extiende su protección sobre los coyotes que buscan comida en la ciudad sin importar en qué bloque se encuentren.





Territorios de Caza

Anarquista o Camarilla, cada ciudad vampírica se caldea con la política de la Caza. En su aspecto más duro, casi en todas partes, demasiados vampiros compiten por demasiado poco ganado. Por extensión de las dinámicas depredador-presa del mundo natural, un vampiro debería tener unos 60 kilómetros cuadrados de ciudad como su territorio de caza exclusivo; en la mayoría de ciudades, los Vástagos se consideran afortunados con un 1% de eso. La Caza debe limitarse por razones prácticas: si todos los vampiros de la ciudad acechan en el mismo club nocturno, éste no puede mantenerse como negocio solvente, y no digamos ya mantener la Mascarada. Aun así, los gobernantes vampíricos también limitan la Caza como un juego de poder, una forma de ejercer su predominio como depredadores.

Cada ciudad cambia: en algunas, el concejo de la Primogenitura o de los Anarquistas declara el Coto (el distrito de clubes nocturnos de la ciudad, lleno de humanos tentadoramente ebrios... y de policías) vedado a la Caza. En otras, lo reserva para sí, declarando que sólo se puede confiar en que los vampiros experimentados y responsables Cacen en él sin cometer errores. En algunas ciudades, ciertos barrios se convierten en el "bosque del Príncipe" o "reserva natural" vedada sin un permiso especial. En otras, los gobernantes dividen los derechos de Caza según los dominios y permiten Cazar por toda la ciudad en día de fiesta, conceden licencias a cambio de servicios especiales o cualquier otra cosa que asegure su control y haga peligrar a sus rivales.

Los nuevos Vástagos en la ciudad deben, por tanto, asegurarse de conocer la ley del lugar antes de que pasen muchas noches. A veces los Vástagos locales confunden a los recién llegados y los conducen a territorios prohibidos como forma de poner a prueba a sus amos sin una rebelión abierta o sólo para reducir la competencia. Romper la ley parece fácil (¿está el Príncipe vigilando el aseo de este sórdido bar?), pero los castigos son extremos. Algunos gobernantes hacen que las leyes para Cazar sean turbias, onerosas o contradictorias a propósito. Así, casi cualquier vampiro de la ciudad termina rompiendo la ley antes o después. Si el Príncipe o el consejo desea deshacerse de un rival, simplemente espera al inevitable incidente de Caza ilegal y destierra o ejecuta al ofensor con este aparentemente justo pretexto.

Las Marcas:
Grafitis vampíricos





¿Cómo se comunican los vampiros unos con otros cuando todos ellos se esconden en la oscuridad, moran en guaridas secretas, se mienten unos a otros y permanecen fuera del sistema?

Lo hacen mediante marcas, a veces denominadas "jerga vampírica". Estas obras públicas de arte o vandalismo, semejantes a firmas de bandas, contrapublicidad y grafitis contienen jerga, símbolos codificados o términos arcaicos que comunican su significado a otros Vástagos (y con suerte sólo a ellos). Las marcas se desarrollaron a partir de grafitis que se retrotraen a Pompeya y a partir de firmas de bandas inventadas en esta década. Por diseño, se mezclan con viejos pósteres, *guerrilla art*, signos de espray urbanos y loxodromia de construcción callejera.



Una rata de papel pegada en un muro de un túnel del metro, la ornada floritura de una V roja pintada con espray en el muro trasero de un banco, el jeroglífico amarillo dibujado con tiza en un portal abandonado... Las palabras "dientes rojos" marcadas en unas escaleras, la Marilyn de Warhol hecha con aerógrafo sobre un dintel. El tatuaje en una marioneta de sangre, las palabras aparentemente al azar en periódicos pegados sobre un escaparate cubierto de tablones. Estas marcas dicen a los Vástagos en el terruño de quién están, quién reclama el bloque, a quién ha declarado anatema el concejo.

Las marcas también dan al Narrador una herramienta sencilla para insertar la cultura vampírica en la ciudad. Mencionar firmas y símbolos significativos en las descripciones de la ambientación ayuda a crear la ilusión de que otros personajes se están moviendo por el mundo del juego cuando los personajes jugadores no están ahí; alguien ha pintado todo eso, alguien tiene algo que decir.

MARCAS Y MECÁNICAS

A veces, la tensión o el resultado dramático de una escena depende de si el personaje percibe algo o no, reconoce lo que ve de forma automática o puede realmente discernir el significado de un objeto que tiene enfrente. Si el drama de una escena no depende del éxito o el fallo de una acción (si no logra percibir una marca, no descubrirá la entrada secreta al refugio de un rival; si malinterpreta la marca, conducirá accidentalmente a la coterie a territorio hostil; etc.) entonces no hagas una tirada. Concede ese conocimiento de forma gratuita; cóbrate sólo el drama. Céntrate sólo en la parte que es importante.

Los personajes vampiros pueden usar Habilidades normales en las marcas. Los mortales necesitan alguna clase de conocimiento ocultista o especial para leerlas, aunque la Segunda Inquisición puede haber reunido una recopilación



de las más obvias. Los Narradores pueden imponer aumentos de dificultad o penalizaciones de dados por la calidad de la pintura, superficies irregulares o agrietadas, falta de tiempo, exposición a los elementos, etc.

VER, RECONOCER Y DESCIFRAR MARCAS

Los personajes que conocen marcas concretas pueden percibirlas en el tapiz urbano, percibirlas en la penumbra, en el desmoronado hormigón o en las incrustadas capas de grafitis.

Reserva de dados: Inteligencia + Callejeo (para firmas callejeras) o Investigación (para patrones repetidos) o Perspicacia (para dobles sentidos); la dificultad depende de lo poco conocida que sea la marca y si quien la realiza quiere que los foráneos la encuentren o no.

COMUNICARSE CON MARCAS

Estas marcas sólo envían mensajes, desde "éste es mi territorio" a "Inquisidores trabajando encubiertos aquí". Quien las dibuja no trata de ocultar su significado, sino de dar señas a sus compañeros Vástagos.

Para crear una marca codificada, usa Inteligencia + Artesanía o la Habilidad relacionada con el mensaje, la que sea más baja.

Reserva de dados: Inteligencia + Artesanía (Pintura, Arte en Póster o Grafitis), aunque marcar un lugar particularmente difícil de alcanzar podría requerir Destreza y disfrazar una marca como una firma de grafiti normal podría requerir Astucia + Callejeo. Con una victoria crítica, los rumores de la existencia de la marca alcanzan rápidamente a la audiencia prevista aunque no pase por ese punto.

PERSUADIR CON MARCAS

Así es como la contrapublicidad mina una línea empresarial, cómo la cultura popular resquebraja la fachada de los poderosos, cómo los memes virales infectan el cuerpo político. Naturalmente, la mayoría de grafitis, vampíricos o no, no dan como resultado cambios reales. Sólo aquellas obras que tocan una fibra sensible o entusiasman a la cultura de los Condenados como una pequeña comezón llegan a ser lo bastante profundas e inolvidables como para considerarse verdaderas jugadas agresivas.

Reserva de dados: Para codificar la marca tira Manipulación + la Habilidad Social que mejor encaje con el mensaje previsto: Intimidación (para asustar o acobardar), Liderazgo (para reunir aliados), Persuasión (para convencer a los espectadores) o Subterfugio (para enviar un mensaje falso). La Habilidad Social no puede aportar más dados a la reserva que la Artesanía + Especialidad relevante de quien la realiza. El Narrador puede hacer que el artista tire esta reserva en una contienda contra un objetivo específico para influir en él o como una prueba Social con una dificultad determinada por la actitud de la audiencia.

Cuantos más éxitos, más permanece el significado de la obra con quien la ve, más se extiende el rumor de su calidad y más ojos la ven. En general, una obra sigue de moda un número de noches igual a los éxitos obtenidos. Con una victoria crítica, la marca cambia algo de forma genuina, aunque sólo sea enfurecer a su objetivo para que tome una acción estúpidamente prematura ■

Escenas sociales fracturadas

En estos ejemplos de territorios de Caza, la multitud sirve como atracción y como evento. Estos territorios de Caza no dependen por completo de un lugar, podrían darse en muchos sitios y distritos de toda la ciudad.

Para cada uno, considera que las Resonancias indicadas son sólo directrices. Sin embargo, dobla la probabilidad de Intensidad, ya que el ganado tiende a avivar su sangre en estos eventos.

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Entrenamiento de fútbol, club de arte, teatro, práctica de música, y la lista continúa. Depredar niños atrae demasiada atención; el cazador astuto tiene por objetivo a los cansados padres que acuden a recoger a sus niños tras un duro día en el trabajo. A menudo exhaustos y sin prestar realmente atención a su alrededor, apenas responden salvo ante los ataques más violentos. La mejor parte es que si un padre comienza a sentirse cansado cada día, definitivamente no sospechará de vampiros.

Tipos de víctimas: Padres trabajadores (Flemática, Colérica, Melancólica).
Sistemas: Suma un dado a todas las reservas de dados de Caza Social o Mental.

CONVENCIÓN

Cientos o miles de extraños de fuera de la ciudad inundan algún hotel durante un largo fin de semana de seminarios o paneles, de mirar electrodomésticos o de comprar viejas revistas. Para Cazar con éxito aquí, necesitas algo de exploración previa, pero una vez que comprendas quién es esta gente, es fácil. Lo mejor de todo es que las presas rotan, así que no tienes que preocuparte demasiado por ser reconocido.

Tipos de víctimas: Profesionales (Flemático), frikis del tema en cuestión (Colérico o Sanguíneo), vendedores (Melancólico).
Sistemas: La dificultad de la Caza se reduce en -2; suma 1 dado a tus reservas Sociales si posees una Especialidad relevante para la convención; suma Fama si es relevante; no hay peligro en Cazar en exceso (pág. 331).

Diseñar dominios

Los dominios tienen tres Rasgos: *Chasse*, *Lien* y *Portillon* (para más detalles, ver pág. 195). Probablemente es mejor comenzar a diseñar los dominios del juego por el Chasse: una medida de la riqueza del dominio como territorio de Caza. Es la preocupación principal del gobernante que concede el dominio y de los Vástagos que lo reciben. Como normal general, el material bueno es más escaso que el mediocre. Esto es cierto para todo, pero especialmente para los dominios vampíricos. Los dominios con 1 punto de Chasse superan enormemente en número a todos los de las demás puntuaciones juntos.
Para una ciudad con tres millones de habitantes considera esta división promedio:

Chasse	Posibles equivalentes geográficos
●	Un edificio de apartamentos muy grande, un bloque residencial o industrial.
●●	De dos a cuatro bloques, un parque, un lugar pequeño (hospital, enclave turístico, centro comercial).
●●●	Ocho bloques en una calle principal, un lugar medio (aeropuerto, empresa grande, casino, instituto), dominio de autoridad pequeño.
●●●●	Un kilómetro cuadrado, un distrito, un lugar grande (parque de atracciones, universidad), dominio de autoridad medio.
●●●●●	Uno de éstos es la propiedad personal del Príncipe o el Barón. Dominio de autoridad grande, territorio de Caza excelente (por ejemplo, el Coto).

La mayoría de potenciales dominios nunca se presentan en el juego (ya sea porque el Príncipe los ha vedado por considerarlos su bosque real o porque son interminables extensiones residenciales o industriales y centros comerciales que apenas suponen 1 punto cada uno, encerrados en urbanizaciones o vacíos de noche y son esencialmente inútiles.

Cada país y ciudad difieren enormemente, y cada crónica aún más; pero como regla general, 1 punto de Chasse equivale a entre 500 y 1000 mortales. No des mucha credibilidad ni insistas demasiado en este número. Un solo vampiro "granjero" necesita un mínimo absoluto de 30 mortales de los que alimentarse para evitar la anemia y otras debilidades en su rebaño; pero



la Mascarada es un problema mucho mayor cuando se lidia con rebaños pequeños. Una "población cazadora" necesitaría (al menos) dos órdenes de magnitud mayor: cerca de 3000 mortales por vampiro para ocultar sus depredaciones entre el rojo ruido de los asesinatos, crueldades y desapariciones convencionales. Por ello, una coterie de entre tres y cinco vampiros "debería" tener, como mínimo, un dominio de 10000 personas. Y eso es en los relativamente violentos EE.UU. El número de mortales necesarios para ocultar los estragos de una coterie de jugadores podría ser mucho mayor en un país europeo como Noruega, en el que el número de asesinatos per cápita es siete veces menor que en EE.UU. O podrías decir que los Vástagos están tan inmersos en el semisocialista sistema sanitario y de cuidado a los ancianos escandinavo que los vampiros de la Camarilla tienen fácil acceso a presas. Esto permitiría que más vampiros se alimentasen de menos gente sin levantar sospechas. Los números quedan a tu discreción. Siempre que resulten plausibles, estará bien.

Aun así, Chasse mide algo más que el número de gargantas en bruto; también tiene en cuenta el tamaño físico del dominio, la facilidad de Cazar en él y la riqueza de las presas. Por ejemplo, un club de tamaño decente contiene entre 800 y 1000 personas con, quizás, el triple o el cuádruple pasando por él a lo largo de la noche (un club de baile de un tamaño realmente bueno podría albergar a 10000 o más). Pero la mayoría de ellos son presas deliciosas y fáciles, y "multiplican" el número por dos o tres. Por ello, un dominio consistente en tres clubes nocturnos equivale a todo un

ENCUENTRO DE ALCOHÓLICOS ANÓNIMOS
O Drogadictos Anónimos o Adictos al Sexo Anónimos, o cualquier otro grupo de doce pasos que se sienta en sillas plegables bebe café malo y come donuts secos. Pero la sangre probablemente esté limpia y puedes descubrir mucho sobre una víctima para acecharla a largo plazo. Puedes incluso hablar sobre tus propias adicciones… tan sólo cambia los detalles un poco.

Tipos de víctimas: Toda clase de gente, aunque principalmente Melancólicos. Alguna sangre Sanguínea, quizás en Adictos al Sexo Anónimos.
Sistemas: Gran cantidad de traumas aquí; suma 2 dados a las tiradas de Perspicacia para encontrar y comprender una Discrasia. Dificultad -1 para todas las tiradas de Caza no Físicas.

FESTIVAL CALLEJERO
Cualquier cosa desde un festival de la costilla a un concierto de *funk*, pasando por una procesión religiosa o un concurso de *cannoli*, saca al ganado a la calle en una calurosa noche de verano. El humo de las parrillas, las matracas, los cohetes y las conversaciones alegres llenan el aire. Hay callejones que se apartan de la calle principal para tener privacidad y la multitud sigue moviéndose, así que nadie te mira durante demasiado tiempo.

Tipos de víctimas: Todo tipo, aunque las posibilidades de que haya alcohol y marihuana en la sangre aumentan.
Sistemas: La dificultad para Cazar se reduce en -2.

INSTALACIÓN ARTÍSTICA

En este espectáculo artístico, un asistente entrenado extrae sangre de la audiencia de la galería, en apariencia para usarlo como medio para obras duraderas en las que el artista rocía la sangre en vivo sobre el lienzo, donde lentamente se pudre. Por supuesto, algún astuto Toreador ha cambiado el material bueno por sirope de maíz.

Tipos de víctimas: Aventureros entendidos del arte urbano (Melancólico), raritos de las escenas sangrientas (Sanguíneo).
Sistema: A menos que tú organices la galería, es difícil Cazar aquí; la estrecha vigilancia suma +2 a la dificultad para Cazar. Sin embargo, si tú la has organizado (quizás con Influencia en el mundo de las galerías) es sangre de sobra para un mes.

MILONGA

Devotos del tango se reúnen en sórdidos salones de baile, salones de hotel o clubes sociales familiares para estos eventos; a menudo vienen de otras ciudades con una escena de tango menos activa. Si puedes bailar, puedes Cazar. Contradanza, encuentros de *swing*, *square dances*… cualquier clase de evento de baile en grupo funciona. ¿Por qué pelear por los mismos fiesteros borrachos cuando puedes beber de madres aburridas y solteros desesperados?

Tipos de víctimas: Madres aburridas y niños monos (Flemática), solteros solitarios (Melancólica), parejas y tríadas poliamorosas (Sanguínea).
Sistemas: Haz una tirada de Destreza o Carisma + Interpretación (Baile) y aplica los éxitos como dados adicionales en las tiradas de Caza durante la noche.

PARTIDO NOCTURNO

Desde la liga empresarial de *softball* a la cesta punta profesional, la auténtica Caza ocurre fuera del campo, en las gradas y en los bares tras el partido. Montones de extraños se reúnen, beben y gritan durante cuatro horas y después se separan, y no podrías diseñar un mejor territorio de Caza ni aunque lo intentases.

barrio de una zona más tranquila de la ciudad. Al final de la noche, este Rasgo existe no para realizar alguna clase de censo vampírico, sino para proporcionar apoyo mecánico a la historia.

Las historias suelen funcionar mejor con dominios más pequeños que a los jugadores les parezca más fácil sentir que conocen. Las crónicas funcionan mejor (tienen conflictos más ricos) cuando los vampiros compiten constantemente por el territorio. La extensión real de la mayoría de ciudades (Chicago abarca unos 21000 bloques y no es particularmente grande para una ciudad moderna) obra en contra de las necesidades dramáticas, así que minimízala. Igualmente, la crónica se vuelve cada vez más difícil de manejar con más de un vampiro por 10000 habitantes en una ciudad. Chicago tiene una población de unos tres millones y 300 vampiros pueden resultar muchos, incluso para "Chi-rak". El tamaño de los dominios y su población y cuánto se han debilitado a causa de la Segunda Inquisición y la Llamada queda en última instancia a tu discreción. Concéntrate en las historias, no en los números; usa estos valores como un esqueleto, pueden apoyar tu historia, pero no deberían dejarse traslucir y resultar evidentes.



Sangre y Caza

Los sistemas de Caza de la pág. 306 proporcionan los marcos de reglas básicas para dar forma a la Caza en un lugar determinado o usar un *modus predationis* específico.

Como se anota en la pág. 196, 1 punto en Chasse indica (siendo todo lo demás igual) una dificultad 6 en una tirada de Caza en ese lugar. Cada punto adicional reduce la dificultad en 1, pero el Narrador debería sentirse libre de alterar estos valores dependiendo de las circunstancias locales. Un *Dj* superestrella está en la ciudad, así que Cazar se vuelve mucho más fácil en medio de la multitud de recién llegados y frikis de los puentes y túneles. Está lloviendo a mares, lo que también dificulta Cazar entre el menor y malhumorado gentío. El ambiente de tu ciudad siempre, siempre, afecta a la Caza.

Cartografiar los territorios

El Narrador debería diseñar su ciudad para la historia, no al revés. Organizar los dominios, territorios de Caza y demás aspectos de la ecología vampírica para que generen tanta acción, tramas y dramas como sea posible. Después, usa los aspectos físicos de la ciudad para reforzar lo que ya has decidido. El resultado es un ambiente rico para que los jugadores lo experimenten, uno que apoya la atmósfera que quieres para tu crónica y que proporciona un escenario dinámico en el que siguen pasando cosas.

Para empezar, cartografía los territorios vampíricos locales como un estrafalario parcheado de accidentes históricos, malas políticas y liderazgo deliberadamente divisivo. Cuanto mejor funciona una ciudad, menos conflicto (es decir, historia) tienes. Infunde tu ciudad con tanta lucha como seas capaz. Quizás comiences de forma metódica y razonada, pero aderézala con egoísmo, egomanía, arrogancia y avaricia. Los vampiros no dividen territorios para beneficiar a todo el mundo por igual, ni siquiera los Anarquistas. Quizás, especialmente ni siquiera los Anarquistas.

MEZCLA TIPOS DE DOMINIO: Mezcla dominios territoriales y abstractos. El viejo Príncipe concedió el centro de la ciudad a su amante hace un siglo en un desesperado intento de que ella se quedase y ella aún lo ostenta aunque eso ocurrió hace dos Príncipes. Por desgracia, el nuevo museo se ha construido en el centro de la ciudad en un despilfarro de renovación urbana y el jefe de las Arpías lo reclama por derecho como el conservador más antiguo de la corte. Mientras, a los Gangrel que "poseen" a los vagabundos de la ciudad no les importa

Tipos de víctimas: Hinchas comprometidos (Colérica), citas cómodas (Sanguínea, Flemática).
Sistemas: La dificultad para Cazar se reduce en -1. En torno a la mitad de los aficionados tiene alcohol en su torrente sanguíneo (pág. 310).

PROTESTA

Las grandes multitudes furiosas y anónimas pueden convertirse rápidamente en disturbios, pero comienzan como un almuerzo. La situación básica: espacio reducido y emoción compartida, se aplica tanto a protestas como a mítines, y ambos pueden atraer presencia policial en una cantidad mayor a la que desearías. Pero eso es por lo que lo llaman "Cazar", no "cenar".

Tipos de víctimas: Organizadores y policías de narcóticos (Flemática), aspirantes y *groupies* del activismo (Sanguínea), transeúntes (Melancólica), verdaderos creyentes (Colérica).
Sistemas: La fuerte presencia policial (+2 a la dificultad de Cazar) puede cancelar las bonificaciones por multitudes (-2 a la dificultad de Cazar) a menos que puedas desencadenar algún saqueo o disturbio en la otra punta de la muchedumbre como distracción.

RAVE ILEGAL AL AIRE LIBRE

Es algo difícil de encontrar: tienes que atravesar una arboleda o cruzar un canal, pero después de medianoche hay garantías de que estará lleno de gente drogada y borracha que nunca llama a la policía, sin importar lo que pase. En una noche de fiesta puedes oír los bajos a kilómetros, y la playa o el bosque es un bufé de gente drogándose y follando.

Tipos de víctimas: *Hippies* y drogadictos (Melancólica), fiesteros arruinados (Sanguínea), organizadores viejos (Flemática).
Sistemas: ¡Es un festín! La dificultad para Cazar se reduce en -3. Aun así, el alcohol y las drogas burbujean en toda la sangre (pág. 310).

que acampen en el cada vez más abandonado centro de la ciudad.

Dado que los dominios abstractos no están ligados al territorio, pueden entrar en conflicto con facilidad.

IMPÓN UN SISTEMA, Y LUEGO RÓMPELO: En su sabiduría, el Príncipe ha decretado que todos los Clanes de la Camarilla deben tener territorios de igual valor. El Senescal los dispone con cuidado y el Sheriff recorre las fronteras para asegurar que se respeten. El Príncipe también ha decretado que ningún Malkavian puede alimentarse ni anidar salvo en manicomios y reserva los bancos de sangre médicos para los Ventrue. La sensación de agravio e injusticia resultante motiva tanto a los personajes jugadores como a los secundarios a tomar toda clase de acciones.

INCLUIR SECRETOS: En una ciudad Anarquista, la comuna ordena que el viejo parque de atracciones abandonado está vedado para todos los Vástagos. ¿Por qué? No lo dice. En otro regnum, el Príncipe concede a un aparentemente intrascendente Neonato un inmenso territorio de alimentación, para gran desconcierto del Neonato.

INCORPORAR LA HISTORIA: Las rarezas y curiosidades en las divisiones del dominio pueden surgir de eventos de hace siglos. ¿Por qué los Malkavian tienen un inmenso territorio en las afueras? El Príncipe les concedió ese dominio en 1723 y no logró anticipar la inmensa expansión que experimentaría la ciudad en los años por venir. Lo que una vez fue un territorio de Caza de primera lleno de bares con rocolas, se homogeneizó en un barrio residencial de clase media tras la Segunda Guerra Mundial o en los sesenta.

Atmósfera

Una ciudad vampírica es un mundo en sí mismo. A la sombra de la Segunda Inquisición, la comunicación entre ciudades se mueve de forma lenta e irregular, viajando mediante correos y cartas físicas. La mayoría de Vástagos deja su regnum sólo por una muy buena razón. Príncipes locales, Barones y extrañas sectas gobiernan sus dominios urbanos con pánico y terror y la variación en las costumbres vampíricas locales es enorme.

¿Qué sensación da tu ciudad? Esto se enlaza íntimamente con la cuestión de qué clase de crónica estás dirigiendo. Idealmente, la ciudad apoya los temas e ideas de tu juego, proporcionando el telón de fondo adecuado para la acción dramática. Puedes plantear esto de dos formas: tomar una ciudad excitante que tiene la atmósfera correcta o imponer la sensación que quieres a la ciudad que escojas.

Considera una partida trágica de romance vampírico en la que la corrupción no muerta condena inevitablemente cada relación. ¿Por qué no ambientarla en París, la ciudad del amor, o Venecia, la ciudad condenada a hundirse en su propia inmundicia? Seguro, son clichés, pero desde dentro, los clichés funcionan muy bien.

Cuando impones tu propia atmósfera a un lugar existente, todo gira en torno a elegir los elementos que quieres y no desviarte de ellos. **Vampiro: La Mascarada** ya hace esto de forma muy efectiva de una manera muy potente: prácticamente todas las escenas tienen lugar de noche. Tiene una causa intrajuego, pero también asegura que los jugadores amortajen el escenario por completo en tinieblas.

Más específicamente, si quieres subrayar la corrupción y degradación





¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Siempre está pasando algo en la ciudad. Cuando los personajes vayan a un lugar, caminen por la calle o incluso cuando vuelvan a su refugio, anima las cosas con un evento que se esté desarrollando cerca. Estos sucesos pueden estar totalmente desconectados de las acciones de los personajes o sólo reforzar el tema de la crónica. La ciudad permanece viva, incluso si los Vástagos no lo están.

1. Obreros municipales y camiones de la compañía eléctrica resuelven un apagón reemplazando un transformador reventado, escalando postes y entrando y saliendo de túneles de acceso.
2. Un mensajero en bici choca con un transeúnte. Ahora éste se desgañita a voz en grito. La situación puede escalar hasta la violencia.
3. Oficiales de inmigración hacen una redada en un edificio, comprobando papeles y llevándose en un gran furgón a los indocumentados. La multitud se apiña junto con gente que protesta y cámaras de televisión.
4. Un incendio asciende al cielo nocturno. El departamento de bomberos aparca sus inmensos camiones por todas partes, la lluvia cae, las bocas de incendios se abren mientras la gente se abalanza a las ventanas para ver qué ocurre.
5. Modelos de aspecto ultraterreno desfilan bajo luces brillantes para un fotógrafo y un director artístico que se ocupa de la microgestión cuando una revista de moda organiza una sesión de fotos en exteriores. Los técnicos de luces intercambian cigarrillos, los asistentes se apresuran con *lattes* y agua, y alguien, en alguna parte, tiene cocaína.
6. Policías y operativos de agencias de inteligencia han acordonado el área y restringen severamente el movimiento en ella. Aparentemente, un oficial de alto rango del gobierno de EE.UU. o China va a pasar en un convoy. Se reúnen grupos de manifestantes, pero aún no quieren disparar su último cartucho.
7. Una fiesta rebosa de un bar, hay montones de gritos y jolgorio, puede que una pelea o dos. ¿Hay partido esta noche? ¿Es una despedida de soltero? Sea cual sea la razón, la música y el humo llenan el aire, al tiempo que ubers y taxis dejan y recogen gente por todo el bloque.
8. Una huelga detiene el transporte público de la ciudad, dejando a gente tirada por todas partes que trata de conseguir un taxi o mira sus teléfonos mientras intentan determinar una buena ruta a pie.
9. Estalla un frenesí de medios locales, con cámaras y luces cruzándose, cables bajo los pies y reporteros haciendo conexiones. Quizás una celebridad está visitando el barrio para generar publicidad para un proyecto social o un terrible asesinato ha hecho que los reporteros de sucesos estén a la caza de comentarios de los testigos.
10. Una ruptura de la Mascarada. La gente no se ha percatado aún de qué es, pero los personajes jugadores entienden la situación. Hay un cadáver desangrado, un Gangrel bestial corriendo entre el gentío o un loco gritando información muy acertada sobre los Vástagos. Los personajes pueden reaccionar o simplemente correr y esconderse ante la posible respuesta del Príncipe, la Segunda Inquisición o ambos.

de una era, ambienta escenas en decadentes edificios industriales. Muestra variedad en los diversos tipos: verdaderas ruinas y viejas y destrozadas zonas industriales, *lofts* reconvertidos a la desesperada y renovaciones fallidas, y fábricas aún en funcionamiento, pero obsoletas y destartaladas. Para la tristeza y la soledad, opta por azoteas, lluvia eterna y cafeterías de madrugada en las que cada cliente se sienta a solas.

Obviamente, tanto la verosimilitud como el ritmo dictan que cambies de humor a veces, pero repetir simples motivos ambientales construye una atmósfera de forma efectiva. Recuerda, las cosas no siempre necesitan una explicación racional. ¿Por qué el informante del Sabbat quiere encontrarse con los personajes en una iglesia en ruinas? Porque le apetece y porque funciona a nivel dramático.

Parasitismo vampírico

Conforme la ciudad toma carácter propio en tu partida, puedes comenzar a mostrarla como algo vivo. Al principio, no se percata de la infestación en su interior, pero según el daño se extiende, la ciudad reacciona. Estas reacciones, a menudo aparentemente no conectadas entre sí, emergen de forma indirecta del daño causado por los Vástagos en los profundos tejidos del entorno urbano.

Las guerras de territorio de los vampiros o sus olas de alimentación aumentan la presencia policial visible, pero probablemente no provocan más que un kabuki de equipo militarizado y de seguridad... o escuadrones de la muerte *sub rosa* y la auténtica Inquisición. Si los personajes Dominan y Vinculan con Sangre a políticos a diestro y siniestro, el gobierno local chirría hasta detenerse, ya que sus miembros sirven a sus adicciones en lugar de al interés público. Se aprueban extrañas leyes, los grupos de presión se salen con la suya y la basura se apila.

Si una famosa celebridad vampírica distorsiona el espacio cultural de la ciudad, sus artistas y seguidores se vuelven obsesivos y extraños. La Mascarada se vuelve más difícil de romper o puede que se rompa mil veces cuando la rara moda de sangre se extienda entre la élite y los clubes. La confusión creada por poderes vampíricos combinada con la estrechez de miras y la avaricia habituales de los humanos engendra extraños resultados.

Las reacciones de la ciudad no tienen por qué hacer las cosas más difíciles a los personajes jugadores. En su lugar, refuerzan sus consecuencias, ya sea adrede o no. Los métodos vampíricos para influir a la humanidad son inherentemente dañinos. Los Vínculos de Sangre reemplazan las emociones humanas reales con obsesiones artificiales. Dominación fuerza la voluntad humana a adoptar patrones insignificantes e irracionales. Presencia crea extraños tropismos y emociones

CIUDAD DE INICIACIÓN

¿Quieres jugar a Vampiro y no enredar con planificación urbana? Hagamos que tu ciudad esté lista lo más rápido posible.

Paso uno: Escoge una ciudad. ¿Resides en una ciudad? ¡Úsala! Si no es así, usa una ciudad famosa fácil de imitar a través de la cultura popular y los medios de ficción: Londres, Nueva York, Tokio; o una de la que tengas otro libro de Vampiro. O crea una ciudad media estadounidense que se parezca a las ciudades de las series grabadas en Vancouver.

Paso dos: Empieza escogiendo un entorno. ¿Pasa el tiempo la coterie en bares de moteros o en clubes nocturnos? ¿Gobiernan el lado oscuro de un acomodado complejo de clase media o un infierno de viviendas públicas? Comienza con esos lugares, con ese distrito; determina cómo los Vástagos afectan a las cosas que hay ahí y cómo los temas de tu historia se manifiestan allí.

Paso tres: Inserta tu crónica. Vuelve al diseño de tu crónica para un rápido juego de Sectas. ¿Quieres una ciudad asegurada por la Camarilla, una ciudad Anarquista libre para todos o una sin Antiguos en el que cada Clan va por su lado? Esboza rápidamente dónde pasan el tiempo las figuras destacadas en los juegos de poder y adónde podrían moverse.

Paso cuatro: Conoce a los vecinos. Pasa algo más de tiempo con el rincón específico del ecosistema vampírico en el que comienza la coterie. Si empiezan enredados con los Brujah, determina cómo tratar con los Brujah: dónde gobiernan, dónde quieren gobernar.

Paso cinco: ¡Comienza la partida! Construye el resto conforme los personajes se lo encuentren y conforme tú lo necesites.

atrofiadas. Las víctimas comienzan a comportarse de formas inusuales conforme la corrupción se extiende por el ecosistema mortal.

SOBRECAZA: Si más vampiros se alimentan de un dominio de lo que éste puede soportar, terminan por agotarlo (el Narrador decide si 1 punto de Chasse soporta un vampiro, tres o una coterie con distintos métodos de depredación, ver pág. 195). Más vampiros usando la misma estrategia de depredación crean un efecto similar, ya que el subconsciente humano determina el patrón de la amenaza y comienza su respuesta como presa: salir menos frecuentemente, o sólo en grupos, o sólo durante el día.

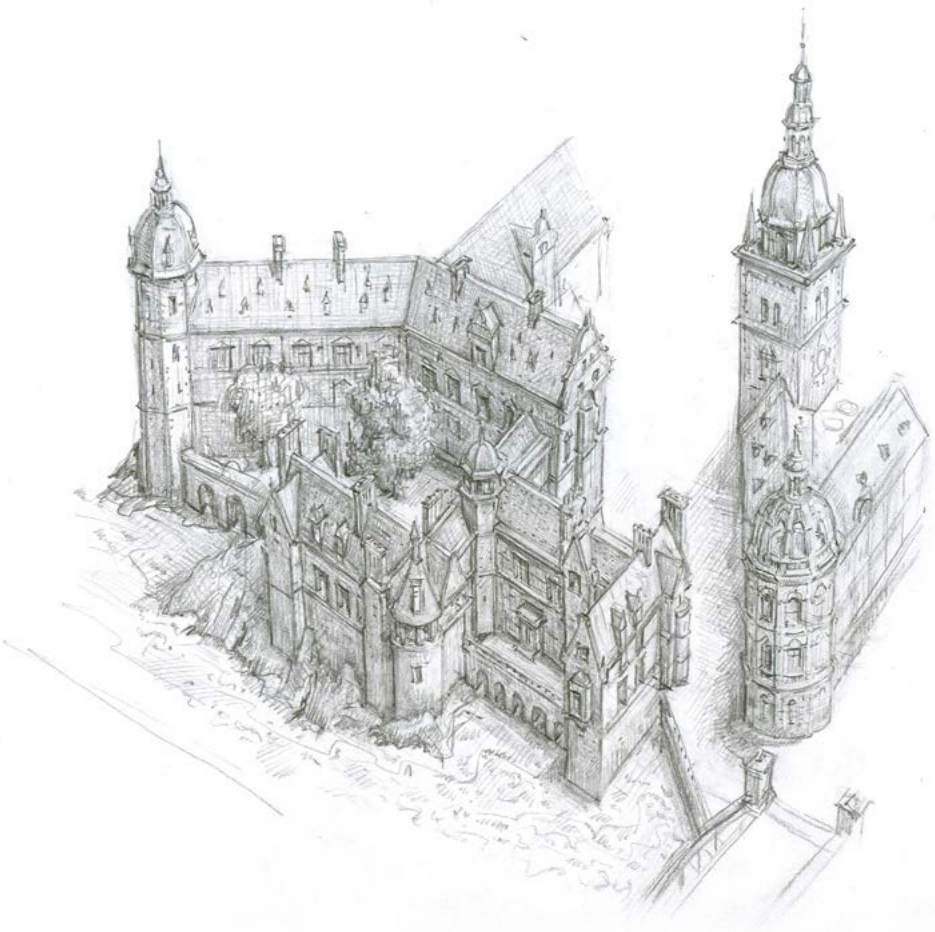
En un dominio con sobrecaza, la dificultad para Cazar aumenta. Hasta los Rebaños libres (a los que el vampiro sencillamente permite vagabundear libremente por su cuenta) podrían comenzar a producir menos, ya que los miembros marginales dejan de aparecer en escena o en los encuentros de la secta.

Cada vampiro por encima del nivel soportable de un dominio:

- O incrementa la dificultad de las tiradas de Caza en ese lugar en +1.
- O reduce los puntos efectivos en los rebaños libres en uno.

La mano dura de la policía, una ruptura de la Mascarada o un fallo total verdaderamente desastroso en una tirada de Caza o Frenesí podría también tener resultados similares.

Un territorio agotado rejuvenece si se lo deja tranquilo durante un período de tiempo determinado por el Narrador. Tres meses parece una buena media. Continuar Cazando en un territorio con sobrecaza comienza a empujarlo a un declive urbano: los negocios abandonan la zona, el valor de los inmuebles se desploma, los clubes nocturnos cierran. Los mortales buscan confort en la Iglesia y antes de que te des cuenta, la Segunda Inquisición comienza a olisquear.



Tu ciudad nocturna

Adaptar ciudades del mundo real comienza con intuición, no con hechos. Los hechos que realmente puedes usar son los que ayudan a atraer la atención y centrarse en los temas de tu historia. Una ciudad con una alta tasa de asesinatos puede proporcionar un gran contexto para una historia sobre la fragilidad humana o la ira, pero no tienes por qué seguir ese hecho más allá si no quieres. Si la mayoría de estadísticas dicen que esos asesinatos están relacionados con drogas, pero quieres que surjan de una guerra entre policía y bandas para crear un telón de fondo de una batalla ficticia en tu crónica, hazlo. Los hechos proporcionan un punto de inicio para el drama. Pueden hacer que la historia resulte realista, el único tipo de realismo que importa en el juego, o pueden estropear el aura de misterio.



Cuanto más sabes, más loco pareces. El nuestro es un mundo de cábalas dentro de conspiraciones ocultas en intrigas selladas por perfidia y envueltas en traiciones.

El drama pesa más que la fidelidad. No estás informando desde Karachi, estás dramatizando el escenario de una historia. El juego es lo importante, así que no te preocupes por detalles que no enriquezcan tu historia. El principal trabajo de una ciudad de **Vampiro** es facilitar el juego, reforzar el ambiente y la atmósfera que buscas y alterar la dinámica de juego de nuevas formas, como se mencionaba antes. No le debes nada a la ciudad. No debería importar si te equivocas con los nombres de las calles y la demografía. Si los hechos contradicen al drama, cámbialos.

El hecho es que es más probable que no haya vampiros en ninguna ciudad real, pero eso no tiene por qué detenerte. Usa sólo los datos que te inspiren y deja que el resto caiga en lo más profundo del trasfondo. Quizás tus supuestos "hechos" sean sólo una confortable tapadera promulgada por el gobierno o la cámara de comercio para hacer que los negocios y los turistas sigan acudiendo. Quizás los Ventrue han distorsionado el registro o los Malkavian retorciesen los recuerdos de los historiadores o los arquitectos sagrados de los Nosferatu literalmente alterasen los hechos sobre el terreno.

Por último, éste es el Mundo de Tinieblas. No es halagador. Ninguna ciudad luce bien a través de la resquebrajada y ahumada lente de este juego. Incluso cuando una ciudad es hermosa, tiene grandes contrastes y está descolorida, nublada por la lluvia y centellea como cristales rotos; hermosa en la forma en la que lo es la madera desnuda y golpeada tras el viejo papel de pared empapado.

Una ciudad de distritos

Para que tu ciudad cobre vida en tu crónica, crea y retrata lugares memorables. Cuando los jugadores creen en la ciudad y la comprenden, la lucha de sus personajes por el territorio o su búsqueda de seguridad adquiere interés y dimensión. Para permitir esto, divide tu ciudad en distintas partes manejables, cada una de ellas con características propias.

La ciudad comprende muchos distritos: el centro, los muelles, etc. Cada uno hace algo en la vida de la

LUGARES DESTACADOS

Las ciudades reales tienden a tener lugares destacados que llegan a definirlas. Asegúrate de que si creas una ciudad propia, tenga algunos también. Río de Janeiro tiene playas como Ipanema, Barcelona tiene la Sagrada Familia. Otros lugares destacados podrían ser genéricos, la librería de libros usados o el salón de baile.

El dominio de la coterie suele tener al menos uno de tales lugares. Éste podría ser el centro del dominio, uno de sus rasgos o todo él. Con un lugar así en tu dominio, puedes cosechar los beneficios que produce: usar la trastienda, agazaparte en la azotea, incluso mantener tu refugio en él. Estos lugares pueden afectar a las tiradas: una biblioteca concede más dados a las reservas de Academicismo, por ejemplo. También puedes cosechar sangre del lugar y a menudo contar con Resonancias concretas e incluso bonificaciones de bajo nivel de él en lugar de determinar Discrasias concretas para la Caza de cada noche.

Si el Narrador quiere usar un sitio de esta forma, define la Resonancia y las posibles bonificaciones que los asiduos del mismo proporcionan.

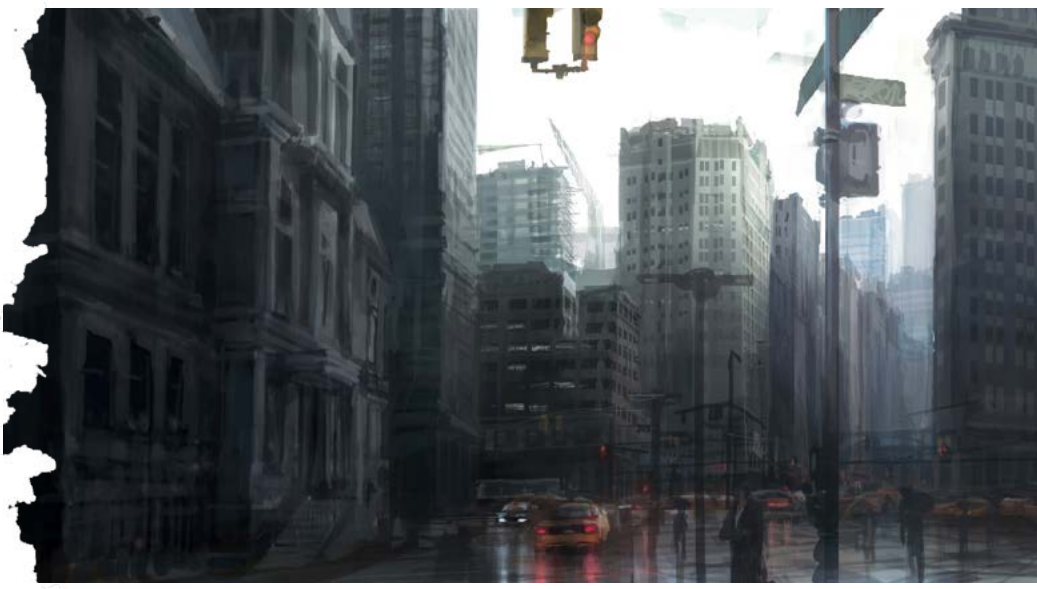
ciudad y en el juego. Los distritos pueden variar en tamaño, desde unos pocos bloques a completas franjas de la ciudad. Un distrito podría equivaler a un dominio (especialmente un dominio con un alto Chasse) o contener tres o cuatro dominios menores que pelean por recursos comunes. Esto depende de la noción que tenga el Príncipe de lo grande que ha de ser un dominio y el concepto del Narrador de conflicto territorial en su juego.

Cruzar las fronteras entre distritos cambia la sensación que produce la historia, incluso si es pasar de un barrio con gran cantidad de policías a uno con el ocasional coche desvalijado. Aun así, para que las tinieblas realmente tengan efecto, es mejor incluir también algunas cosas positivas. Las sombras parecen más profundas tras encender una vela.

La mayoría de las ciudades tienen una zona centro o un núcleo urbano. Una gran área urbana podría tener varios: el área metropolitana de Lille en el norte de Francia abarca ciudades como Roubaix y Tourcoing que juntas conforman un conglomerado mayor. Nudos de transporte público, edificios gubernamentales, y a veces edificios de oficinas y museos descansan aquí. Los centros de algunas ciudades están vacíos de noche, los de otras siguen siendo residenciales, incluso de lujo. En Helsinki o París, los inmuebles del núcleo urbano son extremadamente deseables y los alquileres lo reflejan. En Bruselas o Detroit, los ricos viven en los suburbios; el centro es asequible o está muerto.

Las capitales albergan embajadas, las cuales tienden a acumularse en áreas específicas. De igual forma, las grandes ciudades tienen consulados. La zona de las embajadas proporciona infinidad de ganchos para historias con sus pequeños pedacitos de suelo extranjero: diplomacia, intercambio cultural, Ventrue de fuera de la ciudad y exiliados de ciudades Anarquistas. Las embajadas individuales pueden ser pequeñas y amigables casas unifamiliares o enormes complejos como la embajada de EE.UU. Las embajadas de estados rebeldes como Corea del Norte pueden albergar actividad criminal y todas las embajadas albergan espías.

Muchas ciudades tienen tanto zonas viejas como nuevas. El Gamla stan de Estocolmo presenta edificios pintorescos y sinuosas calles. El Puerto Madero de Buenos Aires



Patear las Calles

Los personajes arrancan información de la ciudad de muchas maneras, desde periódicos a contactos o presagios, pero a menudo se encuentran recorriendo las calles para encontrar algo o a alguien y, a veces, ese alguien (o Algo) no quiere que lo encuentren. Estas acciones requieren Resolución: tan solo esforzarse, nunca desconcentrarse, permanecer tras el rastro y en la brecha. Todo ello puede interpretarse como pruebas extendidas (ver pág. 293) o sencillamente perder una hora por cada dado fallido en la reserva.

Para esta clase de acciones especialmente, Contactos puede realmente resultar útil por sí solo. Si el jugador ha definido un contacto útil en la investigación pertinente, el Narrador puede permitir sumar los puntos de ese Contacto a la reserva de dados.

LABERINTO DE PAPELEO

El personaje necesita encontrar algo y no puede simplemente pagar a alguien para que busque en Internet por él. Especialmente en el Mundo de Tinieblas, las ciudades no hacen fácil descubrir dónde están enterrados los cuerpos o quién mueve los hilos del poder. Los laberintos de papeleo implican localizar archivos del condado, tasaciones de solares, escrituras de propiedades, inventarios testamentarios, contabilidad forense, registros de bautizos o algo más escrito e inmediatamente amontonado para ser archivado más tarde.

Los edificios gubernamentales están abiertos sólo durante el día, lo que significa que podría haber que allanarlos o realizar un uso juicioso de Influencia para encontrar una puerta abierta. Los registros judiciales y los documentos de impuestos pueden estar sellados oficialmente. El laberinto de papeleo concreto depende de Resolución + Investigación.

REBUSCAR

El personaje necesita encontrar algo. No algo único, pero algo más concreto que sólo "una gaseosa". Rebuscar no es sólo comprar, aunque podría implicar conocer ese herbolario con esa verbena tan buena y limpiasuelos de jalapa. Los alquimistas siempre necesitan rebuscar ingredientes extraños, pero todo es un ingrediente extraño a las tres de la mañana.

Crea reservas para rebuscar con Resolución y la Habilidad relevante para la cosa que buscas. ¿Buscas ingredientes para un ritual? Resolución + Ocultismo. ¿Compuestos alquímicos? Resolución + Ciencias (Química). ¿Una droga de diseño concreta? Resolución + Callejeo. ¿Un Peugeot de 2008? Resolución + Conducir. ¿Balas para un rifle militar? Resolución + Armas de Fuego. Puedes necesitar tener que crear una reserva separada de Latrocinio para obtener lo que encuentres rebuscando si la tienda está cerrada o su dueño sencillamente no quiere que lo tengas.

TRABAJO DE CAMPO

El personaje atraviesa la ciudad llamando a puertas y entrometiéndose en conversaciones. Quizás esté tratando de encontrar a un testigo, a alguien huido o a alguna otra persona que no quiere ser encontrada. Quizás está buscando una valla o un desguace en un barrio extraño o tratando de determinar dónde comienza el territorio de la banda y puede que a quien decide esa cuestión. Podría sólo estar haciendo preguntas para tratar de descubrir si alguien ha oído algo extraño en el último par de noches.

Usa Resolución + Callejeo para las acciones de trabajo de campo, a menos que estés buscando algo que no se mueve u oculta, como un edificio o una serie de marcas, en cuyo caso usa Resolución + Conciencia. Una vez encontrada la persona es cuando se usan otras pruebas Sociales ■



resplandece en el litoral, todo brillante vidrio, acero y arte moderno. Las ciudades cambian y crecen enormemente a lo largo de los siglos. Un vampiro viejo puede considerar la ciudad moderna un lugar desconcertante y permanecer en el casco antiguo todo lo posible. La gentrificación cambia los barrios y expulsa a las poblaciones viejas con alquileres más altos; esto también podría incomodar a un Antiguo Brujah que entró en Letargo en un distrito industrial y despierta rodeado de bistrós *hipster*.

Considera la logística de la ciudad: ninguna se alimenta sola, todas tienen muelles, patios de maniobras de ferrocarril y almacenes que abarcan hectáreas de bienes inmuebles. Los puertos de Amberes o Nueva Bombay forman vastas ciudades dentro de ciudades en sí mismas, pero cada ciudad tiene en alguna parte más bienes y vagones que testigos. Las zonas industriales suelen ir de la mano con los centros logísticos de las ciudades. Después de todo, el material necesita entrar y salir de las fábricas de la forma más eficiente posible. Los puertos de Amberes tiene refinerías químicas literalmente en el embarcadero por esta razón.

Así que, ¿dónde vive la gente en tu ciudad? Las zonas residenciales y suburbanas adquieren muchas formas, normalmente siguiendo las divisiones de clases. Los ricos viven en enclaves, la clase media en amplias zonas suburbanas y los pobres en barriadas y bloques de pisos mal construidos. En algunas ciudades, las clases separan; en Calcuta, una chabola de okupas puede estar a pocos metros de las puertas de una mansión. Las zonas residenciales tienden a ser amplias, pero también uniformes. También tienden a cerrarse de noche. Sencillamente usa lo que necesites y deja que los mortales duerman en el resto. Juega con estereotipos de *The Wire* o enfréntate a ellos: las muy unidas comunidades de las favelas de Río mantienen la tasa de crimen contra sus residentes mucho más baja que la de las playas turísticas como Copacabana.

Observa ciudades reales y verás patrones que se repiten; estúdialos para hacerte una idea de cómo funciona tu ciudad. Por supuesto, algunas ciudades rompen las reglas. Detroit es una ciudad en proceso de ser desmantelada: su centro presenta brillantes rascacielos, ruinas abandonadas y campos vacíos unos junto a otros. Mientras, el gobierno construye Asjabad, la capital de Turkmenistán, bajo un estricto control arquitectónico. Estéticamente, una ciudad espacial en blanco y dorado que se alza en la estepa, con una población acobardada por la policía secreta y que espera conseguir trabajo.

LUDIFICAR LA CIUDAD: Cuando esboces tu ciudad, asigna características mecánicas a distritos y regiones enteras según consideres adecuado. Eres un Narrador, no un oficial municipal. Tu sistema para dividir la ciudad sólo necesita seguir la lógica de tu crónica.

No tienes que ludificar cada distrito para hacer que cada región de la ciudad tenga sabor propio en cuanto a reglas. No tiene sentido gastar tus esfuerzos con mecánicas locales para lugares que los personajes nunca visitarán. Recuerda que las bonificaciones y penalizaciones que elabores para un lugar concreto no necesitan ser realistas. Estas herramientas existen para dar forma al juego en determinada configuración. Todo trata de las necesidades concretas de tu crónica.

Por ejemplo, una crónica ambientada en París con jugadores no franceses puede mantener las cosas abstractas y turísticas. Conoces Le Marais por su vida nocturna (dificultad para Cazar 3), así que lo haces muy disputado entre los Vástagos, cambiando de señor todo el tiempo. Sin embargo, es un lugar destacado, por lo que un fallo total en una tirada de Caza provoca una ruptura de la Mascarada.

Quieres que la política mortal tenga un papel y el eje histórico desde La Défense al Arco del Triunfo y el Louvre simboliza eso con su arquitectura monumental. Todas las tiradas relacionadas con las maniobras políticas allí tienen una bonificación de 2 dados. Una regla "realista" podría sostener que la gran presencia policial allí incrementa la dificultad de Cazar en el eje histórico. Pero una regla simbólica implica que el poder mortal y la alimentación vampírica tienen mucho en común y en su lugar reducir la dificultad para Cazar.

Los vampiros de la Camarilla se encuentran en desventaja en los *banlieues* que rodean a la ciudad: sufren una penalización de 2 dados a todas las tiradas sociales y mentales y 1 dado a las tiradas físicas tan lejos de su zona de confort. En una crónica Anarquista, podrías simplemente revertir estos número o dar a cada *banlieue* su propio efecto concreto para diferenciarlos en la mente de tus jugadores. Pero ambos bandos veneran el Sacré-Cœur en lo alto de Montmartre; todas las tiradas relacionadas con la diplomacia entre Vástagos obtienen 2 dados de bonificación y es un Elíseo respetado desde tiempos inmemoriales ■





CRÓNICAS

«Podría hilar un relato cuya palabra más ligera
tu joven sangre helase y devastase tu alma entera;
haría que tus ojos, como estrellas, escapasen de sus esferas,
y que de tus rizos densos y anudados
cada cabello quedase erizado
como púas del violento puercoespín.»

– WILLIAM SHAKESPEARE, *LA TRAGEDIA DE HAMLET*

En **Vampiro**, todo el mundo comparte un mismo objetivo: jugar a un juego bueno e interesante juntos. Los jugadores y el Narrador colaboran a la hora de crear una experiencia común. El Narrador aporta el mundo, los personajes secundarios y los eventos externos. Cada uno de los jugadores encarna a un personaje que vive en ese mundo e interactúa con las creaciones del Narrador y con otros personajes jugadores.

Mientras que un jugador debe crear un personaje, el Narrador tiene una tarea mucho más abrumadora: crear una crónica entera. Y después, llevarla adelante.

Planear una crónica

Lo primero que necesitas es un concepto. ¿De qué trata tu crónica? ¿Quiénes son los personajes y qué hacen? ¿Cuál es la experiencia que quieres construir?

Por ejemplo, tu concepto podría ser un grupo de Anarquistas que busca deponer a un Barón corrupto que en secreto sirve a la Camarilla. La crónica trata sobre crear cambios políticos. Los personajes pueden crearse de formas muy diferentes, pero lo importante es que deben querer hacer esto. La experiencia de la crónica se centra en el peligro, la esperanza, el entusiasmo y la ambición de deponer a un gobernante.

Los conceptos pueden variar enormemente en estilo y sustancia. No hay maneras buenas o malas de jugar a **Vampiro**. Si la crónica funciona tanto para Narrador como para jugadores, perfecto.

Otro ejemplo de concepto sería una crónica centrada en la lenta erosión de la Humanidad conforme los personajes se adentran cada vez más en el inhumano mundo de la Camarilla. Comienzan siendo jóvenes y optimistas, estando traumatizados por el Abrazo, pero aparentemente adaptados al Elíseo. Según avanza el juego, encuentran que el éxito y deshumanización a menudo van de la mano. Sus Poderes aumentan y sus conexiones con sus antiguas vidas se marchitan. Un juego de este tipo puede ser contemplativo y deliberadamente lento, con largas escenas de conversaciones sobre las diferentes circunstancias de los personajes.

En un tipo muy diferente de juego de **Vampiro,** los personajes podrían ser un equipo de Arcontes enviados a Oriente Próximo para intentar encontrar su camino a través de la Guerra de la Gehenna en busca de un Antiguo que desapareció con información esencial sobre los asuntos políticos y económicos de la Camarilla. Sin los Antiguos, nadie sabe cómo se supone que debe funcionar la maquinaria, lo que supone un revés para el poder y la influencia de la Secta.

Usar el Mapa de Relaciones

Durante la creación de personajes creas un Mapa de Relaciones personalizado que incorpora a los personajes jugadores, sus Sires, Piedras de Toque, aliados, enemigos y sus diferentes relaciones interpersonales. Este conjunto de personajes creados en grupo es un recurso muy útil para asegurarse de que a todo el mundo le interesa la crónica desde el principio. Los jugadores han ayudado a crear a esas personas y sus Vástagos tienen relaciones fuertes con ellos, de modo que ya están involucrados con ellos.

Cuando estás creando una crónica antes de la creación de los personajes, es práctico usar algún tipo de nombres y descripciones provisionales para varios de tus personajes clave y después sustituirlos por personajes del Mapa de Relaciones. Este método también se puede aplicar fácilmente para personalizar historias publicadas.

LA CRÓNICA INICIAL

Éste es tu primer juego de Vampiro o quizá simplemente quieres ponerte manos a la obra. Esto es un concepto básico de lo que puede ser una crónica:

Los personajes son jóvenes vampiros en tu ciudad. Quizá ya sean no-muertos cuando comienza la crónica o podrían ser Abrazados en la primera sesión. La ciudad tiene una élite de la Camarilla y una clase baja Anarquista a la que los personajes pertenecen automáticamente.

Las primeras sesiones tratan de la aclimatación a la existencia vampírica. Los personajes Cazan, se ocupan de los restos de sus vidas mortales e intentan sobrevivir a amenazas simples presentadas por las autoridades de la Camarilla y la Segunda Inquisición.

Según progresa el juego, el foco de la crónica se desplaza cada vez más hacia la cuestión de encontrar un lugar propio en el mundo de los muertos. ¿Quieren los personajes ascender en la Camarilla o fomentar la rebelión con los Anarquistas?



EJEMPLO:

Estás planeando una crónica de asesinato y misterio al estilo del cine negro ambientada en San Petersburgo, una ciudad de la Camarilla y dominio antiguo lleno de traiciones y motivaciones ocultas. El desencadenante es la destrucción de un influyente Vástago de la Camarilla a manos de un amigo cercano, otro Primogénito. El crimen se encubre haciéndolo pasar por un ataque de la Segunda Inquisición, lo que lleva a los personajes jugadores a una peligrosa caza de pistas hasta que descubren la identidad del asesino justo antes de que éste golpee de nuevo.

Cuando se lleva a cabo la creación de personajes, informas a los jugadores de la ambientación en San Petersburgo y de que, para que la crónica funcione, tienen que ser una coterie establecida en la ciudad. Entonces pasan a crear los personajes y el Mapa de Relaciones. Cuando haya acabado la creación de personajes, cambias a la primera



víctima de tu historia por uno de los Sires de los personajes jugadores y al asesino por el mentor de otro, el cual amenazará a la Piedra de Toque de un tercer jugador durante la crónica.

Si esperas a crear los detalles de la crónica y la historia a después de la "sesión cero", la mesa habrá hecho un montón de trabajo por ti. Incluso podrías decirle a los jugadores que eso es lo que estás haciendo; el sentimiento de ser incluido en la creación de la crónica es inspirador y fascinante para muchos grupos de jugadores. Según el grupo vaya ayudando a crear la ambientación social (y quizás también la física), se te irán ocurriendo ideas y posibilidades para historias. Anótalas y basa tu trabajo previo a la crónica en esas notas. Este método conduce a una verdadera crónica incipiente en la que la práctica totalidad de los personajes son extraídos directamente del Mapa de Relaciones y la coterie, y de las elecciones de trasfondo que han tomado los jugadores.

EJEMPLO:

Un grupo de jugadores crea una banda nómada de Anarquistas que vagan de pueblo en pueblo del Medio Oeste de EE.UU. camuflados como un festival de música country. *Tras algunas discusiones, los jugadores deciden que son una "coterie de tipo comando" de libres que trabaja para un comandante Vástago desconocido que se comunica con ellos poseyendo a un cantautor Ghoul cuando sube al escenario. El Narrador no tiene ni idea de adónde va esta historia, pero como la idea parece emocionar a los jugadores, la acepta.*

Un jugador escoge para su personaje el Mérito Escarificación Ritual de la ficha de conocimientos Bahari, otro elige una adversaria de la Camarilla de tres puntos y la llama "Akalia". El Narrador ve la oportunidad de aportar cierta estructura y un conflicto central a esta crónica, que corre el riesgo de ir a la deriva. Decide que el comandante es un hereje y revolucionario Bahari prisionero de Akalia, que se convierte en un predicadora Cainita de la vieja escuela en San José. Durante las primeras sesiones el cantante instruye a la coterie para que atente contra opresores patriarcales de la Camarilla y adoradores de Caín ocultos, pero entonces el Narrador hace que unos feligreses de Akalia en Kentucky rapten al cantante. Después de un arriesgado rescate en el Museo Creacionista, se recupera, pero es diferente. Los objetivos han cambiado. Tras atacar unas cuantas veces a bandas Anarquistas, los personajes jugadores se dan cuenta de que ya no es el comandante quien se comunica a través del cantante. El comandante sólo consigue comunicarse a través de él cuando se entrega a la autolesión (una práctica Bahari). La coterie tiene trabajo por delante para intentar engañar a Akalia y que revele su localización, probablemente interactuando con ella mientras posee al cantante, hasta que finalmente consiguen alcanzar el clímax del enfrentamiento final en el que liberan al hereje Bahari y destruyen a Akalia.

Estilos de juego

De modo que **Vampiro** es un juego de rol en el que monstruos compungidos luchan con la moralidad a la sombra de arquitectura apropiadamente gótica, ¿no? Bueno, puede ser. Pero también puede ser divertido.

Las pasadas ediciones describían **Vampiro: La Mascarada** como un juego "gótico-punk". Punk sigue siendo una buena palabra para describir la alegría sórdida y transgresora de jugar una buena partida de **Vampiro**. Pero en éste caben muchos estilos diferentes y todos son válidos mientras todos los participantes se diviertan.

En un juego de rol puedes explorar montones de cosas interesantes, aunque (o precisamente porque) jamás las harías en la vida real. ¿Quieres tirarle los tejos a ese tipo vehemente, desequilibrado y obsesivo, colarte en una boda para Cazar y acabar escondido en un contenedor para escapar de los mortales rayos del sol? Esas cosas pueden ser muy divertidas en un juego de **Vampiro**, especialmente porque tu personaje sufre las consecuencias, no tú.

Unas premisas miserables para una coterie de vampiros pueden actuar como trampolines para juegos de acción. Los personajes son marginados, matones y camellos Abrazados en una serie de sórdidos accidentes. No saben nada del Mundo de Tinieblas y deben aprender a tratar con su nueva naturaleza vampírica, luchar contra rivales mortales y tratar de abrirse paso en la noche en la mortal Camarilla. O quizás son la Progenie de viejos señores y señoras vampíricos de inmenso poder que los introducen directamente en la realeza de la sociedad de la Estirpe. Atrapados por unos Sires sobreprotectores y controladores, pueden comportarse mal tanto como quieran y arriesgarse absurdamente para afirmar su independencia.

Yendo al extremo, una crónica de **Vampiro** puede parecerse al *ciberpunk* o incluso al *splatterpunk*. Los personajes operan en ciudades definidas por sombras monolíticas y caminan por la frontera entre la ley moral y la sobrenatural en una ciudad neofeudal de monstruos humanoides cada vez más influenciada por los avances tecnológicos y la histeria colectiva. Para un juego como este, ver *Blade Runner* para inspirarse no es ninguna mala idea. Y si quieres machacar cabezas, habrá montones de oportunidades de hacerlo cuando la Segunda Inquisición mande a un equipo SWAT a una guarida Brujah y los personajes tengan que luchar para salir de allí antes del alba.

CRÓNICA: HEREDEROS DE LOS ILLUMINATI

La coterie ha sido elegida, o incluso creada, para proteger el legado de una Antigua de la Camarilla cuando la Llamada la hace marchar a Oriente Próximo. En sus viajes encontrará a los Ancianos y aprenderá secretos inauditos, al menos si consigue pasar la prueba de la Cruzada de la Gehenna del Sabbat. Mientras está ausente, la coterie ha recibido la capacidad de asumir su voto en el Concejo de la Primogenitura y puede administrar su imperio como considere adecuado. Tienen vastos recursos a su disposición, pero toda la sociedad de la Estirpe los envidia y está esperando el más mínimo error para hacerlos pedazos. Lo que la Antigua nunca les dijo es que estaban heredando sus enemigos junto con su influencia. Tendrán que usar toda su astucia y todo su poder combinados para sobrevivir a esa herencia.

La tapadera mortal de la coterie probablemente sea una gran compañía, propiedades, un hospital o un hotel.

Ésta es la crónica para quienes quieren comenzar cerca de la cumbre y (probablemente) tener que luchar con uñas y dientes para no caer con gran estrépito cuando su imperio esté asediado.



CRÓNICA: NOCHE DEL JUICIO

Sois la prole del Sheriff, las tropas anti-Anarquistas de élite del Azote, fuerzas armadas Ventrue o cualquier otro grupo oficial o autodesignado de soldados de la Camarilla. Tus personajes podrían ser una pequeña fuerza creada para oponerse a la Segunda Inquisición sobre el terreno o mediante la infiltración en agencias de inteligencia mortales, o incluso la escuadra de guardaespaldas de un Antiguo que lucha en la Guerra de la Gehenna.

Cualquiera que sea la historia, el papel de la coterie es el de una unidad no-muerta paramilitar o de inteligencia, y las historias que se contarán harán que los personajes se enfrenten por igual a criaturas monstruosas y a inocentes que sólo desean arreglárselas. ¿Serán protectores u opresores? ¿Héroes o villanos?

La clave de este tipo de crónicas está en la ambigüedad moral y las decisiones difíciles. La tapadera mortal de los personajes podría ser muy similar a lo que realmente son: un grupo paramilitar, una compañía de seguridad o incluso un departamento de policía (para esconderse a plena vista), pero la ley de la Estirpe no es la de los mortales y una banda criminal, grupo terrorista o incluso una iglesia que abre por las noches podrían hacer de tapadera para la coterie igual de bien.



Secretos dentro de secretos

El Mundo de Tinieblas es un mundo de secretos. Como mortal, el primer indicio de la verdadera naturaleza del mundo viene cuando comienzas a comprender que nada es como creías. No es sólo cuestión de monstruosos parásitos que infestan las instituciones humanas. En la sociedad humana hay motivaciones ocultas y, a veces, no hay mucha diferencia entre una sociedad secreta de humanos y otra de vampiros.

En una crónica de **Vampiro** centrada en los secretos la verdad es siempre un poco diferente de lo que esperabas al principio. Los Antiguos que se odian resultan ser amantes. El anciano amable que vivía al otro lado de la calle cuando eras un niño está solo porque ahogó a su mujer y a sus hijos hace 40 años y nunca lo averiguó nadie. El Ventrue que afirma con orgullo que controla el funcionamiento interno del parlamento no consigue oponerse a la influencia ejercida por corporaciones como Amazon.

En toda historia hay un giro más y, cuando juegas a **Vampiro**, te invitan a unirte a sociedades secretas dentro de sociedades secretas. La más obvia y primera de ellas es el mundo de los vampiros. Cuando entras en un Clan mediante el Abrazo, eres introducido en un mundo desconocido y laberíntico profundamente imbricado en el que conocías. Muchas otras revelaciones siguen a ésta.

Orientarse en este paisaje es parte del disfrute de jugar a **Vampiro**. Durante la primera sesión de tu juego, los personajes son Abrazados por Brujah y Gangrel. Su experiencia del mundo de los vampiros está llena de almacenes okupados, edificios ruinosos, *raves* y bares sórdidos. Conforme van descubriendo más del Mundo de Tinieblas, son introducidos en otro nivel de la sociedad de la Estirpe: los Elíseos de la Camarilla. Ven a vampiros en salas de juntas y desfiles de moda. De repente, poder no es sinónimo de tener la fuerza para arrancarle la cabeza a tu enemigo, sino la capacidad de hacer que tu *holding* financiero quede exento de impuestos.

Por supuesto, puedes invertir esto. Si los personajes comienzan inmersos en lujo, el enérgico y transgresor mundo de los Anarquistas puede ser excitante y refrescante, un secreto del que pueden formar parte.





Diferencias irreconciliables

El Mundo de Tinieblas puede resumirse como tensiones irreconciliables entre fuerzas que tiran en direcciones opuestas. La moralidad humana y el esfuerzo intelectual por controlar los impulsos primitivos y violentos de la Sangre de su interior definen la personalidad de un vampiro. No hay forma de resolver realmente esta tensión, ya que guía las acciones del vampiro durante toda su existencia.

Los intereses en conflicto entre humanos y vampiros crean más tensión. Quizá un personaje es un Brujah idealista, un activista político en sus días como humano. Intenta usar sus Poderes vampíricos para perseguir los objetivos por los que luchó en vida, pero tras unos cuantos éxitos iniciales, se da cuenta de que las cosas que son buenas para los humanos no lo son necesariamente para los vampiros. Los humanos desesperados y agobiados son más fáciles de Cazar, mientras que una sociedad que funciona detecta mejor las amenazas invisibles de su interior.

Es bueno tener la tensión en mente a la hora de planear tu propio Mundo de Tinieblas. No puede ser ilimitadamente tétrico, sin rastro de luz. El horror puro significa que la maldad comienza a perder su significado. Cuando todo el mundo es monstruo, nadie es un monstruo.

EJEMPLO:

Un yonqui esclavizado por un personaje para que se convierta en un siervo adicto a la Sangre hace lo que puede para cuidar a la gente que lo rodea, a pesar de sus circunstancias. Una revolucionaria Anarquista vengativa perdona la vida al Chiquillo del Príncipe porque se da cuenta de que también él es una víctima. Un funcionario de la Camarilla intenta aliviar su cargo de conciencia desviando en secreto fondos del Príncipe a proyectos de desarrollo urbano.

El trabajo de un Narrador o un jugador no es juzgar moralmente a los personajes. Como mejor funciona **Vampiro** es en un mundo en el que todo se mueve en distintos tonos de gris y todo el mundo es un poco pecador. Los personajes pueden tener opiniones morales dentro de la historia, pero dan más juego si les permites actuar según sus personalidades, motivaciones y lógica personal.

Si quieres darles a los personajes una oportunidad de reflexionar, puedes ajustar el grado de vulnerabilidad que implican sus circunstancias. Si están todo el rato contra la pared y luchando por sobrevivir, no pueden permitirse el lujo de una reflexión moral equilibrada. Si se les da un respiro, pueden pensar sobre las consecuencias de sus actos.

Digamos que uno de los personajes mata a un humano en el callejón trasero de un bar una noche cuando se alimenta. Los personajes se ocupan del cadáver, pero tú como Narrador tienes la sensación de que esa muerte debería tener más peso. Los personajes no habían matado hasta ahora, así que debería provocar alguna sensación.

Así que, un par de noches más tarde, los personajes están Cazando en el mismo bar cuando entra la hermana del difunto. Coquetea con los personajes y finalmente pregunta por su hermano. Está claro que no representa ningún peligro para los personajes. No se va a convertir en cazadora e intentar matarlos.

DIVERTIRSE CON EL MAL

Quizá estés montando una partida en la que la idea es sencillamente divertirse jugando con monstruos terribles. Los personajes son hijos de perra egoístas y asesinos que dañan y degradan todo lo que los rodea. En un juego como éste, debes prestar atención a cómo presentas las consecuencias de los actos de los jugadores.

No tiene sentido intentar que los jugadores se sientan culpables por jugar el juego que tú diseñaste. No es divertido interpretar a un monstruo si tienes que seguir mirando a tu víctima a los ojos. La manera más simple de evitar sentimientos de culpa innecesarios es hacer que las víctimas de los personajes sean verdaderamente antipáticas. Quizás sean ricos Neonatos Ventrue que desdeñan y menosprecian a los personajes a cada oportunidad, sólo para tener una rabieta cuando las cosas no van como ellos quieren.

Sin embargo, puede que sí quieras presentar las consecuencias de las acciones de los personajes de tanto en tanto. Si los personajes son monstruos irredentos, puedes subrayar ese hecho haciendo que algunas de sus víctimas actúen como héroes. Pueden dedicar sus vidas al bien o perdonar a los personajes por sus acciones, señalándolos así como los sórdidos gusanos que son.

Ni siquiera averiguará lo que le pasó a su hermano si no se lo dicen los personajes. No es más que un ser humano ordinario, dolorido por una tragedia que causó un personaje jugador.

Simbolismo

Los vampiros son monstruos de ficción creados para contar historias sobre diferentes temas. En *Drácula*, de Bram Stoker, el vampiro representa la seductora fascinación de algo peligroso y extranjero. Incluso se podría decir que el vampiro trata sobre el sexo. En la película clásica *Nosferatu*, el vampiro es una metáfora de una enfermedad infecciosa que se extiende por un pueblo como una plaga.

Considerar qué significa el vampiro en tu juego ayuda a centrar la crónica. **Vampiro: La Mascarada** proporciona un marco para una amplia gama de interpretaciones.

Si quieres un juego político, el vampiro es una metáfora simple y efectiva: puede representar el capitalismo, a los superricos, la corrupción política y los intereses privados que controlan la sociedad desde las sombras.

Puedes convertir al vampiro en una metáfora del conservadurismo describiendo a los viejos Vástagos como antiguallas que todavía se aferran a sus visiones medievales del mundo. Este tema también puede explorarse desde el punto de vista de la historia intelectual subrayando lo diferentes que eran los conceptos del mundo que tenía la gente del pasado.

El vampiro puede ser una metáfora del colonialismo, un invasor extranjero que chupa la sangre de una sociedad y obliga a su gente a convertirse en siervos. Pueden ser la guerra, la historia de hombres y mujeres que están cómodos en salas lejanas dirigiendo flotas de drones para bombardear bodas y funerales. Pueden ser el fascismo, la imposición de un orden mediante voluntad pura.

Tu tema puede ser la historia en general, y el vampiro la herramienta que usas para explorarla. Los vampiros viven para siempre, de modo que puedes empezar en la Edad Media y abrirte camino hacia la modernidad.

Si prefieres hacer que los vampiros tengan que ver con el sexo, también tendrás múltiples planteamientos posibles. Pueden ser objetos de deseo transgresores o pueden representar el abuso y las relaciones de poder desigual, la pérdida de control debida a la lujuria, las secretas fantasías que sólo se pueden realizar con extraños.

CRÓNICA: PARTIDA DE CAZA

En la era de la Segunda Inquisición, la Caza es difícil. Muchos Vástagos han descubierto que Cazar en grupo, planteándose la obtención de sangre como un timo, un atraco o un secuestro, hace las cosas mucho más seguras. Los grupos que dominan una variedad de métodos de Caza incluso son contratados por Antiguos u otros Vástagos para que les traigan presas específicas o preparen alimentaciones seguras que inspiren la Resonancia correcta en las víctimas.

Algunas partidas de Caza incluyen a Hechiceros de Sangre Tremere o a un destilasangres Sangre Débil embaucado o esclavizado que pueda preservar la Resonancia de la sangre hasta mucho tiempo después de haber sido extraída y de que haya ingresado al mundo desalmado del tráfico de sangre. Las partidas de Caza inspiran historias de arriesgados atracos y seducciones cruciales en busca de la sangre perfecta, pero también historias caóticas y jodidas sobre el tratamiento deshumanizante a los mortales.

Una crónica centrada en la Caza implicará profundas interacciones con la sociedad mortal.



El vampiro, un ser transhumano, posmortal y posmoral, puede trascender el género y las estructuras impuestas por la sociedad. Puede ser un agente totalmente autónomo que impone su voluntad y su visión del mundo sobre su entorno. Puede representar la necesidad de redención, quizá mediante la Golconda. Puede ser un ideal satanista privado de remordimientos. Puede intentar recuperar su Humanidad perdida dedicándose a la ciencia, la moda y la magia, y mirar hacia delante en vez de hacerlo hacia atrás. El vampiro puede ser todo lo que deseas secretamente y también el miedo que conlleva lograrlo y darte cuenta de que no es en absoluto lo que esperabas.

Motivación y dinámicas de grupo

Hay un par de cosas simples que se pueden tomar en consideración cuando los jugadores están creando los personajes para asegurarse de que la crónica funcione. Primero, los personajes deben querer hacer las cosas que van a hacer durante el juego. Esto puede sonar simple, pero la experiencia sugiere que podría salir mal si no se presta atención.

Por ejemplo, quieres centrar el juego en los combates de unos revolucionarios Anarquistas que combaten a las fuerzas de la Camarilla en las calles. Para que esto funcione, todos los personajes deben ser capaces de luchar en las calles y estar motivados para ello. Si no son combatientes y están centrados en sus asuntos personales, el juego descarrilará.

Otra cosa a considerar son las dinámicas de grupo. Dicho de forma sencilla, los personajes jugadores deben querer pasar el tiempo juntos. Si no lo hacen, tirarán constantemente del juego en direcciones separadas e individuales. Puede que sean amigos o que tengan mucha historia en común. Puede que los Abrazasen al mismo tiempo. En cualquier caso, si la motivación de los personajes está alineada con el diseño de la crónica, tu vida será mucho más fácil.

También deberías prestar atención a los objetivos individuales que sugieren los personajes. Por ejemplo, si un jugador decide que su personaje quiere ocuparse de su madre enferma,



CRÓNICA: BANDA DE COLMILLOS

Aunque tu coterie vaya con la Mara Salvatrucha, con forajidos, *hooligans* del Tottenham o un grupo antifascista de bloque negro, se camufla a la vista de todos. Son miembros o incluso líderes de un grupo que está fuera de la sociedad y de las leyes. Al juntarse con depredadores, a la Inquisición le resulta mucho más difícil identificar su comportamiento, pero si su banda incluye mortales, tienen mucho trabajo que hacer con ellos. Los personajes jugadores podrían escoger convertir a sus aliados mortales en adictos a la Sangre, sobornarlos o respetar meticulosamente la Mascarada delante de ellos. No importa lo que hagan, habrá problemas, drama y tragedia. Con suerte, los beneficios superarán los riesgos.

Una banda de colmillos es una excelente coterie para observar en profundidad la vida marginal usando como fuente material del mundo real. En la red hay gran cantidad de información e incluso entrevistas en vídeo con miembros de bandas.

Una coterie que sea una banda no tiene que ser violenta. Quizá los personajes jugadores se hacen pasar por un grupo de clonadores de tarjetas, ladrones o tranquilos traficantes de urbanizaciones cerradas, o se mueven en los ambientes del tipo del Burning Man.

CRÓNICA: NÓMADAS

Ninguna ciudad es tu hogar. Los viajes y el Anarquismo tienen una larga relación y, con la influencia de muchos Gangrel sobre el Movimiento, los vampiros nómadas son más comunes que nunca. Hoy en día hay más de veintitrés millones de personas huyendo de la guerra y las persecuciones de sus países de origen, y hay muchos vampiros que se mueven por Europa y Asia junto con esas multitudes siempre crecientes de diseñadores web y madres y *chefs* en busca de un futuro, permanentemente en movimiento entre campos de refugiados y soluciones temporales. En otras partes del mundo, hay subculturas como la de los viajeros de la Nueva era o la romaní que siempre están en movimiento, al igual que las bandas, los camioneros y los mochileros. La coterie va disfrazada de uno de estos grupos sociales móviles o, quizá, existe dentro de uno de ellos.

Las crónicas de nómadas son perfectas para contar historias sobre escapar de algo (quizá de uno mismo), la xenofobia y la libertad, y son útiles para explorar muchas ciudades y, quizá, naciones diferentes y sus variadas y extrañas sociedades vampíricas; algo así como un programa de viajes en el que quieren matarte y esclavizarte en todos los destinos.

ese problema podría conducir al grupo a tener que pasar a la clandestinidad más estricta para infiltrarse en la Camarilla de otra ciudad. Los objetivos individuales son geniales, pero deben caminar en la misma dirección que la crónica, no ponerse en su camino.

Estructura

Ninguna crónica dura para siempre. Pueden ser tres sesiones, veinte o cien, pero al final todo se acaba. Cuando estás planeando tu crónica, considera cuánto tiempo quieres que dure y cómo debería ser la estructura global de la misma. Esto no significa que debas hacer un calendario de las próximas veinte sesiones. Más bien puedes esbozar unas líneas generales que se adaptarán a lo que pase en el juego.

Digamos que estás planeando una crónica de diez sesiones sobre unos Neonatos en una ciudad de la Camarilla. Las primeras tres o cuatro pueden dedicarse a explorar el escenario y a conocer a las diferentes facciones, así como a probar los sistemas de juego que proporciona **Vampiro**.

Cuando la crónica marcha de forma confortable, puedes subir el ritmo introduciendo amenazas externas, juegos de poder sorprendentes, nuevos personajes secundarios importantes y otros desarrollos alrededor de la cuarta sesión. Quizá un Antiguo se marcha a la Guerra de la Gehenna e inexplicablemente decide convertir el refugio de uno de los personajes en un Elíseo y darle al personaje el puesto de Guardián.

En esta sección central de la crónica los personajes tendrán una actitud más activa. Ahora disponen



de cierto grado de recursos e influencia y pueden comenzar a hacer planes por su cuenta. Los jugadores también están más acostumbrados al funcionamiento del juego y se sentirán más cómodos tomando la iniciativa.

La regla general en cuanto a la estructura es que, cuanto más larga sea una campaña, más vagos deberán ser tus planes. Una crónica de diez sesiones se puede esbozar, pero si vas a dirigir un juego durante años, parece mejor pensar sobre temas y argumentos que en giros específicos de la historia. El caos de un buen juego cambiará tantas cosas que adherirse al plan original probablemente no funcionará.

El final

No tienes que tener un plan concreto para el final, pero incluso una crónica muy larga se beneficiará de una idea aproximada de cómo terminarán las cosas. Por ejemplo, tu crónica trata de unos personajes que combaten las sucias políticas de la Camarilla para hacerse con la ciudad. El juego acaba cuando uno de ellos se convierte en Príncipe, tanto si se tardan cinco sesiones como cincuenta.

Tener un final en mente también ayuda a que evitar que la crónica se desinfle sin más. Una crónica prácticamente siempre es más satisfactoria si tiene un final adecuado.

Cuando consideres qué tipo de final deseas, intenta evitar los que impidan que los personajes intervengan. Si la crónica acaba de una manera con independencia de lo que hagan los jugadores, algo falla. Por ejemplo, si el juego está pensado de forma que acaba cuando los Antiguos regresan de la Guerra de la Gehenna y matan a todo el mundo, los eventos que han conducido a ese momento carecerán de significado. Pero si los Antiguos regresan y los personajes tienen la oportunidad de darles la bienvenida o de renegar de ellos, el final será mucho más significativo.

A veces, desarrollos sorprendentes durante la crónica invalidarán el final original. ¡No pasa nada!

Sólo debes revaluar la crónica para ver dónde puede situarse un nuevo final. Un buen Narrador debe acostumbrarse a aplicar el proverbio de "matar a tus favoritos", y esto se aplica también a los finales.

Hablad los unos con los otros

Jugar a **Vampiro** es una actividad de grupo. Se necesita tiempo, práctica y comunicación para madurar como conjunto, aprender lo que todo el mundo (incluyendo al Narrador) espera del juego y lo que le parece valioso, aprender métodos para minimizar los conflictos y jugar de forma fluida.

No tengas miedo de hablar a nivel de metajuego sobre lo que estás haciendo, de forma que se pueda llegar a un acuerdo sobre cómo jugar. Esto puede ser especialmente importante cuando estás sentado con nuevos jugadores o grupos. No se trata de cuál es la manera correcta o equivocada de jugar, sino más bien de asegurarse de que todos los jugadores estén en la misma onda.

Una cuestión sencilla sobre la que hablar es la logística del juego. Tradicionalmente, el trabajo de organizar la logística de las sesiones de juego recae en una única persona, generalmente el Narrador. Esto no tiene por qué ser así siempre; compartir la carga de adquirir libros, coordinar calendarios y disponer espacios de juego en realidad puede hacer que aumente el compromiso con el juego. También hace el grupo menos vulnerable frente a cambios de composición cuando los miembros se mudan, caen enfermos, pasan períodos de mucho trabajo, etc.

GUÍA DE INICIO DE UNA CRÓNICA

Éstas son cinco cosas que considerar y discutir con los jugadores cuando comienzas una nueva crónica:

1. **El concepto de la crónica. ¿Quiénes son los personajes jugadores? ¿Cuáles son los temas y las ambientaciones principales? ¿Está todo el mundo de acuerdo?**
2. **El alcance de aquello a lo que se están comprometiendo. ¿Se trata de una crónica con final abierto o estás planeando que dure tres, cinco, diez o veinte sesiones?**
3. **El estilo de juego. ¿Se centrará en interacciones sociales, combate o puñaladas políticas? ¿Tratarán los personajes de "pasarse" el juego mediante la astucia o es aceptable jugar para perder si eso lleva a algo interesante?**
4. **Comida y espacio. ¿Cada uno lleva su comida? ¿Hay turnos para cocinar? ¿Se comparten cosas para picar? ¿Quién será el anfitrión?**
5. **Acuerdo de salida. ¿Cómo abandonas la crónica? No beneficia al juego que haya alguien que no quiera estar ahí, de modo que sugerimos que se determine un método para que los jugadores para los que la crónica no está funcionando puedan abandonarla sin rencores.**

Si hay problemas en el grupo, la buena comunicación es clave. Si un jugador actúa de forma destructiva sistemáticamente, nunca lo castigues en el juego. En vez de eso, habla con él fuera de la partida para ver si se puede resolver el problema. Si no, tendrás que preguntarle al jugador si de verdad desea formar parte del juego.

Control narrativo

La cuestión del control narrativo es un tema delicado en muchos grupos y puede crear grandes choques entre estilos de juego. ¿Quién tiene el derecho de introducir algo en el mundo del juego?

En algunos grupos, los jugadores están estrictamente limitados a lo que los personajes hacen y dicen, mientras que el Narrador se ocupa de todo lo demás. Otros grupos son más flexibles y permiten a los jugadores improvisar en mayor medida dentro del grupo de juego, como por ejemplo a la hora de decidir el contenido de su bolsa, cómo es su hogar, sus amigos y conocidos, etc. Algunos grupos van aún más allá y permiten a los jugadores controlar cosas más alejadas de sus personajes, a menudo dependiendo de las capacidades de éstos. Por ejemplo, un jugador tira Astucia + Callejeo y declara que "todo el mundo sabe que este territorio lo controla la banda de los Cuervos Rojos". En este ejemplo, el jugador asigna el territorio a los Cuervos Rojos o incluso inventa la banda entera.

CRÓNICA: PALADINES

¿De qué sirven la inmortalidad y los dones de Caín si no puedes cambiar el mundo? Tu coterie está entregada a una causa de los mortales, quizá para racionalizar su naturaleza depredadora o por creer sinceramente que están ayudando. Puede que hagan mucho bien, pero su Ansia y la política de la Estirpe garantizan que habrá daños colaterales y soluciones problemáticas.

La coterie puede camuflarse ante la vista de todos como trabajadores humanitarios, integrantes de un monasterio urbano o artistas dedicados a la *performance* feminista. Con un planteamiento más oscuro, podrían cabildear a favor de las armas y trabajar a la vez por el derecho a portar armas y para incrementar la violencia por armas de fuego para proporcionar una cobertura para los vampiros cuando Cazan.

Los personajes jugadores o bien se alimentan de los enemigos de su causa o lo hacen de los humanos junto a los que luchan cada noche.

Aunque conceder mucho control a los jugadores es una manera de jugar perfectamente aceptable, quizá sea más adecuada para juegos más narrativos. El horror de un juego como **Vampiro** puede verse perjudicado si se convierte en algo que tiene más que ver con narrar una historia de terror que con estar en una historia de terror. Un mundo creado por el Narrador libera a los jugadores para que lo experimenten mediante sus personajes.

Realismo y lógica del juego

Aunque parezca extraño hablar sobre realismo en un juego que va de cadáveres animados por la Sangre y sus intrigas no-muertas, hay que tener en cuenta que es posible tener expectativas totalmente diferentes en este tema. Una comparación con el mundo de las películas puede ser una buena manera de comenzar una discusión en tu grupo. Aquí el realismo va de las películas en las que alguien llama a la policía si empiezas a disparar en la calle a películas de acción que desafían la ley de la gravedad.

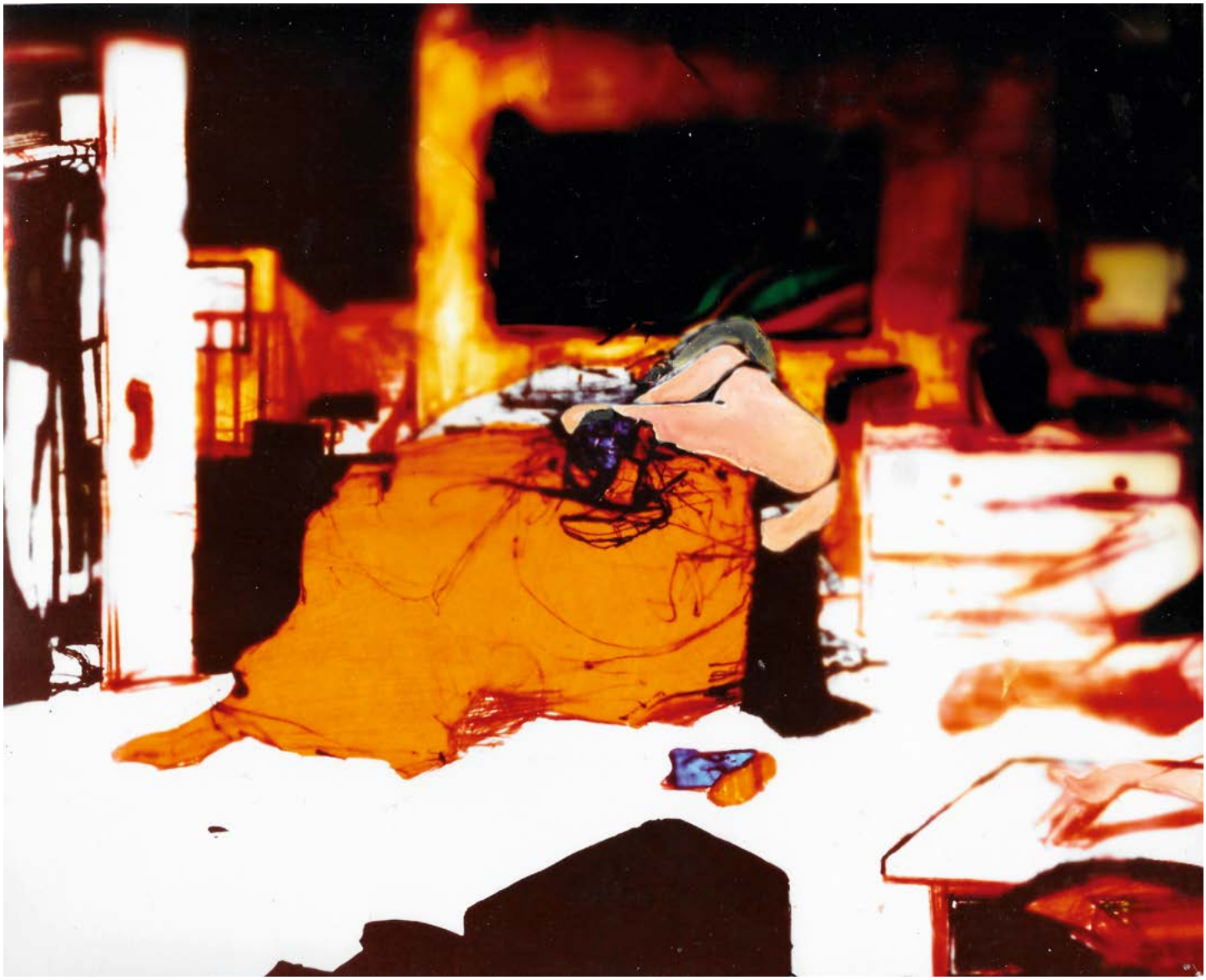
¿Un golpe de porra en la parte trasera de la cabeza hace que el guardia se desplome inconsciente o provoca un traumatismo craneal y la muerte? ¿Es posible atravesar una ventana sin sufrir tremendos cortes? ¿Las granadas provocan explosiones mortales o efectos especiales espectaculares? Cada grupo tendrá sus propias verdades y, dado que en el rol no hay guiones, es preferible que la forma en que se enfoca esta cuestión sea consecuente.

Lo que hay que evitar son los saltos entre diferentes niveles de realismo respecto a un jugador después de los hechos. Por ejemplo,

CRÓNICA: RESACA

Los personajes jugadores no tienen ni idea de lo que son. El cielo causa dolor, los nachos saben a cartón y quieren morder a una rata. Al principio, nada tiene sentido. Están solos en la noche, y todos los vampiros de Sangre espesa con los que tropiezan son más fuertes que ellos y quieren matarlos, de modo que se mantienen unidos y no confían en nadie.

Los personajes probablemente fueran un grupo de mortales infectados en el mismo momento y cuyo creador se desconoce o ha muerto. Podrían ser una familia, un grupo de jugadores de rol, una banda, una polícula, una patrulla de policías o militares, o cualquier otro grupo de personas que tengan una motivación fuerte para mantenerse unidas. Quizás sean los únicos supervivientes de algo que ha azotado a todos los vampiros de la ciudad o los primeros Sangre Débil del lugar que se han reunido. Su objetivo es comprender qué está pasando y encontrar su lugar en el mundo.



un jugador decide que su personaje abre una puerta de una patada. Piensa que el juego se rige por la lógica de las películas de acción, por lo que eso debería ser posible. Si crees que el jugador está confundiendo el nivel de realismo del juego, deberías decir "tu personaje sabe que eso sólo funciona en las películas de acción", en vez de "tu personaje se hace daño el pie y todo el mundo se ríe de él" (a menos que el jugador esté haciendo que el personaje actúe de forma estúpida aposta, en cuyo caso hacer que el entorno reaccione adecuadamente es perfecto).

Un efecto secundario de una situación en la que los jugadores no han comprendido del todo cuál es el nivel de realismo es la paranoia innecesaria y debilitante. Los jugadores no están seguros de cuán cuidadosos deben ser los personajes para evitar repercusiones, de modo que van a lo seguro y actúan con un nivel de precaución extremo. Esto tiende a ser destructivo a la hora de jugar, porque se ralentizan hasta ir a paso de tortuga paranoica. Por ejemplo, un personaje se alimenta de un mortal en un callejón. Si los jugadores no están seguros de cómo funciona el mundo, podrían quedarse atascados discutiendo cómo impedir que el mortal recuerde lo que pasó. Una o dos discusiones de este estilo pueden ser interesantes para los vampiros principiantes, pero con el tiempo pueden ralentizar mucho el juego. Como Narrador, puedes combatir esto siendo

CRÓNICA: NADA ES LO QUE PARECE Y TODO ESTÁ RELACIONADO

Tus personajes desde luego NO son vampiros. No digas tonterías, si los vampiros existieran de verdad alguien se habría ido de la lengua hace MUCHO tiempo. Ahora bien, cambiaformas reptilianos… hay un montón de rumores sobre ellos, así que probablemente eso es lo que son. Sí, ¡supersoldados reptilianos que se rebelan contra sus amos!

Los personajes creen estar infectados con un virus extradimensional, haber sido raptados y genéticamente alterados por extraterrestres o el gobierno, escogidos por Dios y bendecidos o maldecidos por sus pecados, ser literalmente ángeles, demonios, reptilianos o agarthanos, o haber recuperado los recuerdos genéticos y las capacidades de una raza de antiguos übermenschen. Tú explicas su condición y sus poderes creativamente para que se alineen con la teoría.

Los personajes probablemente mantengan identidades mortales tras las que esconderse mientras intentan oponerse a los Illuminati (o lo que sea), crear más de su raza (mediante un conocimiento imperfecto del funcionamiento del Abrazo), seguir vivos y sacar la Verdad a la luz.

Este concepto lleno de humor negro gira en torno a la naturaleza de las teorías conspiratorias (sesgo de confirmación) y probablemente acabará en tragedia, desilusión devastadora, toma de conciencia de una verdad ingrata (y la consiguiente venganza contra el Sire), la inesperada confirmación de la teoría (eh, es tu juego, quizá la Camarilla ESTÉ formada por reptilianos en tu Mundo de Tinieblas) u otro colosal giro de la trama. El objetivo de la coterie es la verdad o la venganza.

consecuente con la aplicación de consecuencias y siendo compasivo con los jugadores cuando se arriesgan en pro de una experiencia de juego interesante.

Por último, aunque algunos grupos podrían querer ir hacia el hiperrealismo, recuerda que tu crónica nunca funcionará exactamente como en la vida real. Es un juego sobre vampiros y, con independencia de cuál sea tu estilo, a veces querrás simplificar o adaptar las cosas para que el juego avance sin contratiempos.

Ganchos y cómo evitar que los rechacen

En los juegos que no son de tipo *sandbox* generalmente hay un *gancho* que impulsa a los personajes jugadores al escenario. Los ganchos pueden ser muy diversos, pero se espera que los personajes vayan a donde éstos conducen, o de lo contrario se perderá mucho trabajo de preparación. A algunos grupos les disgusta esta intrusión en el "libre albedrío" de sus personajes y podrían rechazar el gancho, en cuyo caso habrá que encontrar una solución.

Sin embargo, un método clave para asegurarse de que los ganchos funcionen es hacer que se alineen *grosso modo* con las motivaciones de los personajes. Si todos son revolucionarios que odian a la Camarilla, no puedes culparlos si rechazan un gancho que requiere que empiecen a trabajar para el Príncipe. Lo ideal es que los personajes ya estén bien dispuestos con respecto al gancho, de modo que puedas contar con que lo vayan a aceptar. Esto no tiene que convertir todos los ganchos en cosas positivas para los personajes. Algunos pueden ser negativos. Quizá los personajes reciben chantajes o los presiona alguien tan poderoso que no pueden resistirse. Sin embargo, en el caso de esos ganchos negativos, debes prepararte para una cantidad significativa de resentimiento por parte de los jugadores.

Una forma simple de crear un buen gancho es conectarlo personalmente a los jugadores. Si una persona cualquiera quiere que los personajes la ayuden, resulta fácil decir no. Si el largo tiempo desaparecido Sire de uno de ellos aparece de repente implorando refugio, las cosas se ponen mucho más interesantes.

Una buena manera de tratar los ganchos no aceptados es diseñarlos de forma que ocurra algo interesante

IDEAS PARA COTERIES

- ***Swingers* de mediana edad que pillan algo más que una enfermedad de transmisión sexual en Östermalm, un barrio de clase alta de Estocolmo.**
- **Un grupo *techno* que inspira una Resonancia extrema en sus víctimas mediante fiestas, drogas y sonido preparados con un cuidado extremo. El plan es hacerse más fuertes, crear un pequeño ejército de Ghouls y derribar a un Antiguo.**
- **Cuatro refugiados improbables que se esconden en un hospital de algo de lo que fueron testigos en la Cruzada de la Gehenna. No se dejan ver y se alimentan de recipientes perfectamente condicionados para alimentar la Ofuscación que necesitan para no aparecer en el radar de la Camarilla.**
- **Novicios de un monasterio urbano con la visión de ayudar a la gente de su vecindario mientras se alimentan de ella. ¿Quién vive y quién muere cuando los Vástagos monásticos intentan mejorar la situación de la comunidad?**
- **Una desconocida banda de black metal noruega de la época de los cassettes cuyos miembros supuestamente están muertos (asesinato o suicidio) con un pequeñísimo grupo de seguidores entregados que creerán cualquier cosa y harán cualquier cosa.**
- **Obreros de la construcción sirios que sólo trabajan de noche. Usan su tapadera para obtener acceso a refugios y llevar a cabo asesinatos de libres y Sangre Débil encargados por la Camarilla.**

incluso aunque los jugadores los rechacen. Digamos que el Príncipe quiere que los personajes se hagan pasar por Anarquistas para obtener información sobre los planes del Movimiento. Los personajes se niegan. En la siguiente sesión, otro grupo de Neonatos se pasa a los Anarquistas de repente y los personajes se quedan pensando si ellos sí aceptaron el trato.

Suposición de competencia

Otro tema delicado es el del nivel de suposición de competencia en el juego. ¿Se supone que los personajes jugadores hacen ciertas cosas sin instrucciones específicas del jugador, como encender la alarma de su refugio antes de meterse en la cama para pasar el día?

Para los jugadores que están acostumbrados a altos niveles de suposición de competencia, puede ser frustrante tener que decir en voz alta constantemente cosas que parecen obvias. Para otros, podría ser aburrido que sus personajes se paseen sin hacer nada por el mundo del juego. Para ellos, un alto nivel de detalle en el control de sus personajes puede ser uno de los atractivos fundamentales de los juegos de rol de mesa.

Lo importante es asegurarse de que todo el mundo está en la misma onda respecto al funcionamiento de la crónica. En un juego, sobre emociones y relaciones personales, puede tener sentido asumir que los personajes generalmente son capaces de cuidar de sí mismos, mientras que en un juego paranoico del gato y el ratón con la Segunda Inquisición puede ser interesante revisar todas y cada una de las medidas de seguridad que establece un personaje.

La etiqueta del PvP

Mientras que la forma tradicional de jugar a rol de mesa es la de "jugador contra entorno", en un juego de intriga no-muerta los personajes jugadores a veces están en conflicto los unos con los otros. Probablemente la mayoría de los grupos se beneficiarán de discutir por adelantado cómo manejar esto, especialmente a la hora de jugar crónicas de más de una única sesión.

¿Tienen los jugadores la libertad de hacer que sus personajes se hagan lo que quieran mutuamente? ¿Se asume que "el grupo no se rompe"? ¿Pueden usar Habilidades Sociales sobre los demás?

En todos los casos, los jugadores tienen que asegurarse al cien por cien de que lo que ocurre entre los personajes en el juego no embarra las relaciones en la vida real. La regla fundamental es que los jugadores siempre son más importantes que el juego. Si los participantes encuentran que éste no funciona debido al conflicto entre personajes jugadores, tomad un momento para discutir el asunto fuera de interpretación y preparaos para hacer cambios en el juego si es necesario.



CRÓNICA:
LOS CAZADOS SOMOS NOSOTROS

Los ataques empiezan siendo pequeños, Vástagos solitarios y aislacionistas que desaparecen. Cuando el refugio de una coterie se descubre vacío y sin rastro de Vástagos ni de sus posesiones, inmaculado como si un equipo de limpieza hubiera usado lejía, los susurros se convierten en gritos de preocupación. Alguien está cazando vampiros en el dominio sin dejar evidencia de su paso. Ni siquiera los métodos tradicionales de investigación (escrutar la zona con los Poderes de la Sangre) aportan más que unas mínimas informaciones sobre la identidad del perpetrador.

La caza casi toca de cerca a los personajes cuando una coterie que les era cercana desaparece. Los personajes han visitado el refugio comunitario del grupo muchas veces, sólo que ahora parece una casa piloto lista para la venta. Antes de desaparecer, una de sus amigos dijo tener la impresión de que alguien vigilaba sus movimientos cuando se paseaba por el Coto la última vez.

Una vez los personajes consiguen descubrir al asesino, resulta ser alguien con quien tenían una relación estrecha: un aliado, un amigo, quizá incluso un familiar, de la Estirpe o de la Grey.

EVENTO:
QUE LOS DIOSES DURMIENTES MIENTAN

Cada cierto tiempo surgen rumores sobre los dos Vástagos que fundaron el dominio en el que la coterie tiene su sede. Se supone que guerrearon para obtener la supremacía durante siglos, parando sólo ocasionalmente para asegurarse de que sus verdaderas naturalezas nunca salieran a la luz. En estas noches, ambos descansan en Letargo bajo la ciudad mientras sus secuaces continúan su rivalidad en ella.

La coterie encuentra una figura tambaleante que resulta ser un Ghoul falto de Vitae que antiguamente estuvo al servicio de uno de los Vástagos más poderosos de la ciudad. A cambio de Sangre, el criado muestra a la coterie el camino al refugio de su antiguo amo, donde se pueden encontrar pistas que llevan al lugar de descanso secreto de los fundadores del dominio. Sin embargo, la coterie ahora tiene como esclavo a un Ghoul traicionero y obsesionado con la Sangre que quiere más.

Cuando la investigación revela el lugar de descanso de los Antiguos, sus secuaces caen en un frenético combate. Incluso en Letargo, los viejos Vástagos buscan destruirse mutuamente. La guerra anega la ciudad y determinados Vástagos son convocados al cementerio para despertar a los Antiguos.



Sacar un juego adelante

Has planeado una crónica. Tus jugadores tienen personajes. Has hablado con el grupo sobre cómo quiere jugar cada uno. Es el momento de dirigir tu primera crónica de **Vampiro: La Mascarada**.

La primera pregunta que debes aprender a hacer es: "*¿Qué haces?*".

"Te despiertan los golpetazos en la puerta principal. Los policías amenazan con hundirla si no abres. Miras el reloj, aún falta una hora para el anochecer. ¿Qué haces?".

"El Primogénito Toreador te mira directamente a los ojos y dice que los Vástagos jóvenes siempre le han parecido maravillosamente vivos y llenos de energía. Acaricia tu pecho con la mano. ¿Qué haces?".

"Tu teléfono suena. Es tu madre. Tiene un ataque de pánico y llora diciendo que hay una mujer horrible y extraña en su casa que amenaza con matarla a menos que vayas allí. Por la descripción, reconoces a la Sheriff. ¿Qué haces?".

"El chico guapo del club del que te estabas alimentando yace inmóvil en el suelo del baño. Sin duda morirá por la pérdida de sangre. ¿Qué haces?".

"La anarquista está a punto de darte un puñetazo en la cara. Lo ves en sus ojos y en la manera en la que aprieta el puño. ¿Qué haces?".

Si hace tiempo que no has hecho esta pregunta, puede que en tu juego no haya suficientes situaciones ante las que los jugadores tengan que reaccionar.

La escena

Toda sesión de juego de la crónica debe empezar con una situación específica. Los personajes están en algún lugar haciendo alguna cosa. La situación no tiene por qué ser necesariamente dramática. Puede que estén en su refugio jugando al billar. Lo importante es hacer que los jugadores se metan en los personajes ya desde los primeros minutos del juego. Normalmente es una buena idea hacer que suceda algo interesante para que las cosas empiecen a moverse. Quizá un personaje secundario venga de visita trayendo noticias sorprendentes. Quizá un amigo querido de uno de los personajes haya desaparecido. Da igual con tal de que los jugadores tengan algo a lo que reaccionar.



El juego avanzará en forma de sucesión de escenas en las que alguien hace algo suficientemente interesante como para que merezca la pena jugarlo en detalle. A veces tú inicias esas escenas, pero los personajes también pueden hacer que ocurra. Quizá un personaje llama a su madre mortal, lo que conduce a una breve escena de conversación.

Hay un fenómeno interpretativo conocido como "jugar a las hipótesis" en el que la participación en el auténtico juego se ve sustituida por especulaciones de los jugadores sobre qué podría pasar en diferentes escenarios. Evítalo a toda costa asegurándote de que los jugadores siempre están concentrados en las escenas actuales.

Conversación, acción, desafío

Hay muchos tipos de escenas y, a veces, pueden mutar de un tipo en otro durante el flujo del juego.

Una escena de lucha implica un conflicto violento en el que al menos un bando está intentando herir seriamente al otro: los personajes son víctimas de un intento de asesinato o de un ataque de una banda mortal rival, intentan matar al Príncipe en su refugio... Cualquiera que sea el caso, la situación desemboca en un combate. Ten en cuenta que no todas las escenas de lucha son así. A veces los riesgos pueden ser tan escasos que la escena ni siquiera necesite mecánicas de juego, como en un combate amistoso en un club Brujah. Si nadie está intentando matar o derrotar a alguien, se puede interpretar la pelea por su colorido, en vez de para determinar vencedores y vencidos.

Una escena social se centra en las interacciones entre personajes. Puede implicar mecánicas de juego si los jugadores y el Narrador creen que es necesario, pero pocas situaciones sociales implican desafíos que haya que resolver. Por ejemplo, si dos personajes salen juntos, el contenido de la escena son más bien los matices de la interacción social entre ellos. Queremos saber qué pasa, no quién gana.

Algunas escenas sociales son prácticamente irrelevantes para la trama pero divertidas de interpretar. Quizá los personajes están rajando a su gusto después de una noche terrible en el Elíseo. Están bromeando, poniendo información en común, haciendo planes grandiosos. A la noche siguiente, la mayor parte se habrá olvidado, pero la interacción puede ser interesante por sí misma. Un tipo habitual de situación social secundaria pero interesante es cuando los personajes conversan sobre cómo montar su refugio. Las cuestiones de estilo personal también pueden ser divertidas. Quizá un personaje vaya a encontrarse con su ex y los otros le den consejos sobre qué ponerse.



Eres un fantasma que conduce un esqueleto recubierto de carne muerta hecha de los atardeceres de un millón de eones de historia perdida en busca de distracciones sin sentido. ¿Qué habría que temer?

Las escenas sociales también pueden ser muy dramáticas y absolutamente cruciales para la historia. Después de que los personajes jugadores, Anarquistas, se abran camino luchando hasta el refugio del Príncipe, éste se rinde inesperadamente y les suplica que lo ayuden con una incursión rival que está por llegar. Una escena de combate se convierte en otra social en la que los personajes interactúan con el Príncipe.

Como Narrador, dirigir las escenas sociales tiende a requerir el uso de tus propias habilidades sociales para juzgar lo que resulta interesante para los jugadores y lo que no respecto a temas, tipos de conflicto, etc.

Las escenas que se basan en conflictos son un tercer tipo de escena habitual. Los personajes quieren asaltar el refugio de un Barón que está en el interior de un almacén abandonado. El Narrador explica la disposición del lugar y los personajes trazan un plan. Este tipo de escena a menudo implica muchas tiradas y descripciones.

La transición

La transición es una de las herramientas más poderosas del arsenal del Narrador. Es el paso de una escena a otra. En este caso la dificultad es encontrar el momento oportuno, escoger cuándo dejar una escena y entrar en la siguiente.

De estas dos cosas es más fácil pillarle el punto al principio de las escenas. Dale paso a los personajes cuando ocurre algo interesante. Por ejemplo, quieren ir a ver al Príncipe. El transporte hasta el Elíseo no trae nada trascendente, así que no hay necesidad de jugarlo en detalle. El momento de retomar la acción podría ser cuando los personajes entran en las cámaras del Príncipe, pero también un poco antes, cuando caminan por el Elíseo y al pasar escuchan extraños rumores.

En las escenas de combate, el final suele coincidir con el de la lucha, aunque algunas veces el resultado es evidente antes de que ésta acabe propiamente. Si un bando claramente va a ganar, el Narrador puede interrumpir el combate y resumir su final. Esto es especialmente aplicable cuando son los personajes jugadores los que van ganando.

En una escena basada en un desafío, la escena acaba cuando la dificultad ha sido superada. Si los personajes están asaltando el refugio del Barón, la escena acaba cuando tienen éxito. A veces el Narrador puede acelerar las cosas si ésta deja de ser interesante, igual que en las escenas de combate.

Juzgar cuándo acabar una escena social es más difícil. Una discusión aparentemente aburrida entre personajes puede ser en realidad muy importante para los jugadores, en cuyo caso les molestará que la interrumpas. Sin embargo, a veces los jugadores se limitan a matar el tiempo mientras esperan a que hagas avanzar el juego. Ésta es una de esas situaciones en las que la experiencia del Narrador cuenta.

Por supuesto, hacer una transición no es sólo cuestión del momento de la escena. También tiene que ver con el momento de la sesión. Si tienes que llegar a un clímax antes de dejar de jugar, podrías empezar a recortar escenas e incluso a resumir lo que sucede en ellas sin jugarlas. Por otro lado, si crees que te estás quedando sin material, podrías animar a los jugadores a divagar para ocupar el tiempo.

Hay que señalar que a veces también los jugadores pueden cortar. Quizá un jugador sienta que una escena social ha durado lo suficiente y diga: "Vale, sigamos echando pestes del Primogénito, pero no creo que suceda nada interesante". Ésa es una señal para el Narrador de que debe pasar a otra cosa.

Desplazamiento del foco de atención

El desplazamiento del foco de atención es una cosa a considerar cuando se dirigen escenas y se decide cuándo hacer una transición. Es importante dividir el foco de atención entre los jugadores de forma más o menos justa, de modo que todo el mundo llegue a hacer algo interesante. Vigila quién se convierte en el centro de atención de forma natural y quién permanece callado, y procura preguntar qué hace a todo el mundo equitativamente.

La cuestión del foco es relevante tanto en las escenas en las que están presentes todos los personajes como en aquéllas en las que se han separado. Si un personaje va por su cuenta, tendrás que juzgar si su escena es suficientemente interesante como para jugarla aunque los demás jugadores tengan que estar esperando. Si un personaje va a explorar la mansión del Príncipe, quizá podrías resumir lo que averigüe. Si va a presentar sus últimos respetos a su madre moribunda, quizá puedas tomarte los veinte minutos de juego que requeriría.

Si muchos personajes tienen escenas en solitario, asegúrate de que haya un equilibrio en eso también de modo que todo el mundo disfrute de la misma cantidad. En una crónica puedes variar el foco de atención un poco haciendo sesiones que se centran en los asuntos de un personaje en particular, pero incluso en ese caso nadie debería tener la sensación de que ha ido a jugar para estar sentado sin hacer nada.



Habla poco, no digas nada, revela sólo lo que quieras revelar.

Descripción

Describir lo que ocurre es una de esas capacidades de los Narradores que son fáciles al principio, pero con tantos matices como para estar aprendiendo toda la vida. Básicamente, tu trabajo como Narrador consiste en describir dónde están los personajes, qué ocurre y con quién están. La clave de las buenas descripciones es comprender cuándo hacerlas evocativas y cuándo concisas.

Un juego de rol se diferencia de la ficción literaria en que los jugadores deben poder interactuar con el entorno que describes. Los jugadores deben comprender cómo las cosas que son relevantes para ellos se relacionan unas con otras. Por esa razón, hay que describir muchas cosas de forma clara y sucinta. Esto se puede ilustrar con el ejemplo de "la piedra grande". El Narrador dice que hay una piedra grande en el suelo. Un jugador supone que "grande" significa que tiene el tamaño de un puño; otro, que tiene el tamaño de un coche. Los problemas surgen cuando un personaje intenta lanzar la piedra mientras que el otro se esconde tras ella. Si la piedra es una característica relevante del paisaje, el Narrador debe describirla de forma poco ambigua para estar seguro de que todos los jugadores entienden lo que sus personajes pueden hacer con ella.

Sin embargo, no todas las descripciones tienen que ser exactas. El Narrador puede decir: "Las estrellas brillan en el cielo nocturno como fríos ojos emitiendo un juicio". Probablemente, la apariencia de las estrellas no tenga relación con lo que los personajes pueden hacer. Esto es especialmente aplicable a las descripciones de personajes secundarios. La forma exacta de la nariz de un hombre o el ancho de su cara pocas veces tiene importancia, de modo que puedes usar un lenguaje evocador. Quizá los jugadores se formen imágenes mentales diferentes del personaje en cuestión, pero no pasa nada. Puedes decir: "La chica parece un zorro al que han pillado saqueando un cubo de basura". ¿Qué significa eso realmente? La imaginación de los jugadores se ocupará de contestar esa pregunta.

La sesión

A la hora de dirigir una sesión, la preparación es clave. Puedes crear una serie de materiales para tu propio uso, de modo que puedas suplementar tu improvisación con elementos ya desarrollados en el calor del momento.

Generalmente, una buena forma de preparar una sesión es planear una serie de escenas que pueden suceder en un orden predeterminado o cambiar de posición según avance el juego. Plantea las escenas de manera que las active un gancho dispuesto con anterioridad que probablemente interese a los personajes o las acciones de personajes secundarios.

La manera más simple de comenzar una escena es ésta: "Una extraña te da un teléfono en la calle. Dice «es para ti, creo»". O, por ejemplo: "Suena tu teléfono de prepago". Un personaje secundario quiere algo del personaje jugador. Hablar, invitarlo a ir a alguna parte, charlar. Los personajes secundarios también pueden hacer visitas, enviar cartas o lo que sea.

Cuando planees las escenas, puedes comenzarlas de maneras muy distintas, pero intenta que los finales dependan de las acciones de los jugadores. Por ejemplo, preparar una escena en la que los personajes matan al Príncipe y toman su lugar delante de todo el Elíseo es una mala idea, porque ¿qué pasa si no lo hacen? Sin embargo, si los jugadores han dicho que quieren matar al Príncipe, puedes darles la oportunidad en el Elíseo y entonces hacer que un personaje secundario les pregunte:



IMÁGENES

Puedes usar imágenes para los personajes jugadores, los secundarios e incluso las localizaciones. Dado que una partida de rol de mesa es un evento privado, la búsqueda de imágenes de Google es una herramienta fantástica. Si organizas partidas públicas, habría que considerar el tema de los derechos de las imágenes.

También puedes usar este libro como fuente de material visual para tus juegos.

"¿Y ahora qué? ¿Creéis que podéis tomar su lugar?". De esa manera, la idea está inserta en el juego, pero los jugadores pueden tomar sus propias decisiones.

Si una escena dramática probablemente vaya a tener grandes implicaciones en el resto del juego, déjala para el final. Así tendrás tiempo hasta la siguiente sesión para hacerte una idea de sus repercusiones. Quizá no sepas si un personaje jugador quiere ser el Príncipe o si quiere elevar al personaje secundario que es su amigo a esa posición. La elección tiene un gran impacto en el juego y proporciona una buena oportunidad de comenzar la siguiente sesión de forma explosiva.

Como regla general, a menos que realmente sepas lo que estás haciendo, evita los *cliffhangers*. La energía del final de la sesión se disipa entre juego y juego, de modo que es mejor dejar las partes dramáticas para el final, no para el principio.



UN EJEMPLO DE PLAN PARA UNA SESIÓN

Primera escena: Los personajes están en su refugio cuando una representante de la Capilla Tremere viene a invitarlos a hacer una visita. Es tan amable y servicial que resulta inquietante.

Segunda escena: Los personajes van a la Capilla; allí, los Tremere claramente están tratando de encontrar apoyos políticos siendo más abiertos que antes. Hay otros invitados y los personajes notan que provienen en su mayoría de los grupos más incómodos de la población de Vástagos local. Elección: ¿Serán simpáticos con los Tremere o se mantendrán distantes?

Tercera escena: Inmediatamente después de que los personajes abandonen la Capilla, un conocido los llama y pregunta si han estado en ella, y les pide que acudan al Elíseo a contar lo que ha pasado. Resulta que el intento de los Tremere de mejorar su posición política es objeto de gran cantidad de rumores.

Cuarta escena: El Elíseo. Éste es un excelente momento para desarrollar todo tipo de historias personales con personajes secundarios relevantes. La brutalidad de las puñaladas por la espalda de la política del Elíseo se hace patente cuando todo el mundo se une para atacar a los Tremere, al menos socialmente. Elección: ¿Tomarán parte los personajes en la ridiculización general de los Tremere o se mantendrán al margen?

Quinta escena: A un personaje jugador le llega la noticia de que su hermana mortal ha sido raptada por la Segunda Inquisición. Está en una prisión clandestina, probablemente siendo torturada para revelar los secretos de los Vástagos. Por desgracia, conoce muchos. Elección: ¿Pedirán los personajes ayuda a los Tremere? Tienen mucho poder arcano que sería muy útil, pero si los personajes se asocian con ellos, su reputación se verá dañada dentro de la Camarilla.

Sexta escena: Con o sin los Tremere, los personajes intentan sacar a la hermana de la prisión clandestina. Ésta probablemente sea una secuencia de acción bastante enrevesada a la que se le puede dar un giro social haciendo que un rival de los personajes se encuentre prisionero allí. Pueden elegir liberarlo o dejarlo.

Recuerda que debes estar dispuesto a descartar los planes que ya no son aptos para el juego. Esto es especialmente importante cuando los jugadores introducen ideas o temas nuevos e interesantes. A veces los jugadores inventan cosas mejores que lo que habías planeado. En esa situación, limítate a sonreír y a fingir que eso es en lo que estabas pensando todo el tiempo.



EJEMPLO DE *FLYER* PARA UNA CRÓNICA: JÓVENES REYES

¿Somos así porque estamos aquí o estamos aquí porque somos así?

Ha habido trescientos trece informes de casos de violencia grave entre jóvenes en Croydon en los últimos doce meses. Ali recibió una puñalada de su hermana, que le atravesó el cuello de lado a lado con un destornillador; A Demi le prendieron fuego delante del Tesco de Monk's Hill, y eso sin mencionar a Miss Mullins y Griffin.

¿Y si ese grupo de chicas con ropa de Adidas y demasiado maquillaje llevasen colocadas, riéndose de forma estúpida y siendo crueles desde principios de los setenta? ¿Y si los niños perdidos de las urbanizaciones parecieran viejos porque de verdad lo son? ¿Y si hay una historia secreta tras todas las puñaladas y las sobredosis, una razón sólida para saltarse clases, darle al éxtasis en martes y comenzar tumultos? ¿Una razón que ningún adulto puede comprender? (Al menos, ninguno vivo).

«Sabrina Mullins había aceptado casarse con Ivan Griffin, de veinticuatro años, pero sólo unas horas más tarde, el trece de marzo de 2017, él apuñaló brutalmente a su prometida hasta que murió. Mientras la víctima (treinta y ocho años) yacía moribunda en el apartamento que compartían en Ravensdale Gardens (Upper Norwood), el asesino le exigió que bebiese su sangre. Griffin dijo que la mató "porque la amaba" y que él era "una marioneta en manos del diablo"».

Adolescentes alcohólicos pintan el sur de Londres de rojo. Londres propiamente dicho ha caído en manos de la Inquisición. Ya no hay más límites definidos desde arriba. Pocos adultos excepto padres y policías, pocas reglas y ningún soldadito ni Antiguo de la Camarilla con el que competir. Ni dioses, ni amos, ni excusas para todo el daño que le vas a hacer a tu comunidad. Un mes de verano antes de que comiencen las revueltas. Jugadores maduros. Personajes inmaduros. Temas que harán que tu corazón arda.

La Segunda Inquisición en las crónicas

Ya han aparecido brechas en la Mascarada anteriormente. Individuos y pequeños grupos de agencias de inteligencia como la Ojrana, el MI6, la NSA y la DGSE han tropezado con la Jyhad muchas veces. Los vampiros han usado a agentes como peones y han huido de células temporales de cazadores entrenados por gobiernos durante los siglos XIX y XX. Los recursos de la Camarilla en el interior de los estados mortales y la simple imposibilidad de una "conspiración de inmortales" siempre han diluido y ahogado cualquier posible reacción humana coordinada. El 11S y la "guerra contra el terror" mundial lo cambió todo. La Camarilla apostó por dirigir los esfuerzos de seguridad de EE.UU. hacia el Sabbat y los Anarquistas, y todos los vampiros perdieron. Programas de vigilancia a gran escala y análisis de *big data* perforaron la Mascarada; cuando la NSA se infiltró en la SchreckNET Nosferatu después de 2004 y la dio a conocer, la máscara cayó para siempre.

Pero no verás mencionados a los Vástagos en ningún tipo de noticias y ni siquiera en sesiones informativas de alto secreto en el congreso. Esta descentralizada Inquisición formada por proveedores de inteligencia se sirve de instrucciones falsificadas para misiones, subcomités amañados y operaciones de falsa bandera para ocultar esta guerra secreta incluso ante sus colegas y superiores. Cualquier miembro de la agencia (o los gobiernos que los emplean) podría ser un esclavo de sangre, de modo que no, el congreso no sabe nada y se informa muy esporádicamente y sólo de lo que es estrictamente necesario. A pesar de esta paralizante paranoia, unos pocos oficiales de alto rango de diversos países intercambian conocimientos y comparten información de inteligencia a nivel global.

Iglesia y estados

FIRSTLIGHT, un programa conjunto de la NSA y la CIA para administrar información supersecreta, coordina a agentes conscientes de todo el mundo occidental, coopera cuando es posible con el Octavo Directorio del GRU, dedicado a la caza de Brujah, y suministra armas y apoyo a la Entidad, el servicio secreto del Vaticano. El tráfico de información de inteligencia no fluye sólo en una dirección: la Entidad ahora incorpora a la recientemente recanonizada Sociedad de San Leopoldo, que proporciona a FIRSTLIGHT y a más partes



Tu humanidad es tu mayor debilidad porque te fuerza a preocuparte por algo que puede derrotarte. Revela los detalles de tu vida humana bajo tu propia responsabilidad. La verdad es tu enemiga.

registros de la última Inquisición y una perspectiva importante de la amenaza de los "cuerpos neutros". La Entidad también proporciona mandos y apoyo vital a los escuadrones de la muerte urbanos antivampiros del BOES brasileño y los une a la estructura mundial.

En 2008, los analistas de FIRSTLIGHT identificaron la Capilla Tremere de Viena como "central vampírica" y pusieron en marcha su mayor operación hasta la fecha. Una fuerza conjunta de USSOCOM y ESOG del Vaticano reforzada con equipos de cazadores brasileños experimentados arrasaron la Capilla con ataques de drones y operaciones terrestres realizadas con el apoyo de reliquias. La tapadera oficial culpó de las explosiones a terroristas alineados con ISIS, igual que FIRSTLIGHT había ocultado docenas de otros ataques bajo el paraguas de "operaciones antiterroristas".

A partir de 2006, la unidad antiterrorista de la policía británica bajo el mando del capitán Ishaq Khan, SO13, ha limpiado Londres sistemáticamente y decapitado a la Reina Anne en noviembre de 2013. La renovada División de Asuntos Especiales del FBI estaca vampiros de Long Island a Las Vegas, dondequiera que sus propias investigaciones (o las informaciones extraoficiales de FIRSTLIGHT) los encuentran.

La unidad 8211 de Israel rastrea a Antiguos que siguen la Llamada para ir a la Guerra de la Gehenna y ataca sus dominios abandonados. El programa francés Calcédoine de la DGSE ha llevado a Villon a esconderse y está limpiando Marsella lentamente. Las unidades del USSOCOM actúan en ciento setenta y siete países de todo el mundo; en ellas hay un número indeterminado de oficiales autorizados por FIRSTLIGHT preparados para ordenar que se vuele otro refugio con misiles termobáricos. Media docena de gobiernos retienen a Vástagos en decenas de prisiones clandestinas muy soleadas y experimentan con ellos para descubrir sus debilidades y su verdadera naturaleza.

El desconocido Toreador que llamó a esto por primera vez "la Segunda Inquisición" no se equivocaba. Dos de los bastiones de la Camarilla han caído, muchos más están bajo asedio. Han ardido refugios de Anarquistas y Sabbat indiscriminadamente. Lafamilia Giovanni ha sido descubierta, destrozada y forzada a aliarse con sus compañeros Hecata. Miles de Vástagos han encontrado su Muerte Definitiva. Lo impensable ha sucedido: la humanidad se vuelve tan audaz como para resistirse a sus amos. La mitra y la corona unen sus fuerzas de nuevo para poner fin al linaje de Caín. Una vez más, los cazadores son cazados.





La Camarilla se oculta

La Camarilla ha respondido retirándose completamente de un mundo digital en el que nunca confiaron y a menudo despreciaron. Los Príncipes prohíben toda comunicación *online*, incluso conversaciones telefónicas sobre asuntos de la Estirpe, y castigan duramente la disensión y la deslealtad. Realizan trabajos de contraespionaje en Washington y Bruselas, y aíslan sus operaciones unas de otras con el mismo énfasis en la seguridad con el que cierran sus ciudades.

El timbre de toda llamada telefónica resuena en los oídos de la NSA; para esos cazadores de brujas digitales, incluso la codificación profunda y la *Dark Web* podrían ser libros abiertos.

La Secta regresa a los viejos métodos del espionaje analógico, habilidades que aprendieron cuando John Dee espiaba para Isabel I de Inglaterra y los Borgia conspiraban contra cardenales y reyes. Códigos alfabéticos que hacen referencia a pasajes de ediciones poco conocidas de novelas de J.G. Ballard, contactos que llevan guantes del color de sus auras y cuervos mensajeros que dejan memorias USB en buzones ciegos físicos en los que sólo ratas o murciélagos pueden recuperarlos. Hasta ahora, la ocultación ha refrenado el problema, ha contenido la hemorragia. Después de Viena y Londres, la SI podría creer que ha eliminado lo peor de la amenaza de los "cuerpos neutros". Quizá a la Camarilla le salga bien el mismo truco que usó durante el Renacimiento: desacreditar, infiltrarse y destruir a sus enemigos. Puedes apostar a que van a intentarlo.

CUERPOS NEUTROS

No es fácil aceptar la existencia de los vampiros. Excepto en la Sociedad de San Leopoldo y sus colegas de la Entidad y el BOPE, ni siquiera los cazadores que se han enfrentado a ellos directamente llegan a comprender exactamente contra qué luchan. La imposibilidad de la existencia de los vampiros se combina con la incomodidad burocrática y el lenguaje franco; ni siquiera dentro de FIRSTLIGHT se usa la palabra que empieza con uve a menos que quien lo haga quiera que lo dejen al margen en la siguiente reunión informativa (El USSOCOM la odia especialmente, en particular porque el término del alfabeto radiofónico de la OTAN para la uve es "victor", lo que envía un mensaje innecesariamente pesimista). La NSA comenzó a investigar a los "paradimensionales" en los años noventa y la División de Asuntos Especiales prefiere el término genérico "anomalías". Cuando se aporta algo nuevo a la Inquisición, es mejor quedarse con un término neutral y objetivo.

"Cuerpo neutro" cumple esta función y se ha convertido en el eufemismo más extendido para referirse al objetivo (en ingles, los operativos del USSOCOM de la Inquisición usan alegremente "Bravo-two" o "Double-Bravo" para hacer referencia a los *Blankbodies*). La palabra procede de la temperatura corporal de los Vástagos, generalmente baja, que aparece en los aparatos de visión infrarroja como un vacío o una mancha oscura. Los agentes de campo a menudo recurren a comprobaciones con aparatos de visión nocturna para distinguir a los vivos de los muertos. La paranoia institucional y la escasez de personal instruido significan que los agentes no siempre han oído hablar del Rubor de la Vida (pág. 217), que permite a los vampiros emitir un brillo rojo rosado ante la visión térmica. Por supuesto, lo aprenden rápidamente, suponiendo que vivan lo suficiente.

Los Anarquistas se queman

Los Anarquistas y los libres abordan el problema de la Inquisición según su estilo propio. Como los traficantes de droga y los disidentes, para mantenerse a salvo usan teléfonos de prepago, disfraces, huidas rápidas, movilidad constante y el robo de identidades de Internet. Arrancan las unidades GPS de sus computadoras, Dominan a humanos para que envíen manifiestos y comunicados, contratan a *hackers* ucranianos para que les guarden las espaldas y crean dobles físicos moldeando carne para engañar a sus perseguidores. Es más difícil que el método de la Camarilla y quienes se mueven despacio mueren rápido, pero es mejor que retirarse por completo.

Los Sangre Débil se esconden a plena vista y continúan con sus vidas como si aún fuesen humanos. Y la mayoría de las veces se salen con la suya, lo que irrita bastante a sus Antiguos. Se hacen *selfies* con un "bloody mary" y una gran sonrisa, postean comentarios vagos sobre su "hábito" y los tremendos bajones diurnos. A veces la policía encuentra

laboratorios improvisados para la producción de anfetas cubiertos de sangre, y a veces los informes acaban en la mesa equivocada, pero en general los agentes de FIRSTLIGHT en el interior de la DEA tienen peores monstruos de los que ocuparse. Una entrevista durante el día o una inspección médica bastan para que un Crepuscular se libre del castigo. Si el Sangre Débil guarda rencor contra sus amargados Antiguos, bueno, atacar a un verdadero "terrorista cuerpo neutro" es otra manera de que se cierre tu caso. Y, ¿sabes? Trabajar para el gobierno es un trabajo seguro: convertirse en asesor de la SI es una tentación muy fuerte para cualquier Crepuscular rencoroso, que son la mayoría.

Como enemigo, la Segunda Inquisición es nebulosa y aterradora, implacable pero difícil de localizar. Como Narrador puedes introducirla en tu Crónica para que cumpla la función que necesites asignarle. Aquí se presentan seis planteamientos diferentes que puedes adoptar para usar la Segunda Inquisición en tu crónica:

AMENAZA ACTIVA: La Segunda Inquisición está cazando vampiros y los personajes están en su punto de mira. Quizá unos agentes de operaciones especiales estadounidenses derriben la puerta de su refugio. Sus amigos y parientes son trasladados como prisioneros para ser interrogados y torturados en habitaciones anodinas. Si la Segunda Inquisición es una amenaza activa, la mayor parte del contenido de la crónica tendrá que ver con cómo lidiar con esa amenaza. ¿Cómo sobrevivir a los ataques? ¿Cómo proteger a los seres queridos? ¿Cómo esconderse del enemigo? ¿Cómo contraatacar?

Ésta es una buena elección si quieres dirigir un juego centrado en las escenas de acción y combate.

AMENAZA PASIVA: La Segunda Inquisición es una característica del paisaje, un posible desastre natural que los personajes deben tener en cuenta mientras viven sus no-vidas. En este tipo de juego, el verdadero contenido de la crónica no trata de la Segunda Inquisición. Los personajes intentan hacer algo totalmente diferente, (fomentar la rebelión Anarquista, convertirse en los verdaderos gobernantes de la ciudad, intentar mantener sus menguantes relaciones con mortales, etc.) y la Segunda Inquisición los golpea si llaman demasiado la atención sobre sí mismos.

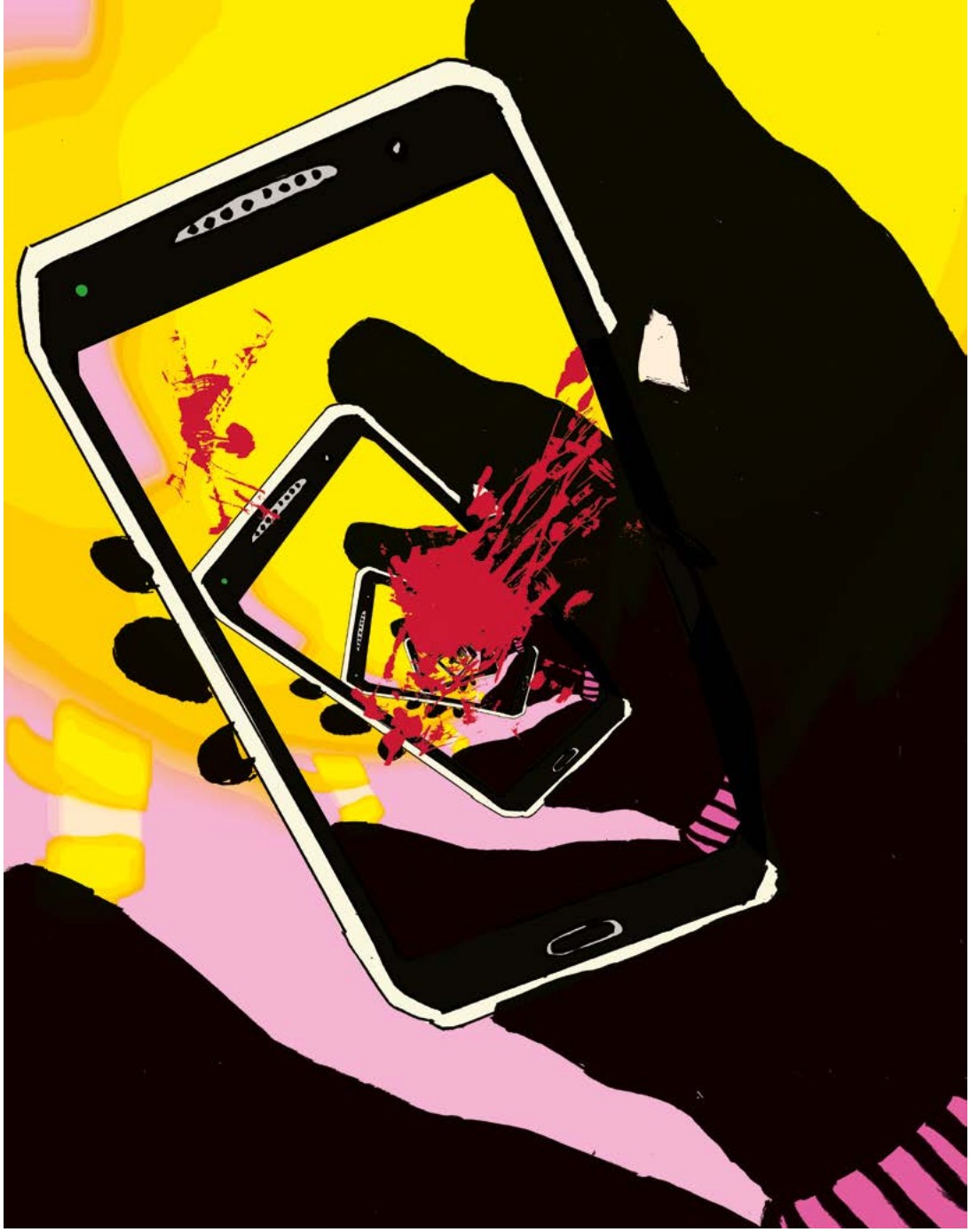
En un juego como éste, ocurren cosas malas si los personajes rompen la Mascarada o postean informaciones reveladoras en redes sociales, pero si son avispados evitarán a la Segunda Inquisición.

EL MONOLITO TODOPODEROSO

Es fácil ver a las agencias de inteligencia como todopoderosos monolitos, y ésa podría ser perfectamente la impresión que tuvieran los vampiros que intentan desesperadamente evitar caer en sus garras. Sin embargo, especialmente si la Segunda Inquisición juega un papel importante en tu crónica, puede ser interesante quebrar esa fachada monolítica.

Los agentes locales de la Segunda Inquisición podrían resultar ser agentes de la ley mal informados que sólo tienen una idea rudimentaria de lo que están cazando. Quizá haya un oficial de enlace con otra agencia que sea tan paranoico respecto al control mental de los vampiros que se niegue a revelar a sus compañeros de equipo incluso detalles necesarios. La financiación de las operaciones de la Segunda Inquisición podría depender de la aprobación política y ser por tanto vulnerable a las reducciones debido a la influencia de los Vástagos sobre el gobierno local.

El secretismo provoca incompetencia y la paranoia hace que la gente cometa estupideces. Quizá la única ventaja que necesitan los personajes contra la Segunda Inquisición sea la naturaleza humana.



PARALELISMO SIMBÓLICO: Las agencias de inteligencia son organizaciones opacas que medran en el secretismo; incomprensibles redes de poder que persiguen sus propios objetivos. La plantilla está formada por personas de moral cuestionable centradas en destruir a los que consideran enemigos tanto entre el público en general como en otras agencias similares. Desde este punto de vista, la Segunda Inquisición puede ofrecer un paralelismo simbólico de la sociedad de la Estirpe. Las secretistas cábalas luchan por el poder. ¿Qué importan si se llaman Ventrue o CIA?

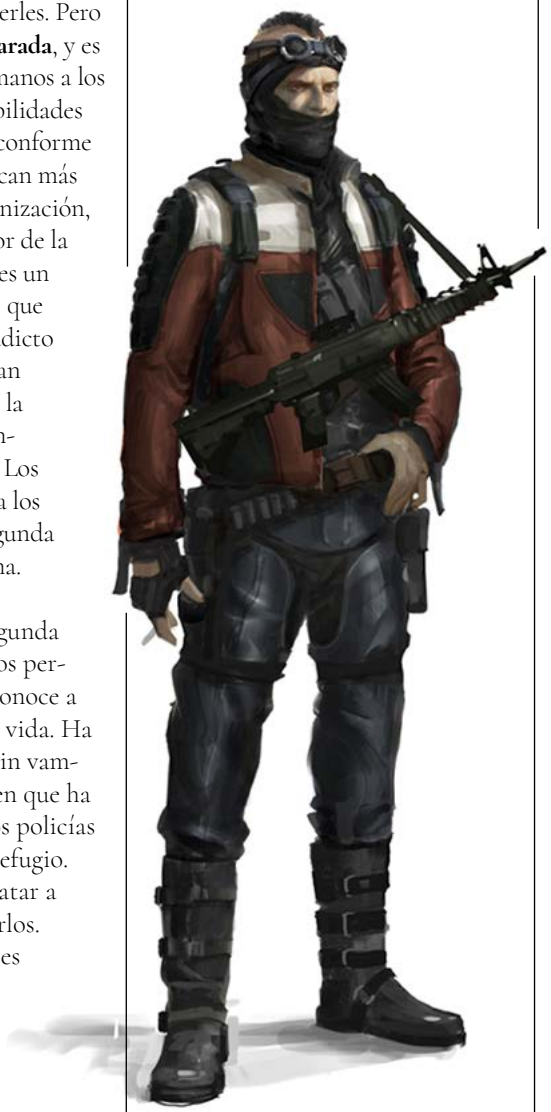
Con este planteamiento, los jugadores y los personajes tendrán que saber un montón sobre el funcionamiento de la Segunda Inquisición. Conforme los personajes vayan viendo más similitudes entre ellos mismos y sus enemigos, ésta se irá volviendo un elemento importante de tu crónica.

CENTRO DE ATENCIÓN: Convirtamos la Segunda Inquisición en el centro de atención de tu crónica. Ya no se trata de cómo afecta a la historia, sino que es la historia. Para hacer esto más interesante de jugar, hay que presentarla en toda su profundidad y variedad, como algo más que un enemigo desconocido o una metáfora estilizada.

Digamos que los personajes intentan llevar a cabo la peligrosísima operación de infiltrarse en la Segunda Inquisición. Podrían encontrarse con un elegante centro de mando lleno de superagentes hipercompetentes inmunes a cualquier cosa que los personajes puedan hacerles. Pero esto es **Vampiro: La Mascarada**, y es más interesante hacer humanos a los enemigos, cargados de debilidades y extraños impulsos. Así, conforme los personajes se introduzcan más profundamente en la organización, encontrarán que el director de la fuerza especializada local es un fetichista de los vampiros, que todo el equipo SWAT es adicto a las sustancias que mejoran el rendimiento y que toda la organización actúa sin consentimiento del gobierno. Los vampiros medran gracias a los pecados humanos, y la Segunda Inquisición es muy humana.

GATO POR LIEBRE: La Segunda Inquisición aterroriza a los personajes. Todo el mundo conoce a alguien que ha perdido la vida. Ha dejado ciudades enteras sin vampiros. Los personajes saben que ha llegado su hora cuando los policías llaman a la puerta de su refugio. Su única alternativa es matar a todo el que viene a buscarlos.

Salvo que esta vez no es la Segunda Inquisición. Resulta que otra agencia de inteligencia, la policía secreta o una organización similar va detrás de ellos porque los ha tomado por terroristas, activistas por los derechos de minorías, izquierdistas, agentes extranjeros u otros objetivos tradicionales de las agencias de espionaje de todo el mundo.



En esta situación, la Segunda Inquisición ni siquiera tiene que aparecer para ser efectiva. La paranoia que genera es suficiente.

SINSENTIDO: Por último, la Segunda Inquisición puede representar el sinsentido y el orgullo desmedido en tu crónica. No va a por los personajes por propia iniciativa, sino porque la invitaron. Un Príncipe pensó que podía usarla para destruir a los Anarquistas. Un Nosferatu rencoroso filtró información en busca de venganza. Los personajes intentan controlar a agentes de la Inquisición sin entender cómo operan. Pase lo que pase, acabará en desastre.

También puedes usar la Segunda Inquisición como un elemento del mundo, sin más, algo que actúa mientras los personajes hacen otras cosas. Por ejemplo, algo que la convertiría en una amenaza creíble es que destruyese al Primogénito Tremere después de que los personajes escuchasen que éste intentó usarla como una herramienta en sus propios planes.

Cazadores cazados

La Segunda Inquisición ha decidido golpear a los personajes. ¿Quién va a ir a por ellos? Aquí se presentan tres ejemplos diferentes de equipos (ver Antagonistas):

El escuadrón táctico

La Inquisición tiene una pista que conduce a los personajes y ya está de camino. Este tipo de encuentro puede ser extremadamente peligroso para los personajes, ya que pone de relieve el poder que la Segunda

Inquisición puede esgrimir cuando alcanza su máximo de efectividad.

El escuadrón está formada por un enlace con una agencia religiosa y un equipo que podría ser un grupo de SWAT de la policía, exmilitares mercenarios o una unidad de operaciones especiales norteamericana que actúa por su cuenta.

CARACTERÍSTICAS DE EJEMPLO:
Enlace: Como el cazador de fe, pág. 371.
Líder del escuadrón: Como el investigador de la Inquisición, pág. 372.
Cuatro miembros del escuadrón: Como el inquisidor delta, pág. 372.

Para hacer las cosas más difíciles, el escuadrón podría atacar al amanecer, realizar una demolición controlada para desmantelar el refugio de los personajes o llevar equipamiento que complique usar Poderes vampíricos sobre ellos. Si lo que quieres es disminuir la amenaza, podrían fracasar en su operación al delatarse cuando se aproximan.

Vieja escuela

Quienes han tomado como objetivo a los personajes son unos inquisidores de la católica Sociedad de San Leopoldo como Dios manda. No atacan inmediatamente. En cambio, los personajes empiezan a notar cosas extrañas en el vecindario. Uno de sus contactos menciona que unos tipos de aspecto muy monástico están visitando la iglesia católica de la localidad y hablando con la gente allí. Alguien encuentra al Ghoul de un Neonato que conocen ahogado en su propia Sangre. Gente de aspecto siniestro parece estar vigilando la calle de su refugio.

El equipo de la Sociedad de San Leopoldo ha recibido información de algunos colegas de la Segunda Inquisición. Sospechan que el edificio en el que viven los personajes es la tapadera de algo vampírico, pero quieren asegurarse antes de ponerse en plan Van Helsing.

El desafío desde la perspectiva de los personajes es decidir qué hacer. ¿Intentar matar a los inquisidores? ¿O eso traería más problemas? ¿Es mejor cambiar de refugio durante un mes o dos y ver si la Inquisición pierde la pista? ¿Deberían hacer algún tipo de teatro para intentar engañar a los inquisidores?

Como reprimidos fanáticos religiosos que son, los inquisidores pueden proporcionar oportunidades interesantes para la interpretación. Quizás uno de ellos siente una extraña atracción por los vampiros, una vocecita satánica que nunca se calla. Este desgraciado podría entrar en contacto con los personajes para traicionar a sus compañeros con tal de acercarse al objeto de su obsesión. Por desgracia para los personajes, a la mañana siguiente se arrepiente de su debilidad y confiesa todo ante sus colegas.

CARACTERÍSTICAS DE EJEMPLO
Cuatro inquisidores: Como el cazador de fe, pág. 371.

Agentes secretos

El trabajo de coordinar y dirigir la Segunda Inquisición es realizado por pequeñas organizaciones escondidas en los vastos aparatos de las agencias de inteligencia de países como EE.UU., Reino Unido, Rusia y Francia. A menudo los agentes con los que se encontrarán los personajes no son realmente de esas agencias, sino de organizaciones más pequeñas y locales que llevan a cabo el trabajo de la Segunda Inquisición. Sin embargo, a veces aquéllos con quienes tropiezan los personajes son los originales: agentes de la Segunda Inquisición de lo profundo de la NSA, el FSB ruso o una agencia similar.

Los agentes de inteligencia pueden ser mentirosos manipuladores y ladinos. En este ejemplo, al principio no intentan matar a los personajes, sino usarlos para perseguir sus propios fines. En el contacto inicial fingen estar interesados en pasarse al otro bando o prometen que la Segunda Inquisición puede ayudarlos a combatir a sus enemigos. Si los personajes pican, los agentes pueden intentar exprimirlos para obtener información sobre vampiros, las localizaciones de los refugios de sus enemigos, etc. Los agentes pueden tratar de usar a los personajes como informantes o peones y hacer que traicionen a los de su raza.

Como oponentes en combate, los agentes no son demasiado peligrosos, al menos no para un vampiro. Si los personajes los pillan desprevenidos, deberían poder ganar. Sin embargo, ¿de verdad quieren hacer eso, a la vista de las magníficas promesas que han hecho los agentes?

Si eres el Narrador, es fácil conseguir que un mentiroso suene convincente, así que, en nombre de la ecuanimidad, recuerda hacer que sea posible para los personajes averiguar la verdad.

CARACTERÍSTICAS DE EJEMPLO
Dos agentes: Como el investigador de la Inquisición, pág. 372 ■



HERRAMIENTAS

«Cambia los incidentes y la trama siempre que el proceso de desarrollo parezca sugerir dicho cambio, sin atarte a ningún diseño anterior. Si el desarrollo revela de repente nuevas oportunidades para el efecto dramático o la narración vívida, agrega lo que consideres conveniente: retrocede y reconcilia lo original con el nuevo guion.»

– H.P. LOVECRAFT, *NOTAS SOBRE LA ESCRITURA DE FICCIÓN EXTRAÑA*

Este capítulo proporciona al Narrador un arsenal de elementos para introducir en su crónica según vea oportuno. Las historias nacen de personajes en conflicto, pero toman su forma del incidente, del detalle, de todas las piezas que fluyen juntas en un mosaico o un rompecabezas hasta que emergen las imágenes finales. Ningún capítulo, ni libro básico, ni siquiera treinta años de libros básicos pueden sustituir o abarcar las infinitas posibilidades de una sola crónica de Vampiro. Y mucho menos de todas.

Pero este capítulo presenta algunas piezas coloridas de la historia, algunas abruptas y otras misteriosas. El Narrador puede colocar un policía prefabricado en el almacén o enviar a los jugadores al antiguo observatorio a las afueras de la ciudad. Al estudiar una lista de víctimas, el Narrador puede poner en marcha su propia creatividad y dar vida al almuerzo de un vampiro, o tan sólo tirar los dados y dejar que el jugador nutra la historia mientras su personaje se alimenta del vendedor de kebab. Este capítulo también abre algunas puertas a más misterios a explorar (o no) por el Narrador: magos, sables encantados y visiones extrañas en el cielo nocturno.

Quién entra por esa puerta y qué pasa cuando llegan allí... depende de ellos.

Antagonistas

A los vampiros les gusta imaginarse como depredadores temidos por todos; impasibles ante los mortales con pistolas o cuchillas, inmunes a los caprichos de la edad y capaces de derribar a cualquier bestia, sin importar cuán salvaje sea. La mayoría de veces tienen razón. *Son* cazadores, bebedores de sangre y, en muchos casos, asesinos. *Son* los antagonistas en las historias de otros.

Pero los Vástagos no sólo cruzan sus propios dominios, se alimentan sin resistencia, cazan sin encontrar un desafío o existen sin amenazas a sus vidas vacías. Hay muchos que quieren dañar a los vampiros, sin importar su Secta, Clan o moralidad aparente. Se entiende que los cazadores mortales como los de la Inquisición representan una gran amenaza para los Vástagos, pero otras criaturas, como hombres lobo, fantasmas, hadas e incluso magos mortales se interponen en el camino de los vampiros que reclaman el papel de depredadores supremos sin rival.

Algunas de las mayores amenazas para los vampiros provienen de sus propias filas. Un Neonato advenedizo puede intentar derrocar a un Príncipe, un Anarquista puede sabotear un Elíseo de la Camarilla con explosivos o un incendio, o un salvaje del Sabbat podría moverse por la ciudad pensando sólo en sangre y destrucción.

ANTAGONISTAS SENCILLOS

Como con las escenas, el Narrador puede detallar más o menos a nivel mecánico a los antagonistas y otros personajes secundarios. En su forma más simple, los enemigos sólo necesitan una descripción y un nivel de dificultad, por ejemplo "Matón •••". Esto convierte derrotar a este antagonista en una tirada de dificultad 3 con la Habilidad adecuada. En un conflicto, no alcanzar esta dificultad puede causar daño.

Ejemplo: Zoë se enfrenta al matón antes mencionado, pero sólo obtiene un éxito en una tirada de Fuerza + Pelea. Ella sufre 2 puntos de daño (quizás +1 o más si el matón está armado) y el matón sigue siendo una amenaza.

Si necesitas tirar por el antagonista, tira con el doble de la dificultad, pero ten en cuenta que esto rara vez es necesario. Como opción, también puedes tirar un solo dado cada vez que entre en juego la dificultad del antagonista: con un 0 se considera que sacó un crítico y se suma +2 a su dificultad para esa prueba.

Mortales

Los mortales son útiles de muchas formas para los Vástagos. Asientan al vampiro, lo que permite al muerto mantener el contacto con la vida y sirven de alimento, pues su sangre es mucho más nutritiva que la de cualquier bestia. Pero a veces actúan como depredadores inesperados. Los mortales no se conforman con que los avasallen, se alimenten de ellos y los descarten. Contraatacan. Algunos descubren la existencia de los Vástagos y deciden quemarlos en sus refugios. Otros simplemente desean mantener el orden, seguir con sus vidas o dirigir a otros del ganado como maestros, líderes y guías espirituales. Cualquiera de ellos puede representar una amenaza para un vampiro individual o un grupo de Neonatos.

Los personajes secundarios, como los mortales y los animales, tienen reservas de dados genéricas para acciones físicas, sociales y mentales. La excepción a esta regla se produce cuando entran en juego sus Atributos Secundarios y desafíos específicos de profesión o rol, como cuando la puntería de un policía o la percepción de peligro por parte de un inquisidor es mayor que su reserva física normal. Estas excepciones se establecen cuando es relevante y se deben tirar como una reserva de dados completa, pero, en todos los casos, el Narrador debería ajustarla para reflejar una versión excepcional o más débil del personaje especificado.

Para crear tus propios mortales, mira Plantillas mortales en la pág. 185.

Detective de policía

Es poco probable que un oficial de la ley investigue a un vampiro por ser un vampiro. Después de todo, la mayoría de los Vástagos mantiene su naturaleza no-muerta en secreto bajo la Tradición de la Mascarada. Sin embargo, un vampiro que viole la ley, ataque al ganado, allane o cometa fraude para amueblar su refugio puede entrar en conflicto con las fuerzas de la ley de los mortales.

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 3, Mentales 4.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5.
Reservas de dados excepcionales: Armas de Fuego 5, Atletismo 5, Callejeo 5, Investigación 6.

Gánster

Los Vástagos se encuentran con frecuencia en compañía de villanos debido a su incapacidad para ganar dinero de forma honesta y la necesidad ocasional de protección durante el día, asesinatos o información. Los gánsteres cubren un amplio espectro, desde el traficante callejero hasta el jefe mafioso que opera desde un ático.

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 3, Mentales 3.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 4.
Reservas de dados excepcionales: Armas de Fuego 5, Callejeo 7, Intimidación 5, Latrocinio 5, Pelea 5.



Clérigo

Los clérigos constituyen un grupo variado que abarca múltiples religiones y cada uno representa un peligro para los Vástagos. Los más débiles pueden reunir al ganado bajo las premisas de adoración, esperanza y resistencia contra la depredación de los no-muertos. Los más fuertes esgrimen su fe como arma y queman la carne de los vampiros al sostener en alto sus iconos religiosos y reprender a los muertos.

Reservas de dados normales: Físicos 3, Sociales 5, Mentales 4.
Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 7.
Reservas de dados excepcionales: Academicismo 6, Liderazgo 6, Ocultismo 5, Perspicacia 7.
Especial: Algunos clérigos (y también otros mortales) poseen Fe Verdadera (pág. 222).

Cazador de fe

Tal vez proveniente de la enigmática Sociedad de San Leopoldo, tal vez un imán local que ayuda a un equipo de investigación, este inquisidor de la vieja escuela cree en la fe y el fuego. Es probable que tenga extensos contactos por las iglesias del mundo y una gran comprensión del enemigo, por lo que este antagonista es tan astuto como implacable.

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 4, Mentales 5.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8.
Reservas de dados excepcionales: Academicismo 7, Consciencia 7, Investigación 7, Ocultismo 8, Pelea con Armas 6.
Especial: Algunos cazadores han alterado su sangre química o místicamente, lo que les otorga habilidades excepcionales para encontrar y combatir a los no-muertos. Añaden cuatro dados a cualquier reserva para resistir o enfrentarse en una contienda a una Disciplina vampírica. Beber su sangre inflige 4 puntos de daño agravado a menos que el vampiro venza en una prueba de Resistencia + Resolución a dificultad 5.

Investigador de la Inquisición

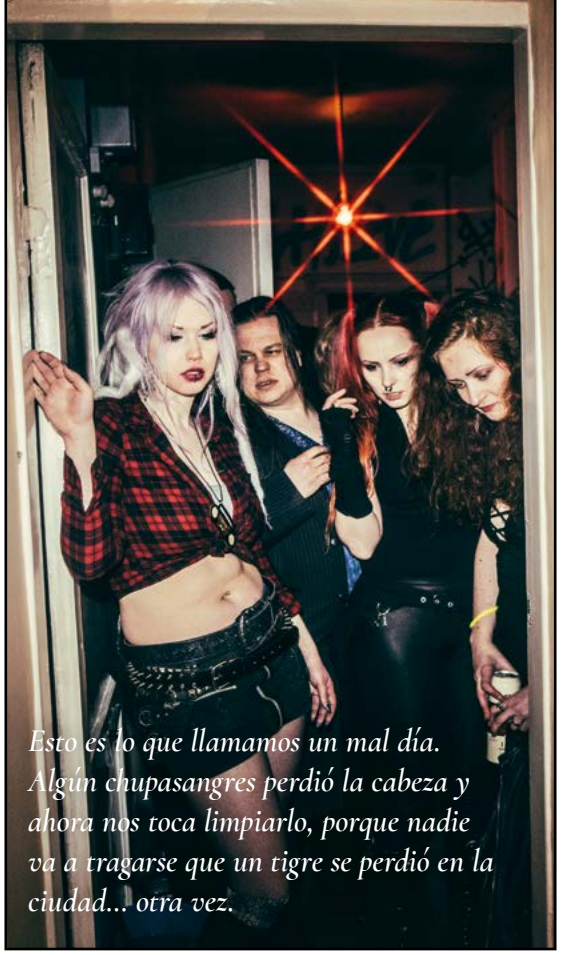
La Segunda Inquisición conoce a grandes rasgos la sociedad vampírica gracias a la infiltración en SchreckNET y a una década de interrogatorios y misiones de vigilancia con éxito. Envía a sus agentes a las calles con misiones específicas: espiar, investigar, capturar o matar. Cada uno de ellos está equipado del modo más apropiado para su rol asignado.

Reservas de dados normales: Físicos 5, Sociales 4, Mentales 5.
Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 7.
Reservas de dados excepcionales: Academicismo 6, Armas de Fuego 6, Consciencia 7, Investigación 7.

Inquisidor Delta

Parte de un equipo de asalto de la Segunda Inquisición, el Delta de la SI estándar no es un mero soldado raso. A menudo reclutado entre los servicios de inteligencia u operaciones especiales mortales, es un operativo hábil y capaz bien versado en las peculiaridades y debilidades de su presa.

Reservas de dados normales: Físicos 6, Sociales 4, Mentales 4.
Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 7.
Reservas de dados excepcionales: Armas de Fuego 9, Atletismo 8, Consciencia 7, Pelea 8, Pelea con Armas 8, una Habilidad Experta 9.
Especial: Los operativos de la Inquisición a menudo disponen de equipo apropiado para su misión, como armadura corporal, munición especializada, herramientas de incursión y cosas por el estilo. También son lo bastante inteligentes como para atacar a los enemigos cuando están en ventaja.



Esto es lo que llamamos un mal día. Algún chupasangres perdió la cabeza y ahora nos toca limpiarlo, porque nadie va a tragarse que un tigre se perdió en la ciudad... otra vez.

Ghoul

Los Ghouls conforman el grueso de los criados, sirvientes y esclavos de muchos Vástagos. Adictos a la Vitae de las venas muertas de sus amos, los Ghouls obedecerán a sus creadores lo mejor que puedan, incluso hasta lesionarse y, en algunos casos, morir. Los Ghouls pueden ser mayordomos estoicos, guardaespaldas firmes o salvajes sedientos de Sangre según su reinante.

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 4, Mentales 4.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 6, Intimidación 5, Ocultismo 6, Sigilo 5.
Disciplinas: Una Disciplina a 1.

Para más sobre los Ghouls, ver pág. 234.

Animales

Lo admitan o no, los Vástagos tienen afinidad con las criaturas salvajes. En sus fríos corazones muertos, todos los vampiros anhelan la Caza y la sangre que la sigue.

Muchos animales se alejan o se espantan ante la proximidad de los no-muertos, aunque algunos se sienten atraídos por el depredador que bebe sangre, viéndolo como un nuevo alfa a seguir. En general, los vampiros usan animales para explorar la ciudad o para ataques sorpresa en el campo, cortesía de la Disciplina Animalismo. Sin embargo, no es raro que un vampiro posea una mascota o compañero animal leal.

Aves rapaces

Aunque existen muchas aves rapaces, el halcón, el águila, el buitre y el búho están entre las más propensas a acompañar a un vampiro y merodear en torno a su refugio para comer bocados tambaleantes y sangrientos.
Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 3, Fuerza de Voluntad 2.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 6, Pelea 5, Sigilo 6.

Caballo

Los caballos tienden a evitar a los vampiros a menos que estén en el establo de un Vástago rural para una huida rápida e inesperada o como reserva de sangre copiosa, aunque desagradable.
Reservas de dados normales: Físicos 6, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 2.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 4.
Especial: Los caballos hacen +2 al daño al pisotear a oponentes en el suelo.

Lobo

Para el vampiro que quiera mandar un mensaje, usar un lobo como guardián o criatura de ataque sin duda repugnará a los Gangrel y hombres lobo locales. Los lobos a menudo respetan a los vampiros como alfas de manada.
Reservas de dados normales: Físicos 6, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 3.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 3, Intimidación 5, Sigilo 5.
Especial: Añade +1 al daño causado por ataques de lobos.

Murciélago (Grande)

Con frecuencia asociado con los vampiros, quizás en parte por las formas que los Vástagos con Protean suelen adoptar, el murciélago está lejos de ser un depredador, pero dispone de una impresionante capacidad de sónar.
Reservas de dados normales: Físicos 3, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 2, Fuerza de Voluntad 1.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 7, Sigilo 5.

Oso

Impresionante en tamaño, letalidad y velocidad, el oso es una criatura sorprendentemente hábil capaz de hacer trizas la carne con un simple gesto.
Reservas de dados normales: Físicos 7, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 3.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 3, Intimidación 6.
Especial: Añade +2 al daño por los ataques de osos.

Perro guardián

El mejor amigo de un hombre es su perro. Muchos Vástagos están de acuerdo y disponen de sabuesos feroces pero obedientes para proteger sus propiedades o librarse de los intrusos.
Reservas de dados normales: Físicos 5, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 2.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 4, Pelea 6, Intimidación 4, Sigilo 4.
Especial: Añade +1 al daño por los mordiscos de perros guardianes.

Rata

La rata (o el enjambre de ratas), la criatura favorita de los Nosferatu, es el mensajero o espía ideal cuando usan la Disciplina Animalismo. Al utilizar un enjambre, añade 3 a Salud y a todas las tiradas Físicas.
Reservas de dados normales: Físicos 3, Sociales 1, Mentales 1.
Atributos secundarios: Salud 1, Fuerza de Voluntad 1.
Reservas de dados excepcionales: Consciencia 5, Pelea 4, Sigilo 7.



Vampiros

Los vampiros de la Camarilla disfrutan hablando entre ellos sobre la armonía dentro de su Secta y a los Anarquistas les gusta actuar como si el Movimiento fuera una lucha unificada contra la tiranía y el abuso. Los vampiros creen estar libres de la Jyhad, pero los Antiguos enfrentan a los Ancillas contra los Neonatos mientras que los Retoños conspiran para derrocar a los Príncipes.

Como los vampiros requieren una gama de Atributos y Habilidades para usar sus Disciplinas, disponen de listas completas para ambos, a diferencia de otros personajes secundarios del Narrador.

Arpía del Elíseo

A veces, el arma más afilada es la lengua. El Heraldo del dominio, o Arpía, conoce a todos y todos sus secretos. Este Vástago los compartirá por el precio correcto. "Arpía" surgió como epíteto peyorativo, pero algunos lo llevan con orgullo, pues el papel de comerciante de información se valora en cualquier corte, al menos hasta que otro vampiro decide que el Vástago chismoso debe ser destruido.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 3, Resolución 3.
Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6.
Habilidades: Academicismo 2, Consciencia 4, Finanzas 2, Investigación 3, Ocultismo 1, Política 4; Artesanía 1, Atletismo 1, Conducir 2, Pelea 1; Callejeo 3, Etiqueta 5, Interpretación 3, Intimidación 3, Liderazgo 1, Perspicacia 4, Persuasión 4, Subterfugio 4.
Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Fortaleza 1, Presencia 3.
Humanidad: 6.
Potencia de Sangre: 3.

Revolucionario Anarquista

Los Anarquistas hablan, fanfarronean y amenazan con derribar las altas esferas para reemplazarlas por algo nuevo y conducir a los Vástagos hasta un nuevo mundo. Sin embargo, la mayoría de los miembros del Movimiento Anarquista se concentran en sus dominios personales bajo el argumento de que, mientras estén solos, estarán bien. Este Vástago revolucionario escupe sobre esos "Autarcas" y enciende un molotov antes de atacar el Elíseo.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 4, Resolución 4.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6.
Habilidades: Academicismo 1, Ciencias 2, Consciencia 3, Investigación 1, Ocultismo 1, Política 3, Tecnología 3; Armas de Fuego 3, Atletismo 4, Conducir 3, Latrocinio 4, Pelea 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 2, Supervivencia 3; Callejeo 4, Etiqueta 1, Intimidación 2, Liderazgo 3, Perspicacia 2, Persuasión 1, Subterfugio 1, Trato con Animales 2.
Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 2, Protean 1.
Humanidad: 7.
Potencia de Sangre: 2.



GASTO DE LOS ANTAGONISTAS

Para los Narradores que no deseen tanta contabilidad, llevar la cuenta los niveles de Ansia y Fuerza de Voluntad para varios antagonistas puede ser una tarea ardua. Una solución consiste en prescindir de ello por completo, pero elevar las reservas de dados apropiadas de los antagonistas para compensar; otra es mantener un recuento general de los gastos por escena, tales como "en esta escena los antagonistas pueden utilizar un máximo de 5 Enardecimientos de Sangre y 3 puntos de Fuerza de Voluntad entre todos". Una tercera opción es tener una reserva general de dados de bonificación para tirar cuando sea apropiado.

Obispo nodista

La membresía en la Iglesia de Caín se ha disparado dentro de la Camarilla, aunque la Secta odia admitirlo. Para algunos, los nodistas representan la esperanza, la espiritualidad y la guía en una senda tormentosa. Otros ven a la Iglesia simplemente como otro medio de oprimir a las masas vampíricas. "No conformes con tomar nuestros cuerpos, también toman nuestras almas". Los nodistas predican que la lealtad y la creencia en los preceptos de Caín traerán a todos los Vástagos sus justas recompensas.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 5; Carisma 5, Manipulación 3, Compostura 4; Inteligencia 5, Astucia 3, Resolución 5.
Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 9.
Habilidades: Academicismo 4, Ciencias 1, Consciencia 2, Finanzas 1, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 4; Latrocinio 1, Pelea con Armas 2, Sigilo 2; Etiqueta 4, Interpretación 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Perspicacia 3, Persuasión 5, Subterfugio 4, Trato con Animales 1.
Disciplinas: Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 3, Presencia 4.
Humanidad: 5.
Potencia de Sangre: 3.

Sheriff sanguinario

Parece que en todas las ciudades se ha oído hablar de un Sheriff especialmente sanguinario, proclive a destruir otros vampiros por la mínima infracción, a invocar Cazas de Sangre por mirar al Príncipe de la manera equivocada o a dirigir la ofensiva contra el Sabbat en las afueras del dominio. El Sheriff es un señor de la guerra formidable, pero puede que disfrute demasiado del sabor de la Sangre vampírica.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 1, Compostura 3; Inteligencia 3, Astucia 4, Resolución 4.
Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 7.
Habilidades: Academicismo 1, Consciencia 3, Finanzas 1, Investigación 4, Política 2, Tecnología 2; Armas de Fuego 4, Atletismo 4, Conducir 2, Latrocinio 3, Pelea 3, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 3; Callejeo 3, Etiqueta 1, Intimidación 5, Liderazgo 1, Perspicacia 1, Persuasión 1, Trato con Animales 2.
Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 3, Ofuscación 3, Potencia 4.
Humanidad: 5.
Potencia de Sangre: 4.

Criatura

Éste es un vampiro completamente consumido por su Bestia. Toda su personalidad humana desaparece a medida que la astucia y la agresividad primarias dominan y es la Bestia quien ahora y para siempre se pone al mando. Pocos vampiros existen durante mucho tiempo como criaturas, pues la Bestia los impulsa a una violencia salvaje cada noche. Las pocas criaturas que existen más de unos pocos meses aprenden a esconderse, racionar sus cacerías e infligir terribles torturas a sus presas.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 5; Carisma 1, Manipulación 1, Compostura 1; Inteligencia 1, Astucia 4, Resolución 2.
Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 3.
Habilidades: Consciencia 5, Investigación 4; Armas de Fuego 1, Atletismo 4, Latrocinio 2, Pelea 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 5; Intimidación 4, Subterfugio 2, Trato con Animales 4.
Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 4, Fortaleza 3, Potencia 4.
Humanidad: 0.
Potencia de Sangre: 3.

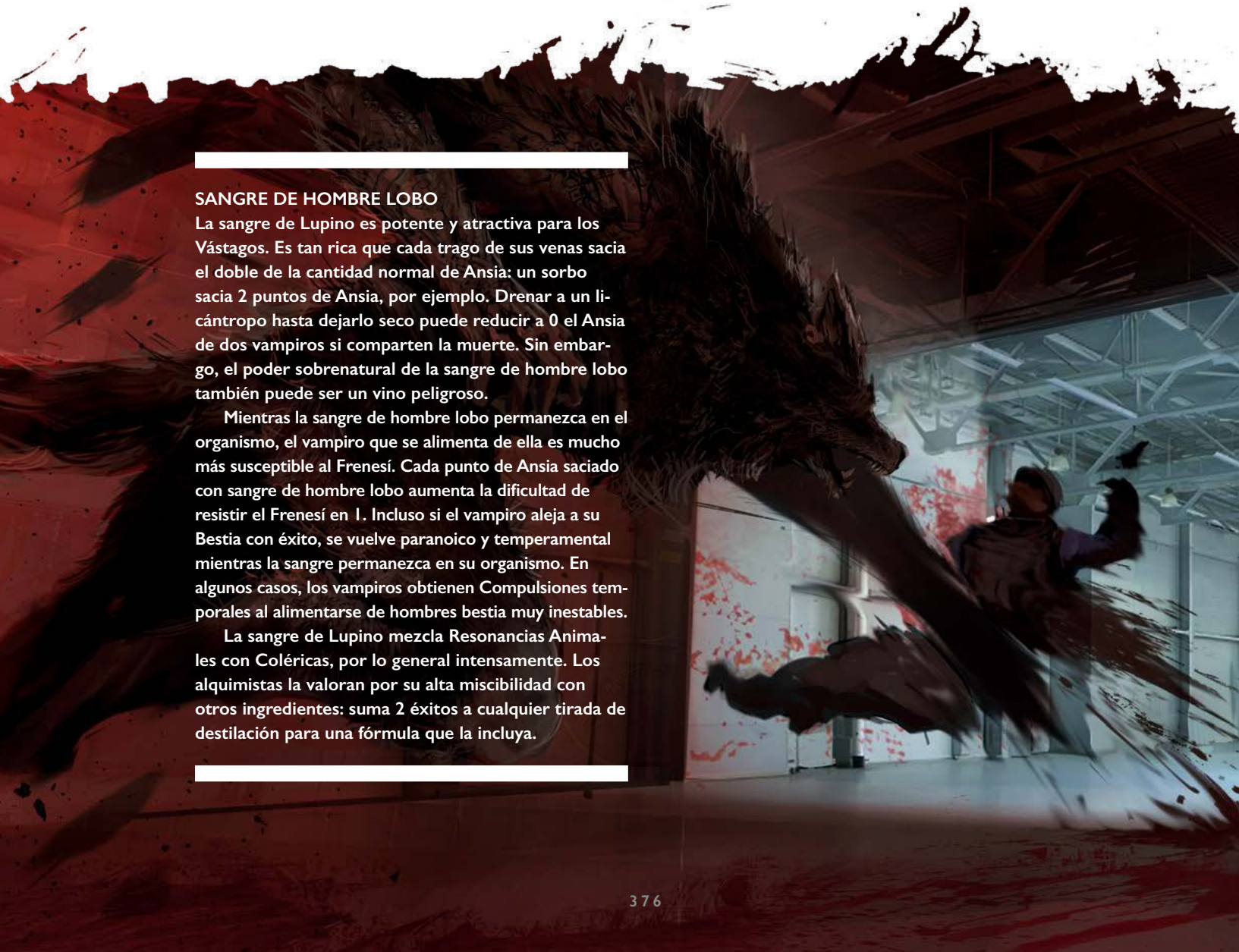
Criaturas de horror

Los vampiros están lejos de ser los únicos monstruos que moran en la noche. Desde cambiaformas que desprecian a los no-muertos hasta mortales capaces de hacer magia tanto creativa como destructiva, los vampiros comparten la noche con potenciales aliados y enemigos por igual.

Nota: Aunque los no vampiros y no Ghouls no pueden poseer Disciplinas, tienen acceso a su propio abanico de poderes sobrenaturales. Para los grupos de juego que sólo usen este libro para detallar sus antagonistas, trata sus poderes como las Disciplinas indicadas en la descripción de cada criatura. Si fallan su "control de Enardecimiento", en lugar de ganar Ansia, sufren 1 punto de daño superficial a la Fuerza de Voluntad o la Salud.

Hombre Lobo

Los Lupinos, llamados "el Gran Enemigo" por los Antiguos de los Clanes Gangrel y Ravnos, no se detienen ante nada para destruir a los vampiros con los que se cruzan. Algunos incluso rastrean a los Vástagos desde lejos, lo que anima a todos los vampiros a asegurarse de que sus refugios estén a salvo y seguros de los ataques de hombres lobo. Estas criaturas prefieren un entorno natural. Mientras los vampiros controlan las ciudades, los Lupinos controlan la naturaleza.
Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 3, Compostura 2; Inteligencia 3, Astucia 4, Resolución 4.
Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 6.



SANGRE DE HOMBRE LOBO

La sangre de Lupino es potente y atractiva para los Vástagos. Es tan rica que cada trago de sus venas sacia el doble de la cantidad normal de Ansia: un sorbo sacia 2 puntos de Ansia, por ejemplo. Drenar a un licántropo hasta dejarlo seco puede reducir a 0 el Ansia de dos vampiros si comparten la muerte. Sin embargo, el poder sobrenatural de la sangre de hombre lobo también puede ser un vino peligroso.

Mientras la sangre de hombre lobo permanezca en el organismo, el vampiro que se alimenta de ella es mucho más susceptible al Frenesí. Cada punto de Ansia saciado con sangre de hombre lobo aumenta la dificultad de resistir el Frenesí en 1. Incluso si el vampiro aleja a su Bestia con éxito, se vuelve paranoico y temperamental mientras la sangre permanezca en su organismo. En algunos casos, los vampiros obtienen Compulsiones temporales al alimentarse de hombres bestia muy inestables.

La sangre de Lupino mezcla Resonancias Animales con Coléricas, por lo general intensamente. Los alquimistas la valoran por su alta miscibilidad con otros ingredientes: suma 2 éxitos a cualquier tirada de destilación para una fórmula que la incluya.

Habilidades: Academicismo 2, Ciencias 2, Consciencia 4, Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 1; Armas de Fuego 1, Atletismo 4, Conducir 1, Latrocinio 2, Pelea 5, Pelea con Armas 4, Sigilo 4, Supervivencia 5; Callejeo 3, Etiqueta 1, Intimidación 5, Liderazgo 1, Perspicacia 2, Trato con Animales 5.
Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Celeridad 4, Fortaleza 5, Ofuscación 1, Potencia 5.
Especial: Los hombres lobo sólo sufren daño agravado por armas de plata y fuego. Recuperan 1 punto de Salud superficial por turno. Los hombres lobo tienen garras y dientes que hacen daño superficial que no se reduce a la mitad (modificador de daño +3) a los vampiros y suman +3 a todos los Atributos Físicos cuando cambian a su forma de guerra de medio lobo.

Mago

Los Artesanos de la Voluntad mortales son capaces de crear rituales, conjurar hechizos complejos y vivir más tiempo que los mortales no Despertados. Sin embargo, son castigados por la Paradoja (para algunos una fuerza divina, mientras que para otros la realidad interviene) cuando practican una magia vulgar e increíble. Algunas Tradiciones mágicas están fascinadas con los Vástagos y, especialmente, con las propiedades de la Vitae.
Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Compostura 5; Inteligencia 5, Astucia 4, Resolución 5.
Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 10.
Habilidades: Academicismo 5, Ciencias 2, Consciencia 3, Finanzas 1, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 1, Tecnología 1; Armas de Fuego 1, Artesanía 3, Atletismo 1, Conducir 1, Pelea con Armas 1; Callejeo 1, Etiqueta 3, Interpretación 3, Intimidación 4, Liderazgo 4, Persuasión 4, Perspicacia 4, Subterfugio 3.
Disciplinas: Auspex 4, Dominación 4, Hechicería de Sangre 5, Ofuscación 3, Presencia 2.
Especial: Los magos son tan vulnerables como los mortales normales, pero pueden erigir defensas *ad hoc* usando 1 punto de Fuerza de Voluntad por conjuro.

Hada

La Buena Gente tiene una mareante variedad de formas y cambia su semblante para adoptar aún más. Este Sidhe en particular entra a la ciudad por sus propias razones misteriosas y no tolera la interferencia de meros chupasangres.
Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 7, Manipulación 5, Compostura 3; Inteligencia 3, Astucia 4, Resolución 4.
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 7.
Habilidades: Consciencia 2, Ocultismo 4; Atletismo 2, Pelea con Armas 4; Empatía 3, Etiqueta 4, Interpretación 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Subterfugio 2.
Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 4, Ofuscación 4, Presencia 5.
Especial: Esta hada recibe daño agravado sólo por fuego y hierro frío. Puede crear poderosas ilusiones que incluso a Auspex le costaría traspasar (Astucia o Resolución + Auspex contra la Manipulación + Astucia del hada).

Espectro

Los Espectros son conocidos como fantasmas iracundos. Estos seres muertos poseen una furia ardiente que encarna su ira a través de actos destructivos, incluida la posesión de los vivos para convertirlos en recipientes de su rabia. Los Espectros han perdido algo muy querido para ellos que a menudo es su vínculo con el mundo de los vivos. No les queda nada que perder y, por lo tanto, desencadenan su ira sobre todos los demás.
Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4; Carisma 1, Manipulación 3, Compostura 2; Inteligencia 3, Astucia 3, Resolución 2.
Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 4.
Habilidades: Academicismo 1, Consciencia 5, Investigación 1, Medicina 2, Ocultismo 4; Atletismo 3, Conducir 4, Latrocinio 2, Pelea 3, Sigilo 5, Supervivencia 2; Intimidación 3, Perspicacia 2, Persuasión 1, Subterfugio 2.
Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 2, Dominación 2, Ofuscación 2.
Especial: No es posible atacar a un Espectro a menos que tome forma sólida. Sólo la magia oscura o un exorcismo realizado por un sacerdote o inquisidor pueden desterrar, destruir o esclavizar a un Espectro. Un Espectro posee a un mortal usando un Poder equivalente a Posesión (Auspex - Dominación). Los Espectros usan Manipulación + Conducir para controlar a un humano poseído y obligarlo a realizar actividades que normalmente evitarían. Los Espectros usan Destreza + Pelea para lanzar objetos telequinéticamente ■

Objetos

Algunos de estos objetos pueden encontrarse en cualquier ferretería grande; la búsqueda de otros se ha cobrado decenas de vidas. Cualquiera puede aparecer en tu crónica si puede agregarle algo.

Equipo

Allí donde se cruzan inmortales aburridos con vastas operaciones gubernamentales con carta blanca total proliferan maravillosos juguetes.

Bolsa antisol

Un saco de dormir hecho de materiales gruesos resistentes a la luz del sol, usado por los Vástagos para dormir seguros. Cubre todo el cuerpo y tiene la cremallera en el interior. Sólo los Vástagos especialmente valientes se atreven a dormir con sólo esto como protección y, en algunos círculos, "dormir afuera" durante un día es una prueba de valentía. Es común entre los Gangrel que viajan y que todavía tienen que dominar Fusión con la Tierra.

Caoscopios

El lector analítico osciloscópico de diferenciales electromagnéticos y halo coronal, para usar su nombre oficial, detecta interrupciones en las frecuencias electromagnéticas, incluidas las causadas por (o que existen en forma de) fantasmas y demonios. La Sangre vampírica tiene resonancias similares, aunque menos obvias, bajo el caoscopio. La NSA comenzó a modificar los caoscopios para detectar "infiltrados paradimensionales" en la década de 1990 y algunos de esos agentes se unieron a la Segunda Inquisición una vez que descubrieron qué estaban viendo. Los vampiros de diferentes edades perturban diferentes frecuencias, por lo que se requiere diligencia y precisión para discernir vampiros y Ghouls de humanos comunes al usar este dispositivo.

Hasta ahora, los caoscopios sólo pueden instalarse o utilizarse en camiones específicos. Su alcance es información secreta de nivel "sólo para los ojos del Narrador".

El operador debe hacer una prueba de Inteligencia + Conscienciа a dificultad 6 para detectar de manera fiable a un vampiro con un caoscopio. Si antes ya detectó de manera fiable un vampiro de la misma Generación o Clan, puede disminuir su dificultad en -1. El Rubor de la Vida no tiene efecto en un caoscopio.

EJEMPLO:

El agente Vásquez ya ha detectado a un Gangrel de Décima Generación; entonces su dificultad para detectar ya sea un vampiro de 10ª Generación o un Gangrel es 5. Para detectar otro Gangrel de 10ª Generación, su dificultad sería sólo 4.

MirasX

En esencia, las MirasX usan tecnología simple: determinan si alguien está vivo o muerto a distancia mediante la búsqueda de su latido, respiración y calor corporal. La SI ha instalado MirasX básicas en todos los escáneres de seguridad de los aeropuertos, configuradas para enviar una alarma al agente de servicio si un cadáver las dispara.





Las MirasX portátiles se parecen a videocámaras grandes y la SI las disfraza así. Sin embargo, los Vástagos pueden engañar las MirasX básicas con el Rubor de la Vida.

Las MirasX de segunda generación no se usan habitualmente, aunque los aeropuertos de Heathrow, Reagan National, Da Vinci (Roma) y otras "instalaciones cruciales" ya las emplean. Usan *software* especializado para diferenciar entre el flujo sanguíneo natural y la imitación de vida. Por ahora, la detección de los Sangre Débil sigue siendo técnicamente imposible, aunque la Inquisición y la CIA están realizando avances prometedores.

Para los no Crepusculares, ocultarse de una lectura de MiraX de segunda generación requiere Rubor de la Vida y tirar Compostura + Resistencia a dificultad 5 + la Resolución del operador.



Armas convencionales

Tanto los Vástagos como sus cazadores dependen de armamento especializado, a menudo para cazar a la misma presa.

Armas camufladas

Ya sea el popular bastón de estoque de los Ventrue, la estilográfica del calibre .22 o el ingenioso reloj de bolsillo con filo giratorio, las armas camufladas tienen una creciente popularidad en los dominios de la Camarilla a medida que la Inquisición aumenta el escrutinio de individuos mediante Seguridad Nacional, controles policiales aleatorios y búsquedas de aduanas.

Crear un arma disfrazada requiere Inteligencia + una Especialidad apropiada de Artesanía; detectar una generalmente requiere Astucia + Consciencia a una dificultad de 1 + Sigilo del portador o Astucia del creador (lo que sea mayor). Debido a que no se pueden equilibrar o configurar de modo adecuado, penalizan al usuario con un dado de su reserva de ataque a menos que el fabricante obtenga una victoria crítica en su prueba de fabricación.

Armas incendiarias

Las armas incendiarias son tan efectivas como terroríficas contra los vampiros. Entre los Vástagos, son anatema debido a su letalidad, los potenciales daños colaterales, los inevitables Frenesíes de terror y los problemas en su fabricación. Para los cazadores y en la lejana guerra de la Gehenna, la cuestión se ve de forma muy diferente...

La mayoría de los Vástagos terminan chamuscados cuando se enfrentan a cazadores con estas armas, y ésa es otra razón por la que los vampiros suelen reunirse con los mortales, con la esperanza de que los cazadores eviten el daño colateral.

Las armas incendiarias caseras y del mercado negro a menudo contienen sustancias y líquidos de peor calidad, como combustible, fertilizantes y productos de limpieza. Hacen 1 punto menos de daño y pueden prender las manos y la cara del usuario (3 puntos de daño agravado) en caso de un fallo total de la tirada de ataque.

Las balas trazadoras comunes no contienen suficiente material incendiario para causar daño agravado significativo.

MUNICIÓN ALIENTO DE DRAGÓN: Estos proyectiles con magnesio-circonio granulado en polvo convierten cualquier escopeta de corredera en un lanzallamas. Disponible en gran parte de EE.UU., pero ilegal en la mayoría de Europa, la munición aliento de dragón está en los mercados negros de aquellos lugares donde los vampiros han sido indiscretos.

Los proyectiles aliento de dragón no tienen bonificación de daño (+0), pero convierten el daño en agravado para los vampiros y, de paso, prenden fuego a aquello en lo que impactan (lo que provoca 1 punto de daño agravado por turno al objetivo hasta que se apaga). Con los proyectiles de fábrica, un fallo total en la tirada de ataque atasca la escopeta. Tienen un alcance efectivo de hasta 15 metros.

RAUFOSS Las municiones explosivas incendiarias, como las raufoss, afortunadamente son raras fuera del ejército, pero ocasionalmente aparecen en los arsenales de los cazadores. Tienen un excelente alcance, pueden atravesar armaduras y suelen producirse en calibres (12,7 mm) que hacen que cualquier objetivo (incluso vehículos civiles blindados) tenga un día muy malo.

Raufoss ignora cualquier armadura corporal, causando +5 al daño, todo agravado.

HAFLA La *handflammpatrone* original ya casi no existe en las noches actuales, pero para un artesano experto no resulta difícil realizar una copia de esta arma de un solo disparo. Del tamaño de una linterna grande, la hafla dispara un proyectil hasta unos 80 metros de distancia que explota en una gran nube de material ardiente.

Impactar a un objetivo con una hafla es al menos dificultad 3. El objetivo recibe al instante 3 niveles de daño agravado al ser impactado, y 3 niveles por turno a partir de entonces. Sólo la inmersión en agua (y la retirada del material), arena o algo similar detendrá la combustión.

LANZALLAMAS Las mochilas lanzallamas de la Segunda Guerra Mundial, Corea y Vietnam son escasas, voluminosas y convierte el "potencial daño colateral" en "daño colateral". Su alcance es limitado, pero sus efectos convierten la mayoría de los campos de batalla en un infierno. Muy pocos cazadores los usan, ya que la probabilidad de un desastre es demasiado grande.



Los lanzallamas infligen +0 daño agravado al impactar al objetivo y cada turno después. También hacen arder todo lo que está en el ambiente, ya que está cubierto con material inflamable. Sólo la inmersión en agua, arena (y quitarse el material) o algo similar detendrá la combustión.

CÓCTEL MOLOTOV Un cóctel molotov de verdad no está hecho con un trapo y gasolina, sino con gasolina en gelatina y una bengala. La dificultad en el uso antivampírico radica en hacer que la botella se rompa al contacto con el objetivo, y un usuario inteligente, por lo tanto, a menudo apunta al suelo frente a la víctima, para bañar sus piernas con material ardiente.

Impactar con éxito a un objetivo con un cóctel Molotov es dificultad 4 y causa 2 niveles de daño agravado cada turno. Una tirada de Compostura + Supervivencia (dificultad 3) suele bastar para quitarse suficiente material (a menudo incluso ropa) para detener la quemadura.

Pistola lanzarredes

La pistola lanzarredes, un dispositivo aparentemente simple que se usa a menudo en la caza de animales o para el control de disturbios, ha encontrado su lugar en las manos de inquisidores y Vástagos que desean ralentizar a su presa. Las redes disparadas desde estos pequeños lanzadores están diseñadas para enredarse, pero su tejido también es adhesivo. Cuando la Inquisición utiliza munición de red en sus lanzagranadas, el adhesivo es muy inflamable.

El daño de un arma de red se resta de la Destreza del objetivo en lugar de su Salud, aunque se reduce a la mitad como daño superficial. Un enemigo con Destreza 0 está completamente enredado y no puede atacar. Liberarse de una red requiere una acción; tira un conflicto de Fuerza + Atletismo contra una reserva igual al total de éxitos de todos los ataques de red previos.

Lanzaestacas

Las tropas de asalto modernas de la SI disparan estacas de madera afiladas (una adaptación a partir de balas de madera normales) principalmente desde lanzagranadas incorporados a sus rifles de asalto y disparados casi al alcance de contacto. Hacen el daño de las estacas regulares, +0.

Equipo sobrenatural

Los pocos elementos siguientes son una muestra de la panoplia de fetiches, artefactos e impedimenta mágica que rodean a los Vástagos. Muchos Antiguos son lo bastante viejos para haber creído sin dudarlo en esas cosas en vida, y sus experiencias desde entonces han hecho poco por alejarlos de tales supersticiones.

Como corresponde a la naturaleza mística y dudosa de tales creencias, las mecánicas exactas (si las hay) de estas herramientas quedan a criterio del Narrador.

Dinero viejo

En Europa del este y Asia, una tradición sostiene que el dinero viejo, que ya no es de curso legal, debe quemarse para facilitar el paso de los muertos. Ese dinero en efectivo, ya sean monedas o billetes viejos, cuando es bendecido por alguien santo quema a cualquier no muerto con el que entre en contacto con daño agravado. Sin embargo, este extraño armamento no se limita al uso contra Vástagos y fantasmas, y el dinero viejo maldecido por un demonio o hechicero hace el mismo daño agravado a los vivos.

Piedras grabadas

Las historias cuentan que, cuando tres piedras grabadas con los nombres de la Segunda Generación se colocan sobre el lugar de descanso de un vampiro, el alma de éste se mueve desde su cuerpo hacia el del individuo que coloca las piedras. Estas piedras no son especiales en su historia, material u origen; es el texto en ellas lo que importa, que debe grabarse en antiguo enoquiano. Lo que le sucede al alma del nuevo anfitrión del vampiro es desconocido.

Polvo de tumba

La mayoría de los vampiros reciben el Abrazo durante un evento apasionado, para bien o para mal. Sus Sires los dejan secos y les dan a los moribundos un sorbo de Vitae. En casos más raros, en general en Francia o los Balcanes, los vampiros exhuman a los recién enterrados y los alimentan con Vitae. La mayoría de las veces, no hay ningún efecto y el Cainita sigue su no-vida, dejando una tumba profanada a su paso. En otros casos más raros, un vampiro se alza. Para el mercenario Clan de la Muerte, lo impresionante no es el nuevo Vástago, sino las propiedades de la tumba a partir de este momento. El polvo de la tumba que albergaba un cadáver resucitado tiene propiedades sagradas entre los Vástagos. Tanto si era su tumba en particular como si no, el Vástago que duerme con un par de puñados de tierra sagrada se despierta la noche siguiente igual de hambriento que al dormirse. Este efecto dura aproximadamente una semana, hasta que la tierra se vuelve inerte.

Sangre preservada

A través de rituales de Hechicería de Sangre celosamente guardados, es posible preservar Vitae vampírica para su posterior consumo. A menudo se imbuye en otro líquido, creando una bebida similar al vino. Aunque es caro y no sacia mucho, el sabor y la capacidad de beber en reuniones sociales vale la pena para muchos vampiros.

Urna de los antepasados

Según una leyenda entre los Ventrue, si posees las cenizas de tres antepasados directos contenidas en la misma urna, el vampiro que la posee obtiene un gran poder. Se supone que el vampiro nunca debe sostener la urna en persona, necesita confiarle este papel a un Ghoul, pero cada vez que una mano de un vivo de confianza toca esta urna, el vampiro al que sirve el Ghoul se levantará del Letargo, sin importar su estado. Se sabe que este raro poder ha extraído estacas de los corazones, sacado a Vástagos casi esqueléticos de un estado cercano a la muerte e incluso obligado a vampiros a arañar a través de tierra cubierta de sal para volver a alzarse ■



LOS BAHARI



Los vampiros adeptos de la Senda de Lilith, también conocidos como Lilin, Lilitu o Bahari, reverencian al vampiro progenitor como feminidad primaria. Creen que Lilith es la primera vampira usurpada, la madre que engendra la Vitae, y que todos los Vástagos son sus hijos. La sociedad vampírica estancada y patriarcal perpetúa la mentira de Caín como progenitor.

Los Bahari buscan iluminación por medio del dolor y el conflicto y tornan sus impulsos masoquistas en fuerza para resistir y sobreponerse. Al igual que Lilith se rebeló contra las órdenes de Dios y luchó contra su maldición, sus seguidores derrotan la debilidad y las maldiciones sobre ellos para convertirse en algo distinto. Algunos Bahari conducen a otros Vástagos a la iluminación, otros se convierten en depredadores perfectos. Los Bahari desprecian la compasión en favor del placer carnal, el amor efímero y la estricta paternidad sobre los Vástagos inferiores.

Como Bahari, cumples con el papel de torturador, estudiante, maestro o amante de otros Vástagos. Todas las evidencias que has visto apuntan a que Lilith fue el primer y suplantado vampiro. O quizás te adhieras en secreto a la Iglesia de Caín y roas a los Bahari desde dentro.

Conocimiento

● **Reputación Peligrosa:** Los Bahari intimidan a los vampiros ajenos a su orden. Los vampiros que creen en los mitos de Caín se sienten incómodos en tu presencia. Una vez por historia puedes añadir 2 dados a las reservas de Intimidación en las pruebas contra los adoradores de Caín, asumiendo que conozcan tu afiliación.

●● **Escarificación Ritual:** Sabes que el dolor conduce a la iluminación. Los Lilitu predican concretamente que llevar a los extremos de la sensación la propia cáscara mortal concede una mayor comprensión. Una vez por sesión de juego, puedes escarificarte por valor de 1 punto de daño agravado para recobrar 1 punto de daño a la Fuerza de Voluntad superficial o agravado.

●●● **Sacrificar a los Niños:** Los Bahari creen tanto en engendrar Chiquillos como en el sacrificio. Los Bahari creyentes saben que el sacrificio definitivo es asesinar a tu propio Chiquillo. Si Diabolizas a tu Chiquillo, obtienes 3 dados en tu reserva de dados de Humanidad + Potencia de Sangre para absorber Disciplinas (ver Diablerie, pág. 234).

●●●● **La Sangre del Útero:** Los Bahari consideran la fertilidad y el sexo fuentes de fuerza y algunas facciones dan especial importancia a la sangre o la Vitae tomada del útero. Una vez por historia, tras beber sangre del útero, recibes 2 puntos adicionales en Resistencia o Resolución (incrementando así tu Salud o Fuerza de Voluntad en 2) hasta el alba.

●●●●● **Primera Maldita:** Los adoradores de Lilith sostienen que ella fue la primera criatura viva maldecida por Dios, antes de Adán, Eva o Caín. Los Bahari luchan por emular la maldición de Lilith más leve, y al hacerlo encuentran sus maldiciones Cainitas menguadas. Retienes tu Prohibición de Clan, pero ahora puedes andar bajo el sol de la primera hora de luz o la última del ocaso; también puedes mantener relaciones sexuales sin Enardecer la Sangre. Sin embargo, irradias peligro: el equivalente al Defecto Depredador Manifiesto (●●). Se reduce en 1 la dificultad de todas las pruebas Sociales para condenarte al ostracismo o calumniarte. Por último, cualquier vampiro que te evalúe con Auspex sufre inmediatamente migrañas; se resta la mitad de tu Resolución (redondeando hacia arriba) de su Resolución y Fuerza de Voluntad durante una escena.

THEO BELL



Durante mucho tiempo visto como el leal perrito faldero de la Camarilla, la reciente deserción de Theo en favor del Movimiento Anarquista ha desencadenado una conmoción a lo largo de los dominios de la Camarilla. Fue Theo Bell quien sirvió a los caprichos de los Ventrue Hardestadt y Jan Pieterzoon durante años, incluso alzándose en armas a regañadientes contra el Lasombra Marcus Vitel en años recientes. También fue Theo Bell quien dio el primer disparo en la Convención de Praga, ocasionando en último término las muertes de Hardestadt y Pieterzoon.

Los rumores vampíricos en estas noches sitúan a Theo Bell como un reticente mesías entre los Anarquistas. No desea ninguna posición de liderazgo; sencillamente se ha cansado de inclinarse ante los Sangre Azul y se ha roto. Sus acciones han llevado a cientos de Brujah a imitarlo expulsando a Príncipes que durante largo tiempo los gobernaron y formando bastiones Anarquistas junto con los Gangrel.

A pesar de su notoriedad, Theo aún actúa como enlace entre los Camarilla de alto estatus y los Anarquistas, por la simple razón de que no tolera ninguna mierda en las reuniones. Cortocircuita las emboscadas Sabbat, sofoca cualquier disturbio Anarquista y acaba con la extorsión y la coacción de la Camarilla. Como mediador, el juicio de Theo no puede criticarse.

Conocimiento

● **Célula Rebelde:** Gobiernas un grupo de mortales rebeldes y alimentas su fuego con algo que los mantiene luchando. Quizás los alimentes con Vitae o puede que encarnes sus ideales. En cualquier caso, estos rebeldes (un grupo equivalente a un Aliado de 3 puntos) realizan una única tarea peligrosa para ti sin tu presencia antes de desbandarse hasta la siguiente historia.

●● **Verdadero Anarquista:** Eras un Anarquista antes de que Bell guiase a un ejército de Brujah de la Camarilla al Movimiento Anarquista y guardas rencor a esos seguidores que se unen a los Anarquistas según se hacen más populares. Tienes registros, nombres, lugares y fechas sobre quiénes eran y quiénes son los rebeldes, entregados por el Hombre o reunidos personalmente. En cualquier caso, tienes 2 éxitos automáticos en cualquier prueba de Investigación que implique vampiros desertores que se unieron al Movimiento Anarquista.

●●● **Información de Contacto:** Ya sea mediante un escondite secreto, un mensajero o medios arcanos, puedes comunicarte con Theo. Si responde o siquiera te escucha, depende del mensaje e interacciones previas con él, pero si le gusta lo que tienes que decir, podría ser capaz de mover montañas. Los efectos de juego precisos de un mensaje a Theo dependen del Narrador.

●●●● **Círculo de Bell:** Theo confía en ti, quizás por tus acciones revolucionarias previas o por abrirte camino manipulando hasta ganarte su gracia. Bell es el equivalente a un Mawla de 5 puntos, pero tu asociación con él también tiene muchos inconvenientes.

●●●●● **Neutralidad de Secta:** Siguiendo los pasos de Theo Bell, tienes un pequeño contingente de Brujah leales a tu visión y pueden influirlos en cualquier sentido: la Camarilla, los Anarquistas o incluso para formar una Subsecta menor neutral en medio de la Jyhad. Puedes estar molesto con su existencia o enorgullecerte de tus seguidores. No son discípulos descerebrados, estos Vástagos guardan registro de los favores concedidos, pero hasta que se rebelen contra ti, tienes 5 puntos que gastar entre Contactos, Refugio (casas seguras), Mawla y Criados.

HEREJÍA CAINITA



En los comienzos del cristianismo, los herejes gnósticos y los Vástagos intercambiaron información y Sangre y crearon la *Herejía Cainita*: la creencia de que Caín era el verdadero mesías, Cristo era el Segundo Caín y los Cainitas Sus ángeles en la Tierra, que se oponían al perverso Demiurgo: el "Dios" del Antiguo Testamento. La Inquisición quemó la Herejía hasta sus raíces en el siglo xv, pero las raíces vuelven a crecer, si se las riega con la suficiente sangre.

El antinomismo de la Revuelta Anarquista y el milenarismo del alzamiento de la Gehenna ha fertilizado la Herejía en el último siglo. Los vampiros que la usan para subvertir fes humanas y los Cainitas que realmente creen en su misión divina predican la Herejía por los círculos Anarquistas.

Conocimiento

● **El que Tenga Entendimiento:** El Narrador te dará una pista libremente para que entiendas, investigues o detectes las acciones o planes de la Herejía, ahora o en siglos previos. Puedes usar este conocimiento una vez por historia.

●● **Mano de la Herejía:** Toma un total de 3 puntos de entre Aliados, Rebaño, Mawla o Criados para representar tu papel en el diaconato Hereje de tu ciudad. Por ejemplo, si tienes Rebaño ● y Mawla ●●, podrías bendecir a un pequeño culto de adoradores humanos y tener un renombrado erudito de la Herejía como maestro. También tienes el Defecto Secreto Oscuro (Herejía) en algunos dominios.

●●● **Contra-Inquisición:** Puedes oler la Fe Verdadera en un humano; si necesitas una prueba para hacerlo, tu reserva es tu Resolución + tu mayor puntuación en Herejía Cainita. También podrías oponerte a la Herejía y, en su lugar, usar este don para saber en quién confiar.

●●●● **Celebrante Rojo:** Conoces los rituales y las dosis concretas para inducir el Pentecostés Rojo en una congregación humana: una versión de éxtasis religioso del Frenesí. Durante el Pentecostés Rojo, los humanos actúan según sus peores naturalezas. Puedes obtener suficientes hierbas y hongos para una ceremonia por historia; la Ceremonia Roja requiere un control de Ansia y puede desencadenar el Frenesí en los participantes vampíricos.

●●●●● **El Mencionado en la Profecía:** Eres una pieza clave en los planes de la Herejía. Quizás te consideren un avatar de Caín, poseas la única copia del *Testimonio de San Pantaleón* o tu Vitae sea el único sacrificio efectivo a Ialdabaoth para propiciar o distraer al Demiurgo. Cada miembro informado de la Herejía, y muchos que simplemente quieren ganarse el favor de los Anarquistas, conocen tu papel. Una vez por historia puedes usar este hecho para dictar el ganador de un conflicto Social si puedes conceder una razón plausible para ese resultado.

CARNA

Antaño Príncipe de Marsella y Primogénita de Milwaukee, Carna terminó por formar su propia célula escindida del Clan Tremere. La Casa Carna (como la apodan otros Tremere) habla de liberarse del Vínculo de Sangre y en contra de la tiranía de la Pirámide y la misoginia encastrada presente en los Tremere. En torno al tiempo en que la cabeza de la Pirámide en Viena trató de dejar caer el hacha sobre Carna y su banda de rebeldes, la Segunda Inquisición hizo una visita a la Gran Capilla.



Sin la sombra de la Pirámide, la Casa Carna atrae a cada vez más Anarquistas y miembros repudiados de la Camarilla. Carna no busca seguidores, pero reconoce su valor. No ha sobrevivido seiscientos años ignorando los posibles peligros; cree que es sólo cuestión de tiempo que Tremere en persona aparezca y la convierta en cenizas con una maldición. Hasta entonces, se esfuerza todo lo que puede en pos de una modernización y feminización del Clan Tremere.

Conocimiento

● **Abrazar la Visión:** Estás totalmente comprometido con la visión de Carna para un nuevo Clan Tremere y te encuentras poseído por un mayor sentido de confianza en ti mismo en presencia de tus compañeros de subfacción. Cuando estés entre otros miembros de la Casa Carna, tienes un dado adicional para las pruebas de Fuerza de Voluntad.

●● **El Rastro Rebelde:** Seguiste el rastro de Carna tras su ruptura inicial con el Clan Tremere, absorbiendo los sentimientos de rebelión y libertad. Has decidido no volver a ser nunca un esclavo de Sangre. Cada vez que estés en riesgo de quedar Vinculado por Sangre, puedes hacer una prueba de Fuerza de Voluntad a una dificultad igual a la Potencia de Sangre de la Vitae ingerida para ignorarlo.

●●● **Rituales Poco Ortodoxos:** Carna entrega parte de su cordura o su alma para alimentar su magia, en lugar de renunciar a su Vitae con ortodoxia hermetista. Tu comprensión te permite realizar rituales de la misma forma. Puedes realizar un ritual conocido por historia sin necesidad de gastar Sangre, pero con un crítico conflictivo también puedes terminar trastornado de alguna forma (normalmente volviéndote intensamente paranoico o temeroso de la sangre) hasta el final de la historia.

●●●● **Vínculo Reimaginado:** Has estudiado la magia de Carna y su inusual método de reimaginar el Vinculum y puedes extender los efectos de su ritual a otros. Al tener sexo con un objetivo, mortal o no-muerto, creas un Vínculo de Sangre entre tu compañero, tú y Carna a pesar de la ausencia de ésta. Repetidos encuentros sexuales fortalecen el Vínculo de Sangre, al igual que en un Vínculo normal. Puedes eludir la Prohibición del Clan Tremere, pero el Vínculo sólo dura hasta la conclusión de la historia.

●●●●● **Libro de la Guerra de las Tumbas:** De acuerdo con el rumor, el tomo conocido como *Libro de la Guerra de las Tumbas* permitió a Carna romper su Vínculo con el Clan Tremere. Tú tienes una copia que te concede un éxito automático en todas las pruebas de Ocultismo relacionadas con la Gehenna, su prevención y la rotura de los grilletes que vinculan a los vampiros con sus Antiguos. El libro te hace invinculable mientras sigas teniéndolo y sigas sus arcanas enseñanzas. Sin embargo, los Tremere buscan destruirte a ti y al libro; el Narrador también puede penalizarte con un dado en cualquier prueba Social o Mental afectada por tu actual paranoia.

EL SISTEMA CIRCULATORIO



La exploración de la sangre y sus Resonancias ha engendrado círculos de Vástagos ansiosos de conocimiento, poder y beneficios. La red internacional de tráfico humano conocida como *el Sistema Circulatorio* trafica con importantes recipientes entre dominios y registra los poderes de las cosechas de sangre que mueve.

El Sistema Circulatorio se preocupa poco por el bienestar a largo plazo de sus recipientes, más allá de la reducción de beneficios que sufren cuando el ganado muere de forma prematura. Muchos Vástagos pueden ignorar tales problemas insignificantes en favor de los estudios pioneros que el Sistema hace posibles al desbloquear nuevos y valiosos rasgos de la Sangre.

Tu relación con el Sistema Circulatorio puede ser como traficante, cliente o incluso antiguo recipiente mortal convertido en vampiro. Puedes detestar las prácticas de explotación de la facción o ver su potencial y ansiar una muestra de sus operaciones.

Conocimiento

● **Acceder al Sistema:** Una vez por historia, puedes solicitar recipientes de sangre específica del Sistema Circulatorio para transmitir ciertas habilidades (o para proveer a un Ventrue que encuentra su preferencia de alimentación desatendida en el dominio).

●● **Pequeño Libro Negro:** Tienes en tu posesión uno de los pequeños libros negros del Sistema. Estos libros contienen registros de experimentos sanguíneos y teorías del poder de recipientes de sangre seleccionados. El Narrador determina la exactitud del libro en temas concretos; en general, suma un dado a las pruebas de Investigación, Alquimia, Medicina o Ciencias para rastrear o probar una cosecha concreta. También reduce el tiempo para investigar una nueva fórmula alquímica de Sangre Débil de 2 o 3 puntos a la mitad.

●●● **Granja Remota:** Sabes dónde mantiene el Sistema una granja de recipientes valiosos: mortales con sangre lo bastante potente para transmitir beneficios a Vástagos que la beban. Puedes incursionar en la granja, alquilar ciertos recipientes a cierto coste o tratar de entrar por la fuerza. Estos recipientes equivalen a 4 puntos de Rebaño, pero sólo puedes alimentarte de ellos una vez por semana a menos que te hagas cargo expresamente de la granja.

●●●● **Tránsito Seguro:** El Sistema Circulatorio usa furgonetas blindadas y conductores Ghoul armados para transportar recipientes de un punto a otro. Estos modos de transporte protegido son más que simples furgonetas de seguridad; están cargados de armas y a veces contienen recipientes increíblemente valiosos destinados a compradores importantes. Tú tienes acceso a uno de estos furgones. Ya vayas delante como un conductor legítimo o te hayas apropiado de una de estas furgonetas, puedes planear un viaje seguro para uno o más Vástagos con poco esfuerzo.

●●●●● **Sumiller de Sangre:** Conoces los métodos secretos del Sistema Circulatorio para probar, analizar y refinar la sangre y puedes replicarlo. Quizás poseas tu propio laboratorio hematológico, tengas un alquimista o hechicero de Sangre al que llamar o sencillamente te mantengas al corriente de los rumores de los entendidos. Puedes sumar 2 dados a cualquier prueba para descubrir la Resonancia de la sangre y puedes seleccionar 3 puntos en los Méritos Contactos, Aliados o Refugio para explicar tu conocimiento. Una vez por historia puedes preguntar al Narrador las propiedades de la sangre del recipiente más valioso.

CONVENCIÓN DE THORNS

Eres un erudito en la *Convención de Thorns*, en la que vampiros de todos los Clanes dispusieron la formación de la Camarilla. Quizás desciendas de uno de los más importantes participantes que hablaron en la convención y dieron su opinión sobre las nuevas Tradiciones. Puede que estudies este período histórico con avidez en busca de un significado más elevado o comprensión de las leyes que gobiernan la sociedad vampírica hoy en día.



Puedes recitar los nombres de los vampiros que asistieron, las versiones de las Tradiciones propuestas en la convención e incluso conoces algunas de las propuestas secretas entre los Clanes que no se dignaron a unirse a la Camarilla en aquel momento. El conocimiento de la Convención de Thorns aún puede usarse hasta estas noches para aplicar presión a Camarilla y Anarquistas por igual.

Conocimiento

● **Historiador de Thorns:** La Convención de Thorns fue una compleja y conmovedora bestia diplomática. Cientos de pequeños encuentros tuvieron lugar entre representantes de este y aquel Clan forjando pactos que duraron años, décadas o siglos en algunos casos. Posees un conocimiento enciclopédico de los encuentros menores de la convención y puedes recurrir a este conocimiento para aplicar presiones legales sobre los participantes o sus descendientes, allí donde haya pactos que aún puedan estar en vigor pero no ser practicados ni haber sido revocados sin el consentimiento de todas las partes. Una vez por historia, puedes pedir al Narrador algo de información concerniente a la convención.

●● **Maestro de Tradiciones:** Las seis Tradiciones a las que la Camarilla se aferra en las noches actuales fueron codificadas y acordadas por primera vez en la Convención de Thorns. Tu conocimiento sobre la Convención se extiende a múltiples Tradiciones apócrifas o propuestas, algunas de las cuales casi fueron aprobadas. Una vez por crónica puedes invocar leyes marginales en dominios donde gobiernan Clanes que aún pueden guardar simpatía por las Tradiciones de Thorns no aceptadas.

Las pseudo-Tradiciones de ejemplo podrían incluir: A los Vástagos de este dominio sólo se les permite un Abrazo; está prohibido alimentarse de las fuerzas del orden; el combate en el Elíseo es castigable con la Muerte Definitiva; la Diablerie está permitida contra cualquier Caitiff descubierto en este dominio, etc.

●●● **Secretos de la Convención:** El Ministerio rechazó una invitación para unirse como octavo Clan pilar; los Lasombra rechazaron la Camarilla cuando ésta se negó a reconocer la existencia de los Antediluvianos. Puedes haber descubierto propuestas secretas de la Convención incluso más oscuras: la petición de los Capadocios para unirse, el boceto del símbolo de los Malkavian, etc. Puedes dejar caer suficientes pistas para obtener siempre 1 dado de bonificación en las pruebas Sociales que impliquen Vástagos que estuvieran presentes en la Convención. También puedes conocer una serie de grandes secretos, cada uno de los cuales vale un favor mayor de un Cainita poderoso. Una vez por historia puedes pedir al Narrador el nombre de un Vástago que necesite tu conocimiento.

●●●● **Candidato a Justicar:** Los Justicar de la Camarilla fueron designados por primera vez en la Convención de Thorns. No importa tu afiliación política; de alguna forma tú (o tu Sire, si tú eres demasiado joven) tiene un poderoso apoyo para convertirse en el próximo Justicar de tu Clan. Si tu Clan no está ampliamente representado en la Camarilla, quizás esta designación señale un mar de cambios entre los Clanes de la Secta.

●●●●● **Nuevas Tradiciones:** Tu conocimiento de la Convención de Thorns es tal que puedes compilar suficientes evidencias y apoyo para proponer una nueva Tradición o una enmienda a una existente al Círculo Interior de la Camarilla. Esta Tradición puede ser aceptada si suena sensata y ayuda a la cada vez más estricta Camarilla en las noches actuales o puede marcarte como un agitador y un peligro para la Secta. Lo que es importante, tu voz será escuchada sin prejuicios.

LA PRIMERA INQUISICIÓN



Conoces qué prendió los fuegos de la Primera Inquisición que rugieron desde la Edad Oscura hasta el Renacimiento. Quizás un ancestro habló con miedo de aquellas noches. Puede que tus propios textos registren aquellos terribles tiempos o que tengas intención de recrearlos al volver a la Iglesia contra tus enemigos.

Tu conocimiento de la Inquisición es tal que puedes tener capacidad de manipular a la Segunda Inquisición en estas noches, aunque sus métodos y creencias han cambiado. Sabes la mejor forma de evadir al grupo y cómo volverlo contra tus enemigos. Tales acciones no están exentas de riesgos, tal como descubrieron tus ancestros que intentaron la misma hazaña.

Conocimiento

● **Errores del Pasado:** Conoces la historia vampírica y puedes citar con todo lujo de detalles los dominios y Príncipes que la Inquisición destruyó en su encarnación original. Puedes educar a cualquier vampiro en los peligros históricos de la Inquisición. Una vez por historia, puedes pedir al Narrador algo de información concerniente a la Inquisición original.

●● **Nombres de los Culpables:** Tu conocimiento de las relaciones entre vampiros e Inquisición se extiende a los Vástagos manipuladores. Aunque la mayoría están muertos estas noches, muchos de sus descendientes sobreviven y están en riesgo de ser chantajeados por las traiciones de sus Sires. Una vez por historia, puedes pedir a tu Narrador el nombre de un descendiente de estos traidores en tu dominio, si es que los hay.

●●● **La Secta de Santiago:** Tienes contactos que se consideran "viejos inquisidores". La Sectus Sancti Iacomi alberga un profundo resentimiento hacia su sofisticada contrapartida moderna y actúa con mayor fanatismo y celo suicida que la más controlada Segunda Inquisición. Su abad es un Contacto de 4 puntos con el que puedes contactar una vez por historia.

●●●● **El Segundo Acto:** Tienes un Contacto dentro de la Segunda Inquisición o de la archidiócesis católica local: un administrativo, cazador explorador, exorcista, armero, etc. No tienes poder sobre él, pero sabes cómo sonsacarle información, o suministrarle desinformación, si es necesario.

●●●●● **Punto Negro:** Tienes identificado un lugar en tu dominio en el que la Segunda Inquisición teme entrar. Una vez por historia, si tú o cualquiera que sea objetivo de la Segunda Inquisición se oculta ahí, los cazadores suspenden la búsqueda. Esta anomalía parece una bendición, pero arroja una cuestión: ¿Qué es tan santo o impío en ese lugar que disuade a la mayor amenaza de los Vástagos en estas noches?



GOLCONDA

La mayoría de vampiros afirma que es un estado de iluminación mítico, pero unos pocos afirman que han alcanzado el legendario estado de *Golconda* o conocen a alguien que lo ha logrado. La Golconda, supuestamente descubierta por un anciano vampiro llamado Saulot, es un estado de perfecto equilibrio entre la Humanidad y la Bestia. Un vampiro que recorra la senda de la Golconda puede templar la furia de la Bestia, subyugar su Ansia e incluso caminar a la luz del día, o eso dicen. Los dones que acompañan la obtención de la Golconda son grandes, y por ello muchos vampiros realizan el peregrinaje. Pocos tienen éxito en su viaje.

La ruta para alcanzar el estado de la Golconda nunca ha sido registrada de forma precisa. De hecho, los seguidores de Saulot afirman que el viaje es distinto para cada vampiro, dependiendo de sus pecados. Lo que la Golconda hace a un vampiro cuando la alcanza también es controvertido. Algunos afirman que lo conduce a un estado de perfecta serenidad, mientras que otros dicen que convierte al vampiro en un depredador, un tiburón de sangre fría que ha dejado de ser susceptible a la rabia sin sentido, pero ya sólo ansía sangre.



Puedes ser un discípulo de la Golconda, un seguidor de las palabras de Saulot o un Vástago que desea eliminar el engañoso velo de la Golconda de los ojos de otros vampiros. Un elusivo vampiro llamado el Maestro de Cuervos busca sofocar el mito de la Golconda de una vez por todas y tú puedes servirle en esta tarea.

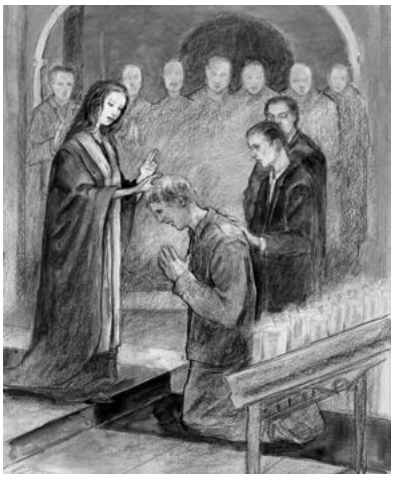
Conocimiento

● **Semillas de Golconda:** Has oído hablar de la Golconda y puedes educar a otros sobre su naturaleza sin parecer un completo *amateur*. Una vez por historia puedes pedir al Narrador cierta guía antes de realizar una acción y él te dirá si ésta pondrá en peligro tu posibilidad de perseguir la Golconda.

●● **El Único Camino Verdadero:** Posees una copia del *Único Camino Verdadero* escrita por el Maestro de Cuervos: un tratado sobre las supuestas realidades de la Golconda. Esta obra te dice que la Golconda es un método para convertirse en un depredador supremo, en lugar de en un monstruo espiritualmente redimido. Una vez por historia, este panfleto te concede 3 dados adicionales en cualquier prueba Social que involucre la naturaleza de la Golconda.

●●● **Discípulo de Saulot:** Te aferras a los ideales de Saulot, el vampiro que viajó a Asia y volvió portando un tercer ojo y la iluminación de la Golconda. Crees en las enseñanzas de Saulot de que la Golconda es el camino definitivo para que un Vástago supere su maldición. Practicas una existencia dual, permitiendo que tu Bestia y tu Ansia se desboquen de vez en cuando para así poder alcanzar la serenidad otras veces. Cada vez que sucumbes voluntariamente al Frenesí, toma nota; puedes superar de forma automática tu próxima prueba de Frenesí.

●●●● **Satisfacer el Ansia:** No necesitas alimentarte con tanta frecuencia como otros vampiros. Tu concentración en la Golconda suprime tu constante Ansia, potencialmente a expensas de otros Rasgos. Tu templanza actúa como inspiración para muchos vampiros. Una vez por sesión, puedes rebajar tu Ansia en uno (pero no por debajo de uno) sin alimentarte.



●●●●● **Recibir al Sol:** Conoces los secretos de la Golconda. Puede que no seas capaz de recorrer la senda para siempre, pero mientras lo hagas, puedes enfrentarte a la luz del día directa sin sufrir daño. Sin embargo, la noche después de que camines bajo la luz del sol, te despiertas con un Frenesí de hambre. Puedes hacer esto una vez por historia.

DESCENDIENTE DE HARDESTADT

(SÓLO PERSONAJES VENTRUE)



Según muchos Ventrue, Hardestadt fue el Ventrue más importante durante ocho siglos, hasta su destrucción a manos de Brujah rebeldes liderados por el traidor Theo Bell durante la Convención de Praga de 2012. Hardestadt era el fundador Ventrue de la Camarilla, junto con seis iguales de los demás Clanes y los Ventrue le acreditan la fuerza y supervivencia de la Secta desde entonces.

Hardestadt no Abrazó a muchos mortales y, extrañamente para un Ventrue, nunca confirmó su linaje hasta un Matusalén de Cuarta Generación. Por lo que a él concernía, era el más importante de los Ventrue. Ninguno de los que hubo antes o habrá después podría estar a la altura de sus logros.



Conocimiento

● **Voz de Hardestadt:** Hardestadt gritaba a menudo interrumpiendo sus observaciones con golpes en la mesa, muros o a desafortunados Ghouls. Tu Sangre te permite ser oído por encima de cualquier ruido y atraer la atención, ya sea en una animada sala de juntas o en una *rave*. Algo en tu voz permite que los demás te oigan. Si siguen prestándote atención dependerá de lo que digas.

● ● **Líder Supremo:** La confianza en sí mismo de Hardestadt como líder fue en muchos sentidos lo que acabó con él, pero hasta su Muerte Definitiva, fue lo que acompañó su ascenso hasta la grandeza. Puedes convencer a otros de que te sigan en situaciones mortales o darles órdenes desde la retaguardia y puedes enviar a súbditos a su perdición para mejorar tu posición. Una vez por historia no sufres penalización a tu reserva de dados por enviar a la gente al peligro.

● ● ● **Pilar Ventrue:** Debido a tu prestigioso linaje, otros Ventrue buscan tu guía. Independientemente de tu Estatus en otros grupos, siempre tienes 3 puntos de Estatus (● ● ●) con los Ventrue.

● ● ● ● **Línea con los Fundadores:** Hardestadt se aseguró de que todo su linaje pudiese acudir a él cuando estuviera en peligro. Rara vez respondía a esas comunicaciones a no ser que la situación fuese apremiante, y castigaba severamente el abuso, pero este método aún funciona a pesar de su muerte. Una vez por crónica, puedes llamar, escribir o concertar un encuentro con uno de los fundadores de la Camarilla en nombre de Hardestadt. Si se dignan a responder depende de la importancia de tu petición.

● ● ● ● ● **Heredero de Hardestadt:** Tienes en tu posesión un documento firmado en el que Hardestadt te nombra su sucesor. No estás seguro de qué eres sucesor: simples riquezas y poder, realeza Ventrue o incluso el Círculo Interior de la Camarilla. Cuando tomes el nombre de "Hardestadt", el documento afirma que la Camarilla deberá marchar al ritmo que marques y asegura que los Anarquistas se arremolinarán para derribarte.

DESCENDIENTE DE HELENA

(SÓLO PERSONAJES TOREADOR)



Algunos afirman que ella mora en las Américas, en guerra constante con su rival. Otros dicen que dirige el club nocturno para vampiros más popular del mundo. Unos pocos creen que es la amante de la Fundadora del Clan y que está en proceso de despertar a la Antediluviana Toreador.

Hermosa y dotada, se dice que nadie puede apartar la mirada de Helena a menos que ella lo desee. Los mortales han muerto por ser el primero en ver sus creaciones artísticas. Todos sus descendientes demuestran un inmenso nivel de talento, ejemplificando el rol tradicional de los Toreador. Es un estereotipo con el que pocos Toreador están resentidos; Helena es un icono del Clan. Los Toreador quieren llegar a conocerte para así estar un poco más cerca de ella.

Conocimiento

● **A Flor de Piel:** Sin importar tu estatus, dejar caer el nombre de Helena en una conversación con un Toreador o un vampiro que sepa de ella eleva tu Estatus de forma efectiva en 1 punto. Puedes dejar caer el nombre de Helena una vez por escena para lograr este efecto o más a menudo para hacer que todos se cansen de ti.



●● **Talento Real:** A diferencia de otros Toreador insulsos que confían sólo en sus caras y cuerpos, tú fuiste Abrazado por tu talento. Elige una Habilidad entre Artesanía, Etiqueta o Interpretación. Aumentar esta Habilidad cuesta la mitad de puntos de Experiencia (redondeando hacia abajo) de lo que tal aumento costaría normalmente.

●●● **Abraza el Estereotipo:** Cuando llega el momento, puedes interpretar el papel de Toreador frívolo, rodearte con un séquito de sicofantes y organizar una fiesta legendaria. Una vez por historia puedes ser anfitrión de una fiesta que incremente tu Estatus y/o Influencia en 2 puntos con el grupo invitado; este incremento dura mientras dure la fiesta.

●●●● **Pureza Divina:** A diferencia de la mayoría en la extensa familia de Helena, tu perfección es más angelical que diabólica. Puedes cometer cualquier pecado, pero siempre pareces inocente. Suma 2 dados a tu reserva de dados cuando realices pruebas para evitar la culpa por tus acciones.

●●●●● **Franquicia del Succubus Club:** Helena sucumbió a la Llamada en los últimos años dejando de nuevo el Succubus Club de Chicago a un gerente. Te concedió una licencia para que establecieras una franquicia del Succubus Club en tu dominio. Este raro honor te garantiza que los Vástagos de la ciudad respondan a tu llamada, ya que cualquier vampiro Abrazado en los últimos 200 años ha oído hablar del Succubus Club. Mientras el club permanezca abierto, la puntuación de Chasse del Dominio de tu coterie aumenta en 2 puntos. También tienes 4 puntos para seleccionar entre Recursos, Fama y Estatus entre todos los Vástagos.

VETERANO DE LA GUERRA DE SECTAS



El Sabbat y la Camarilla siempre han estado enfrentados, pero la guerra por Norteamérica en los años noventa y principios del nuevo siglo reafirmó a las Sectas como eternos enemigos mortales.

En un movimiento por exterminar a todos sus enemigos y consolidar su gobierno sobre todo el continente, el Sabbat se abrió paso a través de los dominios de la Camarilla y los Anarquistas mediante matanzas en las que asesinaron sin piedad a Vástagos y revelaban sus Poderes al ganado sin dudarlo. La Camarilla se dio cuenta de que necesitaba pasar a la acción y formó una fuerte defensa militante liderada por iconos como Theo Bell.

De forma más defensiva que ofensiva, la Camarilla reclamó varios dominios por todo el sur de EE.UU., aunque hasta esta noche aún quedan bolsas controladas por el Sabbat en las grandes ciudades. Cada vampiro participante tiene una historia que contar sobre su implicación y los horrores a los que sobrevivió.

Conocimiento

● **Superviviente:** Tu dominio o el de un vampiro cercano se vio azotado por la Guerra de Sectas. Puedes relatar cómo el Sabbat y la Camarilla diseñaron estrategias, cómo combatieron en la ciudad sin alertar a los mortales y los nombres de los vampiros caídos atrapados en el fuego cruzado. Una vez por historia, puedes pedir al Narrador algo de información relacionada con la Guerra de Sectas en tu dominio.

●● **Participante Activo:** Sin importar la Secta, la Guerra arrastró a muchos vampiros. Incluso los Independientes sirvieron como mercenarios o suministradores para ambos bandos. Tienes cicatrices que demuestran tu participación. Tu propia Secta puede considerarte un héroe; la otra, un criminal de guerra. Toma 3 puntos en Estatus o Mawla para reflejar tu posición o la de uno de tus camaradas.

●●● **Trofeo:** Muchos vampiros notables cayeron en la Guerra de Sectas y para los Arcontes y Templarios que participaron en la guerra derribar a un "nombre" en el otro bando se convirtió en un asunto de orgullo competitivo. Ya fuera por suerte o adrede, eres responsable de la muerte de uno de tales vampiros. Puedes llevar esta medalla con orgullo o sofocar los rumores, pero, en cualquier caso, la Vitae mancha tus manos. Una vez por historia puedes usar esta leyenda para evitar una contienda cuando pudiera ayudarte, al igual que el Narrador siempre puede usarlo para mandar enemigos tras tu cabeza.

●●●● **Tierra de Ningún Vampiro:** Los equipos de ataque vampíricos de cada bando de la Guerra de Sectas iban de dominio en dominio y luego regresaban a través del terreno ya recorrido conforme los defensores se congregaban. Esta clase de conflicto de tipo tira y afloja al estilo de la Gran Guerra llevó a algunos vampiros a obsesionarse con dominios y sus santuarios ocultos, armerías, redes de túneles y callejas. Tú conoces todos los mejores puntos de tu dominio y los dos adyacentes para realizar una emboscada, ocultarse de los atacantes, reabastecer a una milicia o contactar con mercenarios. Suma 2 puntos al Portillon de tu Dominio y suma 2 dados a las reservas relevantes de Callejeo, Latrocinio y Sigilo en dos dominios vecinos.

●●●●● **Agitador de Secta:** Algunos vampiros sólo existen para causar derramamiento de sangre y tú puedes contarte entre ellos. Individuos como Lucinde de la Camarilla y Francisco Domingo de Polonia del Sabbat espolearon la guerra y se quedaron vacíos cuando acabó. Conoces todos los puntos sensibles y el detonante correcto que prender para iniciar una nueva Guerra de Sectas. Puede que primero se localice en un único dominio, pero una vez comiencen las llamas, puedes avivarlas para extenderlas. Suma 2 dados a todas tus reservas de pruebas Sociales para inflamar la tensión de las Sectas.

LA TRINIDAD

Los vampiros de cierta edad recuerdan a sus pares y descendientes la Edad Dorada de Constantinopla, donde la Trinidad de Miguel, el Dracon y Antonius ostentaba el poder. Estos tres filósofos, un Toreador, un Tzimisce y un Ventrue respectivamente, organizaron y mantuvieron la utopía vampírica de Constantinopla. Una combinación de las cruzadas, la obsesión de un Matusalén y la corrupción Setita destrozaron la coterie. Al final, el Sueño de Constantinopla, en el que todos los vampiros de distintas creencias y prácticas pudieran existir en armonía, se quebró.



Algunos aún se aferran al sueño y esperan que la Trinidad resurja de alguna forma. Aún puedes creer que el Dracon puede retornar a su antigua iluminación o que una de las nuevas trinidades de Constantinopla o Estambul guarda la llave del crecimiento y revitalización del dominio. Por el contrario, quizás estudias a los discípulos de la Trinidad con ojos atentos, preparándote para derribar una amenaza colosal a las Tradiciones.

Conocimiento

● **Constantinopla:** Fuera de la Ashirra, la tradición vampírica se refiere a Estambul como "Constantinopla". Eres uno de los pocos que sabe por qué. Constantinopla representaba todo lo posible en una ciudad en la que los vampiros compartían ideas y discutían filosofía sin caer en la carnicería. Una vez por historia, puedes hacer al Narrador una pregunta sobre el pasado de Constantinopla y que te dé una respuesta precisa.

●● **Arquitectura de Antonius:** El Ventrue Antonius, renombrado por sus dotes como arquitecto, tanto político como físico, edificó la estructura que mantenía unida Constantinopla. Para algunos engendró el ideal de la Primogenitura. Estudias los métodos de Antonius y puedes sumar 2 dados a cualquier reserva de Política cuando hagas una prueba que involucre al gobierno del dominio. Una vez por historia, puedes mediar y calmar cualquier debate de la corte, sofocando la violencia con acción o profundidad.

●●● **El Sueño:** Durante un milenio, la Trinidad practicó el Sueño de Miguel: una visión de una utopía vampírica. Miguel alentaba a todos los vampiros de Constantinopla a aprender y buscar la iluminación, alejarse de la Bestia y convertirse en algo más allá de simples depredadores. Eres un exponente moderno de ese sueño, reconocido como un Portavoz del Sueño en tu ciudad. Puedes sumar 1 dado a cualquier reserva de dados de Perspicacia cuando hagas una prueba para estimar la Bestia de otro. Inspiras y calmas almas; una vez por historia puedes gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para permitir a otro vampiro volver a tirar hasta 3 dados cuando se resiste al Frenesí.

●●●● **El Dracon:** De la Trinidad, sólo el Tzimisce conocido como Dracon sobrevivió a la caída de Constantinopla. Apasionado y sabio, amante tanto de Antonius como de Miguel y guía espiritual de la Trinidad, el afligido Dracon quedó en silencio durante muchos siglos tras el asesinato de Antonius. Los rumores susurran que el Dracon está resurgiendo ahora, con intenciones poco claras. Te cuentas entre sus discípulos y probablemente sabes cómo encontrarlo. Cuenta como Mawla de 5 puntos que ayuda en asuntos espirituales y de Disciplinas.

●●●●● **La Nueva Trinidad:** Una noche, la Constantinopla de Miguel renacerá y tú ayudarás en ese nacimiento. Lo sabes no por un ego frágil, sino por profecía certera. Tú, junto con otros dos que complementen tus habilidades sin reproducirlas, *reconstruiréis* Constantinopla en una nueva ciudad, sin importar lo que debáis hacer. Si las has obtenido en la senda de la Nueva Trinidad, puedes eliminar hasta 5 Máculas por historia antes de hacer una prueba de Remordimiento (ver pág. 239).

JEANETTE / THERESE VOERMAN

Desde su resurgimiento, el Succubus Club de Chicago sólo ha tenido un club nocturno para muertos rival: The Asylum en Los Ángeles. Las hermanas Voerman dirigen el garito, o garitos, ya que la franquicia Asylum está presente en regna de todo América, Asia y Europa.

Famosas tanto por su naturaleza emprendedora como por sus personalidades combativas, las Voerman se aborrecen una a otra a pesar de su éxito. En Los Ángeles, "hacer un Voerman" es convertir a un miembro de tu propia coterie en tu enemigo jurado. Therese y Jeanette dirigen ahora Asylums separados, uno en Santa Mónica y otro en Hollywood. Nunca aparecen en el mismo club.



Sólo los Malkavian más cercanos a las Voerman saben que Therese y Jeanette son la misma vampira: dos personalidades distintas que comparten el mismo cuerpo. Algunos dicen que ya cargaba con esta condición como mortal, mientras otros afirman que *eran* dos hermanas, pero una mató a la otra. Otros rumores hablan de *otra* hermana, que actúa como esclava prisionera de la Malkavian. Altamente inestables, las Voerman demuestran que los Malkavian pueden ser tan geniales y prósperos como cualquier Toreador y Ventrue, pero muchos Anarquistas anticipan el momento en el que Therese y Jeanette entren en guerra una con la otra.

Conocimiento

● **Miembro del Asylum:** Nunca necesitas esperar la cola para entrar en the Asylum, siempre tienes uno de los mejores sitios del local y mientras no la cagues, puedes Cazar una o dos veces por sesión (dificultad 2) sin provocar revuelo.

●● **Mono de feria:** Jeanette y Therese saben que eres un activo fiable y con frecuencia te encargan misiones que van desde investigaciones serias a ilusiones demenciales. Aunque peligrosas, son generosas y pagan por cualquier favor en el que incurran.

●●● **El Preferido de Jeanette:** Jeanette Voerman, la niña salvaje de la familia Voerman, te adora, te consiente y flirtea contigo. Aunque es sin discusión la menos estable de las hermanas, también es la más generosa. Puedes permanecer en la cámara diurna de cualquier club Asylum si lo necesitas (si Jeanette está ahí, insiste en que lo hagas), usar el club para organizar tus propias fiestas y pedir favores pequeños y grandes al Barón Anarquista. Jeanette cuenta como un Mawla de 4 puntos, pero sólo con el propósito de tratos con Malkavian y Anarquistas.

●●●● **El Preferido de Therese:** Therese Voerman, la recta y estricta miembro de la familia Voerman, te respeta y valora. Su mente orientada a los negocios no le permite gastar los recursos del club en lujos para ti, pero habla por ti en cualquier regnum donde esté presente The Asylum y puede educarte en negocios y finanzas si se lo pides. Cuenta como Mawla de 3 puntos.

●●●●● **Director de Asylum:** Jeanette o Therese te permiten abrir una franquicia del club Asylum en tu dominio. Mientras el club permanezca abierto, tienes 4 puntos para gastar en Refugio, Rebaño o el Chasse de tu dominio; dependiendo del enfoque de tu club, el cual puede cambiar con el tiempo. Si el club es un Elíseo depende de ti.

LA SEMANA DE LAS PESADILLAS

Los Vástagos debaten cuándo acaeció exactamente la *Semana de las Pesadillas*; algunos afirman que fue justo antes del nuevo milenio, mientras que otros la fusionan con el supuesto comienzo de la Gehenna. En realidad la "Semana" se extendió a lo largo de años y barrió a varios miles de vampiros a su paso. Durante la Semana, un vampiro imposiblemente anciano se alzó y purgó a su propio Clan: el Ravnos. Los vampiros de Sangre Débil emergieron con presagios y portentos al tiempo que la Estrella Roja, Anthelios, resplandecía en el cielo nocturno.

Has sido testigo de la locura de la Semana de las Pesadillas y sobrevivido a ella, has manipulado el caos en tu beneficio o has estudiado las acciones de quienes lo hicieron. Ahora buscas signos de terribles destinos por llegar.

Conocimiento

● **Historia Oral:** Has oído contar el relato de la Semana de las Pesadillas incontables veces y sabes exactamente qué embellecer y qué partes ocultar. Tu versión del relato es popular en los Elíseos, donde a veces te invitan a hablar como historiador y animador. Importantes Vástagos de todas partes acuden a oír tu historia. Suma 3 dados a las pruebas de Interpretación cuando cuentas la historia.

●● **Remanentes Ravnos:** Antes de la Semana de las Pesadillas, los Ravnos eran un Clan, ahora son poco más que una Línea de Sangre. Conoces algunos remanentes Ravnos y puede que compartas su rencor por los Gangrel que los abandonaron a la aniquilación. Tienes 3 puntos de Mawla que representan este grupo de contactos. Te llevan noticias y avisos y quizás puedas convencerlos de que realicen poderosas ilusiones para ti una vez por crónica, pero tu asociación con ellos será vista con malos ojos si se descubre.

●●● **Estuve Allí:** No sólo has oído sobre ello, estuviste en primera línea. Tu reputación como superviviente y veterano en el lugar de la Semana de las Pesadillas te concede Estatus entre historiadores y ocultistas vampíricos, Ravnos y cultistas de la Gehenna por igual. Una vez por historia, puedes usar este Estatus para ganar un favor menor de uno de estos grupos o de un cortesano prominente en el dominio que sienta un súbito interés.

●●●● **La Estrella Roja:** Anthelios (designación de la NASA 28978 IXION), llamada Ajenjo, heraldo de la Gehenna, aún brilla en el cielo, para tus ojos al menos. Crees que te devuelve la mirada, cambiándote de alguna forma. Una vez por historia, puedes o reducir tu Ansia a una puntuación de 2 o ganar un dado en las reservas de una Disciplina durante una noche al mirar a la estrella durante 10 minutos.

●●●●● **Sangre de Zapathasura:** El Antediluviano Ravnos encontró la Muerte Definitiva en julio de 1999 a manos de un agente desconocido armado con armamento avanzado y el poder del sol. Antes de morir, drenó de Vitae a todo su Clan conduciéndolo al Frenesí y el canibalismo en sus estertores de muerte. Gruesas y conscientes cuerdas de su Vitae manchaban el suelo de Bangladesh donde cayó. El sol de mediodía no las destruyó del todo. Posees un pequeño vial que contiene la Sangre del Antediluviano Ravnos. Lo que hagas con ella depende de ti y lo que haga a cualquiera que la beba, depende del Narrador.



RUDI



Rudi, un nuevo jugador en la escena vampírica, comanda una impresionante cantidad de seguidores como representante Anarquista de las minorías oprimidas y reprimidas en la sociedad vampírica. Aunque su preocupación se extiende también al ganado, su reciente entrada a la existencia vampírica le ha mostrado que las luchas que los mortales deben realizar en pos de la igualdad son igual de apremiantes para los inmortales.

La vida nocturna de Rudi no ha cambiado mucho desde su Abrazo. Aún mantiene su refugio en Copenhague, aún pasa el tiempo con sus amigos y aún acude a los mismos clubs. Sólo ha expandido sus preocupaciones: además de abogar por las minorías de sus compañeros mortales, ahora defiende a los Gangrel a los que se prohíbe la entrada en refugios y en los territorios de Caza por extensión, se alza en defensa de las vampiras en ciudades gobernadas por Antiguos tradicionalmente misóginos y alienta la adopción de normas progresistas por encima de la tradición siempre que es posible. Algunos podrían considerar contradictoria la combinación de islam practicante y descarada actitud *queer* de Rudi, pero pocos desafían al "Gangrel Oso" con esta idea.

Rudi, que se está convirtiendo rápidamente en el *animale du jour*, se gana a compañeros Vástagos descontentos con su planteamiento orientado contra los elitistas y la línea dura de la Camarilla. Algunos Príncipes europeos temen que en los años venideros lidere una cruzada en un intento de derribar la clase dirigente.

Conocimiento

● **Nuevos Derechos:** Emocionado con el éxito de la independencia del Clan Gangrel de la Camarilla, como Rudi, encuentras esta libertad vigorizante. Una vez por historia, cuando combatas o denuncies a la clase dirigente, puedes volver a tirar la reserva de dados de cualquier prueba de Habilidad.

●● **Ellos y lo Suyo:** Cuando apoyas a los desposeídos o los perseguidos, eres un campeón resuelto. Quizás creas que los vampiros sólo pueden persistir con éxito ayudándose unos a otros o creas que una manada es sólo tan fuerte como su miembro más débil, pero defiendes a otros con un gran sacrificio personal. Cuando una Piedra de Toque de cualquier miembro de tu coterie está amenazada, aguzas el oído y el vello se te pone de punta.

●●● **Abogado Gangrel:** Para bien o para mal, muchos creen que tú luchas por los derechos Gangrel en tu dominio local, al igual que Rudi hace en el norte de Europa. Los Gangrel reaccionan bien ante ti; suma un dado a las pruebas Sociales que los involucren. Aunque esta reputación significa que hablas por muchos, también significa que algunos te consideran responsable de las acciones de muchos. Puedes organizar asambleas y discretos encuentros para treguas entre representantes de los Gangrel y la Camarilla superando una prueba de Carisma + Política a una dificultad decretada por el Narrador.

●●●● **La Manada del Oso:** Eres o has sido miembro de la Manada del Oso: Vástagos rudistas acérrimos que hacen las veces de clamorosos oradores y fieros combatientes (considera a tus compañeros de la Manada del Oso un Mawla grupal de 3 puntos al que de hecho le gusta meterse en peleas). Una vez por historia, estos modernos revolucionarios, incluido tú, obtienen un éxito automático cada vez que tratan de incitar a Anarquistas y mortales desposeídos en contra de la clase dirigente. Los miembros de la Manada del Oso son temidos por todos los dominios de la Camarilla, lo que puede ser tanto una fortuna como una complicación, dependiendo de con quién hables y si te reconocen.

●●●●● **Ejército de Rudi:** El Ejército de Rudi comprende marginados de todos los Clanes, de todas las razas y credos. Ostentas el poder sobre un brazo de esta fuerza "paramilitar". Puedes decirles que actúen contra gobiernos mortales o inmortales de muchas formas, desde organizar protestas pacíficas ante la casa de un gobernador a orquestar mítines en contra de líderes de grupos opresores. Tu brigada, enorme, difícil de manejar y potencialmente peligrosa, te concede 6 puntos a repartir entre Aliados, Influencia y Contactos, que pueden dirigirse, pero nunca controlarse.

Índice

A

Academicismo 168
acciones secundarias 298
Acosadores 194
Adherencia del Insecto 276
Adicción 180
Adicto Funcional 180
Adversario 190
Agarre Asombroso 264
Alcance Lejano 284
Aliados 184
Alimentación Brutal 265
Alquimia de Sangre Débil 282
alquimista de Sangre Débil 184
Alzarse 219
Analfabeto 179
Anarquista 38
Ancilla 140
animales 373
Animalismo 244
Ansia 205
antagonistas 370
Antediluvianos 47, 214
Antiguo 140
Arcaico 180
Arconte 49
armadura 304
armas arrojadizas 301
armas camufladas 379
Armas convencionales 379
Armas de Fuego 160
armas incendiarias 379
Armas Salvajes 270
Arpía 374
Arrebato de Sangre 218
Arrojo por el Dolor 259
Arsenal Oculto 189
Artesanía 160
Ashirra 51
Aspecto 179
Astil de la Disolición Retardada 280
Astucia 156
atacar con todo 298
Atemorizar 267
Athanor Corporis 284
Atletismo 159
Auspex 248
avance 296
Ave de presa 373

B

Bahari 382
banda colmillo 198
Bebedor Diurno 183
Bello 179
Beso Persistente 267
Bestias Resistentes 258
Biblioteca 194
bloquear 297
bolsa antisol 378
bolsa de sangre 212
bolsero 176
Bravura 264
Brujah 65

C

cabalgar la ola 219
caballo 373
Cadáver Conocido 192
Caín 47
Calcinatio 284
Caldero de Sangre 274
Callejeo 152
Camaradas Anarquistas 183
Camarilla 37
Cambiar de Forma 270
Caminante sobre Fuego 278
Camino de la Sangre 276
campeones 197
caoscopios 378
Capa de Sombras 261
capítulo 116
Caricia de Baal 274
Carisma 156
Carna 385
Carne de Estaca 182
Carne de Mármol 260
Carne Muerta 183
Caso Perdido de Adicción 179
cazador de fe 371
Cazar 306
celda 194
Celeridad 252
cerbero 197
Chasse 195
Chiquillo 140
Chispa de Ira 265
Ciencias 171
Círculo de Protección contra Cainitas 282
Círculo de Protección contra Espíritus 279
Círculo de Protección contra Ghouls 278
Círculo de Protección contra Lupinos 280
Círculos de Protección 275
Clarividencia 251
cleaver 176
clérigo 371
cobertura302
coctel molotov 380
Colérica 226
Colmena No-Muerta246
comando 197
combate a distancia 125, 301
combate cuerpo a cuerpo 301
combate social 304
Comer Comida 182
Compartir los Sentidos 250
Compeler 256
Compostura 156
Comprometido 189
Compulsiones 208
Compulsiones a largo plazo 311
Compulsiones de Clan 210
Compulsiones ocultas 311
Comunicación con el Sire del Vástago 277
Comunión de Espíritus 247
concesiones 295
Conducir 160
conflict avanzado 295
conflictos 123
conflictos de una tirada 298
Consciencia 168
consensualista 177
Consumo de Sustancias 179
Contacto de la Camarilla 184
Contactos 185
Contiendas extendidas 294
Control Animal 247
control de Enardecimiento 211
Convención de Thorns 387
Convicciones 172
Corazón de Piedra 281
Corazón Liberado 271
coterie 139, 195
creación de personajes 135
Crear Piedrasangre 276
Criados 194
criatura 375
crítico conflictivo 207
crónica 117, 139
Cuerpo Letal 264
Cuerpo Neutro Conocido 192
cuerpos neutros 363
culto de sangre 197
curación 127

D

dados de Ansia 205
daño agravado 126
Daño Folclórico 182
daño superficial 126
decapitación 221
Decreto Terminal 257
Defectos 179
Defectos de Sangre Débil 182
defender con todo 298
Defensa del Refugio Sagrado 279
Defraccionar 286
Degeneración 239
Dementación 256
Dependencia de Vitae 183
Depredador Manifiesto 190
Desafiar Prohibición 259
Descendiente de Hardestadt 390
Descendiente de Helena 391
Deseo 174
Despampanante 179
Despertar al Durmiente 287
Despertar con la Frescura de la Tarde 276
desplazamiento del foco de atención 356
Despreciado 189
Destreza 155
Desvanecerse 262
Desviación de la Muerte de Madre 278
detective de policía 371
Diablerie 234
Dientes de Leche 182
dificultad 118
Directriz Sumergida 257
Disciplina Afín 184
Discrasia 227
Disfraz del Impostor 263
disparos dirigidos 302
Dominación 254
Dominio 195
Dureza 259

E

Efectividad 185
Elíseo 51
Embrujado 189
Enardecer la Sangre 211
Encantamiento 268
Encubrimiento de la Concurrencia 263
Enemigos 184
Envolver 285
equipo 378
equipo sobrenatural 381
Escape al Verdadero Santuario 281
escena 116
escena destacada 290
escena resumida 291
escenas sociales fracturadas 324
Esclavo Vinculado 180
Escudriñar el Alma 250
Esencia de Aire 278
Especialidades 159
Espectro 377
Espeluznante 193
esquivar125
estacas 221
Estatus 187
Estigmas 182
estilo libre 291
estilo libre dirigido 291
estilo libre puntualizado 293
Etiquetta 164
Exclusión de Presa 181
éxito 118
Éxito crítico 120
Experiencia 130
Expulsar a la Bestia 247
Extinguir Vitae 273

F

fallo bestial 207
fallo total 122
Fama 186
Fantasma en la Máquina 262
Fascinación 267
Fe Verdadera 222
Feo 179
Fiabilidad 185
Fichas de conocimientos 151, 382-396
Finanzas 168
Fixatio 284
Flemática 226
Forma de Niebla271
fórmula 283
Fortaleza 258
Fotificar la Fachada Interior 259
Fragilidad Mortal 183
Frenesí 219
Frenesí de furia 220
Frenesí de hambre 220
Frenesí de terror 220
Frío extremo 221
fuego 221
Fuerza 155
Fuerza de Voluntad 122, 157
Fusión con la Tierra 271

G

ganchos 351
Gangrel 69
gánster 371
Garganta de Hierro 182
gastar Fuerza de Voluntad 158
gasto de los antagonistas 375
gato callejero 175
generación 214
Ghoul 372
Ghouls 234
Golconda 389
Golpe Relámpago 254
Gracia Felina 252
granjero 177
guardia diurna 198

H

Habilidades adicionales 145
Habilidades de ocio 145
Habilidades profesionales 145
Habilidades vitales 145
hada 377
Hafla 380
Hardestadt 390

Hechicería de Sangre 271
Helena 391
Herejía Cainita 384
Heridas incapacitantes 303
Hieros Gamos Profano 285
historia 117
hombre lobo 376
Humanidad 236

I

Iluminar el Rastro de la Presa 277
Impedimento 126
Ímpetu Aéreo 287
Indigente 188
Infamia187
Influencia 187
inquisidor delta 372
Inteligencia 156
Intensidad 227
interludio 291
Interpretación 166
Intimidación 165
Intimidad entre Vástagos 310
investigación 169
investigador de la Inquisición 372
Invinculable 181
Invocación 268

J

Jeanette / Therese Voerman 394
Justicar 49
Jyhad 48

L

Laboratorio 194
lanzaestacas 381
Latrocinio 163
lazallamas 380
Letargo 223
Liderazgo 165
Lien 196
Lingüística 179
Llamada de Dagon 279
Llamada, la 37
lobo 373
Localización 194
los cuatro humores 226
lugares destacados 333
Lujo 194
luz solar 221

M

Máculas 239
Madicina 169
Magnetismo de Estrella 269
mago 377
Majestad 268
Maldición de Clan 183
Malkavian 75
maniobra 297
Manipulación 156
Manipulación en Masa 257
Mapa de Relaciones 142
Marcado por la Camarilla 182
marcas 322
maréchal 198
margen 121
Máscara 192
Máscara de las Mil Caras 262
Mawla 192
Melancólica 226
Memoriam 311
Mente Imperturbable 258
Mente Olvidadiza 257
Méritos de Sangre Débil 183
Méritos y Defectos míticos 182
Mesmerismo 256
Metamorfosis 271
métodos de destilación 283
Mirada Aterradora 267
mirasX 378
modificadores 120
Modos de juego 291
mordisco 213
movimiento en los conflictos 298
Muerte Definitiva 223
múltiples oponentes 125
munición aliento de dragón 380
murciélago 373

N

Narrador 40
Neblina 285
Neonatos 140
nómadas 198
Nosferatu 81
Nublar la Memoria 256

O

obispo nodista 375
objetos 378
Ocultar 262
Ocultismo 170
Odiado 187
Ofuscación 260
Ojos de Babel 277
Ojos de la Bestia 269
Ojos del Halcón
Nocturno 279
organóvoro 181
osiris 177
oso 373

P

palabras marcador 292
partida de Caza 198
paso incorpóreo 280
Paso Invisible 261
PdN 40
Pelea 160
Pelea con Armas 163
perro guardián 373
personajes 133
perspicacia165
Persuasión 166
Peso de la Pluma 269
Pestañeo 253
Piedras de Toque 173
pistola lanzarredes 380
plumaires 199
Poderes 244
Poderes Amalgama 244
Política170
Portillon 196
Posesión 251
Potencia 263
Potencia de Sangre 215
preludio 138
Premonición 249
presa 301
Presencia 266
prestación 314
Presteza 253
Primera Inquisición 388
Primogenitura 51
Príncipe 51
principios de la crónica 172
Protean 269
Protección 194
Protección contra Cainitas 280
Protección contra Espíritus 278
Protección contra Ghouls 277
Protección contra Lupinos 279
Protecciones 275
prueba extendida compleja 294
prueba simple 117
pruebas 123
Pruebas en cascada 294
Pruebas extendidas 293
Puerta Trasera 189
Puntería Certera 254
puntos 118
puntuaciones de armas 304
Puño de Caín 266

Q

questari 199
quirófano 194

R

Racionalizar 257
Rasgos 118
rata 373
raufoss 380
Rebaño 190
Rechazado 187
Rechazado por los Anarquistas 183
Recorrido 253
Recursos 193
Refugio 188
regencia 199
registro de Humanidad 239
registros 119
reina del ambiente 178
Remordimiento 239
Reparación vampírica 218
reparar daño 218
Reprimir a la Bestia 246
Repulsivo 179
reservas de depredador 307
Reserve de dados 118
reserve de Habilidade 118
Resiliencia 258
Resiliencia Vampírica 184
Resistencia 155
Resistencia al Vínculo 181
Resolución 157
Resonancia 226
revolucionario Anarquista 374
rituales 274
Robo de Vitae 274
Rubor de la Vida 218
Rudi 396

S

Sabor de la Sangre 272
Sabueso de Sangre 182
saciar el Ansia 211
Salto Vertiginoso 264
Salud 119
sandman 177
sangre contaminada 310
sangre de hombre lobo 376
Sangre de Potencia 273
Sangre Débil 109
Sangre Vinculante 184
Sanguijuela de la Sangre 178
Sanguínea 226
sbirri 199
Secreto Oscuro 187
Secta 140
Sed de Matusalén 181
Segunda Inquisición 39
Segundo Quebrado 254
Semana de las Pesadillas 395
Sentidos Agudizados 249
Sentir a la Bestia 245
Sentir lo Invisible 249
Serie de pruebas 294
sesión 116
session cero 135
Severidad de la Compulsión 311
Sheriff sanguinario 375
Sigilo 164
Silencio de la Muerte 261
Sin Refugio 188
sirena 178
Sistema Circulatorio 386
Sistema de Seguridad 194
Sorbo de Aguante 259
Sorbo de Elegancia 254
Sorbo de Poderío 265
sorpresa 300
Sospechoso 187
Subterfugio 166
Suculencia Animal 246
Supervivencia 164
suposición de competencia 352
Susurros Salvajes 245

T

Tabú Folclórico 182
Tecnología 171
Telepatía 252
Temblor de Tierra 265
Temperamento Bestial 183
territorios de Caza 308
Theo Bell 383
tipos de depredador 175
tirade de destilación 283
tirade de ritual 274
tomar la mitad 123
Toque de Escorpión 273
Toque del Espíritu 250
Toreador 87
trabajo en equipo 122
Tradiciones 51
Trato con Animales 164
Tremere 93
Trinidad 393
turno 115

U

una tirada 296
urna de los antepasados 381

V

Vegano 181
vehme 199
Vencer por un precio 121
Ventajas 179
Ventrue 99
Verdad de la Sangre 277
Veterano de la Guerra de Sectas 392
victoria crítica 120
Victorias automáticas 120
Vigilantes (Refugio) 189
vigilantes 199
Vínculo 180
Vínculo Breve 181
Vinculo con Famulus 245
Vínculo de Sangre 233
Vínculo Largo 181
Vitae Corrosiva 272
Vívido 184
Vivir en el Pasado 180
Voz Irresistible 268

Y

Yonqui del Vínculo 181

VAMPIRO

LA MASCARADA

Nombre	Concepto	Depredador
Crónica	Ambición	Clan
Sire	Deseo	Generación

ATRIBUTOS

Físicos		*Sociales*		*Mentales*	
Fuerza	○○○○○	Carisma	○○○○○	Inteligencia	○○○○○
Destreza	○○○○○	Manipulación	○○○○○	Astucia	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Compostura	○○○○○	Resolución	○○○○○

Salud □□□□□ □□□□□ **Fuerza de Voluntad** □□□□□ □□□□□

HABILIDADES

Armas de Fuego ○○○○○	Callejeo ○○○○○	Academicismo ○○○○○
Artesanía ○○○○○	Etiqueta ○○○○○	Ciencias ○○○○○
Atletismo ○○○○○	Interpretación ○○○○○	Consciencia ○○○○○
Conducir ○○○○○	Intimidación ○○○○○	Finanzas ○○○○○
Latrocinio ○○○○○	Liderazgo ○○○○○	Investigación ○○○○○
Pelea ○○○○○	Perspicacia ○○○○○	Medicina ○○○○○
Pelea con Armas ○○○○○	Persuasión ○○○○○	Ocultismo ○○○○○
Sigilo ○○○○○	Subterfugio ○○○○○	Política ○○○○○
Supervivencia ○○○○○	Trato con Animales ○○○○○	Tecnología ○○○○○

DISCIPLINAS

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonancia ..... **Ansia** □□□□□ **Humanidad** □□□□□ □□□□□

© 2018 White Wolf Entertainment

VAMPIRO
LA MASCARADA

Principios de la crónica	Piedras de Toque y Convicciones	Prohibición de Clan

Ventajas y Defectos

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notas

Potencia de Sangre ○○○○○ ○○○○○

Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total .....

Experiencia gastada .....

Edad verdadera
Edad aparente
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

© 2018 White Wolf Entertainment

Nadie me domina.
Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe.
¿Qué es una proclamación de edad para los que son inmortales?
¿Qué es una proclamación de poder para los que
desafían a la muerte? Convoca tu detestable cacería.
Ya veremos a quién arrastro gritando
al Infierno conmigo.

Un juego Narrativo de horror personal y político.

QUINTA EDICIÓN

BIBLIOTECA OSCURA

WORLD OF DARKNESS
www.worldofdarkness.com
© White Wolf 2018

NOSOLOROL

MÖDIPHIÜS ENTERTAINMENT

R 18+

Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.

49,99 €

9 788417 379797