



UNA GUÍA PARA VAMPIRO: LA MASCARADA



---

# VAMPIRÓ

---

L A M A S C A R A D A



COMPARION

# VAMPIRO

L A M A S C A R A D A



## La Mascarada Companion

### TEXTO LEGAL Y CRÉDITOS

ESCRITO POR Justin Achilli, Alison Cybe, Erykah Fassett y Karim Muammar.

EDICIÓN Y LECTURA POR LA DIVERSIDAD: Stephanie Cohen.

DIRECTOR ARTÍSTICO: Tomas Arfert.

PORADA: Mark Kelly.

ARTE E ILUSTRACIONES INTERIORES: Tomas Arfert, Peter Bergting, Krzysztof Bieniawski,

Mark Kelly y Martyna Zych.

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETA: Tomas Arfert.

### GESTIÓN DE LA MARCA MUNDO DE TINIEBLAS

Gestor de la marca: Sean Greaney.

Director creativo: Justin Achilli.

Director artístico: Tomas Arfert.

Editor: Karim Muammar.

Desarrolladora de la comunidad: Martyna «Outstar» Zych.

Gerente de marketing: Jason Carl.

Desarrolladora de Negocio: Dhaunae De Vir.

### EDICIÓN EN ESPAÑOL

COORDINADOR DE LA LÍNEA Y TRADUCTOR: Héctor Gómez Herrero.

CORRECTORA: Alejandra «Argéntea» González.

MAQUETADOR: Marcos Manuel «EnOcH» Peral Villaverde.

COORDINADOR EDITORIAL: Sergio M. Vergara.

© 2020 Paradox Interactive® AB. Vampiro: La Mascarada ® son marcas comerciales registradas de Paradox Interactive AB en Europa, EE. UU y otros países.

Visita World of Darkness online en [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com).

Visita Biblioteca Oscura online en [www.bibliotecaoscura.com](http://www.bibliotecaoscura.com).

Visita Nosolorol online en [www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com).



# TABLA DE CONTENIDOS



<i>Introducción</i>	4
<b>Parte I: Los Clanes y sus aptitudes</b>	<b>5</b>
<i>Ravnos</i>	7
<i>Salubri</i>	13
<i>Tzimisce</i>	17
<i>Poderes de Disciplinas</i>	24
<b>Parte II: Clanes y coterias</b>	<b>29</b>
<b>Parte III: A merced de los Condenados</b>	<b>41</b>
<i>Mortales</i>	41
<i>Ghouls</i>	49
<b>Parte IV: Erratas y actualización de reglas</b>	<b>61</b>

# Introducción

*Yo creo (¿no lo haces tú?) que hay algunas cosas que uno no ha de saber y algunas que ha de no saber.*

— EDITH NESBIT, *HURST OF HURSTCOTE*



## Bienvenido a las tinieblas...

*Vampiro: La Mascarada Companion* pretende ser un agradecimiento a los entusiastas de Mundo de Tinieblas, un regalo adicional a los que llevan mucho tiempo con nosotros o que acaban de unirse en sus primeros pasos por este mundo de sombras y secretos.

Este libro proporciona una serie de nuevas opciones para jugadores y Narradores por igual: de nuevos Clanes a nuevos Rasgos pasando por un vistazo expandido a mortales y Ghouls como personajes jugadores. *Vampiro: La Mascarada Companion* amplía las oportunidades de los personajes para explorar el Mundo de Tinieblas.

¡Esperamos que lo disfrutes!



# Parte I:

# LOS CLANES

# Y

# SUS APTITUDES

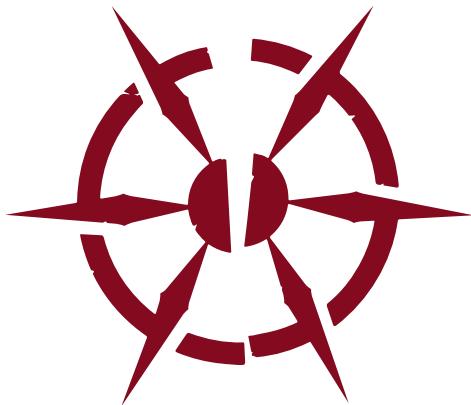


*Cada uno de los Clanes presentados aquí es apto para ser interpretado en una crónica, ya sea en torno a una mesa, en un entorno virtual o en formatos emergentes como servidores de chat en línea. Como siempre, el Narrador tiene la autoridad para restringir el acceso a ciertos arquetipos de personaje, Clanes y Disciplinas.*



Pícaros  
Cuervos  
Temerarios  
los Embruados

*Deslumbrar y desvanecerse;  
en movimiento perpetuo  
y siempre huyendo.*



# RAVNOS

**U**n Clan casi aniquilado en la salva inicial de la guerra de la Gehenna, cuyas ascuas están volviéndose más brillantes con cada noche que pasa. Otros les conocen como mensajeros, vagabundos y manipuladores, pero los Ravnos saben que su legado va mucho más allá. Siguen los pasos de Anansi, Coyote, Hanuman, Hermes, Conejo, Loki y su clase, una llama de caprichosa divinidad arde en su Sangre. Se extienden por dominios y continentes, y muy rara vez se asientan, siempre un paso por delante del juicio del Antediluviano que los persigue (algo que ocasionalmente les pone en conflicto con los Gangrel, con quienes en otras circunstancias podrían compartir una afinidad por los espacios marginales del mundo). Sus métodos no son la fuerza bruta, la adoración de las masas o las tramas meticulosamente urdidas a lo largo de siglos, sino la astucia y el garbo, el encanto lleno de arte y la pura ilusión.

O como dicen los Ravnos: «Quizá mañana ardamos, pero ¡hoy estamos que ardemos!».

## ¿Quiénes son los Ravnos?

Los Pícaros, maestros del engaño, prefieren no luchar o sangrar por algo que pueden obtener por otros métodos más sutiles. Pueden encantar y desvanecerse durante la misma exhalación de un mortal. Aquéllos a los que han engañado rápidamente aprenden a poner en duda sus propios sentidos cuando están en compañía de Cuervos. Por esa razón, los vampiros Ravnos rara vez hacen pública su naturaleza y una vez que se descubre su tapadera escapan rápidamente. Tampoco es que tengan mucha más opción, ya que en su Vitae acecha una ineludible fatalidad que amenaza con consumirles si alguna vez llegan a descansar. Pero pese a que la combustión de la supuesta destrucción de su progenitor arde por todo el Clan, las nuevas generaciones han logrado mantenerse un paso por delante de su conflagración sanguínea y están poco a poco re estableciendo su linaje.

Empujados por presagios de su propia destrucción y poseedores de una capacidad sobrenatural para la ilusión, los Ravnos siempre han atraído a los mortales

que juegan con sus vidas y las de los demás y se han sentido atraídos por ellos. Timadores, confidentes, inversores de riesgo, artistas de *performances* y simples aventureros contribuyen al variado reparto que compone el Clan Ravnos en las noches actuales. Que no es lo mismo decir que sean inofensivos o siquiera compasivos: gran parte de la toma de riesgos implica tener un corazón endurecido frente a la desgracia ajena y más de un Temerario era «egoísta» incluso antes de convertirse en un acechador nocturno bebedor de sangre. Aun así, eso supone una transición más fácil y muchos Retoños Ravnos asumen el estado no-muerto con mayor facilidad que los de otros Clanes, al haber cortado ya sus lazos con amigos, familia y la sociedad en su conjunto.

Aunque los hábitos (incluso requisitos) nómadadas del Clan hacen difícil cualquier clase de organización real, se está formando una especie de resurgimiento Ravnos, que está afianzándose entre los miembros más gregarios del Clan. Un complejo grupo de signos y señales conocido y enseñado sólo a los miembros del Clan que les ayudan a identificarse unos a otros, así como a establecer reuniones ocasionales para intercambiar rumores y comerciar con información del estado de los asuntos vampíricos por los dominios. Contar historias es algo popular y está surgiendo una especie de mitología entre los Cuervos jóvenes en la que se identifican como descendientes de diversas deidades mitológicas embaucadoras, llegando incluso a formar coteries o Abrazar prole dedicadas a un astuto dios u otro. Al carecer de ancestros aún activos, han creado los suyos propios y han elevado su arte a mandato divino.

La relación de los Ravnos con los mortales varía. Históricamente, se han aferrado a diversas sociedades subalternas donde el desequilibrio de poder significa que incluso si se les descubría, pocas de sus víctimas estaban en posición de hacer nada al respecto. Numerosos Cuervos incluso se han ligado a grupos comerciales itinerantes como ferias ambulantes, en los que no sólo tenían un suministro constante de presas, sino que también eran capaces de sacar provecho de sus talentos. Como ocurre con la mayoría de las relaciones de los Vástagos con sus rebaños, la influencia vampírica de los Pícaros rara vez es benigna y aunque algunos Ravnos se preocupan genuinamente por aquéllos a su cargo, otros los ven simplemente como herramientas o recipientes que usar y tirar. Un barco

de refugiados tiene las mismas probabilidades de llegar a puerto de forma segura gracias a un misterioso benefactor, que de llegar a puerto vacío como un barco fantasma con huesos y manchas de sangre como únicos signos de sus pasajeros.

Por estas razones, y algunas otras, un creciente número de Temerarios está arreglándoselas por su cuenta o luchando contra su Maldición para tratar de asentarse en dominios establecidos. Para evitar su Maldición, crean múltiples refugios y suelen emplear una cantidad igual de impresionante de máscaras mortales. Ningún Clan es tan hábil a la hora de pasar desapercibido como los Ravnos, y muchos operan sin que la comunidad vampírica del dominio los perciba, o se presentan como inocuos Caitiff. Los que muestran los colores de su herencia tienden a adoptar una posición incondicionalmente independiente y venden sus servicios como espías, saboteadores y negociadores a la Secta que haga la mayor oferta. Aunque pocos Cuervos pueden mantener esto durante mucho tiempo y la mayoría termina por tener que marcharse. Ya sea debido a la acumulación de enemigos, las víctimas determinadas a la venganza o a la condena que hiere en su propia Sangre, un Ravnos siempre termina huyendo. A la mayoría de los demás Vástagos, esto les parece bien, puesto que ven en los Ravnos una advertencia, ya que representan el resultado más concluyente de la guerra de la Gehenna.

## Disciplinas

**ANIMALISMO:** Los Ravnos mantienen una relación casi amable con los animales, especialmente con los cuervos, zorros, coyotes, arañas y monos (a discreción del Narrador, reduce en 1 la dificultad de las pruebas de Animalismo que impliquen estos animales y aumentala para todos los demás). Al emplear a estos familiares como espías, distracciones y compañeros ocasionales, un Ravnos nunca está del todo solo en el camino.

**OFUSCACIÓN:** Aunque muchos Pícaros son capaces de desaparecer de la vista y permanecer oculitos, el Clan es también hábil a la hora de extender el uso de Ofuscación a la creación de alucinaciones elaboradas y prolongadas, y usan su Presencia de manera eficiente para potenciar las propiedades de

esta Disciplina de forma que abarquen más que su propio aspecto.

**PRESENCIA:** El método al que recurrir cuando el encanto y la persuasión naturales no bastan. Pocos Temerarios carecen de, al menos, algo de esta Disciplina. Si no queda más remedio, suelen usar Presencia para hacerse con víctimas; además, ésta también tiene un papel en sus poderes alucinatorios.

## Prohibición

Los Ravnos están *malditos*. El fuego del sol que incineró a su Fundador arde a través de la Sangre del Clan y surge de su carne si alguna vez se asientan durante mucho tiempo. Si duermen en el mismo lugar más de una vez en siete noches, tira un número de dados igual a la Severidad de su Prohibición. Reciben tanto daño agravado como resultados críticos (10) obtenidos, ya que se abrasan desde dentro. Esto ocurre cada vez que pasan el día en un lugar en el que ya han dormido hace menos de una semana. Lo que constituye un lugar a este respecto depende del alcance de la crónica, pero a menos que se especifique lo contrario, dos lugares de descanso deben estar al menos a 1,5 kilómetros de distancia para evitar disparar esta Prohibición. Es más, un refugio móvil, como un camión de mudanzas, es seguro siempre que el lugar donde se aparque esté al menos a esa distancia del último lugar. Los Ravnos no pueden adquirir el defecto Sin Refugio durante la creación de personaje.

### COMPULSIÓN: TENTAR AL DESTINO

El vampiro se ve forzado por su Sangre a cortejar al peligro. Embrujados como están por el justo fuego que arde por su linaje, ¿por qué no? La próxima vez que el vampiro se enfrente a un problema que resolver, cualquier intento de solucionarlo salvo de la forma más atrevida y peligrosa incurre en una penalización de dos dados (los intentos adecuadamente ostentosos y arriesgados pueden incluso merecer dados adicionales). El Temerario es libre de convencer a cualquier compañero de hacer las cosas a su manera, pero es muy probable que se enfrente a ello solo. La Compulsión persiste hasta que el problema se resuelve o realizar nuevos intentos resulta imposible.

## Arquetipos Ravnos

### Correo nocturno en moto

Cuando el paquete necesita entregarse como sea de una pieza y a tiempo en mitad de la noche, es trabajo para el correo nocturno en moto. El correo no aparece en ninguna web conocida, pero la gente de importancia, tanto mortales como no-muertos, tienen su número en marcación rápida. El correo sabe qué rutas tomar cuando estalla una guerra entre Sectas, qué manos untar cuando hay que cruzar dominios, y dónde pasar desapercibido cuando las cosas se tuercen. Por encima de todo, tiene *opciones*. Aunque se la juega a los jugadores de la ciudad, como un *Yojimbo* de cemento, tiene lista una moto de cros sin registrar y con el depósito lleno, sólo por si acaso.





## Operativo mercenario

El operativo es una rara raza entre los Pícaros: discreto, profesional y, por encima de todo, digno de confianza. Realizará su misión de acuerdo a lo estipulado, ya implique espionaje, diplomacia o el asesinato ocasional.

Tras pagarle, desaparece hasta que se le vuelve a llamar. Todo el mundo sabe que el operativo trabaja para todos los bandos, pero es demasiado pufietamente útil como para enfrentarse a él. Además, nadie lo quiere de enemigo. La mayoría le paga un pequeño anticipo para protegerse frente a ese riesgo. Y al operativo le gusta que sea así.

## Agente de viajes

Ver el mundo puede ser una propuesta abrumadora para los que arden espontáneamente a la luz del sol y tienen los diseminados ojos de la inteligencia mundial buscándolos. Ahí es donde entra el agente de viajes. Al operar una discreta agencia con contactos en los rincones más lejanos del planeta, ningún lugar está fuera de su alcance. Sus clientes saben lo que contratan o carecen de cualquier otra opción. Ya signifique pasar trece días en un camión frigorífico o interpretar el papel de cargamento asaltado por piratas del golfo de Guinea, el agente de viajes lo lleva a su destino. Es posible que el cliente no sea del todo él mismo cuando llegue allí, pero es un riesgo que tendrá que asumir.

## Anticuario

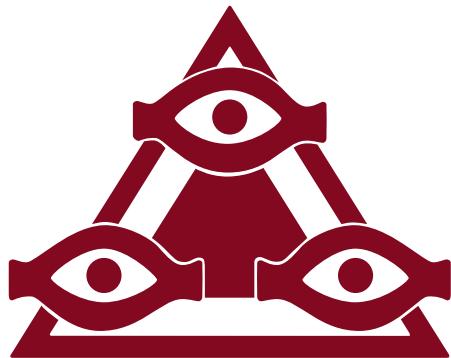
Con un agudo sentido de la historia, ojo para el detalle y razones personales para buscar artefactos olvidados, el anticuario parece siempre a punto de hacer otro descubrimiento significativo. A veces esto se traduce en ganancias personales, como vender artefactos a museos o coleccionistas privados. Otras veces el anticuario se especializa en desenterrar objetos de claro interés para los Vástagos, ya sean chucherías que exaltan a linajes individuales o reliquias de importancia para los Condenados en su conjunto. Si vale la pena encontrarlo, el anticuario puede hacerlo y desenterrarlo... o al menos convencerte de que es lo que estás viendo.



*Cícopies  
Robaalmas  
Dajjals  
Progenie de Saulot*

*Crear tu refugio  
en el valle del pesar  
y siempre hollar  
una senda de espinas.*





# SALUBRI

Las estratagemas de los Vástagos generan vencedores y perdedores, y cada vencedor exige al perdedor el precio de esa victoria. Tal es el caso de los Salubri, que hace siglos eran reconocidos por su sabiduría y erudición, pero ahora son poco más que una despreciada nota al pie en las tramas de los Condenados. En la actualidad, puede decirse que los Salubri ya no son un Clan. Su progenitor, o eso se dice, sucumbió a los colmillos de un usurpador más ambicioso que levantó su propio Clan con esa Sangre robada. Suyo es un legado de tragedia, pero también una amarga lección en la Lucha Eterna que se extiende a lo largo de los milenios, ya que, al destruirlos, los que les habían tomado por sorpresa les cargaron con la reputación de haber cometido el crimen del que habían sido víctimas. Para agravar el reconocimiento de esta culpa, cada Salubri muestra un tercer ojo en el centro de su frente, como indicador de su linaje.

## ¿Quiénes son los Salubri?

Los Chiquillos de Salubri son escasos; se rumorea que sólo existen siete al tiempo, pero si esto es cierto o no en las noches actuales sigue sin confirmarse. De acuerdo con su costumbre, los Sires Salubri Abrazan sólo cuando alcanzan la Golconda, de ahí que transmitan su Maldición sólo una vez, pero de nuevo, el estado actual de los asuntos vampíricos pone esto en duda. Así, la elección de Chiquillos es una decisión incluso más personal para los Salubri que para los demás Vástagos. Buscan a quienes tienen naturaleza inquisitiva, voluntad casi pía y no pocas dificultades personales. Para los Sires Salubri que están considerando tener Progenie, un posible Chiquillo debe tener un problema que resolver; los Salubri no Abrazan por capricho. Pueden Abrazar a enfermos terminales, a quienes han soportado una tragedia familiar o a los que están insaciablemente decididos a corregir un mal mundano.

Se cree que el progenitor del Clan, el enigmático Saulot, fue, de hecho, el primer Vástago en alcanzar

la Golconda y su linaje aún trata de seguir esa senda siglos después de su destrucción. Suelen llevar no-vidas atribuladas, abrumados por la condición vampírica, pero alentados por la promesa de redención pese a lo escurridiza que ésta pueda parecer. Impávidos, los Salubri buscan la respuesta a la Condenación de Caín e incluso han ayudado a otros a encontrar su propia absolución personal.

¿O no? El poder de conceder ayuda conlleva el poder de hacer daño, especialmente si se atiende a los relatos de robo de almas y comunión con las entidades impías que se arremolinan tras la ruina del Clan Salubri. Esto, junto con los detalles de la postura agresiva que algunos Salubri toman hacia los demás Vástagos (cazando y destruyendo a los que consideran peligrosamente próximos a la Bestia), ha manchado la reputación del Clan ante los pocos que saben de ellos. Pero, ¿es esto digno de crédito o son simples habladurías?

Pocos Príncipes los quieren en sus dominios porque suelen estar enfrentados con alguien y aunque los Barones Anarquistas puedan sentir simpatía por ellos, rara vez lo hacen hasta el punto de estar dispuestos a acoger a un fugitivo en su territorio. En general, el sino de los Salubri es ser odiados y perseguidos por algo que quizás sus Sires hicieran o no hace siglos.

El destino de los Salubri en estas noches finales es lúgubre, pero se enfrentan a él con una perspectiva infrecuente entre los Vástagos. Debido a lo dispuestos que están a ayudar a otros a seguir la difícil senda de la Golconda, muchos Salubri parecen querer «resolver» el problema de ser un vampiro en lugar de entregarse a él. Otros juran destruir a los más descarados transgresores de la condición vampírica y reclutan la ayuda de otros para perseguirlos, redimir o destruir criaturas (vampiros de baja Humanidad), y a aquéllos que de alguna otra forma se deleitan en su condenación.

## Disciplinas

**AUSPEX:** Gran parte de la legendaria sabiduría de los Salubri proviene de ser capaces de percibir más de lo que los Vástagos menos observadores pueden. Consideradas por una mente filosófica, las verdades ocultas del mundo se revelan solas.

**DOMINACIÓN:** Los Salubri usan Dominación para liberar a otros de los horrores de ser un vampiro, o de ser testigo de las atrocidades que los Vástagos pueden cometer. Ya sea borrando recuerdos problemáticos o apoyando a individuos contra las consecuencias indeseadas de sus acciones, los Salubri han desarrollado la habilidad de aplicar esta Disciplina como bálsamo de cuando en cuando.

**FORTALEZA:** Un Clan tan aborrecido necesita todas las ventajas que pueda para sobrevivir a las noches actuales, y los Salubri también han aprendido a proyectar a voluntad su propia resistencia como favor para el bienestar de los demás.



## Prohibición

Los Salubri son *cazados*: los Vástagos de los demás Clanes... *aprecian* especialmente la Vitae Salubri. Cuando un no Salubri bebe la Sangre de un Cíclope, suele encontrar más difícil contenerse. Consumir la suficiente para apaciguar al menos 1 nivel de Ansia requiere una prueba de Frenesí de hambre (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 220) a dificultad 2 + la Severidad de la Prohibición del Salubri (dificultad 3 + la Severidad de la Prohibición del Salubri para los Banu Haqim). Si falla la prueba, *simplemente sigue consumiéndolo*, hasta el punto de que puede tener que llegar a defenderse físicamente.

Además, el tercer ojo que Saulot abrió durante uno de sus muchos viajes se transmite a través de su linaje cada vez que un Salubri Abraza. Este tercer ojo no siempre tiene un origen reconociblemente humano, y hay persistentes rumores sobre serpentinias pupilas verticales o incluso ocelos como los de los gusanos. Aunque este tercer ojo puede cubrirse físicamente, ya sea con un pañuelo o una capucha, siempre está presente y ningún poder sobrenatural puede ocultarlo. Cada vez que un Salubri activa un Poder de una Disciplina, el tercer ojo rezuma Vitae con una intensidad que corresponde al nivel de Disciplina usado, desde sólo humedecerse hasta un verdadero torrente. La Sangre que fluye de este tercer ojo desencadena una prueba de Frenesí de hambre en los vampiros cercanos con Ansia 4 o más.

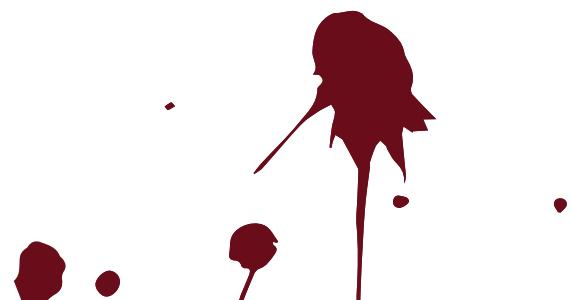
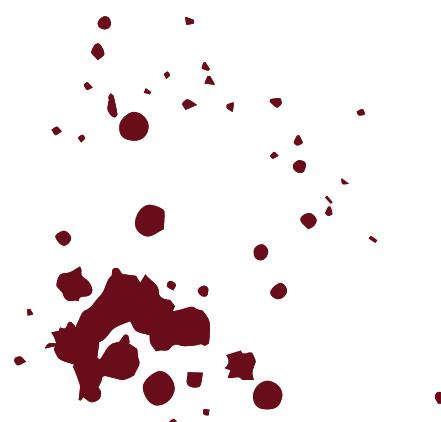


### COMPULSIÓN: EMPATÍA AFECTIVA

Cuando un Salubri sufre una Compulsión, el Vástago se ve abrumado por la empatía hacia un problema personal que affige a alguien en la escena y busca ayudarle a resolverlo. La escala del problema personal no importa, el Salubri entiende que a veces el sufrimiento es parte de una situación acumulativa y no de un estímulo aislado. Cualquier acción que realice que no sea en pos de mitigar esa tragedia personal incurre en una penalización de dos dados. La Compulsión persiste hasta que quien sufre se alivia de su carga o una crisis más inmediata la sustituye, o hasta el final de la escena.

## Arquetipos Salubri

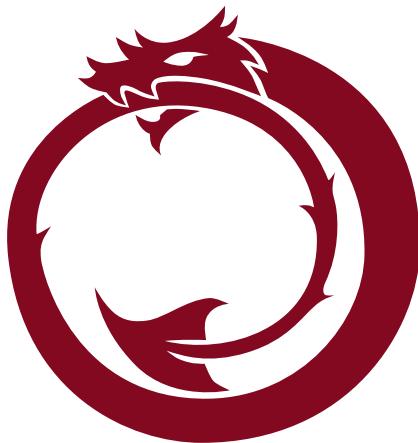
Hay demasiado pocos Salubri en las noches actuales para que haya arquetipos relevantes. Si hay un Salubri presente en el dominio de la crónica, está ahí con un propósito.



A dramatic, high-contrast photograph of a man and a woman in a dynamic pose. The man, on the left, wears a white suit jacket and trousers, his body angled away from the viewer. The woman, on the right, wears a red, flowing dress and is positioned in front of him, her body angled towards his. Their hands are clasped together in the center. The lighting is stark, with deep shadows and bright highlights, creating a sense of intensity and passion.

*Dragones  
El Viejo Clan  
Voivodas  
Stokers*

*Ni liderar, ni triunfar,  
sino gobernar... para  
poseer absolutamente.*



# TZIMISCE

**P**ara los Tzimisce, la posesión lo es todo. Apuntan a conquistar y gobernar al sujeto de su posesividad y lo guardan celosamente como su dragón homónimo lo haría con su tesoro. Aquello a cargo del Clan se ha definido tradicionalmente en términos geográficos, como una tierra o la gente de una región, y los Antiguos Tzimisce tienen reputación de ser los espeluznantes señores de castillos que se ciernen sobre riscos. Las generaciones más jóvenes, en cambio, han extendido sus obsesiones a posesiones más liberales: cultos, compañías, bandas, incluso unidades militares. Su codicia está limitada sólo por su falta de ambición expansiva, son excesivamente difíciles de expulsar una vez han hundido sus garras en algo.

## ¿Quiénes son los Tzimisce?

Haber sido Abrazado Tzimisce significa poseer porque sí, y mantener lo que sea fuera de las manos de los demás a cualquier coste. De hecho, muchos Tzimisce consideran el propio Abrazo un acto de

posesión, y tienen relaciones decididamente tradicionales con sus Chiquillos, a los cuales pueden considerar incluso propiedad en casos extremos. Si se les lleva al límite, preferirán salir ardiendo con sus propiedades a que éstas caigan en manos de otros; como dragones, están muy familiarizados con el significado de «tierra quemada». Incluso en la actualidad, son el puño de hierro, el guante de seda es algo totalmente opcional. En unos pocos casos, sus súbditos lo son de forma voluntaria, pero en la mayoría viven temerosos de un amo que no se preocupa por la felicidad de su premio, sólo porque siga siendo suyo. A los miembros visitantes de otros Clanes les suele sorprender ver los dominios Tzimisce en ruinas, desatendidos o yermos, hasta que recuerdan que a los Dragones no les preocupa necesariamente si aquello a su cargo medra, sólo que sea totalmente suyo. Un decrepito bloque de pisos tiene las mismas probabilidades de ser un dominio Tzimisce que una opulenta hacienda en sus ancestrales tierras.

Esta incansable posesividad se extiende también a la forma física (y más) de los Tzimisce, que se con-

sideran los dueños últimos de sus cuerpos, incluso más allá de las limitaciones de la propia Maldición de Caín. Muchos Dragones practican una especialización de la Disciplina Protean conocida como Vicisitud que les permite remodelar sus cuerpos y los de sus súbditos e incluso los de víctimas menos dispuestas. De hecho, los diestros en ese arte del Clan recuerdan las noches tempranas de Vicisitud, cuando los Tzimisce se negaron a plegarse a las limitaciones proteicas de las formas de lobo y murciélagos y llevaron su maestría más allá.

Incluso más allá de la práctica física de Vicisitud, los Dragones están ávidos por extender su dominio a los reinos de la mente y el espíritu. Estos Tzimisce practican una forma de trascendentalismo que se preocupa de los mismos límites del propio vampirismo. Se transforman a sí mismos en estatuas o iconos, alteran sus rasgos sexuales (tales vestigiales adornos mortales...) o cultivan séquitos de dobles para subsumir su propia individualidad. De acuerdo a algunos de los relatos más viejos, algunos Voivodas se han convertido en uno con sus propios refugios, o se han sumergido en sus propias tierras, mezclando su conciencia con el propio suelo de su dominio. ¿Qué mejor forma de demostrar su posesión de la tierra y su gente que convertirse en esa misma tierra y sustentar a las generaciones venideras?

Como cabría esperar, esto crea duras divisiones entre los Tzimisce jóvenes, que suelen tener poco que considerar suyo en el sentido tradicional, y los Dragones más antiguos, que han tenido tiempo para reclamar y redoblar sus preciosos dominios y ha sido así desde tiempos inmemoriales. Así, no resulta sorprendente descubrir que los Tzimisce participaron enérgicamente en la Revuelta Anarquista y fueron uno de los Clanes fundadores del Sabbat, que se rebeló contra la tiranía de los Antiguos. Incluso en estas noches se mantiene este recelo, y los Dragones son excepcionalmente astutos en lo que respecta a definir aquello que afirman poseer, no sea que otro Voivoda más codicioso lo reclame como propio.

Pocos guardan rencor u odian a los Antiguos como los Tzimisce, y el Clan tiene numerosos miembros tanto en el Sabbat como en los Anarquistas. En la Mano Negra, la mentalidad casi medieval lleva a los avaros Dragones a destruir a los peones de los aborrecidos Ancianos. Igualmente, verse apartados de los dominios más deseables suele empujar a los Tzimisce

jóvenes a las costumbres modernas de los Anarquistas, ya que se redefinen a sí mismos y a aquello a su cargo para reclamar dominios relevantes de la noche. Unos pocos Tzimisce, generalmente archiradicionalistas, encuentran una comodidad familiar (aunque algunos dirían que anacrónica o incluso anquilosada...) en el neofeudalismo de la Camarilla, pero son comparativamente escasos y la mayoría de cortes de la Camarilla siente poco aprecio por su avaricia. Algunos Tzimisce ven la Secta como poco más que un medio para un fin personal y la Camarilla apenas confía en ellos en consecuencia. En el peor de los casos, los Tzimisce son tiranos, sin el sentido de obligación o deber que la nobleza suele conllevar.

## Disciplinas

**ANIMALISMO:** Algunos Tzimisce cultivan Animalismo como una extensión de su unidad con sus dominios. Otros lo ven como una herramienta con la que dar órdenes mejor a las huestes de bestias inferiores y así reclamar esos dominios. En cualquier caso, los Tzimisce han sentido desde hace mucho una afinidad con los habitantes más bestiales de sus tierras ancestrales.

**DOMINACIÓN:** La Disciplina perfecta para imponer tus edictos por pura fuerza mental. Dominación no sólo ayuda a los Dragones a hacerse con el control del objetivo de su obsesión, sino que también condiciona a servidores a largo plazo para que sean extensiones de la incuestionable voluntad del Demonio.

**PROTEAN:** Como amos de sus propias formas físicas, los Tzimisce usan Protean para forzarse a adoptar otras formas, especialmente las asociadas con muchas de las tierras ancestrales del Viejo Clan, como el murciélagos o el lobo. Más allá de estos disfraces vampíricos tradicionales, muchos Tzimisce practican los métodos de Vicisitud, que les permiten trascender las habituales formas de Protean y tratar sus propios cuerpos y los de sus súbditos como arcilla primordial.

## Prohibición

Los Tzimisce están *confinados*: cada Tzimisce debe escoger algo concreto a su cargo: un domi-

nio físico, un grupo de gente, una organización o incluso algo más esotérico, pero claramente definido y delimitado. El Vástago debe pasar su sueño diurno rodeado de aquello que ha elegido. Históricamente, eso solía significar dormir en el suelo de su tierra, pero también puede significar estar rodeado por aquello que hoy gobierna: una cierta clase de gente, un edificio profundamente conectado con su obsesión, una facción contracultural local u otros elementos más extravagantes. Si no lo hace, sufre tanto daño agravado a la Fuerza de Voluntad como la Severidad de su Prohibición al despertar la noche siguiente.

#### **COMPULSIÓN: AVARICIA**

Cuando un Tzimisce sufre una Compulsión, el Vástago se obsesiona con poseer algo de la escena y desea añadirlo a su tesoro proverbial. Esto puede ser desde un objeto a una propiedad pasando por una persona. Cualquier acción que realice que no sea en pos de lograr este propósito sufre una penalización de dos dados. La Compulsión persiste hasta que logra poseerlo (el Narrador decide qué constituye esa posesión en caso de algo que no es un objeto) o el objeto de deseo se vuelve inalcanzable.

## Arquetipos Tzimisce

### Propietario inmobiliario

Desde tiempos inmemoriales, los Tzimisce han sido señores de sus dominios. Sin embargo, en las noches actuales, el señor de la montaña ha desaparecido casi por completo. Aun así, los Tzimisce son un Clan hábil y aunque puede que ya no sean los señores feudales en ancestrales haciendas del Viejo Mundo, aún encuentran formas de ejercer control sobre dominios urbanos y territorios rurales allá donde pueden. Los propietarios inmobiliarios pueden ser dueños de barriadas de bloques de pisos o de estilosos rascacielos, pero el resultado es el mismo: consumen las riquezas de sus arrendatarios igual que la sangre de sus víctimas y consideran ambas cosas extensiones de su propiedad.



## Líder de banda

No es una banda tanto como una forma de asegurarse que todos guardan las espaldas de los demás cuando el resto del mundo les ha dado por perdidos. El líder de la banda se desvive por demostrar cómo el que todos trabajen por un objetivo común que la sociedad les dice que no pueden tener simplemente requiere encontrarlo y hacerse con

ello. Si el líder de banda no dirigiese un cártel de la droga ni se dedicase a la extorsión, sería líder de una industria.



## Resentido

Desde que los Tzimisce han reclamado dominios, han estado en conflicto con los que buscaban arrebatárselos, lo que suele ser todo el mundo para los codiciosos Demonios. En concreto, los Tzimisce mantienen una longeva hostilidad hacia los Tremere, Gangrel y Nosferatu, a quienes ven variablemente no sólo como usurpadores de la Sangre, sino como intrusos en territorios que les pertenecían por derecho a ellos o a sus Sires. Los resentidos se alzan cada noche para ejecutar una pizca de gélida venganza contra los que perciben que les han contrariado, y esa culpa bien puede transferirse a través de un linaje desdeñado, llevando a que el Stoker persiga *vendettas* contra los Chiquillos de los Chiquillos de odiados rivales.

## Comandante de fuerzas especiales

El comandante de fuerzas especiales no posee un dominio tradicional en términos de territorio, en su lugar tiene el respeto casi fanático de su unidad y sus soldados le seguirían hasta el mismo infierno. Así que el comandante de fuerzas especiales espera su momento y entrena a sus tropas, para cuando quizás pueda aprovechar una insurrección o acción policial para reclamar un dominio mayor.

## Servidores Ghoul

Más que simples víctimas de carne moldeada, los infames Ghouls Tzimisce conocidos como *Szlachta* y *Vozhd* son creados a través de rituales olvidados que les dotan de armas imbuidas con Sangre y una lealtad mucho mayor que la de los esclavos Vinculados. Aunque son extremadamente escasos en las noches actuales, los Demonios Antiguos aún activos son conocidos por hacer uso de estas criaturas inhumanas, aunque sólo sea como último recurso, y algunos de estos esclavos, ahora sin amo, aún pueden proteger los refugios de Vástagos desaparecidos hace tiempo.

Aparte de estas espeluznantes criaturas, persisten rumores de familias enteras de Ghouls al servicio de vetustos Antiguos, principalmente Tzimisce. Si esto significa que tales Antiguos alimentan con grandes torrentes de su Sangre a familias enteras o han forzado de alguna manera que la cualidad de ser un Ghoul se transmita de manera congénita, es algo demasiado terrible para contemplarlo.



## Szlachta

Los Szlachta, los leales esbirros de los amos Tzimisce, suelen ser escogidos por su actual lealtad en lugar de inculcársela. Aun así, nunca está de más asegurarse...

Los Szlachta adquieren muchas formas, desde el mayordomo sutilmente alterado de la hacienda de un Demonio a los porteadores de la silla de manos del amo retorcidos con ese propósito. Pueden encontrarse Szlachta más especializados y modernos sirviendo especialmente entre los séquitos de los jóvenes Tzimisce. Esto quiere decir que no existe un Szlachta «promedio». Lo que se presenta a continuación es un servidor básico que los Narradores pueden modificar para ajustarlo a las necesidades de la historia.

**Reservas de dados normales:** Físicos 4, Sociales 2, Mentales 4.

**Atributos secundarios:** Salud 10, Fuerza de Voluntad 4.

**Reservas de dados excepcionales:** Una Habilidad especializada 8.

**Disciplinas:** Dos Poderes de nivel 1.

**Especial:** Cuando se los moldea para la guerra, los rituales imbuyen los espolones óseos con propiedades equivalentes a Armas Salvajes. Algunos de los Szlachta con un condicionamiento especialmente cruel son, de hecho, inmunes a los Poderes y Disciplinas de influencia mental como Dominación y Presencia.



## Vozhd

Estos levianos de pesadilla son híbridos creados a partir de docenas de Szlachta que han sido injertados unos en otros a través de Vicisitud y Hechicería de Sangre. Se dice que estos gigantes primigenios se empleaban en áreas remotas casi como máquinas de asalto en tiempos pasados, con el terror y el caos como sus objetivos principales.

Los Vozhd carecen de personalidad. No pueden elegir desafiar a su amo, ni interpretar creativamente su propósito. Eso significa que tampoco se les puede engañar, aunque se les puede evitar, huir de ellos o incluso, aunque es improbable, existe la posibilidad de que les derroten combatientes aún más poderosos. No necesitan comer nada para sustentarse, más que la Sangre de su amo una vez al mes, aunque su apetito parece infinitamente voraz.

Los Narradores deberían sentirse libres de ajustar los Rasgos individuales para reflejar la naturaleza singular de cada Vozhd, pero es improbable que los jugadores lidien con estos Ghouls de guerra con la bastante frecuencia como para que tales matices resulten reconocibles.

### Reservas de dados normales:

Físicos 10, Sociales 0, Mentales 4.

**Atributos secundarios:** Salud 14, Fuerza de Voluntad 6.

**Reservas de dados excepcionales:** Pelea 12, Pelea con Armas 12.

**Disciplinas:** Potencia 3, Fortaleza 3.

**Especial:** Un Vozhd tiene modificaciones de potenciación física realizadas con Vicisitud que se comportan como armas, causan daño superficial (modificador +4 de daño) a los vampiros y otras criaturas sobrenaturales. También están cubiertos con el equivalente de 4 o más puntos de armadura, y se alienta a los Narradores a ser creativos en lo que respecta a más modificaciones. Son inmunes a los poderes de influencia mental y aún más al simple razonamiento. ¡Buena suerte!



# PODERES DE DISCIPLINAS

## Auspex

### Nivel 2

#### OBEAH

**Amalgama:** Fortaleza 1.

El vampiro calma la inquietud mental o emocional de su objetivo y le devuelve una pizca de resolución. Es especialmente efectivo cuando se usa sobre mortales, ya sea para ayudarles durante un momento de agitación o para calmarlos antes de alimentarse de ellos.

**Coste:** Un control de Enardecimiento y 1 punto adicional de Fuerza de Voluntad dependiendo de las circunstancias.

**Reserva de datos:** Compostura + Auspex.

**Sistema:** El vampiro tira Compostura + Auspex a dificultad 2 y restaura tantos niveles de daño superficial a la Fuerza de Voluntad como el margen de la tirada. Alternativamente, el usuario restaura un nivel de daño agravado a la Fuerza de Voluntad por cada tres éxitos en el margen.

Si se usa con éxito sobre un mortal, Obeah lo calma de forma semejante si se encuentra en un estado de agitación emocional o lo relaja de alguna otra forma.

Usar este Poder lleva todo un turno. Si, en su lugar, el vampiro gasta toda una escena, reduce la dificultad a 0. Obeah no puede usarse sobre el vampiro que invoca el Poder. Sólo se puede afectar a un objetivo una vez por noche con este Poder.

Si el usuario calma a más de un objetivo por noche, el usuario sufre daño superficial a la Fuerza de Voluntad igual a la mitad de los éxitos de margen de cada uso adicional, ya que asume el peso de tantas cargas.

**Duración:** N/A.

### Nivel 5

#### ALIVIO DEL ALMA BESTIAL

**Amalgama:** Dominación 3.

**Prerrequisito:** Obeah.

Como buscadores de las promesas de la Golconda, algunos vampiros exploran formas de curar las atribuladas almas de sus compañeros Condenados. Este Poder comparte parte de la serenidad moral del vampiro con un Vástago arrepentido, lo que le permite restaurar cierto semblante de remordimiento al tiempo que mantiene la Bestia a raya. Requiere que el usuario asuma parte de la mente y el espíritu de su objetivo, de forma que su voluntad quede sometida a la del usuario (este Poder, que suele verse sobre todo entre los Salubri, sin duda ha contribuido a su reputación de monstruosos ladrones de almas...).

**Coste:** Dos controles de Enardecimiento, ganar una Mácula.

**Reserva de datos:** Compostura + Auspex contra Humanidad.

**Sistema:** El vampiro pasa una escena a solas con el objetivo y tira Compostura + Auspex contra la Humanidad del objetivo. Por cada éxito de margen, puede eliminar una Mácula del objetivo o erigir un «escudo» que le protegerá de futuras Máculas, a razón de uno a uno. Por ejemplo, un margen de 3 aplicado sobre un objetivo sin Máculas «cancelaría» de manera efectiva hasta tres Máculas adquiridas más adelante en esa sesión.

Con una victoria crítica, el usuario puede escoger abstenerse de los beneficios anteriores y en su lugar restaurar 1 punto de Humanidad del objetivo, pero ningún vampiro puede beneficiarse de esto más de una vez, jamás.

Alivio del Alma Bestial funciona sólo sobre vampiros y sólo sobre objetivos cuya Humanidad es menor que la del usuario.

No importan los beneficios recibidos, durante el resto de la sesión, el objetivo se siente entumecido al tener parte de su mente fusionada con la del usuario y cualquier Poder de Dominación usado sobre él por el usuario de este Poder tiene éxito automático sin necesidad de contacto visual alguno.

Cuando el Poder expira, todos los «escudos» psicológicos no usados se pierden, aunque las Máculas eliminadas o la Humanidad recuperada con la aplicación inicial no se revierten.

**Duración:** Una sesión.

## Dominación

### Nivel 2

#### FAVOR DEL DOMITOR

Los Vástagos son criaturas de cruel ironía, y el nombre de este Poder es un ejemplo. Mientras está condicionado por Favor del Domitor, un esclavo que tenga un Vínculo de Sangre con ese vampiro encuentra mucho más difícil actuar contra su amo. A los Tzimisce que usan Dominación les gusta especialmente este Poder y lo usan para asegurarse la lealtad de sus sirvientes.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Sistema:** Cualquier tirada para resistirse hecha por un esclavo terco bajo los efectos de Favor del Domitor se hace con una penalización de 3 dados y el esclavo no puede gastar Fuerza de Voluntad en ellas. Además, un fallo total en una tirada de resistencia significa que el Vínculo de Sangre no se debilita ese mes. Para más información sobre los Vínculos de Sangre y las tiradas para resistirse a ellos, ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 233-234.

**Duración:** Un mes.

## Fortaleza

### Nivel 2

#### VALEREN

**Amalgama:** Auspex 1.

El vampiro proyecta su Fortaleza externamente, disponiendo el poder de su Sangre para sanar el cuerpo herido de otro vampiro.

**Coste:** Un control de Enardecimiento y Salud adicional dependiendo de las circunstancias.

**Reserva de datos:** Inteligencia + Fortaleza.

**Sistema:** El vampiro tira Inteligencia + Fortaleza a dificultad 2 y sana tantos niveles de daño superficial a la Salud como el margen de la tirada. Alternativamente, puede sanar 1 nivel de daño agravado a la Salud por cada tres éxitos de margen.

Usar este Poder lleva todo un turno. Si el vampiro gasta en su lugar toda una escena, reduce la dificultad a 0. El vampiro que invoca Valeren no puede usarlo sobre sí mismo, y sólo puede usarse sobre vampiros. Un objetivo puede ser afectado por el Poder sólo una vez por noche.

Si el usuario sana a más de un objetivo por noche, sufre un daño superficial a la Salud igual a la mitad de los éxitos de margen de cada uso adicional, ya que asume el peso de tantas cargas.

**Duración:** N/A.

## Ofuscación

### Nivel 2

#### QUIMERISMO

**Amalgama:** Presencia 1.

El vampiro es capaz de crear breves pero vívidas alucinaciones que distraen y atraen la atención de los que se ven afectados por ellas. Una alucinación puede afectar a un único sentido (puede ser visual, auditiva, táctil, etc.) al tener lugar el tiempo suficiente para causar una impresión antes de terminar. El usuario decide los detalles de la alucinación, aunque debido a su breve naturaleza, no puede causar más que un breve atisbo por el rabillo del ojo o una voz apenas oída (no puede emplearse para crear un carné falso, por ejemplo).

**Reserva de datos:** Manipulación + Ofuscación contra Compostura + Astucia.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Sistema:** El vampiro tira su Manipulación + Ofuscación. Cualquiera que no esté preparado, esté en su campo visual y pueda experimentar la alucinación (al tener a la vista la apariencia que se proyecta o ser el objetivo de una sensación táctil) es distraído por ella y pierde dos dados en su siguiente acción. Además, quienes fallen al tratar de resistirse con Compostura + Astucia pierden su próxima acción activa (aun así, aún pueden defenderse y resistir de forma normal, con una penalización de dos dados).

Queda a discreción del Narrador que la alucinación tenga otros efectos, pero se recomienda pecar de cauto.

Estas alucinaciones nunca pueden ser registradas o transmitidas (como ocurre con Fantasma en la Máquina).

**Duración:** Un turno.

## Nivel 3

### FATA MORGANA

**Amalgama:** Presencia 2.

El vampiro puede crear alucinaciones elaboradas y hacer que cualquier objetivo próximo vea, oiga y sienta lo que él planee. Desde ver y saborear un recipiente para llevar lleno de gusanos y arroz a un torrente de nauseabunda sangre rancia saliendo entre borbotones de las alcantarillas, Fata Morgana provoca que los testigos experimenten circunstancias que no son reales.

No hay límite al número de víctimas que pueden verse afectadas al tiempo, pero para ser afectado por Fata Morgana, un objetivo necesita ser capaz de ver al usuario o viceversa, aunque no de ser activamente consciente de él. El vampiro no necesita permanecer presente una vez la víctima es afectada.

Los efectos visuales son siempre objetos separados. No pueden usarse para «enmascarar» u ocultar de alguna otra forma objetos o individuos, y nunca pueden bloquear por completo el campo visual. Las alucinaciones de Fata Morgana no parecen afectar la realidad circundante: el torrente de sangre no arrastrará los coches aparcados en la calle ni a los transeúntes, y una explosión creada con este Poder no causará daño alguno, ni alucinatorio ni de ningún otro tipo. Una escalera que se viene abajo no hará caer a nadie que estuviera bajando por ella. Los efectos sensoriales creados por Fata Morgana no pueden cegar, ensordecer o sobrecargar de alguna otra forma los sentidos, ni siquiera los aumentados de manera sobrenatural. De igual forma, las alucinaciones no se registran en cámaras ni en otra clase de dispositivos de grabación.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Reserva de datos:** Manipulación + Ofuscación.

**Sistema:** El usuario hace una prueba de Manipulación + Ofuscación a una dificultad igual a 1 más el número de sentidos que la alucinación tenga por objetivo (una alucinación audiovisual tendría

dificultad 3, mientras que una experiencia completa para los cinco sentidos tendría dificultad 6). Las alucinaciones visuales más fáciles de crear son bastante pequeñas o discretas: aumenta la dificultad en 1 para las alucinaciones del tamaño de una habitación, dos para las del tamaño de una casa, etc. Más complicaciones pueden añadir dificultad adicional, pero eso queda a discreción del Narrador. Cualquier intento de imitar la apariencia de un individuo concreto u otra forma de engaño puede requerir pruebas adicionales de Interpretación o Subterfugio según resulte apropiado.

Los vampiros y otras criaturas sobrenaturales tienen la posibilidad de poner en duda la alucinación, pero los mortales sólo pueden hacerlo si tienen razones para sospechar que es falsa. En ambos casos, tiran Inteligencia + Consciencia contra la Manipulación + Presencia del usuario. Un éxito significa que el individuo en cuestión no se ve ya afectado por la alucinación, y ésta desaparece de manera efectiva para él. Cualquier intento de interactuar con la alucinación provocará que falle por completo, ya que todos los presentes se percibirán de su naturaleza irreal (como con el ejemplo de la escalera que se viene abajo, si alguien está usando la escalera). Ten en cuenta que usar este Poder no es algo evidente, así que, aunque se revele la alucinación, su origen no es obvio.

Estas alucinaciones nunca pueden registrarse o transmitirse (como ocurre con Fantasma en la Máquina).

**Duración:** Una escena, a menos que el vampiro decida terminarlo antes.

# Protean

## Nivel 2

### VICISITUD

**Amalgama:** Dominación 2.

Este Poder, infrecuente fuera del Clan Tzimisce, permite al vampiro exigir la obediencia de su propia carne. Piel, músculos e incluso huesos pueden esculpirse o retorcerse en otras formas. El resultado final a veces es desconcertantemente hermoso, pero con la misma posibilidad es sólo monstruoso. Los usuarios hábiles suelen crear extraños rasgos o remodelar todo su cuerpo, aunque las transformaciones mayores exigen un altísimo coste a su físico. Los Vástagos que usan Vicisitud crean de todo, desde útiles herramientas corporales a *expresivos* adornos.

**Reserva de datos:** Resolución + Protean.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Sistema:** Tira Resolución + Protean. Cada éxito en la tirada permite que el usuario haga un único cambio de Vicisitud, aunque el número total de cambios no puede exceder la puntuación de Protean del usuario, sin importar la cantidad total de usos o éxitos. Cada cambio causa la pérdida de 1 punto de un Atributo Físico al usuario, ya que la masa corporal ha de provenir de alguna parte (ningún Atributo puede quedar por debajo de 1). Cada uso de este Poder lleva todo un turno.

Los posibles cambios de Vicisitud incluyen:

**Redistribución:** Suma un único punto a cualquiera de los Atributos Físicos del usuario. Esto no puede hacer que un Atributo supere los 5 puntos. Estos cambios son visibles, pero no amenazan la Mascarada.

**Armas** (*sólo una vez por objetivo*): El usuario gana el equivalente a un arma de perforación ligera o de impacto fuerte (+2 de daño) en forma de espolones óseos o de protuberancias cartilaginosas densas (al contrario que con Armas Salvajes, el daño causado por estas armas es mundano, pero si un vampiro diestro en Vicisitud usa Armas Salvajes, éstas suelen adoptar la forma de púas y cuchillas óseas similares).

**Armadura:** Un punto de Atributo puede convertirse en 2 puntos de armadura (pág. 304), con un límite de 6 puntos de armadura. Esto suele tomar la forma de hueso subdérmino reforzado o de capas de grasa y cartílago, y parece cada vez más inhumano conforme más puntos se le asignen.

**Apariencia:** El usuario puede cambiar su apariencia, ya sea para ocultar su propia identidad, potenciar su Mérito Aspecto o para imitar a otro. Esto lleva tiempo y requiere toda una escena y una prueba de Destreza + Artesanía para tener éxito. La dificultad es 3 para ocultar la propia identidad, 4 para aumentar Aspecto (cada nivel del Mérito cuenta como un cambio) y 5 para imitar a alguien concreto. Un fallo en la prueba no ofrece ningún resultado (pero el Atributo aún se pierde), mientras que un fallo total provoca que el Mérito Aspecto caiga un nivel, con la posibilidad de convertirse en un Defecto si se carece de él. Los Nosferatu son incapaces de usar esta opción del poder para nada salvo ocultar su identidad.

**Otros cambios:** Los usos más creativos de este Poder, como crear un bolsillo secreto en alguna parte del cuerpo o desplazar los ojos, quedan fuera de estas mecánicas y el Narrador debe decidir el número de cambios (y puntos de Atributos perdidos) necesarios, y la dificultad y el tiempo requeridos para la operación. Destreza + Artesanía e Inteligencia + Medicina son las tiradas más importantes en estos casos.

Los cambios pueden sanarse como daño agravado, cada cambio equivale a un único nivel de daño (y restaura los puntos de Atributos perdidos de forma acorde).

**Duración:** Permanente.

## Nivel 3

### MOLDEAR CARNE

**Amalgama:** Dominación 2.

**Prerrequisito:** Vicisitud.

Al ampliar su dominio sobre la carne, el vampiro es ahora capaz de infligir sus servicios sobre los cuerpos de los demás. Este Poder es temido con razón, ya que muchos de sus usuarios tienen reputación de realizar torturas inhumanas, aunque algunos lo emplean con gran efecto para mejorar y adaptar a sus sirvientes y aliados.

**Reserva de datos:** Resolución + Protean contra Resistencia + Resolución.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Sistema:** Para usar este Poder, el usuario debe ser capaz de trabajar en el objetivo sin ser molestado; éste, por tanto, debe someterse voluntariamente o estar atado. Para un sujeto voluntario, sigue el mismo sistema

que en Vicisitud. Un objetivo reacio puede resistirse con su Resistencia + Resolución, y el margen del usuario cuenta como éxitos de Vicisitud. Es necesaria una escena completa para cada uso de este Poder. De nuevo, el número total de cambios no puede exceder la puntuación de Protean del usuario. En caso de que múltiples usuarios trabajen sobre un único objetivo, ten en cuenta sólo la mayor puntuación de Protean.

Los cambios pueden sanarse como daño agravado, cada cambio equivale a un único nivel de daño (los mortales requerirán mucha cirugía).

**Duración:** Permanente.

## Nivel 4

### FORMA HORRENDA

**Amalgama:** Dominación 2.

**Prerrequisito:** Vicisitud.

Con un dominio tan completo sobre el cuerpo que sobrepasa sus limitaciones naturales, el vampiro puede asumir una forma verdaderamente monstruosa que se completa con terribles garras, prominentes colmillos, afilados rasgos y nervudos músculos. Aunque sus características concretas pueden variar de una vez a otra, la forma suele tener un aspecto individual y específico que se manifiesta cada vez que se usa este Poder, una visión de la Bestia del usuario hecha carne. Algunos parecen animales deformes salidos del infierno, otros demoníacos o atávicos, y algunos desafían cualquier sentido de familiaridad mundana. Muchos incorporan características de otros vampiros de la naturaleza, como sanguijuelas, murciélagos, garrapatas y mosquitos, magnificados hasta proporciones grotescas.

**Reserva de datos:** Ninguna.

**Coste:** Un control de Enardecimiento.

**Sistema:** Activar Forma Horrenda lleva todo un turno, durante el cual el vampiro sólo puede defenderse usando sus reservas de dados pre Forma Horrenda. Concede al vampiro un número de cambios gratuitos de Vicisitud (sin que se pierdan puntos de Atributos) igual a su puntuación de Protean. Éstos pueden gastarse en *redistribución, armas* y *armadura*. Los Narradores generosos también pueden considerar otros cambios como membranas semejantes a alas que permitan al vampiro planear, un alcance más extenso de las extremidades u otros usos creativos (pero justos). Sin embargo, con la Bestia tan cerca de la superficie, *cualquier* crítico

obtenido mientras se usa Forma Horrenda por cualquier razón se considera un crítico conflictivo y cualquier prueba de Frenesi realizada se hace a +2 de dificultad. El vampiro también asume una apariencia inconfundiblemente inhumana y es incapaz de emitir nada salvo gruñidos, siseos y rugidos.

**Duración:** Una escena, a menos que se termine antes de manera voluntaria.

## Nivel 5

### UNO CON LA TIERRA

**Amalgama:** Animalismo 2.

**Prerrequisito:** Fusión con la Tierra.

El Vástago posee tal dominio sobre su propia forma que puede extenderla incluso a su dominio. El vampiro puede no sólo sumirse en la propia tierra, sino que mantiene una conciencia preternatural de los eventos que ocurren en el dominio.

**Coste:** Dos controles de Enardecimiento.

**Sistema:** Igual que con Fusión con la Tierra (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 271), salvo que el vampiro no se ve limitado por la composición de la superficie en la que descansa. Se sabe de algunos vampiros que se introducen en los muros de sus haciendas mientras que otros se alojan bajo los retorcidos tablones de una casa okupa o incluso se esconden bajo una somera charcha de agua estancada.

Además, un vampiro puede elegir experimentar cualquier estímulo sensorial en un área de hasta 1,5 kilómetros de distancia desde donde su cuerpo se haya convertido en Uno con la Tierra, como escuchar una conversación, disfrutar físicamente el encuentro de dos amantes o captar el aroma de un fuego que puede estar avivando una muchedumbre rebelde. El vampiro experimenta estas sensaciones a través de los animales presentes, por insignificantes que sean, en el entorno de los eventos. Si éstos son discretos o se ocultan de manera intencionada, se necesita una prueba de Astucia + Animalismo contra la reserva de dados relevante.

Alzarse y salir de este estado antes del anochecer del día posterior a haber entrado en él requiere una prueba de Resolución + Protean a dificultad 4, e incluso entonces puede llevar una hora que el vampiro surja de él por completo. Una victoria crítica le permite alzarse de inmediato.

**Duración:** Un día o más o hasta que se le perturbe físicamente.

## Parte II:

# CLANES Y COTERIES



Puede que originalmente el término coterie se usase para designar un pequeño grupo de vampiros que colaboran con una única meta en mente. Por el contrario, una Secta es una facción mayor de vampiros que comparten una filosofía común, mientras que una corte, dominio, territorio u otros términos pueden definir a los Vástagos de una única localidad geográfica. Con eso en mente, a pesar de la prevalencia actual del término, muchos vampiros consideran «coterie» un arcaísmo.

Tampoco faltan las discusiones sobre el propio término. Algunos vampiros jóvenes sienten que «coterie» es una expresión llena de la pretensión de la Camarilla y puede haber quedado por completo en desuso en ciertos dominios Anarquistas. Especialmente entre los Vástagos jóvenes, los grupos de vampiros pueden describirse con una expresión con cuyo

estilo pueden relacionarse: una *banda* de Brujah y Ravnos, una *madriguera* Gangrel y Nosferatu, una *jodienda* de Tremere, Toreador y Ventrué, etc.

Las coteries a veces sirven como medios de asegurar la dependencia entre miembros de una conspiración mayor y reemplazan conexiones interpersonales más holísticas. Los Vástagos actuales pueden formar coteries como una empresa de intereses comunes, un ritual de camaradería entre vampiros de mentalidad similar o incluso como una expresión de afecto, al menos hasta el punto en que pueden sentirlo. Las coteries persisten en las noches actuales debido al fuerte papel tradicional que poseen en la sociedad vampírica. Cuando se forman grupos, ya sea como hermandades sociales, proles familiares, redes de información o simplemente como parias, la protección mutua es lo que se espera principalmente.

## Un propósito mayor

Los vampiros son criaturas depredadoras por naturaleza, y temen las naturalezas monstruosas de los demás; para ellos es infrecuente compartir verdaderos lazos de confianza. Por ello, las coterías suelen surgir para promover una meta concreta o hacer presión en pos de un objetivo específico. Las coterías se forman con un propósito.

Por supuesto, la confianza es una emoción infrecuente y escurrídiza entre los Vástagos. Cualquier vampiro que haya pasado tiempo en múltiples coterías puede atestiguar una fuerte semejanza que todas ellas comparten: pertenecer a una coterie se parece menos a pasar el tiempo con amigos y más a nadar rodeado de otros tiburones.

Muchas razones pueden empujar a los vampiros a formar una coterie, pero estas razones no importan, cada miembro tiene sus propios objetivos y metas. Todos los Vástagos quieren algo, cada uno de ellos, y al mismo tiempo, nunca ha existido una coterie en la que todos los Vástagos hayan sido conscientes de las verdaderas intenciones de los demás. Si la coterie consiste en vampiros individuales que buscan sangre, poder, riqueza, conocimiento o influencia social, esos vampiros siempre están, de alguna forma, compitiendo unos con otros. Bajo toda esa protección mutua yace una ambición personal.

A pesar de esto, sólo un vampiro corto de miras echaría a los leones a un compañero de coterie para perseguir una meta personal. Los vampiros que lo hacen no tardan en resultar infames y ganarse enemigos.

Fuera de las coterías formadas por razones sociales, augustos Vástagos de ciertos dominios a veces ordenan coterías con objetivos concretos en mente. Un dominio de la Camarilla podría ver que un Sheriff, sus ayudantes y sabuesos forman una coterie con el objetivo de salvaguardar el territorio. Un desesperado dominio Anarquista podría tener a una manada cazadora de Lupinos que responde ante el Barón. Una coterie de la Ashirra puede verse forzada a una vigilancia concreta contra el Sabbat. Las circunstancias crean la justificación que mantiene a la coterie unida o la aprobación jerárquica para su existencia.

## Los personajes de los jugadores

Para muchos Vástagos, las coterías resultan anti-naturales. Los depredadores solitarios no forman grupos sociales armoniosos. Dicho esto, los personajes jugadores tienen una ventaja dado que la relación entre los *jugadores* se superpone a ésta. La unidad social en torno a la mesa de juego ayuda a crear una mayor sensación de pertenencia.

Aunque ése no tiene por qué ser el caso. La sociedad vampírica es traicionera y ciertos grupos de juego pueden disfrutar del suspense de sospechar hasta cierto punto de sus compañeros.

Ten cuidado cuando los jugadores acepten el concepto de la traición. Puede ser tentador interpretar a un vampiro traicionero, y puede ser igual de gratificante interpretar a un grupo que planea a la larga, consciente de sus objetivos y de que está creando algo de valor duradero. A diferencia de los personajes del Narrador, cuyas acciones suelen servir a una narrativa preparada, los personajes jugadores suelen tener más libertad, lo que hace que los lazos que surgen entre ellos tengan más valor.

## Perspectivas de las coterías por los Clanes

Cada Vástago es un individuo, pero los Clanes representan tanto arquetipos predominantes como funciones sociales por las que los vampiros buscan Progenie de mentalidad similar. Las secciones a continuación describen una idea general de cómo los miembros de cada Clan podrían interactuar con las coterías a las que se unen.

### Méritos de membresía

Con este fin, cada una incluye también un Mérito de coterie concreto que un Vástago de ese Clan puede adquirir durante la creación de personaje. Cualquier miembro de la coterie puede activar o disfrutar de los beneficios de estos Méritos de forma general como una especie de recurso grupal al que se puede recurrir de forma colectiva o que beneficia a toda la coterie. Despues de todo, las coterías existen para ofrecer la seguridad que da el no estar solos, a pesar de lo que

Antiguos solitarios o Ancillae suspicaces puedan pensar; y esa seguridad que da el pertenecer a un grupo toma forma de una ventaja que puede poner a esos vampiros un paso por delante de un rival. Ten en cuenta que en algunos casos sólo un miembro de la coterie puede usar un Mérito determinado en una sesión, en base de quien lo necesite más.

## Banu Haqim

La percepción exterior de los Banu Haqim suele identificarlos como determinados, sombríos y severos. En general, los Hijos de Haqim tienen poco interés en desmentir esta percepción. La cultura del Clan recompensa a los miembros determinados, lo que enfatiza las acciones y los hechos. La estima entre los Banu Haqim resulta de sus actos en lugar de exaltar un linaje u honrar la tradición porque sí. Por ello, los miembros del Clan asumen un planteamiento pragmático, hacen aliados donde deben para perseguir sus metas y lograr sus objetivos.

Entre los Banu Haqim, las coteries están muy especializadas. Cada grupo tiene una meta, ya sea como jueces, sicarios o ejerciendo influencia sobre un sector de infraestructura mortal.

En coterias más cosmopolitas, los Banu Haqim pueden verse como la fuerza motivacional de la coterie. Gravitan hacia puestos en los que determinan la dirección del grupo o interpretan objetivos acordados de forma común. Los Banu Haqim consideran esto ser líderes; aunque otros vampiros, en cambio, pueden irritarse ante lo que ven como que les mangoneen, especialmente los Vástagos jóvenes que no buscan necesariamente coterias con dinámicas tan regladas o con tareas tan determinadas. Las interacciones con la coterie también varían ampliamente en función de la facción a la que pertenezca un Hijo de Haqim. Sencillamente, los métodos y compañía de las ortodoxias en conflicto del Clan son muy diversos y compartir o no la perspectiva de una serie de Banu Haqim influyentes en las filas del Clan también tiene su importancia.

Como siempre, las motivaciones individuales varían, pero este mismo enfoque en objetivos concretos significa que la membresía del Banu Haqim en una coterie puede ser algo temporal. Casi semejante a un espíritu empresarial, un Hijo de Haqim puede encontrar una causa común con una coterie distinta que se adapte mejor a él. Los Vástagos con quienes ha compartido coterie en el pasado suelen

mantenerse como socios valiosos. Muchos ven valor en renovar relaciones distanciadas con Vástagos de confianza para volver a unirse a una coterie o formar una nueva tras abandonarla.

Para el Clan de la Caza, siempre hay una nueva presa en el horizonte.

**●● LLAMADA A LA RESOLUCIÓN (Mérito de coterie de Clan):** Una vez por sesión, el Banu Haqim motiva a un compañero de coterie al que pueda ver con una enardecedora declaración que le recuerde sus Convicciones o incluso con una intensa mirada que lo llame a la acción. El compañero de coterie gana los efectos de 1 punto de Fuerza de Voluntad que debe usar de inmediato, por ejemplo, para volver a tirar tres dados o para controlar brevemente el Frenesi. Este «punto de Fuerza de Voluntad» no se resta del Banu Haqim, y debe darse a un compañero de coterie (el Banu Haqim no puede usarlo sobre sí mismo). Para más información sobre cómo usar Fuerza de Voluntad, ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 158.

## Brujah

Los Sires Brujah suelen Abrazar por capricho, llevados por la emoción o aparentemente sin el criterio de otros Clanes. A nivel apócrifo, algunos dominios están tan plagados de Chusma, ¡que es casi imposible encontrar una coterie sin al menos un Brujah!

Quizás, eso sea esperable dada su historia. Los Brujah descenden de antiguos filósofos guerreros, rebeldes contra causas opresoras o cruzados contra percibidas injusticias. En tales tiempos, los Brujah confiaban en sus compañeros de coterie para que les vigilasen las espaldas y conspiraban para derrocar a aquéllos que esgrimían su poder contra ellos. En la actualidad, esta premisa no ha cambiado, ya se manifiesten ahora como células revolucionarias dedicadas a derribar sistemas sociales corruptos o como bandas de moteros proscritos que no se dejan doblegar por ninguna ley.

Esto podría hacerles parecer gente difícil e iconoclastas solitarios, pero rara vez eso es cierto. La llamada emocional que les llevó a la noche les sustenta. Los Brujah ven a las coteries de Vástagos como compañeros de armas o incluso hermanos. Una coterie es lo más cercano a una familia que como vampiros pueden permitirse.

A los Brujah no les preocupa necesariamente si eres un Nosferatu o un Gangrel. Mientras seas

digno de confianza y puedan fiarse de ti, estarán a las duras y a las maduras. Lo que suele importar para un Brujah es que la coterie empuje en la misma dirección (aunque esto puede ser una meta elevada dadas las tendencias inconformistas de los Brujah...). Eso no quiere decir que no haya actitudes preferentes o luchas por el poder, en cualquier forma que tome su piso franco. Pero el Movimiento Anarquista ha crecido y las fortunas Brujah han aumentado en las noches actuales, y mientras las actitudes de los compañeros de coterie no choquen con un colega Brujah, están dispuestos a patear capullos con cualquiera a su lado.

Los que se unen a coteries con Brujah suelen ver que la cercanía de esos lazos es uno de sus factores más memorables e integrales. El singular lazo de familia sustituta que un Brujah puede infundir (o proyectar...) sobre un grupo no se parece a la de ningún otro Clan. Así, una coterie para un Brujah no es un «equipo» transaccional, es algo más. Ganarse la confianza de un Brujah, en especial de uno que valore particularmente la lealtad, suele ser suficiente para inspirar a estos vampiros a poderosas demostraciones de unidad.

### ● ECHAR LA RABA Y SEGUIR DE JARANA

**(Mérito de coterie de Clan):** A veces, la mejor forma de salir de una mala situación es intentarlo de nuevo con más fuerza, y que un compañero de coterie proclive al Frenesi te enseñe el error de tu proceder. Una vez por sesión, el Brujah inspira a un flaqueante compañero de coterie, el cual puede volver a tirar todos los dados normales de una prueba de Habilidad Física fallida.

## Gangrel

Los Vástagos se han distanciado tanto de sus raíces, de su naturaleza primaria, que ya no pueden sobrevivir sin edificios de ladrillo y cristal. Los Vástagos se han vuelto tan mimados y dependientes de los lujos que les han proporcionado estas noches que han olvidado cómo sobrevivir sin ellos. Los Gangrel no han olvidado estas cosas. Las Bestias reconocen su verdadera naturaleza, reclaman territorio para sí donde pueden en el paisaje global, ya sea en espacios urbanos peligrosos o en los desconocidos dominios entre ellos en los que hay otra clase de peligros.

Para los Gangrel, una coterie es sólo una manada con otro nombre, y una manada es un grupo de

individuos que trabaja por una causa común y se asegura de que todo el mundo se mantenga a salvo. Aunque no todos los Gangrel denominan «mandas» a las coteries, no pueden negar que el nombre se ajusta a sus propósitos y necesidades. Como reza el dicho, el lobo solitario muere, pero la manada sobrevive. Cualquier coterie con un Gangrel en sus filas tiene poco que temer cuando surge una amenaza física, ya que pocos Clanes son tan fuertes o tenaces en combate como los Gangrel.

Además de poseer poderosas garras y dientes, los Gangrel a veces también ejercen de exploradores para quienes buscan paso seguro a través de conocidas zonas peligrosas de los dominios. En las raras ocasiones en que una coterie se digna a viajar fuera de las jaulas de oro de las ciudades, sus miembros se vuelven mucho más conscientes de los beneficios que otorga tener un miembro Gangrel.

**●●● TÁCTICAS DE MANADA (Mérito de coterie de Clan):** Un lobo solitario contra un enemigo arriesga mucho, pero una manada de lobos pueden derribar juntos incluso a la presa más grande y poderosa. Cuando estás en combate, mientras haya otro compañero de tu coterie a tu lado, hostigáis a vuestro enemigo común de manera mucho más eficiente: cualquiera que ataque al mismo enemigo que tú añade un dado a sus reservas de ataques de Pelea o Pelea con Armas. Este Mérito no es acumulativo; no importa cuántos Gangrel puedan reunirse contra un pobre diablo, sólo ofrece un único dado a cada uno de ellos.

## Hécata

Los Hécata han logrado hacerse un hueco en innumerables dominios, aunque suelen encontrarse con que se les considera una presencia indeseada. Aunque los Vástagos en su conjunto podrían ver a los Hécata como desagradables, siempre se puede contar con que den una opinión sin adornos, cuando no una honesta.

Quizás es su gran especialización lo que hace que los pragmáticos Hécata sean conscientes de cuánto dependen de los demás Vástagos, como sociedad y como miembros individuales en coteries. Su afinidad para hablar con los espíritus significa que tienen acceso a información que otros creían largo tiempo perdida, información que a cambio hace a los Hécata valiosos para los demás. Y dado

que la información es una moneda de cambio tan valiosa en el mundo de los Condenados, muchas coteries están dispuestas a soportar el coste social de tan malsanos compañeros. Los Hécata obtienen mayores facilidades en el mundo temporal y la coterie gana acceso a un estremecedor filón de secretos.

Esto puede parecer una simple transacción, y en cierta medida lo es; una suposición de la que los Hécata son responsables. Tanto a causa de su habilidad necromántica como de los tratos de la familia Giovanni, los Hécata han llegado a percibir muchas de sus interacciones nocturnas como intercambios: aplacar a este espíritu, un favor a la Arpía Toreador. Tal perspectiva calculadora colorea las percepciones que los demás tienen de ellos, pero eso hace que las coteries en las que son realmente aceptados y comprendidos como individuos en lugar de como herramientas sean mucho más importantes. Y aquéllos que se rodean con los restos de los muertos se reconfortan en el contacto voluntario con otros donde pueden.

**●● ARS MORIENDI (Mérito de coterie de Clan):** Casi todos los miembros del Clan Hécata están al menos familiarizados de forma soterrada con la muerte y los muertos. Una vez por sesión, el Lazareno es capaz de ocultar el cadáver de alguien asesinado por la coterie. Puede esconder cualquier prueba criminal en caso del cadáver de un mortal o proteger la Mascarada al hacer que los restos de un vampiro destruido (generalmente un quebradizo esqueleto a menos que fuera un vampiro muy joven) atraiga menos atención, normalmente al deshacerse eficientemente de él. Aun así, esto son arreglos rápidos que no despistarán a alguien que ya les siga el rastro, pero pueden proporcionar un respiro proverbial para la coterie.

## Lasombra

Pocos Clanes son tan brutalmente eficientes como los Lasombra en lo que respecta a alcanzar sus metas. Ya sea aplastando rivales o consolidando su influencia, los Lasombra no hacen nada a medias. Esta determinación por el éxito les lleva a ser los aliados que todos quieren, pero que nadie desea admitir que necesita. Desde una perspectiva de la economía clásica, los Lasombra ven a las coteries como una herramienta, un



medio para lograr el fin que les lleve al éxito. El éxito conlleva recompensas, por supuesto, e incluso el fallo lleva al crecimiento mediante tribulación. El acero se forja en los fuegos de la adversidad.

Sin embargo, eso no significa que los Lasombra vean a todos los individuos de sus coterias como herramientas. Con la historia de bases exaltadas y poder eclesiástico de su Clan, los Antiguos Lasombra están familiarizados con las intrincadas redes de obligaciones, favores y cooperación por elección sobre cuyos legados se han erigido, y estas lecciones permean en la propia mitología de los Magistri, incluso hasta las filas de los Neonatos. Aunque pocos Vástagos en la actualidad reciben a sus compañeros e inferiores en iglesias barrocas con suelos de mármol de vetas negras, las mismas propiedades entre compañeros Condenados pueden convertirse en un salón de baile de un hotel o incluso en la pista de un club nocturno. La cualidad de la relación se celebra en la ceremonia que la reconoce.

Aunque otros Vástagos pueden mantener cierta cautela a la hora de dar la bienvenida a los Lasombra en su coterie, es innegable que los vampiros del Clan de la Noche reportan multitud de beneficios. Su afinidad con las sombras y su uso de Olvido les hace valiosos para las coteries cuyos métodos preferidos implican el secretismo, el espionaje y los movimientos ocultos. Las historias de Lasombra dispuestos a sacrificar a sus compañeros de coterie por su propio beneficio inmediato probablemente están exageradas... pero lidiar con «los pecados de los padres» es irónicamente una carga que muchos Lasombra portan en lo que a reputación se refiere.

**●● A CUALQUIER PRECIO (Mérito de coterie de Clan):** El Magister da un ejemplo cruel y efectivo a sus compañeros de coterie. Una vez por sesión, un miembro de la coterie del Lasombra puede escoger añadir dos éxitos a una prueba que haga. Ésta se considera entonces un crítico conflictivo, incluyendo sus consecuencias negativas apropiadas.

## Malkavian

La forma en que cada Malkavian ve el mundo está tan individualmente fuera de sincronía con la de los que le rodean, incluso dentro de su propio Clan, que puede suponer un desafío significativo para tal vampiro encontrar a alguien dispuesto a ver el



mundo desde su singular perspectiva. Los miembros del Clan Malkavian suelen tener una percepción optimista de las coterias, ya que las ven como una oportunidad de interacción social que de otra forma les resultaría difícil satisfacer. Como resultado, la posibilidad de formar lazos sociales con otros en una coterie puede ser tanto excitante como aterradora. Los Malkavian quieren relacionarse con los Vástagos, pero su Prohibición se lo pone difícil.

En ocasiones, los sentidos de un Malkavian pueden empujarle a ser el centro de atención y darle la oportunidad de disfrutar de la adulación de otros vampiros, mientras que otras veces sienten un abrumador impulso por retirarse y apartarse de todos los que les rodean. La interacción social puede resultar especialmente exigente para los Malkavian y complicada para los demás miembros de la coterie.

Por supuesto, no todos los vampiros están interesados en dedicar tiempo a formar una estructura emocional de apoyo para los Malkavian. Para algunos vampiros, su percepción de la Maldición Malkavian está teñida por los prejuicios que tenían en su vida mortal. La sociedad vampírica está llena de miedo por las dificultades con las que se relaciona a los Malkavian.

Algunos Vástagos, especialmente los criados en una edad menos iluminada, pueden ver la Prohibición de los Malkavian como un castigo por sus pecados, un sacrificio por sus «dones» perceptivos o, simplemente, como una herramienta que explotar. Un Antiguo apócrifo encierra a un Malkavian en un ataúd chapado de hierro, estacado y sellado en una noche eterna. Este miserable Malkavian sale de ahí sólo a voluntad de su cruel compañero de coterie, para luego volver a ser sellado por Dios sabe cuánto tiempo. Pocos Malkavian elegirán ser parte de tal arreglo, lo que hace de ello una buena advertencia.

**●●● TODO ESTÁ CONECTADO (Mérito de coterie de Clan):** El Malkavian es capaz de extraer secretos de las fuentes más improbables, como discernir la localización de la cripta de un Antiguo de una conversación casual sobre el tiempo o desenterrar los terrores más profundos de un adversario por la forma en la que giró a la derecha en un cruce. Una vez por sesión, el Malkavian tiene la habilidad de permitir a otro miembro de la coterie sustituir una reserva de Habilidad por otra de su elección (que de hecho posea) en una prueba que implique la reunión de información.

El Oráculo es entonces capaz de interpretar los resultados y obtiene la misma información que la reserva original habría proporcionado en función del margen de éxitos como es habitual.

## El Ministerio

En palabras de los miembros del Ministerio, ellos pueden aportar de todo a una coterie. De *todo*. Los Setitas quieren ser los confidentes de todo el mundo, y quieren estar cerca de los miembros de sus coteries para asegurarse de que se cumplen las necesidades del grupo, sin importar cuáles pudieran ser éstas. Al ver el mundo como un mercado, los Ministros buscan asegurarse de que pueden ofrecer lo mismo que sus compañeros, pero mejor. Si necesitas pistolas, ellos te darán un Lexus plateado con el maletero lleno de AR15. Si necesitas Vitae, te traerán sangre de recipientes colocados con la mejor heroína. Si necesitas salir del país, ellos conocen a un tipo con un *jet* privado. Si necesitas un rebaño, te darán una llave de su apartamento del centro donde una cantidad indeterminada de refugiados están «pasando unos días hasta que encuentren un sitio permanente en el que quedarse».

A menudo, esto significa que la presencia de un Setita en una coterie introduce un elemento de *quid pro quo*. El Ministerio puede proveer a sus compañeros, pero esperará favores y beneficios sociales a cambio. Tal recompensa podría ser ampliar la red de conexiones del Tentador o incluso reclutas para su rebaño espiritual. Para el Ministerio, esto no impide los lazos sociales ni representa una excepción para formar alianzas. El Ministerio prefiere lidiar con comunidades locales, empezando con sus coteries. Después de todo, ¿qué mejor cliente que la gente que conoce la gente que conoces?

Los que comparten una coterie con un miembro del Ministerio suelen ser bastante conscientes de ello. Los vampiros astutos son prestos a aprovecharse de los beneficios de mantener lazos con los Setitas, incluso si se muestran cautos ante los motivos ulteriores del Ministerio. Algunos vampiros pueden oponerse a la idea de colaborar con el Ministerio, temerosos de qué planes puede estar urdiendo el Tentador ante las narices de la coterie. En realidad, los Vástagos del Ministerio suelen ser totalmente francos e incluso honestos en lo que respecta a sus intenciones. Después de todo, nadie quiere lidiar con un grasierto vendedor de coches usados. Si



un Tentador fuese a abrirse camino a través de la no-vida mediante traiciones y conspiraciones, ¡vería que su fama le pasaría factura! Difícilmente sería su culpa ser lo que los demás esperan que ofrezca un Setita. ¡Qué se cuide el comprador!

#### ● PERCEPTIVO (Mérito de coterie de Clan):

Una vez por sesión, el Ministro puede descubrir algo superficial que quiere un personaje del Narrador, siempre que al menos un miembro de la coterie haya hablado con ese personaje durante la sesión, incluso si el Setita no estaba presente. Esto puede relacionarse con el Deseo o la Ambición del individuo o podría relacionarse con un curso de acción concreto que estuviera tomando (pero no debería exponer ninguna trama o misterio profundos, especialmente si la coterie no debería estar al tanto de ellos). El personaje que interactuó con el personaje del Narrador en cuestión describe el encuentro.

### Nosferatu

Por lo que respecta a muchos Nosferatu, una coterie es una unidad familiar improvisada, y el Clan es ya miembro de una de las unidades familiares más grandes que existe. El lazo de un Nosferatu con otras Ratas de Alcantarilla posiblemente ya sea fuerte, en buena parte debido a su naturaleza como descartados en la sociedad vampírica. Ya moren en madrigueras subterráneas o en escondrijos remotos, muchos Nosferatu ven el mundo como algo binario: la hueste de Vástagos «presentables» y ellos.

Esta perspectiva pragmática crea una consecuencia interesante: los Nosferatu tienden a tener una mentalidad abierta respecto a qué coteries se unen. Un único Nosferatu puede incluso ser miembro de varias coterias a la vez, sin que ninguna sepa de las demás. Probablemente no sea ningún intento de duplicidad por su parte, simplemente un Nosferatu puede compartimentar sus círculos sociales y considerar una coterie como valiosa para un propósito y otra para otras metas. Una de ellas podría incluso ser una coterie sólo de Nosferatu que trascienda toda alianza.

Nosferatu emprendedores han actuado como mercaderes de información a lo largo de la historia de los Vástagos y muchos miembros del Clan continúan interpretando este rol incluso en la actualidad. Aunque la forma en la que usan la información puede ser muy personal. Los Nosferatu pueden

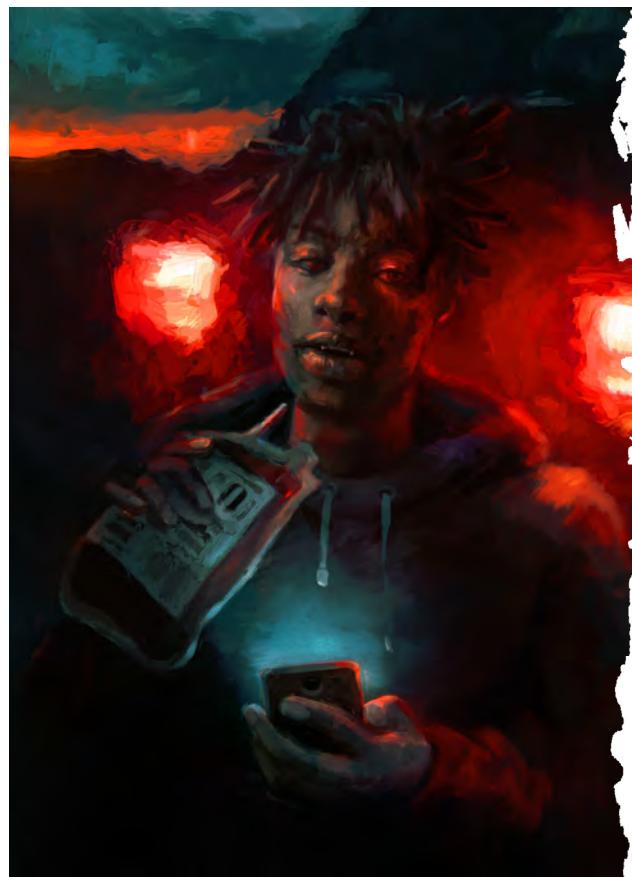
compartir libremente información con compañeros de coterie, simplemente por la oportunidad de interactuar con la parte «hermosa» del mundo. Esto en sí mismo es un gran beneficio para un Nosferatu que pertenece a una coterie cosmopolita: la oportunidad de simplemente pasar el rato en un club nocturno o caminar por las calles de la ciudad bajo el cielo estrellado puede obrar maravillas para abatir la sensación de alienación del Orlok.

Por supuesto, no todas las coteries son tan tolerantes con los Nosferatu, y algunos Nosferatu sencillamente no pueden llegar a confiar en otros vampiros. Su singular Maldición de Clan presenta una barrera social que a muchos Vástagos les cuesta superar. Mientras que cada uno de los Condenados alberga a la Bestia en su interior, la Sangre maldita de los Nosferatu los expone para que todo el mundo los vea (los jugadores interesados en explorar estos temas deberían colaborar con sus compañeros jugadores y el Narrador para asegurarse de que siguen siendo considerados a la hora de jugar y que respetan a todos los implicados).

**●● CONTACTO CONTEXTUAL (Mérito de coterie de Clan):** Los Nosferatu suelen saber más sobre sus contactos que los propios contactos, y son capaces de hacer uso de habilidades especializadas y talentos ocultos de sus asociados y otros. Una vez por sesión, un miembro de una coterie que tenga un Nosferatu con este Mérito puede sumar la puntuación más alta de un único Contacto de otro miembro de la coterie a una prueba para recabar información (como recuperar datos borrados, usar ingeniería social para adquirir la contraseña de una cuenta o registrar un armario archivador). Este contacto necesita estar involucrado de alguna forma, pero se permite que la prueba caiga fuera de su área de especialización habitual sólo para esta prueba. Un contacto sólo puede usarse una vez por historia con este propósito.

## Ravnos

La naturaleza nómada de los Gangrel tiene el beneficio de la duda al ser su Sangre más salvaje que la mayoría. Los Ravnos rara vez disfrutan de tales beneficios, y aunque se les puede encontrar en casi cualquier parte, medrando en cualquier entorno, las estructuras sociales vampíricas más conservadoras suelen considerarlos como malas hierbas que hay que arrancar de sus cuidadosamente arreglados jardines.



Un Ravnos solitario es un objetivo fácil para los Clanes que desdeñan sus tendencias itinerantes. Aunque al Clan le preocupan poco las opiniones de los llamados «Altos Clanes», que simplemente no entienden las realidades de la no-vida Ravnos, muchos Cuervos admiten que pueden tener algo de razón: echar alguna raíz es mejor que no echar ninguna. Si un Ravnos quiere sobrevivir, es necesario que haga algunas concesiones. ¿Qué mejor forma de echar esas raíces que entre los miembros de una coterie? Después de todo, las coteries representan la seguridad que da un grupo.

En lo que se refiere a las coteries, la naturaleza itinerante de los Ravnos tiene potencial para convertirlos en miembros por los que estar agradecidos. Conocen los mejores lugares donde pasar desapercibidos en un dominio, al haberlos descubierto cuando evadían su muerte, y son hábiles a la hora de discernir secretos, ya sea a través de animales serviles o de mortales embaucados. Estos secretos pueden usarse en beneficio de la coterie. Los Pícaros mantienen sus

oídos pegados a tierra y suelen oír las amenazas mucho antes de que sus noticias lleguen a los más prominentes y poderosos. Piensen lo que piensen los demás Clanes de los Ravnos, ellos suelen tener la habilidad de escurrirse entre sus garras cuando es necesario.

Casi como si lo hubieran planeado así.

### ●●● CRIPTOLECTO (Mérito de coterie de Clan):

Estar siempre en movimiento significa tener que encontrar nuevas formas de comunicarse con aliados. A base de lengua en código, onomatopeyas y gestos, este Mérito proporciona al Ravnos y su coterie una lengua sencilla para comunicarse rápidamente entre sí; prácticamente nadie fuera de la coterie la entiende, salvo que realice una vigilancia experta. El criptolecto de la coterie no es elocuente ni robusto, pero puede usarse para transmitir conceptos de alto nivel rápidamente y de forma segura, y no es identificable como otra lengua. También requiere estar cara a cara para funcionar, ya que sus gestos y signos se diluyen cuando se observan a través del teléfono o de videollamadas. Dejar la coterie o perder a su miembro Ravnos significa que los Vástagos ya no están al día en el criptolecto y no pueden usarlo para comunicarse en adelante.

## Toreador

Si lo que buscas es acceso exclusivo a los círculos de poder o la peligrosa proximidad a la fama, los Toreador son lo que buscas. Las Divas tienen habilidad para concentrarse en los deseos de los demás y convertirlos en algo que les reporte beneficios. Mientras que a los Ventrue les gusta alardear de sus éxitos y pedigrí, los Toreador observan desde lejos con un aire de presumida satisfacción. A veces, es mejor mostrar que enseñar.

Pocos comprenden las necesidades sociales de los Vástagos mejor que los supuestos decanos de la cultura vampírica. El Clan se jacta de salones exclusivos cuya lista de invitados bien puede considerarse un quién es quién. Con conexiones con todos los niveles sociales, desde los siempre populares a las estrellas en alza entre los Neonatos, pueden ponerte en contacto con quien deseas. Su alcance también se extiende fuera de la sociedad vampírica. ¿Alguna vez quisiste conocer a tu ídolo y probar su sangre? Una Diva puede arreglarlo. Todo lo que tienes que hacer es posar para una escultura o satisfacer una noche de pasión. Es un pequeño precio a pagar para que se te abran puertas.

Para los Toreador, *les petit salons*, como algunos denominan cariñosamente a las coterie, son una parte habitual de su existencia. Son comunidades pequeñas, pero extremadamente valiosas en las que el Clan de la Rosa puede adquirir nuevas perspectivas artísticas o volver a prender una inspiración menguante, pero también continuar extendiendo su propia red personal. Todo el mundo desea ser Toreador, pero si no se tiene la Sangre, tener un Toreador en tu coterie suele servir. Cuanto más importante sea la Diva en el dominio, mejor. Es más fácil lograr que se hagan las cosas cuando puedes comerle la oreja a la gente de alto estatus y puedes ofrecerles el lustre de la coterie a cambio. Si uno puede manejar las hondas y flechas de la fortuna social vampírica y satisfacer los ataques de ira de la Diva, encontrará un fuerte aliado con todos los contactos que pudiera necesitar.

### ● ACCESO COMPLETO (Mérito de coterie de Clan):

Ya sea el estreno de una película de un autor emergente, una gala de recaudación de fondos para un político en ascenso o el antro que de repente tiene código de vestimenta porque no les gustan los que se parecen a ti, sabes cómo conseguir entrar; incluso sin invitación. Una vez por sesión de juego, cuando una coterie se enfrenta con una barrera para entrar en un evento o instalación mortal, pueden superar a los guardias de seguridad porque están en la lista de invitados o tienen algún tipo de contacto que les proporcione un pase de dueño o mecenas. Esto se aplica sólo a situaciones con alguna clase de portero o lista de invitados; no evita sistemas de seguridad, guardias místicas o cosas similares, y el Narrador es libre de impedir la entrada si esto cortocircuita la historia de alguna manera (pero incluso entonces debería proporcionar a los jugadores una pista jugosa a cambio).

## Tremere

Es difícil decir si una coterie tiene la fortuna o la desgracia de tener a un Tremere entre sus filas. Muchos Vástagos ven a los Usurpadores como más arrogantes de lo que tienen derecho a ser y, a cambio, los Tremere ven su astucia y crueldad en su búsqueda del conocimiento como una ventaja que los demás Clanes tienden a desdenar. Los Tremere saben lo que aportan a la sociedad vampírica: conocimiento y un verdadero dominio de ciertos secretos místicos.

La Hechicería de Sangre es, quizás, la más poderosa de sus ventajas y ésta bien lleva a su inclusión en coteries. La segunda es su habilidad para adaptarse a situaciones cambiantes, cómo usan sus agudas mentes para implantar soluciones a los obstáculos que puedan encontrar. Hay una cosa segura: cuando tienes un Tremere en tu coterie, probablemente tengas una contabilidad, planificación y administración de recursos meticulosas de tu parte.

Los Tremere ven valor en tener contacto con estas imprecisas asociaciones de Vástagos de «mentalidad similar». No se espera que los Usurpadores sean especialmente aptos en temas sociales, pero sus redes ocultistas ofrecen otra forma de obtener información, ya sea a través de intercambio mutuo o de experimentos cuidadosamente conducidos de los que sus compañeros no son conscientes pero, aun así, eso puede producir una oportuna ventaja.

### ●● SABIDURÍA A MÚLTIPLES NIVELES

**(Mérito de coterie de Clan):** A pesar de la reputación Tremere de acumular celosamente conocimientos ocultistas, muchos vestigios de la infame Pirámide realmente facilitan compartir tal conocimiento entre estudiosos de lo prohibido. Una vez por sesión de juego, un único Vástago de una coterie con un Tremere que tenga este Mérito puede usar una Ventaja de una ficha de conocimientos que algún otro en la coterie posea, incluyendo fichas de conocimientos específicas de un Clan, a discreción del Narrador. Esta Ventaja adicional sólo puede usarse esa sesión de juego y quien la toma prestada no retiene después ningún conocimiento supuesto por dicha Ventaja.

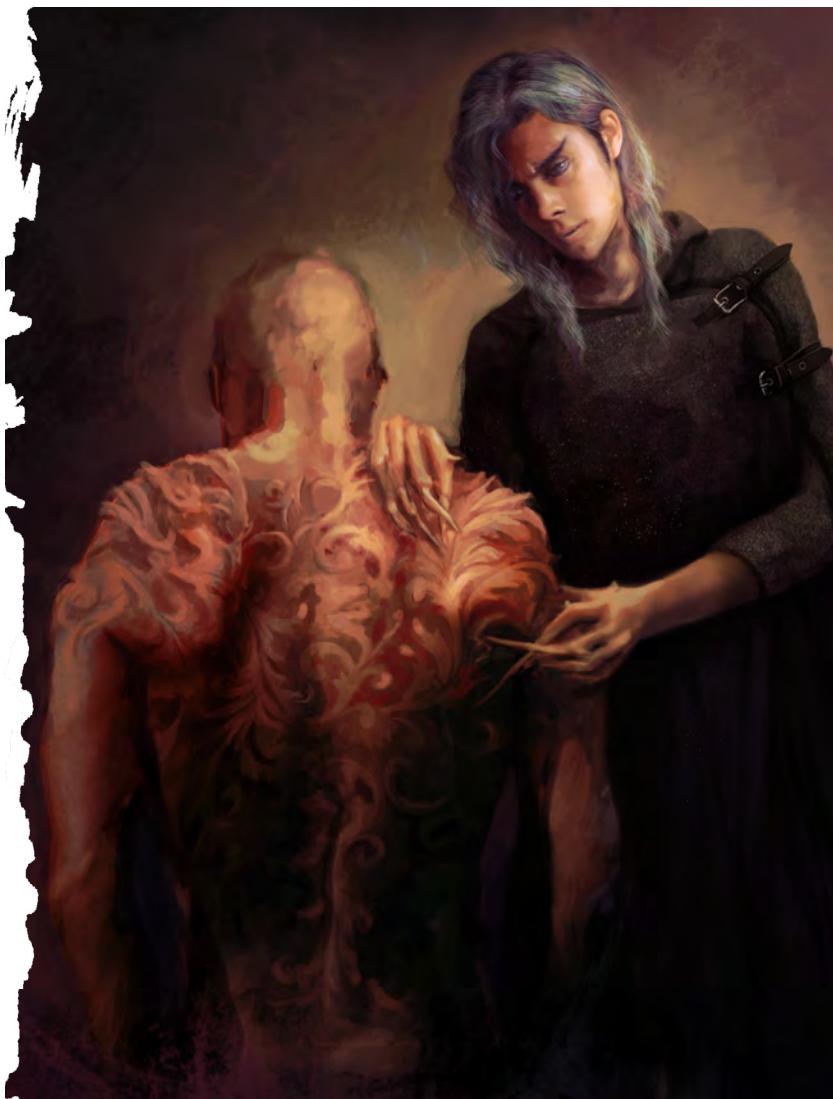
### Tzimisce

Los Tzimisce son una fuerza intimidante para cualquier grupo social, en buena parte debido a su conducta. La mayoría de Dragones considerará una coterie *suya*, tanto como considera *suya* una hacienda u hogar. Ya esté reclamando seis bloques como dominio inviolable o ejecutando la adquisición de un *zaibatsu* mortal, relacionarse con un mundo que les está dejando atrás supone una gran dificultad. Un Tzimisce puede, por ejemplo, no ver qué hay de malo en controlar las mentes de una veintena de mortales y puede incluso creer que esto es un acto de «sutileza» a causa de no haber dejado cadáveres

a su paso. Por supuesto, las dinámicas sociales de la mayoría de coteries operan en un modelo mucho menos vertical, pero incluso así, muchos Vástagos pueden ver valor en alimentar el ego del Tzimisce.

Ciertos vampiros Tzimisce suelen considerarse los más importantes de todos los Vástagos, y aunque pueden mantener una delicada y frágil hospitalidad como una cortesía a sus compañeros, suele ser una especie de obvia fachada. Los Dragones pueden albergar rencores hacia otros Tzimisce con suficiente veneno como para avergonzar una *vendetta* Toreador.

Muy a menudo, los Tzimisce se unen a coteries con miembros de otros Clanes. Incluso aunque los Voivodas pueden presumir de cierta superioridad



sobre sus colegas, esto no impide que sientan afecto, pese a la peculiar forma que éste pueda tomar. La perspectiva de los Tzimisce es amplia, y pueden ver a sus compañeros de coterie como socios, rivales, compatriotas, ayudantes o incluso vasallos bajo su cuidado. Para algunos Dragones, las coteries son una fuente de estatus: algo que acumular, cultivar y por último llevar como una medalla de honor. Esta perspectiva anacrónica da valor al reconocimiento y prestigio de tener un séquito y, en última instancia, ser responsable de él, como un señor del Viejo Mundo podría.

Las propias coteries tienen muchas razones para incluir a un Tzimisce en sus filas. Después de todo, ser parte del grupo de un Tzimisce significa que estás bajo su protección, como exige la costumbre de la hospitalidad (o la noción de propiedad...). Para las coteries con un estómago especialmente fuerte, los poderes que un Tzimisce puede esgrimir suelen ser suficiente para apoyar las reclamaciones de territorio. Con su afinidad para manipular formas corporales, un Tzimisce suele ser tan capaz de adoptar Forma Horrenda como de ser un virtuoso de la estética que moldee a sus compañeros de coterie para que sean ejemplos de belleza física.

### ●● HOSPITALIDAD DEL VIEJO MUNDO

**(Mérito de coterie de Clan):** Entra libremente por tu cuenta y riesgo. Al comienzo de la sesión, cualquier miembro de la coterie que permaneciese en el refugio del Tzimisce cuando acabó la sesión previa, restaura un nivel de daño superficial a la Fuerza de Voluntad adicional.

## Ventrue

Los que poseen las llaves del reino buscan extender su control, y si los Vástagos del Clan de los Reyes desean algo en común es la habilidad de obtener más poder a partir de su *existente* cúmulo de poder. Cultivan habilidades en cada fuente de poder mundial imaginable (financiero, político, gubernamental), lo que les convierte en el aliado que todos quieren, pero el precio de hacer negocios con ellos es demasiado costoso para la Sangre de muchos. Puede ser difícil para los Vástagos de otros Clanes encontrar terreno común con los Ventrue sin sentirse que son competidores o, peor, obstáculos.

Las coteries que tienen al menos un Sangre Azul en sus filas aprenden rápidamente lo que significa la expresión «proximidad al poder». Las conexiones que cultiva un Ventruce ambicioso suelen ser una recompensa en sí misma para sus compañeros de coterie, ya sea en forma de criados hábiles y ambiciosos, aliados bien conectados o amplios y lujosos recursos. ¿Necesitas cerrar un cruce para impedir una ruptura de la Mascarada? ¿Expropiar el refugio de un rival? ¿Blanquear dinero de un trato en los muelles? Un Ventruce hábil puede hacer eso y mucho más; sólo tienes que pedirlo.

Eso no quiere decir que el Ventruce sea una varita mágica para resolver los problemas temporales de la coterie. No se cultiva un Clan de Reyes, construyendo con cuidado redes que se extienden por siglos con Ghouls, mortales dispuestos y Neonatos que actúan como ojos y oídos en cada nivel del gobierno y la aristocracia local, haciéndole los recados a quienes son menos capaces que uno. Después de todo, Dios creó a Ghouls y mortales para que hicieran el trabajo sucio. La premisa de la participación de un Ventruce en una coterie es ocupar una posición de valor, y si ese Sangre Azul termina convirtiendo la coterie en una filial voluntaria de Ventruce S. A., bueno, la coterie debería haber dicho antes que tenía problemas con esa valiosa propuesta.

**●● LEGADOS VAMPÍRICOS (Mérito de coterie de Clan):** Los Ventruce entienden que el legado de un vampiro conlleva el recuento de los hechos de sus progenitores. Para algunos Sangre Azul, esto toma la forma de historias escritas mientras que otros pueden tener ciertos Sires o eruditos entre sus conocidos. Se manifieste como se manifieste, una vez por sesión, un miembro de una coterie con un Ventruce que tenga este Mérito puede pedir al Narrador que revele algo de información relevante sobre la historia de un único vampiro con el que haya estado en contacto. Esto podría ser algo específico como «el Ministro dueño del club sacó a fugitivos Anarquistas de la ciudad tras una revuelta en Los Ángeles», o algo más misterioso como «las alegaciones contra el Sire del Sire del Sire de este Vástago de que había cometido Diablerie eran falsas, pero su Chiquillo aún carga con esa vergüenza».

## Parte III:

# A MERCED DE LOS CONDENADOS



## ¿Por qué interpretar a un mortal?

### **El mundo pertenece a los vivos**

Considera qué motivos tiene un mortal para interactuar con vampiros. La relación entre mortales y Vástagos puede ser muy antagónica, pero no únicamente, aunque es raro que sea equitativa. Un mortal tiene ventajas indiscutibles: cualquier cosa desde encontrar a un amigo genuino, saborear una taza de café recién hecho o ver el sol salir y ponerse con sus propios ojos. Para un jugador o Narrador, concentrarse en los personajes mortales puede enfatizar el horror personal de **Vampiro**.

Los mortales tienen acceso a los recursos de una sociedad construida por y para ellos. El mundo actual no está diseñado para vampiros, está diseñado para mortales (especialmente para los considerablemente ricos), y los vampiros como mucho pueden aprovechar ciertos elementos de él. Mantener la

Mascarada se ha vuelto difícil conforme los gobiernos y corporaciones de esta sociedad han aumentado la vigilancia sobre la población general. Cualquier Vástago que espere evadir la *Lex Talionis* y escapar a Melbourne durmiendo en un ataúd a bordo de un avión va a tener un desafortunado despertar cuando el equipo de seguridad del aeropuerto perciba una discordancia entre el manifiesto del avión y el cargamento que está escaneando.

El crecimiento de plataformas de redes sociales en línea ha permitido a los mortales conectarse como nunca antes, con no pocas comunidades anónimas en las que los mortales han vuelto su atención a vigilar la actividad no-muerta en zonas locales. Sólo en los últimos dos años, se ha confirmado que numerosos Vástagos han sido destruidos por grupos organizados de mortales, muchos de los cuales operan como grupos justicieros de «vigilancia vecinal», pero otros son daños colaterales de actividades mortales más nocivas. Las grietas en la Mascarada se han ampliado en la última década y la beligerante alienación de la humanidad ha acelerado el proceso.

## Desequilibrio

A diferencia de los vampiros, que pasan sus noches en un perpetuo estado de conflicto unos con otros, la lucha de los mortales normales es funcionar dentro de su propia sociedad. La economía preponderante fuerza a los mortales a competir por suficiente dinero para vivir de forma cómoda. La lucha por sobrevivir a semanas de trabajo de 40 horas en un *call center* ganando dinero suficiente para pagar el alquiler y las facturas médicas suele ser algo que los vampiros olvidan, ya que, en última instancia, pueden arrastrar a cualquier desgraciado fuera de la calle y beber de él cuando están desesperados.

Los Vástagos tienden a no pensar en cómo puede influir en un mortal ser víctima del Beso o verse Dominado: más de un antiguo guardia de seguridad, alto ejecutivo, profesional médico y contable ha perdido su trabajo como resultado del uso descuidado de sus dones sobrenaturales. La naturaleza acumulativa de la necesidad social de que la gente mantenga su trabajo puede llevar a graves repercusiones para los mortales. Muchos estadounidenses carecen de asistencia médica fiable, por ello, perder su trabajo puede conducir a terribles resultados para ellos o sus seres queridos. Pocos gerentes aceptarán «no recuerdo quién era esa gente que vino a mi oficina anoche» como una excusa de sus empleados.

## Peligrosa atracción

Muchos Vástagos, ya sea por insensibilidad o ingenuidad, consideran a los mortales como poco más que simple comida, innatamente menos que ellos. Esta mentalidad generalizada es peligrosa, pero no unilateral. La humanidad comparte una curiosa fascinación por los vampiros, sobre todo en la cultura popular. Para muchos, los vampiros representan un cierto atractivo, una mortífera amenaza sobrenatural al tiempo predatoria y seductora.

Algunos Vástagos incluso olvidan que los Condenados dependen de los mortales para tener Progenie y se preocupan poco por extender su gracia o civismo a los vivos de forma semejante a como los mortales suelen ver a los animales de granja que crían para el matadero. Sin embargo, los animales de granja suponen poca amenaza para los mortales,

algo que no puede decirse de la relación entre mortales y vampiros. Los Vástagos aprendieron bien durante la Primera Inquisición el peligro que los mortales podían suponer para los vampiros, una lección tan bien aprendida que tuvo como resultado la Tradición de la Mascarada. Una lección reforzada por el éxito de la Segunda Inquisición en la actualidad... Como un león que se ha visto empalado por el cuerno de un búfalo, el depredador rara vez espera que la presa se defienda.

Mientras, una compulsión más insidiosa a veces atrae a muchos mortales hacia los Vástagos. La cultura popular está llena de imágenes seductoras de vampiros, que enfatizan la sensualidad de su sed de sangre, la elegancia de sus cuerpos y la tentación de rendir los propios miedos y ansiedades a su intimidad unilateral. Las antiguas víctimas del Ansia de un vampiro pueden entender que esto es simplemente una trampa, aunque tienen el conocimiento de lo seductora que puede resultar la ilusión de inmortalidad de un vampiro.

Cuando un vampiro atrae a un mortal a una relación con él, ésta suele ser unilateral. Un vampiro desea cosas que el mortal puede proporcionarle, desde sangre a tener agentes que operen durante el día, pasando por complejidades mayores como acceso a estructuras políticas o sociales que no tienen en cuenta las preocupaciones del vampiro. Los Vástagos suelen usar esto como un medio para obtener poder sobre los demás, y no es infrecuente que un vampiro corresponda esta lealtad, ya sea de forma honesta o traicionera. Tal benevolencia podría ser otorgar riqueza, proporcionar alojamiento lujoso o incluso un arriesgado atisbo de la realidad del Vástago.

Para muchos mortales, este flirteo con los Condenados es muy excitante, tiene la emoción intrínseca de estar cerca del peligro. La euforia de ser capaz de interactuar con el mundo en el que estos seres inmortales luchan es tal que no muchos mortales sabrán siquiera que es posible, mucho menos la experimentarán; y para aquéllos que lo hacen, puede asumir los rasgos de una relación gratificante, aunque no sea amor genuino, y un vampiro puede sentir afecto genuino por un mortal que sigue sus pasos.

Pero al final, el vampiro es casi sin duda quien decide los términos de la relación.

# Arquetipos

## Investigador suspicaz

No recuerdas exactamente qué pasó: un momento estabas escribiendo tu informe en la comisaría, llenando los formularios sobre un extraño caso de asalto, y al siguiente sabes que estabas en casa. Estás bastante seguro de que alguien entró en tu oficina para hablar contigo. No puedes recordar de qué se trataba, pero crees que te dijo que olvidases algo. Al día siguiente el jefe te llamó para preguntarte por unos archivos desaparecidos. Ahora estás suspendido de empleo y sueldo. Quienquiera que lo hiciera no se percató de que estaba jugando con un veterano del departamento. Ahora sigues su rastro. Estás seguro de que está conectado con el nuevo club nocturno de la ciudad y si pudieras hablar con el dueño, obtendrías toda la información que necesitas.

## Compañero atribulado

Tu compañero no ha sido el mismo desde julio. No parece estar sano y está mucho más pálido de lo habitual. Llevas tiempo preocupado; estamos en medio de una pandemia y no ha estado comiendo como es debido. De hecho, no sabes cuándo fue la última vez que comió toda una comida entera. Así que el fin de semana pasado le dijiste que querías saber qué pasa realmente, o te decía la verdad o te marcharías. Así que te contó toda la verdad. Aún no terminas de creértelo, y no te tragas que sea... joder, hasta pensar la «palabra por v» suena absurdo. Aun así, desde que te lo dijo, es como si se hubiera desvanecido de la faz de la Tierra. Pero ahora, cada pocas noches, estás seguro de captar un atisbo de alguien siguiéndote que desaparece cuando te vuelves para prestarle toda tu atención.

## Sin esperanza

Cuando te uniste a la familia, te asombraba lo fácil que sonaba todo. Vivir en una gran casa, no preocuparte por dinero o impuestos o nada en absoluto. Todo en lo que tenías que pensar era *ella*: cómo satisfacerla, cuántas posibles formas de amarla, qué aspecto quería que tuvieras. Ahora eres parte de su familia, y eso está bien. En las noches en las que las

cosas van bien, puede que te escojan para hacer la ofrenda. La intimidad de su tacto, sus labios besando tu cuello, te deja ansioso por la próxima noche. Pero aún hay más por lo que luchar. Compartes la casa con muchos de tus hermanos y hermanas, pero sólo uno puede ser el Primero. Te avergüenza admitirlo, pero envidias al Primero, el elegido de la ama. Quizás pronto serás escogido también como Primero, si eres lo bastante leal. O tal vez otra ama pueda ver tu verdadero valor.

## Repartidor de «pizzas»

Tuviste otra llamada de teléfono anoche. Al mismo lugar que las anteriores veces, embarcadero 17. Misma entrega que entonces, no es de tu puta incumbencia. Unas cuantas cajas de madera marcadas con letras cirílicas y, cuando el dinero cambia de manos, le pagas un poco al tipo al otro lado de la línea. Sólo le conoces como Seb, pero por su acento sabes que no es de por aquí. No sabes dónde consigue la mercancía. Eso es asunto suyo. Todo lo que sabes es que te llama mucho. Aunque la paga también lo vale. Siempre hay una forma de endulzar el trato, como esta noche. Cuando Seb aparezca, vas a tener unas palabras con él para ver si puede conseguir un porcentaje un poco mayor.

## El papel de los mortales

Las siguientes reglas permiten a los jugadores crear personajes mortales para participar como parte del grupo de juego (aunque no de la coterie en sí). Este conjunto de opciones permite a un jugador explorar la relación que un vampiro tiene con parientes o socios mortales y, quizás, incluso con sus Piedras de Toque.

## Interpretar a una Piedra de Toque

Las Piedras de Toque representan las conexiones inmediatas de los vampiros con la Humanidad, como Rasgo de juego y como sociedad. Por ello, puede ser muy satisfactorio explorar lo que el mortal obtiene de tal arreglo (si es que son siquiera conscientes de lo que representan para el vampiro en primer lugar).

La primera cuestión que un jugador interesado en esta forma de juego debería hacerse es si su personaje es consciente de su naturaleza como Piedra de Toque (aunque recuerda que el personaje no sabe nada acerca de *reglas* como Piedras de Toque). ¿Sabe lo que es el vampiro? Algunos Vástagos optan por ocultar su presencia, atendiendo a sus Piedras de Toque mortales desde lejos. Por ejemplo, un Nosferatu cubierto de cicatrices podrían acechar fuera de una ventana para comprobar cómo está su antiguo prometido.

Alternativamente, el vampiro puede escoger tratar de ocultar su naturaleza sobrenatural: un Ventrue puede optar por conservar su asiento como miembro del consejo, simplemente para estar cerca de su envejecido padre. Esto conlleva un desafío adicional, que el mortal sin duda se percatará de que el tiempo se niega a envejecer al vampiro.

¿Cómo se siente el mortal? ¿Ha desaparecido su ser querido y ha sido reemplazado por un monstruo que viste su rostro? O si simplemente lo vigila desde lejos, ¿se siente esa Piedra de Toque acosada, privada de valor o deshumanizada? ¿El amor que el vampiro trata de expresar resulta artificial o perturbador? ¿O llena incluso de miedo al ser querido que ahora le perciba a través de los sentidos de la Bestia?

## Cultivar el Abrazo

Otro tema poderoso adecuado para interpretar a un personaje mortal es con vista a convertirse en vampiro. Un grupo de juego puede determinar que algunas sesiones de su crónica actúen como Preludio para el Abrazo de cada uno de los personajes, o como parte de una sesión cero (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 135 y 138). Los personajes jugadores pueden ser Abrazados juntos o por separado a lo largo de la crónica o en el preludio.

Alternativamente, un jugador puede desear que su personaje sea Chiquillo de un personaje jugador existente. Hacer esto, permite a los jugadores establecer una relación orgánica entre personajes. Esto puede ser la culminación natural de que un Vástago trate desesperadamente de aferrarse a los vestigios de sus días como mortal o un condenado intento de mantener el afecto de un amante.

## Crear un personaje mortal

El proceso de crear a un personaje mortal es muy semejante a crear a un vampiro, con pocas diferencias significativas.

### Concepto de personaje

Definir el concepto central del personaje es más importante y adquiere la misma forma que para los personajes vampíricos, tal y como se describe en **Vampiro: La Mascarada**. Como con los Vástagos, el concepto central es el resumen de quién es el personaje, y probablemente implica motivaciones y llamadas a la acción. Ten en cuenta si el personaje es consciente de la existencia de vampiros o no. Algunos conceptos para personajes mortales incluyen:

- Un hijo que cree que su padre fue asesinado por un vampiro y le mueve la venganza.
- Un afligido cónyuge que rastrea a su compañero desaparecido.
- Un traficante de personas que no tiene ni idea de con lo que está lidiando.
- Antiguo guardia de seguridad.
- Estudiante universitario que no es consciente de nada.
- Un adicto a la adrenalina.
- Hacktivista hábil con la tecnología.
- Marioneta de sangre que se corre cuando se alimentan de ella.

Eige tu Ambición y tu Deseo de forma normal.

### Clan y Sire

Los mortales no comienzan el juego con un Clan o un Sire (aunque pueden adquirirlos si son Abrazados durante el juego o en un interludio).

### Establece tus Atributos

Antes de decidir qué puntos van a dónde, ten en cuenta el concepto de tu personaje y qué es lo que hace mejor, cuál es su punto débil y en qué es más o menos competente.



Mejor Atributo	<b>4 puntos.</b>
Tres Atributos	<b>3 puntos.</b>
Cuatro Atributos	<b>2 puntos.</b>
Peor Atributo	<b>1 punto.</b>

Ahora determina dos Rasgos más a partir de tus Atributos:

- Suma 3 puntos a tu Resistencia y determina tu Salud.
- Suma tu Resolución y tu Compostura y determina tu Fuerza de Voluntad.

## Elige tus Habilidades

Piensa en tu concepto de personaje y en su historia para formular el conjunto de Habilidades que encajen con cómo tu personaje vive su vida. ¿Es un polifacético ejecutivo? ¿Un estudiante con poco interés en algo concreto? ¿Un dilettante callejero?

Los mortales usan el método rápido de asignación de Habilidades. Es decir:

**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 en Academicismo, Artesanía, Interpretación y Ciencias. Añade una Especialidad gratuita más. Las Especialidades pueden aplicarse sólo a Habilidades con al menos 1 punto.

## Disciplinas y tipo de Depredador

Los mortales no pueden usar Disciplinas (ver Ghouls, más adelante), ni se les aplica el Rasgo tipo de Depredador.

## Ventajas

Los mortales tienen 7 puntos de Ventajas y 2 puntos de Defectos. No pueden gastar puntos en ninguna Ventaja o Defecto exclusivo de Vástagos o Ghouls, aunque algunos Méritos y Defectos están disponibles sólo para mortales.

Los mortales no pueden gastar puntos en las siguientes Ventajas: Alimentación, Arcaico, Dominio, Estatus, Míticos, Rebaño o Sangre Débil. Sin duda, los mortales ven su «Refugio» de una forma

totalmente distinta a como lo hacen los vampiros, pero sigue estando disponible para ellos.

Los jugadores que deseen usar fichas de conocimientos exclusivas de Vástagos no necesitan adquirir necesariamente los beneficios mecánicos al hacerlo, y se alienta a colaborar con el Narrador para asegurarse de que los mortales con fichas de conocimientos específicas de vampiros se ajusten a la crónica.

## Convicciones y Piedras de Toque

Selecciona entre una y tres Convicciones y la misma cantidad de Piedras de Toque (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 172 -173). Ten en cuenta el concepto central y los valores personales del personaje cuando selecciones las Piedras de Toque.

Los mortales no consideran las Piedras de Toque de la misma forma que los vampiros y, dado que aún viven en la sociedad mortal, suelen tener más opciones inmediatas para designar como Piedras de Toque. Las opciones válidas incluyen familia y amigos, pero también contactos profesionales, figuras a las que aspirar, compañeros de relaciones por resolver o incluso una celebridad (más de un mortal podría citar una relación parasocial con una actriz de talento, por ejemplo).

Los mortales comienzan con Humanidad 7.

---

## MORTALES, GHOULS Y HUMANIDAD

En una historia de **Vampiro: La Mascarada**, mantener a la Bestia a raya y la responsabilidad ética ante las propias acciones es uno de los temas principales del juego. Por esta razón, los mortales y Ghouls también mantienen un registro de su puntuación de Humanidad en este contexto, incluso aunque lo que realmente representa Humanidad sea el deseo del Vástago de pretender que sigue siendo humano, como un mecanismo con el que afrontar aquello en lo que se ha convertido.

En un sentido mayor, los mortales realmente no tienen puntuación de Humanidad. Dado que son humanos, no necesitan pretender que lo son. En otros juegos de Mundo de Tinieblas con enfoques temáticos distintos, los «humanos normales» tendrán contextos éticos distintos; no necesitas trasladar obligatoriamente el Rasgo Humanidad a otro juego.

---

## Salud

Los mortales sufren daño con mayor severidad que los vampiros, y no pueden usar su sangre para sanar heridas. Los mortales reciben daño superficial de lesiones no penetrantes: puñetazos, caídas, etc. Las lesiones no penetrantes fuertes, como ser golpeado con un bastón, un bate de béisbol o atropellado por un coche, pueden causar daño agravado, igual que el daño penetrante, cortante o perforante, como el que causan cuchillos y balas. Los mortales no reciben daño agravado a causa de la luz solar, pero pueden recibirlo de otras fuentes como: fuego, Armas Salvajes, etc.

Recuperar Salud perdida por daño superficial o agravado se detalla en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 127.

El daño a la Salud para los mortales también tiene en cuenta algunas consideraciones adicionales.

*Durante una sesión*, se tardan cuatro días de descanso en recuperar 1 punto de daño superficial a la Salud (esto es aparte de los niveles de Salud recuperados al comienzo de la sesión). El descanso puede ocurrir durante el interludio, pero es acumulativo. Por ejemplo, sanar 3 puntos de daño superficial a la Salud lleva doce días. A menos que el individuo sea hospitalizado, se necesitan tres semanas de descanso para recuperar 1 punto de daño agravado a la Salud, usando el mismo método. Esto son directrices generales de transcurso de interludios que el Narrador puede ajustar, pero recuerda que los mortales son inherentemente más frágiles que los vampiros.

Este método de sanación no tiene en cuenta las cicatrices a largo plazo ni las lesiones que cambian una vida. El Narrador puede declarar que cualquier lesión notable deja una cicatriz u otro cambio permanente en el cuerpo del mortal, ya sea por soportar tan gran daño de una única fuente o por soportar daño en la última casilla del registro de Salud del personaje. Tales lesiones podrían ir desde desfiguraciones a daño en huesos o articulaciones. En casos extremos, recuperarse del daño podría tener como resultado la pérdida de 1 punto en un Atributo Físico a elección del Narrador. Esto nunca debería parecer arbitrario o un castigo; de nuevo, los mortales son inherentemente menos resistentes que los vampiros, y la pérdida de Rasgos debería ser resultado de un gran peligro o sacrificio.

## Fuerza de Voluntad

La recuperación del daño superficial y agravado a la Fuerza de Voluntad se detalla en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 127.

Los mortales pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar estar Impedidos u otras penalizaciones relacionadas con la Salud durante un turno. Esto representa la voluntad humana de perseverar ante la adversidad, la tragedia o terribles traumatismos físicos. Quizás es mejor describirlo como «el espíritu humano», esta motivación lleva a los vivos al éxito. Quizás ante el conocimiento de su existencia finita, la luz que arde la mitad de tiempo lo hace con mayor brillo.

## Humanidad

Los mortales comienzan el juego con Humanidad 7.

La pérdida de Humanidad es tan peligrosa para los mortales como para los vampiros, pero a diferencia de ellos, los mortales no tienen Bestia. Sin una personificación interna de su naturaleza a la que culpar por sus actos más instintivos, los mortales han de reconciliar su socavada Humanidad con sus propias decisiones.

La pérdida de Humanidad puede expresarse de muchas formas. Los mortales que han escogido llevar a cabo acciones que lleven a la degeneración de Humanidad a veces culpan de sus acciones a fuerzas externas. De hecho, culpar a otros de las propias acciones puede ser lo que causó la pérdida de Humanidad en primer lugar. Esto puede tomar la forma de un grupo foráneo del que el individuo se mofa; algunos podrían culpar a todos los miembros de cierto sexo de su propio descontento, considerar a toda la gente con cierta cantidad de ingresos medios de nada salvo desdén, o dirigir su agresividad hacia un individuo concreto como objetivo de sus abusos. O la Humanidad socavada podría llevar al individuo a distanciarse más de los demás al ser incapaz (o no querer...) empatizar con quienes le rodean. Egoísmo, crueldad, incapacidad para relacionarse con los demás... Todas esas actitudes representan una menguante conexión con lo que parece significar ser humano.

Al interpretar a un personaje mortal cuya Humanidad se haya reducido a 3 o menos, el jugador y el Narrador deberían acordar una Compulsión

que represente el descenso del personaje hacia el egoísmo. Esta Compulsión puede ser una de las de **Vampiro: La Mascarada** o puede ser una expresión original, pero el resultado es el mismo: cada vez que el jugador trate de realizar una acción que genere un fallo total, la Compulsión entra en acción (para más información sobre Compulsiones, ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 208). Ten en cuenta también que no se puede usar Fuerza de Voluntad para aliviar una Compulsión, el aborrecible comportamiento domina muy pronto la personalidad del mortal cuya Humanidad se ha degradado tan significativamente.

Cuando un mortal carece de Humanidad, no sucumbe a la Bestia ni entra en Wassail de la forma en que lo hacen los vampiros. En su lugar, su Compulsión entra en acción y dicta en adelante cada una de sus acciones. Un mortal con Humanidad 0 no obtiene placer al realizar estos actos; cualquier sentimiento positivo distinto a satisfacer su Compulsión desapareció hace mucho. Al alcanzar Humanidad 0, ese personaje ya no es jugable y pasa a quedar bajo control del Narrador como lo haría cualquier otro personaje con la misma puntuación de Humanidad.

### *Opciones del Narrador:* **Alta Humanidad y Abrazo corruptor**

*A discreción del Narrador*, un mortal puede empezar el juego con una puntuación de Humanidad superior a 7, si hay una explicación razonable para el concepto o la historia del personaje. Ten en cuenta que, dado que carecen de Bestia, los mortales con alta Humanidad no disfrutan de los mismos beneficios de sistema que los vampiros con alta Humanidad. En su lugar, un mortal con alta puntuación en Humanidad suele sentirse obligado a mantener ese valor por sí mismo o porque siente una vocación superior. Obviamente, los jugadores que interpretan a mortales con altas puntuaciones de Humanidad quieren lidiar con historias sobre tentación, redención u otros temas asociados con mantener un alto grado de moralidad y compasión.

*A discreción del Narrador*, si un mortal es Abrazado, reduce su Humanidad en 1. El mortal puede sentir cómo parte de su alma se vuelve contra sí misma, se ensucia y exige atención. La mayoría

de Vástagos admitirán que, desde el momento del Abrazo, la Bestia crece. Los Retoños tienen la sensación de haber perdido una parte vital de sí mismos que ha sido reemplazada por algo ineludible e innegable, un sensible recordatorio de que una parte de sí mismos está manchada con Sangre vampírica. Dentro de ellos ahora mora la Bestia, acechando en los recovecos de la conciencia del Retoño, royendo, ávida y deseosa de devorar más. En muchos casos, tales cosas pueden interpretarse durante la escena en la que ocurre el Abrazo, pero si el jugador no quiere centrarse en esos detalles, los sistemas pueden reemplazarlos.



# Ghouls

## ¿Por qué interpretar a un Ghoul?

En el Mundo de Tinieblas, el foco de la historia suele recaer sobre los Vástagos, y los mortales tienen un protagonismo nominal y transaccional que intriga a quienes soportan la Maldición de Caín y son acosados por la Bestia. Sin embargo, los Ghouls posibilitan un nicho distinto para la narración que les convierte en personajes jugadores atractivos por sí mismos. Al ocupar el extraño espacio entre mortales y Vástagos, los Ghouls tienen todos los beneficios de ser mortales (la habilidad de funcionar y actuar durante el día, relacionarse con todo el espectro de la sociedad mortal, etc.) con los beneficios sobrenaturales que les concede la Sangre de su Domitor vampírico.

La palabra «Domitor», cuyo origen se cree que es una perversión del latín *dominus* («señor» o «amo»), describe al vampiro al cual el mortal está Vinculado. Los vampiros que se consideren cultos o más refinados pueden preferir términos más estilosos para su relación pero, dejando de lado la semántica, eso no cambia la realidad. Uno está subordinado al otro, y la Vitae es el lazo que los une.

La mayoría de los mortales pasa por la vida sin percibirse de que el peligro y el poder coexisten en las sombras, dichosamente inconscientes de lo que acecha bajo la fachada de normalidad que experimentan a diario. Pero la noche es el momento en que la frontera entre lo que se percibe como realidad y el mundo que yace debajo se difuminan.

Quizás tropezases con un vampiro que se alimentaba de un mendigo en un callejón, o te quedaste embelesado por una criatura de belleza y magnetismo imposibles en un club. Cualquiera que fuera el evento que provocase que abrieses los ojos, hay una cosa segura: captaste un atisbo, un vistazo de algo más oscuro, algo primario, y no has sido capaz de sacártelo de la cabeza desde entonces.

## A media luz

Igual que los vampiros tienen interés en que los mortales satisfagan sus necesidades vitales, hay mortales conscientes de la sociedad vampírica que tienen el mismo interés en sus señores no-muertos.

Esto puede ir desde la curiosidad casual de alguien con una familiaridad pasajera con lo oculto a una completa obsesión que amenaza su forma de vida y sus relaciones personales. Una cosa es experimentar las historias de vampiros de ficción en obras escritas o en la pantalla, pero es algo muy distinto cuando te das cuenta de que realmente existen y quizás, sólo quizás, hacen uso de otros aún vivos para sus monstruosos fines.

El grado en el que estos mortales persiguen su interés por la sociedad vampírica varía, pero suele ser resultado de convertirse en parte de la esfera de influencia del vampiro o en ser uno de sus fieles ayudantes. Al hacerlo, estos mortales se han abierto a todo un nuevo mundo, en el que el peligro acecha a la vuelta de cada esquina si no son cautos. Vástagos, coteries y Sectas rivales luchan por la supremacía en los dominios. Todos ellos tienen un papel en su nueva existencia, lo que lleva a decisiones que uno creería impensables. La elección trata menos de qué es correcto y qué no, sino de qué es necesario para sobrevivir y moverte por el mundo que ahora se te ha impuesto, en el que la seguridad no es más que un lejano recuerdo.

## Adicción fatal

Todas las relaciones que implican Vástagos son indudablemente parasitarias, y las relaciones entre mortales y Vástagos no son distintas. Los mortales usan a otros mortales, los Vástagos usan a mortales. Es algo cíclico y quizás más simbiótico que parasitario, pero eso es sólo semántica que los Ghouls usan para justificar su dependencia de sus amos vampíricos. Pueden mentirse a sí mismos sobre cosas como la «moral» o los «valores», pero cuando llega el momento, están dispuestos a hacer todo a un lado a cambio a algunas cosas, como un nuevo sorbo de Vitae, el apoyo continuado que ofrece su patrón vampírico y la habilidad de evitar envejecer sin perder la capacidad de existir sin la carga de la Maldición.

Ser un Ghoul provoca complicaciones, sin duda alguna. Los Ghouls son más que el mortal medio, se puede decir que son comparables en poder a algunos Sangre Débil, pero mucho menos que Vástagos a ojos de la mayoría de vampiros. Diversos vampiros asociados con los Anarquistas pueden tener una perspectiva más progresista de los Ghouls, pero una

retórica más agradable no cambia el hecho de que los Ghouls y los Vástagos no son iguales.

¿Habrá individuos que deliberadamente cortearían el peligro al moverse por los mismos círculos que los vampiros, si de alguna forma supieran de ellos? Por supuesto, aunque probablemente no serían «inocentes» testigos del Mundo de Tinieblas durante mucho tiempo. En el otro lado del espectro, estarían aquéllos que a causa de la casualidad o la mala suerte se encontrarían en el lugar equivocado en el momento equivocado. O se encuentran a las puertas de la muerte, enfrentados a la posibilidad de morir o quedar indisolublemente ligados a un vampiro. Independientemente de las circunstancias que unan a un Ghoul y un Domitor, esta relación tendrá un peso importante en la vida del Ghoul.

Los Ghouls también deben aceptar su nueva realidad. Están en deuda con criaturas que deprimen mortales, quizás a sus amigos, compañeros, su comunidad o incluso sus seres queridos. Es común que los Ghouls actúen como puerta de entrada a estos grupos, que su Domitor puede usar como rebaño que sustente su existencia. Los Vástagos necesitan sangre de mortales para sobrevivir y los Ghouls necesitan Sangre vampírica; un ciclo de dependencia continuo.

Se ha levantado el telón y la realidad ha cambiado.

Los Ghouls también han cambiado para siempre.

## El papel de los Ghouls

El lugar de un Ghoul en la sociedad vampírica se describe mejor como liminal. Existen en los márgenes del mundo de secretos de los vampiros, sin que nunca se reconozca realmente lo que aportan, pero aun así tienen un rol crucial en su mantenimiento. Pese a todo, sin Ghouls que actúen como sus ojos y oídos durante las horas diurnas o como su conexión con el mundo actual, la sociedad de los Condenados empezaría a desmoronarse. Aunque los Ghouls ocupan peldaños más bajos de la sociedad vampírica que sus Domitores y hasta se les suele considerar prescindibles, también son necesarios.

No hace falta decir que la amplia mayoría de Ghouls trabaja bajo una absorbente adicción a la Vitae, cuando no está directamente Vinculada con Sangre.

Cómo lidia un Ghoul con esta existencia depende por completo del jugador. ¿Cuánto ha invertido el personaje en esta sociedad de la que ahora forma parte, ya sea de manera voluntaria o forzosa? Algunos Ghouls aprenden a aceptar su lugar como inferiores, e incluso los que no están bajo ningún Vínculo pueden desarrollar un retorcido amor por sus amos vampíricos, a causa de su dependencia a la Vitae y el desequilibrio en la dinámica de poder. Algunos aprenden a reprimir los actos que han cometido en nombre de obtener alguna mínima alabanza o aprobación en una clase de dichosa ignorancia. Otros encuentran una forma de sacarle el máximo provecho, quizás cultivando con cuidado relaciones dentro de la sociedad, y transforman su posición en la de un codiciado aliado.

El Narrador debería hacer un esfuerzo para asegurarse de que este tipo de personaje opcional pueda medrar bajo los Preceptos de la crónica si elige permitir personajes jugadores Ghoul. Estos personajes son más que simples sirvientes de sus amos vampíricos. Son individuos completamente desarrollados que se han visto arrastrados a un mundo que antes les estaba oculto, un mundo en el que los Ghouls son igual de cómplices (y culpables) de perpetrar actos monstruosos que los Domidores con los que los cometen.

Como las generaciones más jóvenes de vampiros, los Ghouls tienen relaciones familiares y otros vínculos que tienen gravedad narrativa. Los lazos que pueden usarse para manipular o chantajear a los Ghouls pueden servir como giro más oscuro. Representar a un Ghoul se presta a una interpretación emocionalmente intensa, especialmente cuando se busca equilibrar las exigencias del Domitor y los propios deseos, necesidades y responsabilidades del Ghoul. Siempre habrá decisiones difíciles que tomar, elecciones que tendrán ramificaciones a largo plazo: ¿Obedeces a tu Domitor o sigues tu conciencia? ¿Cuántas veces puedes decirle «no» a un Domitor antes de que decida que eres demasiado tedioso como para lidiar contigo?

Éstas son las situaciones en las que un Ghoul inevitablemente se debatirá. La posición del Ghoul es peligrosa al caminar sobre la fina línea entre mantener su propia Humanidad y servir como esclavo de criaturas de la noche.

# Arquetipos

## Súbdito inconsciente

Te dijeron que era un ensayo clínico, pero ese sitio no era un hospital, eso seguro, y ellos no parecían médicos. Aunque aparecisteis los mismos de siempre y el dinero era real. Te hicieron firmar papeles, pero viendo al tipo de la puerta, los abogados no era lo que más miedo te daba. Aun así, ese material era potente. Te tuvo en pie toda la noche, como algún producto químico de alta calidad salido de la Web Oscura. Probablemente lo era. La segunda vez tuvieron menos voluntarios, y también os asignaron tareas a todos. «Para tomar medidas» dijeron. Raro, pero la paga era demasiado buena como para pasar, por no mencionar el subidón. La tercera vez os dieron a los cuatro que quedabais una lista de nombres e instrucciones. Te preguntas cuántos os presentaréis la próxima vez.

## Especialista en limpieza

Las necesidades de los Vástagos son un asunto sangriento, y a veces los pinchazos de su monstruosa Ansia significan que es necesaria una limpieza más a fondo. Esto no siempre es tan sencillo como deshacerse de un cadáver envuelto en plástico en algún vertedero de un callejón. Puede ser tan complicado como borrar a alguien por completo del sistema, y en los casos más extremos, cortar los cabos sueltos para que las evidencias no puedan rastrearse de vuelta a nadie. En cualquier caso, es una profesión exigente. Una que requiere un estómago fuerte, pero si las cosas se tuercen, al menos tienes la habilidad de encubrir muertes... o fingir una, si es necesario.

## Correo mnemotécnico

Cuando es necesario entregar algo de forma discreta y hacer que los ojos curiosos miren a otra parte, tus amos te llaman a ti. Como correo veterano, que ha pasado de drogas a armas, y de ahí a animales exóticos casi extintos, ahora ejerces tu profesión transportando la mercancía más volátil de todas: información. Sus secretos están a salvo contigo. Después de todo, nunca los aprendes. Todo lo que recuerdas son los ojos de tus amos y una inquietante sensación de caer. En tu destino, una palabra libera tu cargamento, que surge de tus labios mientras te

sumes en un río de desmemoria. Mientras cruzas la ciudad o el mundo, tus amos pueden confiar en tu capacidad, tu discreción y, por encima de todo, tu habilidad para recordar y luego olvidar.

## Disidente

Donde otros se contentan con dejarse llevar y seguir cualquier orden que les den, tú te revelas contra cada expectativa y tendencia social. No es que seas un inconformista, sino que posees un fuerte sentido de la identidad que es difícil de eludir y los intentos mundanos de manipularte tienden a fracasar. Hay un toma y daca en tu relación. Aunque tu Domitor no sabía del todo lo que se llevaba contigo, tu ardiente defensa de tu individualidad y tu franqueza han sido la comidilla del dominio desde entonces. Aunque es importante que sigas cayéndole en gracia a tu Domitor, también tienes una vida aparte de él; una totalmente separada que preferirías que se mantuviera así.

## Crear un personaje Ghoul

### Concepto de personaje

Como en el caso de sus contrapartidas vampíricas, los conceptos de personaje para Ghouls están limitados sólo por tu imaginación. Los Ghouls pueden provenir de cualquier estrato social, desde profesionales médicos a *influencers*, pasando por chicos huidos de casa que viven al margen de la sociedad.

Los Ghouls también pueden ser elegidos por cualquier razón que contente a su Domitor. Los Ventrue pueden crear Ghouls de entre aquéllos que persiguen metas financieras o políticas, pero ninguno ascenderá demasiado en la escalera corporativa, porque cuando llegue el momento de deshacerse de él, el Sangre Azul no querrá que se le eche en falta.

Algunos Vástagos jóvenes detestan la práctica de crear Ghouls, pero incluso ellos comprenden su utilidad. Son los que más probablemente colaborarán con su Ghoul en algo que se aproxime a un trato equitativo. Unos pocos, en su ingenuidad, se dedican a ayudar a los llamados «Ghouls independientes» (pág. 55), algo que rara vez acaba bien para el Neonato altruista.

Un concepto central de personaje para tu Ghoul debería incluir una identidad básica (por ejemplo:



un bibliotecario modesto o un activista de los derechos de los trabajadores), una disposición general hacia el mundo (y su Domitor) y una ambición que le impulse a hacer lo que hace. Por ello, dedica algo de tiempo a considerar las siguientes preguntas para ayudarte a dar cuerpo a tu Ghoul:

- ¿Eres siquiera consciente de lo que eres?
- ¿Bebiste directamente «de la fuente» o te convertiste en Ghoul de forma más inocua?
- ¿Cuáles son tus sentimientos hacia tu nueva «normalidad»?
- ¿Te convertiste en Ghoul voluntariamente o tomaron esa decisión por ti?

Ten en mente que aunque un Ghoul dependa de un Domitor (a menos que las circunstancias le liberen), aún tiene sus propias ambiciones, metas, pensamientos y motivaciones. Interpretar a un Ghoul cuyo Domitor es un personaje jugador o un personaje del Narrador, requiere considerar de forma constante el consentimiento (ver pág. 57).

Los Ghouls no tienen una Bestia en el mismo sentido que los vampiros, pero aún tienen puntuaciones de Humanidad y las acciones que realicen, ya sea al servicio de su Domitor o no, pueden afectar negativamente su Humanidad. La espiral descendente para mortales y Ghouls no está limitada por perderse ante la Bestia. Y aunque la Bestia no es un monstruo personificado y definido para un Ghoul, describen el ansia de Vitae como una dependencia, una adicción y una implacable y agotadora necesidad que da forma a todo lo que hacen, aunque no susurre figuradamente a su oído.

Escoge tu Ambición y Deseo de forma normal.

## Establece tus Atributos

Antes de decidir cuántos puntos van en cada cosa, piensa en el concepto de tu personaje y en lo que mejor hace, en qué es moderadamente bueno y cuál es su faceta más floja.

Mejor Atributo **4 puntos.**

Tres Atributos **3 puntos.**

Cuatro Atributos **2 puntos.**

Peor Atributo **1 punto.**

Ahora determina dos Rasgos más a partir de tus Atributos:

- Suma 3 puntos a tu Resistencia y determina tu Salud.
- Suma tu Resolución y tu Compostura y determina tu Fuerza de Voluntad.

## Elige tus Habilidades

Las Habilidades hablan de la vida diaria del personaje, lo que sabe, cómo realiza ciertas actividades o incluso cómo reacciona a ciertas situaciones cuando éstas surgen. Un Ghoul puede tener Habilidades de las que carece su Domitor, como Callejero o Tecnología, u otras que ha ganado a través de educación, una carrera profesional o mediante eventos vitales significativos. Es inteligente considerar las Habilidades como parte de la razón por la que tu Domitor te escoge, Habilidades relevantes de tu profesión actual o que muestren alguna clase de interés personal. (Probablemente) no eres un autómata sin cerebro, eres el agregado escogido a dedo de alguien.

Igualmente, ten en cuenta qué Habilidades representan la historia vital del personaje. ¿Aprendió Política durante un verano en el que fue parte de una campaña política vecinal? ¿Es parte de un equipo de respuesta de emergencia, lo que ha aumentado su conocimiento de Medicina? Ser un luchador de primera o un experto en puntería puede ayudar en situaciones de combate, pero sin un razonamiento que explique por qué tiene esas Habilidades, no ofrecen la misma vitalidad a tu personaje. Ten en cuenta que sus aficiones y las actividades en las que participa fuera del trabajo pueden manifestarse como Habilidades de baja puntuación.

Puedes escoger tus Habilidades por ti mismo: usa los paquetes profesionales de ejemplo (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 145) o usa el método de asignación rápida de Habilidades (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 147).

## Disciplinas y tipo de Depredador

Al convertirse en Ghoul, el personaje adquiere un Poder de nivel 1 de una Disciplina que posea su Domitor. Los Ghouls pueden adquirir Poderes de nivel 1 adicionales a un coste de 10 puntos de Experiencia cada uno, pero todos deben pertenecer a Disciplinas

poseídas por su Domitor (aunque no es necesario que posea los Poderes en sí).

Los Ghouls nunca pueden adquirir puntos reales en Disciplinas, pero siempre cuentan como tener un único punto en lo que respecta a usar Poderes de Disciplinas (en raros casos esta puntuación aumenta temporalmente, pero sólo a causa de aumentos externos como con los Sorbos).

Los Ghouls no son vampiros y no tienen un tipo de Depredador.

## Ventajas

Los mortales tienen 7 puntos de Ventajas y 2 puntos de Defectos. No pueden gastar puntos en ninguna Ventaja o Defecto exclusivo de Vástagos, aunque en general pueden usar los mismos Méritos y Defectos que los mortales.

Como los mortales, los Ghouls no pueden gastar puntos en las siguientes Ventajas: Alimentación, Dominio, Rebaño o Sangre Débil. Como en el caso de los mortales, Refugio no tiene el mismo concepto para un Ghoul que para un vampiro, pero el Trasfondo sigue estando disponible para ellos, con cierta cantidad de interpretación. Los Ghouls pueden adquirir el Trasfondo Estatus, aunque éste sin duda deriva al menos en parte de la estima de su Domitor. De hecho, ciertos Ghouls pueden ser notorios o incluso infames entre los Condenados.

En lo que respecta a las fichas de conocimientos, a los Ghouls se les aplican las mismas consideraciones que a los mortales. Para más información, [ver pág. 46](#) y consultar con el Narrador qué es apropiado para la crónica.

## Convicciones y Piedras de Toque

Las Convicciones y Piedras de Toque se tratan igual para Ghouls que para mortales, y los Ghouls deberían escoger tres de cada. Para más información, [ver pág. 46](#).

Los Ghouls comienzan el juego con Humanidad 7.

## Salud

Los Ghouls son más fuertes y resistentes que sus contrapartidas mortales, y dependiendo del Clan y las Disciplinas de su Domitor, pueden recurrir a proezas de fuerza, resistencia y velocidad que exceden las limitaciones mortales.

En general, trata a los Ghouls de la misma forma que los mortales en términos de curación y recuperación, con unas pocas excepciones notables.

Los Ghouls pueden sanar todo el daño que se les ha hecho el doble de rápido que los mortales, salvo por una excepción: el fuego. Los cuerpos, incluso aquellos mejorados con Vitae, aún requieren cierto tiempo para sanar quemaduras.

Vale la pena repetir que los Ghouls pueden usar Poderes por encima del primer nivel debido a otras circunstancias como Sorbo de Elegancia, a través de Alquimia de Sangre Débil u otros medios, pero hacerlo causa 1 punto de daño agravado en lugar de requerir un control de Enardecimiento.

## Situaciones especiales

La vida es impredecible, y no es diferente para un Ghoul. Los Ghouls pueden encontrarse en situaciones que pueden cambiar su desarrollo y cómo interactúan con otros personajes.

## Cambiar de Domitor

El Vínculo entre Ghoul y Domitor es profundo, los Ghouls experimentan un grado de dependencia emocional y psicológica además de su necesidad de Vitae. Es este tipo de relación lo que hace que la simple idea de cambiar de Domitor resulte desagradable para los Ghouls.

A veces cambiar de Domitor es una necesidad, como cuando éste cae en Letargo. En ese momento, un Domitor podría «despedir» a su Ghoul de su servicio, lo cual no cambia la dependencia que éste tiene de la Sangre. De hecho, puede dar como resultado que el Domitor acabe con un esclavo cada vez más desesperado que vigila su sueño antinatural. La mayoría de Ghouls preferiría no enfrentarse al rápido envejecimiento y puede verse al servicio de un confidente de su Domitor o incluso a disposición general de la coterie o el Clan de éste. Aun así, es un evento sensible, pero al menos permite una transición más fácil por parte del Ghoul y las pequeñas comodidades siguen siendo comodidades, ya que la mayoría de Ghouls no son tan afortunados cuando se enfrentan al aprieto de cambiar de Domitor.

La historia ha visto Ghouls que han sido intercambiados, vendidos y perdidos en apuestas. Otros

han sido robados, seducidos o incluso tomados como botines de guerra entre las Sectas. Donde una vez fuiste un leal Ghoul de un Domitor prestigioso, puedes encontrarte entregado a un paria. Peor aún es cuando un Ghoul ha de experimentar la muerte de un Domitor y ha de escoger entre seguir a su amo en la muerte o continuar a servicio de algún otro. Ten esto en cuenta y explora también lo que significa este cambio y lo que representa para el personaje: el Vínculo de Sangre es poderoso y evoca emociones a tener en cuenta en tales decisiones.

## ¿Qué pasa si un Ghoul es Abrazado

Así que has decidido que te Abracen. Bueno, realmente, un Domitor desesperado puede haber tomado esa decisión por ti. Sea como sea, ahora se aplican unos cuantos nuevos detalles a tu vieja situación como Ghoul (asumiendo, por supuesto, que el aspirante a ser tu Sire no sea un Sangre Débil... y si lo es, reza por no ser uno de los Abrazos de Sangre Débil que fallan directamente).

- Se pierden las Ventajas específicas de Ghouls (tanto Méritos como Defectos), esos puntos se recuperan para poder adquirir nuevas Ventajas que el jugador acuerde con el Narrador. A discreción del Narrador, un antiguo Ghoul puede mantener Ventajas específicas de Ghoul.
- El Retorno adquiere Generación en función de la Generación de su Sire. La Potencia de Sangre comienza en el valor más bajo de la horquilla de esa Generación (ver la tabla de Generación y Potencia de Sangre en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 214).
- La puntuación de Humanidad permanece igual que cuando el Ghoul fue Abrazado.

## Ghouls independientes

Muchos Ghouls, ya sea de forma voluntaria o coaccionados, logran adaptarse a cualquier relación que exista con su Domitor. En la mayoría de casos, a cambio de ayudar con las funciones que el Vástago no puede atender (o por las que no pueda preocuparse), los Ghouls ganan cierta protección, atención y Sangre que sustente su existencia.

Tal estilo de vida no es para todo el mundo y algunos Ghouls no reconocen Domitor alguno, evitan los Vínculos de Sangre y hacen favores de manera efectiva a cambio de Vitae. O directamente la roban.

Los conocidos como Ghouls independientes se consideran balas perdidas próximas a la sociedad vampírica, y más de un Neonato inconsciente o un Ancilla estúpido aprenden una dura lección por lidiar con ellos. Muchos Vástagos de la Camarilla consideran que los Ghouls independientes son inaceptables; después de todo, suponen una amenaza a jerarquías sociales cuidadosamente construidas. En cambio, muchos Anarquistas ven a estos mercenarios como dignos de respeto; han logrado embaucar a un chupóptero y dar la vuelta a la dinámica de poder. Aunque es probable que ni siquiera un Anarquista que los admire llegue a *confiar* en un Ghoul independiente.

La suya no es una existencia fácil y los Ghouls independientes inteligentes cultivan redes de Contactos, Aliados e Influencias, por no mencionar una gran cantidad de Astucia y Resolución para mantenerse un paso por delante. Los Ghouls Independientes deben buscar Vitae para mantener su estado, y los más hábiles saben beber Sangre inerte en lugar de directamente de un Domitor, no sea que se arriesguen a un Vínculo de Sangre con un «patrón» distinto. Si llegan a estar muy desesperados, se verán hechos esclavos del mismo Vínculo que trataban de eludir.

Por supuesto, esta clase de actitud convierte a estos Ghouls de los que ya se desconfía en una amenaza aún mayor: a los depredadores no les gusta ser objetivo de lo que ven como presas, o que los que deberían ser serviles sean en cambio independientes.

## Personajes mortales y Ghoul en diversas crónicas

Aunque **Vampiro: La Mascarada** es un juego sobre vampiros, se puede sacar mucho de las historias en las que los propios jugadores no son vampiros, al menos no al principio. Es posible experimentar los horrores de la no-muerte desde fuera, como sirvientes, agentes o posibles víctimas. Lo que sigue son ejemplos de las formas en las que los mortales o más o menos mortales pueden usarse con gran efecto en una crónica.

### La crónica sólo de mortales

Haz que cada jugador cree un personaje mortal, con vistas a ser Abrazados en algún momento (convirtiendo la crónica en una sobre vampiros), o enfrentalos a los no-muertos, o ambas cosas. Para



muchos jugadores novatos, zambullirse de primeras en el Mundo de Tinieblas y el Sistema Narrativo es algo ya lo bastante desafiante sin además tener que aprender los entresijos de ser una conspirativa sanguijuela nocturna. Igualmente, los jugadores experimentados suelen disfrutar de un cambio de perspectiva que les permita ver el Mundo de Tinieblas bajo una, proverbial, luz distinta.

## Ghouls, Ghouls, Ghouls

Las desventuras de un séquito de Ghouls se prestan estupendamente por sí solas a una crónica. A diferencia de muchos vampiros, de los Ghouls se espera que sirvan o (si son independientes) tengan un objetivo claro con el que ocupar sus actividades diarias. Ya sea como especialistas de propósitos desagradables por un amo no-muerto que les incentiva con el aliciente de la eternidad que les aguarda, o como un variopinto grupo de supervivientes a la servidumbre que combaten contra su adicción fatal, sus días y noches nunca deberían ser aburridos.

## Mortalidades distintas

La dinámica de poder es el quid de la cuestión cuando los mortales (incluidos los Ghouls) y los vampiros comparten mesa. Asegúrate de que los jugadores entienden la disparidad asimétrica de fuerza y la cambiante distribución de protagonismo que puede surgir de aquí. Durante la noche, los vampiros reinan supremos, con los mortales probablemente a su entera disposición, mientras que el día ve a los jugadores de los vampiros desocupados durante largos períodos de tiempo mientras sus no-vidas dependen de las acciones de los mortales. Asegúrate de que todos estén de acuerdo en esta clase de disposición antes de embarcarte en ella y de que todos los participantes se adhieren a las prácticas del juego considerado (más adelante).

## Juego de tipo grupo

En esta forma de crónica, cada jugador crea al menos un personaje mortal o Ghoul además de su vampiro. Estos personajes representan criados, aliados u otros socios de los demás jugadores de la coterie en su conjunto. Cuando un jugador asume el papel de su personaje vampiro, los otros personajes asumen el control de estos asociados, cambiando cada sesión. Esto funciona mejor para grupos en los que los personajes vampiro son menos dados

a ponerse manos a la obra y más a trabajar en pos de objetivos privados (a veces incluso unos contra otros) y confían en personajes mortales para que se ensucien las manos en su nombre. También permite a los jugadores más licencia de «jugar para perder», ya que se pueden permitir sacrificar dramáticamente a un personaje sin perder completamente su vínculo con la historia.

## Mortales, Ghouls y el consentimiento del jugador

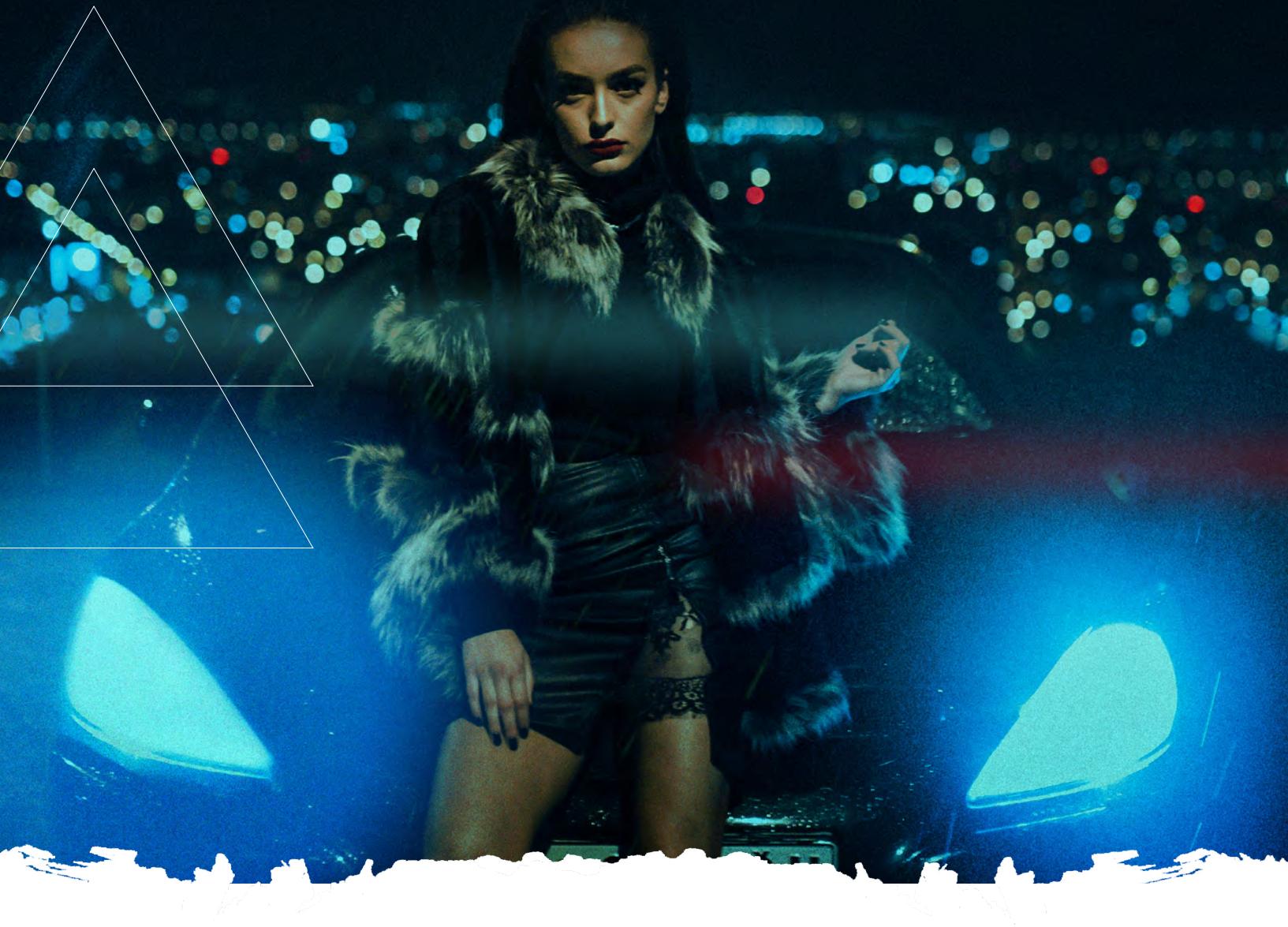
El consentimiento es capital cuando los jugadores interpretan un personaje con conexiones íntimas con el de otro jugador. Interpretar a un mortal con una conexión íntima con el de otro jugador requiere una gran colaboración entre ambos jugadores y el reconocimiento del Narrador. Para más información sobre el juego considerado ver el Apéndice III de **Vampiro: La Mascarada**.

## Mortales

Especialmente cuando hay Vástagos implicados, la naturaleza de la relación entre vampiros y mortales no es una que represente los intereses de ambas partes de forma justa. La relación entre tales jugadores requiere tanto consentimiento como comprensión de los límites emocionales del otro. Esto implica una intimidad que se adecúa mejor a jugadores que dan su consentimiento, están dispuestos a respetar los límites del otro y saben cuándo recular si las interacciones se vuelven demasiado intensas.

Algunos de los temas que surgen al interpretar una Piedra de Toque pueden incluir traición, acoso, obsesión y otras experiencias posiblemente traumáticas. Los personajes que están siendo preparados para el Abrazo despiertan las mismas cuestiones de trauma e intensidad. En ningún momento debería sorprenderse a un *jugador* con una relación dentro del juego con posibilidad de intensidad emocional que no haya acordado previamente. E incluso si se ha acordado de forma previa, tiene derecho a revocar su consentimiento en cualquier momento si no es una experiencia que disfrute.

Un vampiro puede infligir su Maldición sobre un mortal por multitud de razones. El impacto psicológico de sufrir el Abrazo por un ser querido



puede ser abrumador. Los sentimientos de resentimiento, traición o violación son comunes entre los Retoños, especialmente cuando existía una relación sustancial previa. Por ello, es importante que todos los jugadores implicados sean conscientes de cómo podrían desarrollarse las cosas entre sus personajes. El propio Abrazo (el acto de drenar la sangre de un mortal y revitalizarlo con Vitae vampírica) es excepcionalmente íntimo. Ten cuidado cuando retrates Abrazos violentos, y aunque un *personaje* puede experimentar violación y traición, el *jugador* nunca debería sufrir él mismo esos sentimientos. Después de todo, a pocos Retoños que pensaban que se les estaba concediendo la gloriosa inmortalidad se les hizo conscientes de todo el peso de la Maldición de Caín.

## Ghouls

La existencia de un Ghoul está plagada de decisiones difíciles, al necesitar una completa dependencia de un ser monstruoso que sustente su supervivencia y requerir cierto sacrificio personal en nombre del deber. Es habitual la degradación propia, y más de un Ghoul ve con horror cómo su vida se derrumba a su alrededor, todo por complacer a su Domitor. Puede ser llamado a realizar actos que mancharían el alma de un Vástago pero que hacen poco por detener al Ghoul en su búsqueda de la aprobación de su Domitor, y de más Vitae. La relación es desigual, y en muchos casos, hay poca necesidad de consentimiento entre las partes implicadas. Lo mismo no puede decirse de la relación entre los *jugadores* de estos tipos de personajes.

Igual que cuando se interpreta a un vampiro, interpretar a un Ghoul puede llevar a situaciones difíciles en las que un *personaje* puede verse forzado a comportamientos que el *jugador* puede encontrar personalmente aborrecibles, pero que encajan con las motivaciones y el desarrollo del *Ghoul*. Esto es especialmente cierto en casos en los que el Domitor es otro personaje jugador. Cuando se lida con una relación Ghoul – Domitor en la mesa de juego, es vital que la comunicación entre ambos jugadores (dentro y fuera de la sesión de juego) sea fluida y amable. Es fácil quedar atrapado en la dinámica de que el Ghoul sea deferente con su Domitor hasta el punto del abuso.

## Consentimiento general

El Narrador siempre debería estar preparado para intervenir y asegurar el juego considerado para sus jugadores. Estar listo para impedir una sangría emocional y mantener las prácticas del consentimiento en cualquier formato que asuma la partida.

Es importante tener los Preceptos de la crónica en mente cuando hay personajes mortales y Ghouls involucrados. Se puede ganar mucho de tener un Ghoul (¡o dos!) en mesa durante una crónica. Los Ghouls son serviles, sí, y suelen deferir a su Domitor en la toma de decisiones. Pero ése no es el caso el cien por cien de las veces, así que se necesita cierta negociación entre jugadores. No te equivoques: los Domidores y otros Vástagos suelen abusar de sus Ghouls y pueden incluso ser tratados como poco más que una propiedad por la sociedad vampírica, pero *el abuso en la mesa de juego entre jugadores nunca es permisible. Si se da consentimiento, abusar de un personaje es aceptable, abusar de un jugador nunca lo es.*

Se ha de debatir de antemano la línea que separa lo que es aceptable entre los jugadores del Ghoul y del Domitor, así como con el Narrador, centrándose en los niveles de comodidad de cada jugador al respecto de ciertos temas. Los personajes Ghoul, ya sea por voluntad propia u órdenes de su Domitor, pueden cometer actos de flagrante violencia del mundo real, opresión y traumas físicos y psicológicos que pueden ser desencadenantes o difíciles de manejar para ellos o para otros jugadores.

Asegúrate de hablar con tus jugadores y usar vuestra técnica de calibración favorita (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 423) para asegurarte de que están cómodos procediendo o si es necesario hacer un alto

en la sesión para relajarse un poco. Para más información sobre cómo manejar mejor el consentimiento entre jugadores respecto a temas sensibles en el Mundo de Tinieblas, ver Consejos para el juego considerado en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 421.

## Ventajas

Los siguientes Méritos y Defectos están especialmente adaptados a Ghouls y mortales. A menos que se especifique lo contrario, los Méritos y Defectos adquiridos como mortales siguen aplicándose a los Ghouls, pero los mortales no pueden adquirir los efectos de las Ventajas marcadas como relevantes para los Ghouls.

Ten en cuenta también que ciertas circunstancias pueden negar aún más la validez de ciertos Méritos y Defectos, tales como convertirse en Ghoul o recibir el Abrazo. En general, el Narrador decidirá si el jugador puede redistribuir los puntos de los Méritos y Defectos invalidados o si simplemente se pierden. En general, un jugador debería ser capaz de adquirir nuevas ventajas por el valor de los puntos gastados en Méritos invalidados (dado que son beneficios por los que el jugador ha pagado), mientras que los puntos de Defectos pueden ser guardados por el Narrador para usarlos más adelante cuando considere conveniente.

**● ● AURA IMPROPIA (Mérito Ghoul):** La Sangre te hizo algo extraño. Donde tu aura antes era vibrante y estaba llena de la colorida vida de los mortales, ahora se ha vuelto mortecina y es indistinguible de la de los Vástagos. Aunque esto puede llevar a otros a sobrestimarte, también podría llevar a algunas situaciones extrañas más adelante.

**● ● COLMILLOS INQUIETANTES (Defecto Ghoul):** La Sangre, además de concederte una recuperación aumentada, destreza física y el uso de algunas Disciplinas menores, también te ha concedido dientes afilados. Pero son extraños, atrofiados e inquietantes para quienes pueden percibirlos, lo que hace que los mortales crean que eres parte de alguna subcultura cuestionable (ejem). Pierdes un dado en las reservas Sociales que impliquen mortales porque tus colmillos les incomodan.

**● ● EMPATÍA SANGUÍNEA (Mérito Ghoul):** Compartes con tu Domitor un Vínculo más íntimo

que la mayoría de Ghouls, eres capaz de sentir su estado emocional y psicológico, incluso aunque no esté físicamente presente. Un Ghoul astuto puede «sentir» si su Domitor actual está en peligro o requiere su presencia de inmediato, pero esto no permite una comunicación telepática directa. Sientes Empatía Sanguínea en un radio de 1,5 kilómetros de tu Domitor y el Domitor con el que la sientes es aquél cuya Sangre hayas consumido más recientemente. Ten en cuenta que esto no requiere un Vínculo de Sangre, aunque el efecto es más fuerte si existe uno.

**●●● MALDICIÓN DE LA BRUJA (Defecto Ghoul):** Cuando tomaste la Vitae de tu Domitor, envejeciste rápidamente. Pareces, al menos, una década mayor de lo que eres realmente. Además, tu salud se ha resentido y tienes una casilla menos en tu registro de Salud de lo que tendrías de otra forma. Este Defecto se niega si se te Abraza. Aunque, a discreción del Narrador, puede persistir tras el Abrazo (en cuyo caso, el problema eres tú, no la Sangre de tu Domitor).

**SANGRE PERNICIOSA (Defecto Ghoul):** Debido a alguna propiedad misteriosa de la Sangre experimentas la Prohibición del Clan de tu primer Domitor hasta cierto grado. Tu primer Domitor, el primer Vástago cuya Sangre saboreaste para convertirte en Ghoul, debe ser del Clan Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Salubri, Toreador o del Ministerio. Incluso si tu Domitor cambia, la Prohibición que experimentas no lo hace.

●: Experimentas la Prohibición de tu Domitor a Severidad 1.

●●: Experimentas la Prohibición de tu Domitor a Severidad 2.

●●●: Experimentas la Prohibición de tu Domitor a Severidad 3.

**●●● TIMORATO (Defecto Psicológico):** Te cuesta reafirmar tu propia personalidad cuando te enfrentas a la voluntad de otros. Puede que no seas necesariamente sumiso; quizás te sientas más cómodo cuando sigues a otra persona. Podrías ser parte del séquito o el rebaño de un vampiro, pero no ser necesariamente leal a él. Incluso cuando eres consciente de los intentos de influirte mental o emocionalmente (como con Dominación o Presencia), no puedes usar sistemas de resistencia activos para evitar esos efectos.

**●● VIVIENDO AL LÍMITE (Defecto Psicológico):** Eres una de esas personas que se sienten obligadas a aprovechar cada oportunidad de experimentar la vida al máximo. Cuando te enfrentas con una oportunidad de satisfacer una tentación peligrosa que no has llevado a cabo antes (como esnifar una nueva droga, beber Sangre vampírica o tomar un amante vampírico), sufres dos dados de penalización a todas las acciones hasta que tomas parte en la nueva experiencia o la escena termine. Este Defecto no te obligará a realizar acciones suicidas... pero no siempre puedes predecir con precisión las consecuencias de tus acciones.

# Parte IV:

# ERRATAS Y

# ACTUALIZACIÓN

# DE REGLAS



**C**on Vampiro publicado desde hace un par de años, queremos aprovechar la oportunidad de abordar y actualizar algunos detalles que han demostrado funcionar demasiado o demasiado poco en el juego a largo plazo, y también para aclarar algunas cosas que podrían haberse definido de forma más clara en el básico. Por favor, ten en cuenta que, como todas las reglas, estos cambios son opcionales, y el Narrador no debería sentirse obligado a adoptarlos si el sistema tradicional funciona para su grupo. Después de todo, nadie conoce las necesidades de su mesa mejor que quienes se sientan en ella. ¡Feliz Caza!

## Aumento de Arrebato de Sangre

Incrementa el valor de los Arrebatos de Sangre en 1 para todos

los valores de Potencia de Sangre, llevando la horquilla de 0-5 a 1-6 (ver tabla adjunta en la pág. 63, que se incluirá en futuras reimpresiones del básico).

**COMENTARIO DEL DISEÑADOR:** Como la mayoría de personajes de Vampiro tienen Potencia de Sangre 1 o 2, obtener un solo dado por el precio de un control de Enardecimiento es muy injusto, y un Arrebato de Sangre rara vez se usa con toda la extensión prevista. Creemos que los jugadores le sacarán más partido ahora, sobre todo a Potencias de Sangre menores. Esto también significa que los Sangre Débil obtienen esta habilidad, pero sólo ganan un dado por ella.

**Aumento de la Severidad de la Prohibición**  
Aumentar el valor de la Severidad de la Prohibición en 1

llevando la horquilla de 0-5 a 1-6 (ver tabla adjunta en la pág. 63, que se incluirá en futuras reimpresiones del básico).

**COMENTARIO DEL DISEÑADOR:** Dado que los rasgos definitorios de las Prohibiciones de los Clanes suelen quedarse cortos y suelen terminar siendo más molestias que auténticas maldiciones a Potencias de Sangre bajas, al incrementarlas de forma semejante a los Arrebatos de Sangre, se sentirán de forma más aguda, acentuando estos fallos heredados de sus terribles ancestros. Aunque esto también significa que los Sangre Débil ganan Severidad de la Prohibición, suelen ignorarlo a menos que carguen con el Defecto Maldición de Clan (ver Vampiro: La Mascarada, pág. 183).

## Compulsiones de críticos conflictivos

Las Compulsiones pueden deberse tanto a críticos conflictivos como a fallos bestiales (incluido en futuras reimpresiones).

**COMENTARIO DEL DISEÑADOR:** Limitar las Compulsiones a los fallos bestiales las hace demasiado raras en el juego y permitir que sean el resultado de críticos conflictivos ayuda a reflejar problemas por lo demás difíciles de explicar, como en las pruebas de Consciencia y otras acciones pasivas (realmente no se pierde nada al combinar las opciones de críticos conflictivos y fallos bestiales en un batiburrillo de complicaciones aplicables a ambos).

## Expandir tomar la mitad como jugador

Además de distribuir victorias automáticas (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 120) donde resulte merecido, se anima a los Narradores a permitir que los jugadores *tomen la mitad* (contar la mitad de las reservas de dados como éxitos normales) en vez de hacer una tirada en caso de que el jugador quiera asegurarse una victoria en una prueba fácil o no quiera arriesgarse a complicaciones con el Ansia. Para mantener el interés, los Narradores deberían mantener la dificultad exacta de las pruebas en secreto, aunque es aceptable dar pistas como «esto parece estar por debajo de tu nivel» o «no estás seguro de poder resolverlo sin esforzarte de verdad».

**COMENTARIO DEL DISEÑADOR:** Mantener en secreto la dificultad de las pruebas y permitir

que los propios jugadores decidan cuándo tirar y cuándo tomar la mitad no sólo acelera el juego, sino que también da al jugador el control respecto al Ansia y sus efectos potencialmente volátiles en situaciones por lo demás mundanas. Así es como *Vampiro 5ª Edición* se jugó durante la mayor parte de sus pruebas de juego, pero este método concreto nunca se detalló explícitamente en el libro básico y terminó a medio camino entre el intento de las victorias automáticas y tomar la mitad (dificultades fijas) para los personajes del Narrador.

## Errata de Beso Persistente

El Beso de un vampiro induce casi al éxtasis a los mortales, pero este Poder deja a otros Besos por los suelos. Las víctimas de los que se alimenta el usuario se sienten temporalmente vigorizadas, pero también se vuelven adictas al Beso, se obsesionan y hasta buscan al vampiro para que se alimente de nuevo repetidas veces. Los mortales a menudo se vuelven anémicos, se autolesionan o incluso mueren por esta adicción. También es posible volver adictos a otros vampiros, con la advertencia de que los vampiros obsesionados que exigen que se alimenten de ellos rápidamente llevan a que el usuario quede Vinculado por Sangre. Una vez bajo el Vínculo de Sangre, un vampiro se vuelve incapaz de usar este Poder sobre otros vampiros, y se ve limitado a emplearlo sobre mortales.

**Coste:** Ninguno.

**Sistema:** El vampiro puede elegir usar este Poder o no durante cada alimentación en la que sacie al menos 1 punto de Ansia. La

victima suma la mitad de la Presencia del usuario (redondeando hacia arriba) a un Atributo Social a su elección. Este beneficio dura una sola noche. Una vez que el beneficio se desvanece, la víctima padece síndrome de abstinencia y todas las acciones que no se empleen en tratar de adquirir una nueva dosis reciben una penalización igual a la bonificación inicial. Una víctima con síndrome de abstinencia puede gastar Fuerza de Voluntad para ignorar las penalizaciones durante una escena; estas penalizaciones desaparecen tras un número de noches igual a la puntuación de Presencia del usuario.

Un vampiro que es esclavo de un Vínculo de Sangre no puede usar este Poder en otros vampiros. Además, los vampiros con el Mérito Invinculable no pueden adquirir este Poder.

**Duración:** Tantas noches como la puntuación de Presencia del usuario.

**COMENTARIO DEL DISEÑADOR:** Apreciábamos el efecto revisado de este Poder tal y como se imprimió en la última versión del básico, ya que tentar al jugador en lugar de sólo al personaje es la mejor forma de tentación. Sin embargo, los beneficios del Poder revisado terminaron desmadrándose y mucha gente ha visto que es muy fácil abusar de él, sobre todo como Poder de nivel 2. Por ello, queríamos mantener el concepto al tiempo que conteníamos los efectos y los hacíamos más apropiados para su nivel y su Disciplina.

Esta última versión del Poder estará también disponible en futuras reimpresiones del básico.

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 LA PROHIBICIÓN	PENALIZACIÓN A LA ALIMENTACIÓN
0	Suma 1 dado	1 punto de daño superficial	Ninguna	Ninguno	0	Sin efecto.
1	Suma 2 dados	1 punto de daño superficial	Ninguna	Nivel 1	2	Sin efecto.
2	Suma 2 dados	2 puntos de daño superficial	Suma 1 dado	Nivel 1	2	La sangre envasada y de animales sacia la mitad del Ansia.
3	Suma 3 dados	2 puntos de daño superficial	Suma 1 dado	Nivel 2 o menor	3	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
4	Suma 3 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 2 dados	Nivel 2 o menor	3	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano.
5	Suma 4 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 2 dados	Nivel 3 o menor	4	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 4 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 3 dados	Nivel 3 o menor	4	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
7	Suma 5 dados	3 puntos de daño superficial	Suma 3 dados	Nivel 4 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 2.
8	Suma 5 dados	4 puntos de daño superficial	Suma 4 dados	Nivel 4 o menor	5	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.
9	Suma 6 dados	4 puntos de daño superficial	Suma 4 dados	Nivel 5 o menor	6	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 6 dados	5 puntos de daño superficial	Suma 5 dados	Nivel 5 o menor	6	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.



*«La fortaleza del vampiro es que la gente no creerá en él».*

— GARRETT FORT, *Drácula* (1931)



# VAMPIRO

L A M A S C A R A D A



## COMPARION

### Contempla la floreciente oscuridad

Como agradecimiento a los entusiastas del Mundo de Tinieblas, este libro contiene:

- ▷ Descripciones de Clan de los condenados Ravnos, los perseguidos Salubri y los codiciosos Tzimisce.
- ▷ Reglas para interpretar mortales y Ghouls.
- ▷ Una amplia gama de nuevos Rasgos con los que expandir tus crónicas: desde Poderes de Disciplinas a Ventajas concretas de Clan pasando por Méritos y Defectos.

WORLD OF  
**DARKNESS**



**Material adulto:** Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.



**paradox**  
INTERACTIVE®

**NOSOLOROL**