# Historias de las hijas

No hay muchos Vástagos jóvenes que hayan oído hablar de las Hijas de la Cacofonía, pero en ocasiones quienes afirman haberse encontrado con una cuentan historias sobre cantantes no muertas extraordinarias en los Elíseos. Según el rumor, una línea de sangre (aunque quienes rumorean no se ponen de acuerdo si procede del clan Malkavian, Toreador o de otro), las legendarias Sirenas supuestamente pueden someter y dañar utilizando su voz, y son capaces de romper mucho más que el cristal. Cualquier aparición de un Vástago con un talento vocal extraordinario (de cualquier sexo, pues “Hijas” es solo un título) en el dominio puede extender rumores, y unos pocos Vástagos temen lo bastante las leyendas para actuar de forma preventiva ante esas noticias, convirtiendo los rumores en peligro para las supuestas Sirenas. Algunos Vástagos no creen en la existencia de las Hijas, mientras que otros afirman ser una de ellas con éxito, aunque sus sires no tengan ni idea de esa conexión.

• **Aspirante a ídolo:** Quizás perfeccionaste tu voz cada día antes de tu Abrazo, y continúas practicando noche tras noche como una forma de mantener una conexión con tu pasado mortal, o quizás solo estás dotado de forma natural con una voz agradable y te gusta como suena. Recibes dos dados adicionales a cualquier tirada relacionada con cantar, pero si fallas, sufres una Compulsión inmediata por la vergüenza que te has causado.

•• **Sorpresa interpretativa:** Tienes un talento dormido que sale a la luz en los momentos más inesperados. Una vez por historia, recibes dos éxitos adicionales en una tirada relacionada con hablar en público. Se puede utilizar después de realizar la tirada, y se puede acompañar del uso de Presencia.

••• **Hija descarriada:** Has oído hablar de las Hijas de la Cacofonía, y al margen de lo que hayas oído, lo has asumido en tu identidad. Hasta el momento has tenido éxito haciéndote pasar por una Hija en el dominio en el que resides. También has convencido a varios Vástagos de la sociedad local de que traten como un gran talento (aunque algunos individuos podrían tener sus reservas). Esto te proporciona beneficios -recibes cuatro puntos a repartir entre Estatus, Mawla y Rebaño. Sin embargo, alguien -como tu sire- conoce tu secreto y podría utilizarlo en tu contra si le das una razón. Cuando eso ocurra, pierdes las ventajas adquiridas y consigues el Defecto: Sospechoso en la facción donde recibiste más reconocimiento.

•••• **Cantante suprema:** Quizás la vitae de las Hijas de la Cacofonía de verdad fluye por tus venas no muertas, o simplemente tienes un talento extraordinario. Sea cual sea la causa, la belleza y el poder de tu voz sobrepasan los de la mayoría de los cantantes mortales. Consigues cuatro dados adicionales en cualquier interpretación vocal, pero tu talento te ha proporcionado algunos “fans” indeseables. Consigues el Defecto: Acosadores, y un Adversario poderoso que siente celos o especialmente posesivo contigo.

•••• **Voz rejuvenecedora**: Tu voz es casi sobrenaturalmente tranquilizadora. Consigues dos dados adicionales en tus tiradas de Presencia no dirigidas a intimidar, así como en utilizar Acallar a la Bestia u Obeah. Además, una vez por historia, puedes restaurar tres niveles superficiales de Fuerza de Voluntad a todos los que sean capaces de oír tu voz. La interpretación debe durar por lo menos una escena. Si eres interrumpido, todos los oyentes sufren un punto de daño superficial de Fuerza de Voluntad.

# Originario de Boston by night

## La Capilla de Hartford

Los Vástagos dominantes en Hartford y New Haven eran la Liga Géminis, un consorcio elegido formado predominantemente por Ventrue y Tremere, que administran los dominios de Connecticut, participan en contraseñas crípticas, apretones de manos y rituales de sociedades secretas mortales, y no desean nada más que un espléndido aislamiento lejos del politiqueo Vástago de los “vampiros menores”. Cuando son arrastrados a eventos más allá de su ámbito, responden con ferocidad y frustración. En estas noches, el sucesor natural de la Liga Géminis es la Capilla de Hartford, aunque los vínculos entre los Tremere de Hartford y los Ventrue de New Haven siguen siendo fuertes.

• **Autoridad Arcana**: Una vez por historia puedes seleccionar un objeto y decirle al Narrador que quieres descubrir si fue construido a través de medios mundanos o mágicos. Obtienes tres dados de bonificación en una tirada de Inteligencia + Ocultismo para determinar la creación del objeto, con un éxito crítico se transmite exactamente el tipo de hechicería involucrada (si es que hay alguna). Por supuesto, revelar este conocimiento puede hacer que este artículo sea muy buscado, por ejemplo, por un Enemigo o Adversario.

**•• Política críptica:** Una vez por sesión, durante un conflicto social del que eres parte u observas, obtienes dos dados de bonificación en un intento de determinar si uno de los participantes es miembro de una sociedad secreta mortal como los masones. Fraternidad Rosacruz, o La orden de Skull and Bones. Revelar esta información en el momento equivocado podría poner un objetivo en su espalda o en la espalda del objetivo. Necesita saber de la sociedad para identificarla, de lo contrario su tirada solo le dice que los participantes pertenecen a una sociedad con gestos codificados y dichos crípticos.

••• **Dentro de la sociedad:** Te beneficias de un Aliado de cuatro puntos de una sociedad secreta, como los Caballeros Templarios o una tradición de magos. Sin embargo, para mantener esta alianza, debes asistir a una reunión con este aliado al menos una vez por historia y proporcionar a la sociedad un punto de Recursos (deducidos de tus Recursos por el resto de la siguiente historia o al comienzo de la misma) en la forma de un artefacto arcano o inteligencia. Este Lore también le proporciona una membresía simbólica en esta sociedad, aunque si desea unirse por completo, requiere un gasto mayor y debe manejarse bajo los Trasfondos de Contactos e Influencia.

•••• **La Capilla:** Puedes usar la Capilla de Hartford como un Refugio de tres puntos con acceso a la biblioteca, lo que a su vez reduce el costo de aprender nuevos Rituales de Hechicería de Sangre a Ritual de Hechicería de Sangre nuevo ×3 (−1). Para mantener este beneficio, debe ser un miembro con buena reputación de su facción. Este beneficio se aplica independientemente de tu clan.

••••• **Señor presidente:** Has sido elegido para un puesto de autoridad en tu facción, lo que le otorga cuatro puntos de Estatus en todos los dominios de Nueva Inglaterra (o dondequiera que esté presente su facción), y dos puntos de Criado de completa lealtad. Obtienes una bonificación de dos dados en los intentos de usar tiradas relacionadas con Intimidación, Liderazgo y Persuasión en cualquier persona en la industria financiera de Nueva Inglaterra (o localidad apropiada), y todos los miembros subordinados de la facción. Para mantener este Lore, debes cortejar los votos de otros vampiros en tu facción y no avergonzar a la facción. Si se te ve caer en Frenesí, tu posición se despoja inmediatamente.

## La Camarilla de Boston

Los Vástagos de la Libertad lucharon en una larga serie de guerras contra la Camarilla británica, el Sabbat y los Hécata, y sobrevivieron, ya sea por habilidad o simplemente por ser la última facción en pie. Se disolvieron en noches recientes, abandonando el nombre de su facción y convirtiéndose en la Camarilla de Boston, aunque muchos “carbones” aún se aferran a la memoria de los Vástagos de la Libertad. Ahora gobiernan Boston y tienen la intención de ir más allá del dominio, absorbiendo a las otras ciudades de Nueva Inglaterra en su praxis cada vez mayor. No sufren intentos de manipularlos ni que les tomen lo que tanto tiempo han intentado capturar.

• **Compañeros de armas:** te fortaleces cuando estás junto a tus camaradas. Una vez por historia, al anunciar tu identidad como miembro de su facción entre sus compañeros de facción, puede agregar tres dados a una tirada basada en la resolución, la compostura o la fuerza de voluntad.

•• **Sic Semper Tyrannis:** Los Vástagos de la Libertad lucharon contra tiranos e invasores extranjeros durante más de un siglo (a pesar de ser, en gran parte, invasores extranjeros). Una vez por historia, después de identificar a simple vista a un enemigo de tu coterie, puedes realizar una maniobra de estaca en combate sin la tradicional penalización de tiro de -2. Debes tener un dispositivo de estacado para cumplir con este Saber.

••• **El corazón es donde está el hogar:** Tu territorio (acuerda con el Narrador de antemano qué ubicación constituye tu territorio) es de vital importancia para ti, al igual que las personas que viven allí. Tienes una Convicción como la siguiente: No hay crímenes contra la gente de mi territorio. Este Saber te permite ejecutar represalias violentas contra los violadores de esta Convicción sin temor a acumular Manchas. Además de una piedra de toque que debes nombrar y elegir donde vive en tu territorio, obtienes un Contacto de dos puntos de las personas en tu territorio (que también pueden ser tu piedra de toque). Este saber también crea un Adversario de uno o dos puntos en forma de un intruso, domitor, Sire o compañero de camarilla si destruyes a alguien solo por pisar tu territorio.

•••• **Palancas y poleas:** Te beneficias de un criado de tres puntos en medio de los tratos políticos tras bastidores del dominio, tanto mortales como no-muertos, que regularmente te proporcionan información como un Contacto de dos puntos. Sin embargo, a este individuo se lo debe mantener contento o podría revelar tu identidad como su maestro y divulgará mucha información sobre ti, si los atrapan delatando a las personas. En cualquier momento, puedes sacar a esta persona de su posición y simplemente mantenerla como un Criado de tres puntos siempre que sigas proporcionándole efectivo, vitae o lo que sea que necesite.

••••• **Unificación:** Simplemente, tienes una forma de atraer a la gente a la mesa de negociaciones. Una vez por historia, puedes enviar invitaciones a cortes en hasta cuatro dominios vecinos y esperar que envíen un representante de alto rango a tu dominio para reunirse, incluso si no les agradas o no te respetan. Debes tener éxito en una tirada de Manipulación + Etiqueta al crear esta invitación, con Dificultad 6 para atraer a un Heraldo, Dificultad 7 para atraer a un Primogénito y Dificultad 8 para atraer a un Príncipe o Barón. Además, una vez que están en tu presencia, obtienes una bonificación de dos dados una vez por historia para un intento de diplomacia o negociación con este grupo, incluso si lo que estás vendiendo es una tontería. Por otro lado, si fallas en tus negociaciones con cualquiera de los asistentes, la misma persona no volverá a tu dominio y podría convertirse en tu Adversario (puntuación de puntos variable, dependiendo de la persona) como si los ofendieras.

# Exclusivo Hecata

## Banqueros Dunsirn (Línea de Sangre)

En algún momento del siglo XVIII, los Giovanni intentaron conseguir un asidero en los mercados del Nuevo Mundo, pero todos sus esfuerzos resultaron constantemente bloqueados por una familia escocesa de banqueros que poseían varias inversiones en el comercio marítimo. Impresionados por su ingenio financiero, los Giovanni investigaron para tratar de introducir a la familia en el clan de vampiros. Lo que terminó cerrando el trato fue el descubrimiento de que los Dunsirn eran caníbales, además de banqueros. Era el equilibrio perfecto de dinero, depravación y habilidad para guardar un secreto.

Durante siglos la relación entre las dos familias estuvo clara: Los Dunsirn ganaban dinero y los Giovanni se lo gastaban como si fuera agua. Sorprendentemente, aunque los miembros mortales de la familia Dunsirn todavía disfrutan ocasionalmente de un pedazo de "cerdo largo", los Vástagos no mostraron mucha habilidad ni interés por el estudio necromántico. Antes de la Reunión de la Familia, hubo un esfuerzo por obligarlos a aprender las artes del Olvido, pero ahora los Dunsirn están más que contentos de volver a hacer lo que mejor saben: dejar seca a la gente. Y esta vez tampoco tienen que responder ante los putos Giovanni para hacerlo.

• El dinero se oculta: Resulta difícil ganar dinero y no llamar la atención, pero los Dunsirn han trabajado en la sombra durante siglos. Has apartado un poco del dinero de tu familia para crearte una identidad alternativa. Consigues dos puntos del Trasfondo Máscara gratis, aunque debes utilizar esta Máscara por lo menos una vez por historia.

•• El dinero habla: Los Dunsirn encuentran información en los lugares más interesantes. Todo lo que tienes que hacer es soltar un poco de dinero y la gente se te tirará encima para contarte cosas. Una vez por historia puedes encontrar información como si tuvieras el Trasfondo Contactos con un número de puntos igual a tus Recursos. Esta habilidad solo dura una escena.

••• El dinero mejora: Siempre tienes acceso a lo mejor que el dinero puede comprar. Acceder a productos de calidad no solo es un símbolo de posición, sino que también facilita las cosas. Cuando hagas una tirada en la que puedes utilizar tu propio equipo, consigues un dado adicional en la tirada.

•••• El dinero se multiplica: Todos los Hécata saben que los Dunsirn son banqueros. Pero la mayoría de ellos piensan en abstracto como si "banquero" solo fuera una forma distinta de decir "alguien con un montón de pasta". Pero tú tienes (o estás relacionado) un negocio legítimo en la banca. Consigues tres puntos (hasta un total de cinco) en Recursos. Además, cualquiera miembro de tu coterie pierde el Defecto Empobrecido, y puede adquirir puntos en Recursos con dos puntos de experiencia por punto en lugar de los 3 habituales.

••••• El dinero manda: Estás al mando de la contabilidad de la familia Dunsirn. Tienes tu dedo muerto en el pulso de las cuentas financieras de los Hécata y te aseguras de que todos lo sepan. Consigues tres puntos gratuitos de Posición entre los Hécata. Además, una vez por Crónica, puedes proporcionar a todos los Hécata de la Crónica dos puntos adicionales de Recursos o eliminar todos los Recursos de todos los Hécata de la Crónica. Estos añadidos o retiradas de Recursos duran solo una historia, y si son retirados, generan el Defecto Adversario a lo largo de la Crónica en la forma de uno de los vampiros expropiados.

## Hijos de Tenochtitlán (Línea de sangre)

A principios del siglo XVI los Giovanni españoles se encontraron con representantes de la civilización azteca mientras acompañaban a la expedición de Hernán Cortés. En la ciudad de Tenochtitlán (que ahora forma parte de la ciudad de México), estos Giovanni descubrieron una tradición necromántica extendida y formalizada. Así que de forma natural asesinaron, esclavizaron y convirtieron a los "paganos", introduciéndolos en su clan. Los Giovanni llamaron a estos conversos Pisanob, un término maya que aproximadamente se traduce como "fantasmas de los muertos que caminan sobre la tierra" (el hecho de que los aztecas no fueran mayas no preocupaba a los europeos). Que esos vampiros ya tenían un nombre, un legado y sus propias creencias significaba poco para los Giovanni.

Su líder Pochtli seguía al mando de los Pisanob cuando se produjo la Reunión de la Familia. Sin embargo, los Pisanob había sido reducidos a unos pocos Vástagos después de los ataques continuados de los Heraldos de las Calaveras, aunque las razones de estos ataques se desconocen. Pochtli ofreció su no vida a los Heraldos a cambio de que terminaran las hostilidades, y los Heraldos aceptaron su sacrificio.

Ahora los supervivientes Hijos de Tenochtitlán están decidiendo quién será su nuevo líder mientras planean su venganza.

• **Ocultarse del lobo:** Los últimos Pisanob sobrevivieron porque son muy, muy buenos ocultándose. Has aprendido todo tipo de técnicas para permanecer oculto de quienes te cazan -o de quienes quieran cazarte. Consigues un dado adicional en cualquier tirada para ocultarte, incluyendo el uso de Disciplinas o Ceremonias.

•• **Instintos fantasmales:** Los Vástagos originales que Abrazaron a los mortales de Tenochtitlán eran necromantes muy habilidosos y disponen de una amplia variedad de guías, trucos y secretos que comparten entre ellos. Has aprendido algunos de esos secretos, que te proporcionan dos dados adicionales en cualquier Ceremonia de Olvido relacionada con la invocación, control o destrucción de fantasmas.

••• **Anticipación:** Después de años siendo perseguido por los Heraldos de las Calaveras, has aprendido a pensar siempre con antelación, convirtiendo cualquier tragedia en potencia en un triunfo. Una vez por historia, puedes volver a tirar cualquier tirada de Habilidad. Además, siempre consigues una repetición en una tirada de Habilidad en cualquier escena en la que actúes contra otro Hécata. Si el Hécata en cuestión es un Heraldo de las Calaveras, consigues un éxito adicional en esa tirada repetida.

•••• **Prodigio necromántico:** Los secretos del Olvido están a tu disposición, ya sea mediante tu estudio, tu antiguo linaje o secreto que has adquirido de tus parientes con el paso del tiempo. Tu dominio de las ceremonias necrománticas no tiene igual. Consigues dos éxitos automáticos en cualquier tirada necesaria para activar una Ceremonia necromántica de Olvido.

••••• **El siguiente en la línea:** Ahora que Pochtli se ha sacrificado en el gran plan de unidad de los Hécata es el momento de que otro Hijo de Tenochtitlán de un paso al frente y guíe a los Pisanob a su futura gloria. Eres uno de esos candidatos, que equilibra habilidad necromántica con sabiduría política. Tienes dos dados adicionales de Posición entre los Hécata. Además, tienes un aliado entre los anziana, que actúa como un Mawla de cinco puntos una vez por historia (Puedes adquirir el Trasfondo: Mawla normalmente para proporcionar al personaje un mentor o mecenas más habitual).

## Descendientes del Barón (línea de sangre)

Los descendientes del Barón Samedi son un grupo misterioso, y así es como les gusta ser. Antes de la Reunión de la Familia, todos tenían un aspecto horrible y putrefacto, lo que hacía que fueran confundidos fácilmente con los Nosferatu. Antes de la Reunión de la Familia, su control de la Necromancia les hacía parecer un linaje bastardo de los Capadocios. Antes de la Reunión de la Familia, cuando hablaban del Barón, los Samedi podían afirmar que era un loa como un vampiro.

Ahora los Hécata son una familia feliz, ¿verdad? Los Samedi incluso han recuperado su aspecto anterior, aunque la podredumbre y la decadencia los acompañan siempre que se alimentan. Pero estos Vástagos están metidos en el vudú y el hudú, y saben que todo tiene un precio. Nada es gratis. Así que usan sombreros de seda, fuman tabaco caro y planean disfrutar del viaje hasta que llegue la cuenta. Laissez les bon temps rouler.

• **Mierda de CSI:** Como uno de los hijos del Barón has aprendido un par de trucos sobre la muerte. Uno de ellos es saber mucho sobre podredumbre, decadencia y cómo mueren los cueros. Examinando con cuidado un cadáver mortal y haciendo una tirada de Astucia + Alerta (dificultad 3), puedes conocer de inmediato la causa de la muerte.

•• **Cadáver exquisito:** Hubo un tiempo en que todos los Samedi parecían cadáveres andantes, pero gracias a la Reunión de la Familia tienen nuevos rostros respetables. Pero tú puedes dar marcha atrás y parecer un cadáver siempre que quieras. Además, puedes parecerte a un cadáver que hayas tocado si te esfuerzas lo suficiente. Con el coste de una tirada de enardecimiento, puedes hacer una tirada de Compostura + Subterfugio contra la Astucia + Consciencia del observador para parecerte a ese cadáver.

••• **Interior vacío:** Cierto, tú y los hijos del Barón ya no parecéis cadáveres, pero algunos todavía tenéis las ventajas de ser uno. Como el hecho de que los cadáveres ya no sienten mucho. No pierdes dos dados de las reservas relevantes por estar impedido físicamente, aunque conservas la penalización de Fuerza de Voluntad.

•••• **Mi amigo Setita:** Los Samedi tienen una extraña relación con el Ministerio. Sus intereses suelen solaparse y algunos han decidido unirse al Ministerio en lugar de quedarse con los Hécata. Tú tienes una conexión con el Ministerio, ya sea uno de esos Samedi descarriados o un Seguidor de Set. Una vez por historia puedes pedirle un favor a tu amigo, lo que se traduce en el equivalente de tres puntos en los Trasfondos apropiados como Aliados, Influencia y Recursos.

••••• **El sombrero de seda:** Nadie está del todo seguro de quién es el Barón, pero se sabe que tienes su favor, y eres el siguiente en el puesto de su baronía. O lo que sea. No estás del todo seguro de qué ocurrirá si te levantas y reclamas el sombrero de seda del Barón. Puede ser una posición puramente política o puede proporcionarte fantásticos poderes espirituales. Y desde luego te va a proporcionar los poderes del Barón. Sin embargo, antes de aceptar el papel, tienes el efecto de un Mawla de cinco punto, aunque la ayuda llegará de manera críptica y con efectos misteriosos.

Carnívoros (Línea de sangre)

Los Nagaraja son los vampiros más horribles en un clan lleno de vampiros horribles. Se consideran los primeros necromantes que han existido. Disfrutan con el hecho de que su linaje no es tan fácil de vincular con uno de los Antediluvianos conocidos. Creen que hubo un tiempo en que dominaban las tierras de los muertos, habiendo transformado su sangre para vivir en ese lugar. Y quizás como resultado de esa Ceremonia, comían carne humana en lugar de beber sangre. Creen que una noche podrán convertirse de nuevo en amos del inframundo.

Un puñado de Nagaraja apareció en la Reunión de la Familia, afirmando que alguna catástrofe los había expulsado de su hogar. Al principio se los consideraba una forma radical de los Dunsirn, pero los banqueros escoceses son aficionados en el reino del canibalismo y los Nagaraja son expertos. Años de evitar atraer la atención de la sociedad humana y de la Estirpe los ha convertido en eficaces asesinos en serie bastante útiles para sus nuevos compañeros de clan. Ya no necesitan carne como antes, pero sus habilidades son bastante útiles en esta nueva era. Y algunos nunca han perdido el gusto.

• **Sabroso:** Todavía comes carne en lugar de beber sangre -morder a un mortal le causa una herida agravada y en todos los sentidos para ti funciona como beber sangre. También puedes comer cadáveres frescos, aunque el sabor no es tan bueno.

•• **Invisibilidad espiritual:** Algunos Nagaraja pueden hacerse invisibles para los fantasmas y espíritus. Si todavía no tienes acceso a la Disciplina Ofuscación, toma el Manto de Sombras sin coste -no tienes que tener la Disciplina, se trata de un poder especial tuyo. Este poder funciona como Manto de Sombras, pero funciona sólo con espíritus y fantasmas. Si tienes (o adquieres posteriormente) Ofuscación, todos tus poderes de ocultación funcionarán contra fantasmas y espíritus además de surtir los efectos normales.

••• **El asesino perfecto:** Tienes mucha experiencia planificando asesinatos. Mientras tengas al menos una noche para planificar un asesinato intencionado y a sangre fría, consigues un éxito adiciona el todas las tiradas en la escena de ese asesinato. Estos éxitos son negados por alguien que posee la habilidad de línea de sangre Enviar un Asesino (ver a continuación).

•••• **Enviar un asesino:** Eres un asesino en serie, o quizás has pasado mucho tiempo estudiándolos. Además, has trabajado con funcionarios de la ley (mortales, vampiros o ambos) en algunos casos, ya sea mediante correos anónimos o como asistente directo. Tienes tres puntos para gastar en Contactos con la fuerza policial, investigadores de la sociedad de la Estirpe y Posición.

••••• **Muerte a las Serpientes:** Eres uno de los pocos que recuerdan el verdadero propósito de los Nagaraja, librar al mundo de los Setitas. Pueden haberse cambiado el nombre por "El Ministerio", pero su mancha en este mundo sigue siendo la misma y te asegurarás de aniquilarlos a todos hasta el último. No recibes Manchas por matar a un Vástago del Ministerio, o a un personaje que sirva al Ministerio.

## Heraldo de Ashur (Línea de sangre)

Manteniendo el rencor más largo de la Jyhad, los Capadocios fueron el clan de la muerte antes que fueran usurpados por los emergentes Giovannis. Creidos muertos por siglos, los Capadocios tomaron máscaras y se empezaron a llamar “Heraldos de las Calaveras” o una subfaccion del clan empezaron a llamarse a sí mismos “Heraldos” generaciones antes. Cualquiera que sea la verdad la mayoría se unió al Sabbat y trabajó agresivamente contra los intereses de los Giovanni. Durante muchos años se pensó que ambos lados nunca se detendría hasta que uno borrara al otro, pero eso parece haber cambiado con la reunión familiar.

A pesar de la reconciliación y el reconocimiento de los restos de los Vástagos Capadocios, los Heraldos de las Calaveras tal como eran ya no podrian existir. Pero tampoco los Capadocios podían regresar a su estado anterior después de tantos siglos de ira. Como tal, estos vampiros responden a cualquiera de los nombres, pero se han convertido en una síntesis de la dos. Como todas las cosas, la forma pasada ha muerto y se ha enriquecido la tierra para que algo nuevo pueda crecer.

• **La Máscara de Cenizas:** Usas una máscara simple hecha de cenizas, porque respetas las tradiciones de los Heraldos, preocupándote más por estudiar la muerte que el estatus, la gloria o la venganza. Si una piedra de toque tuya está muerta o muere después de comprar este punto, el estudio de su cadáver te permite transferir la Convicción que representan a otro mortal (ver Vampiro: la mascarada, pag. 240) como si murieran en paz. Si realmente lo hicieron, obtén un bono de un dado en la prueba de Humanidad. Si alguien más interfiere con el cadáver, debes hacer una prueba de Frenesí en dificultad 3.

•• **La máscara de oro:** Usas una máscara de oro con una rosa, porque te esfuerzas por equilibrar tu existencia entre los vivos y los muertos. El oro tiene conexiones con la riqueza y alquimia, con ramos funerarios de oro representados en la perfecta intersección entre los dos. Como tal tienes la capacidad de esconder tus acciones, y las acciones de tu coterie, mientras exploras la muerte. Tienes el equivalente de cuatro puntos de influencia cuando intentas encubrir una muerte.

••• **La máscara blanca:** Usas una máscara de color blanco hueso, sin una mancha de tierra en ella, porque es la mascara de un respetado Heraldo que fallecio en una de las purgas históricas. Hablas por los ancianos de tu linaje, y la mayoría de los Heraldos (e incluso otra Hecata) te escuchan. Consigues tres dados en cualquier tirada social contra otro Heraldo, y

dos dados a cualquier tirada social contra otra Hecata.

•••• **La máscara de obsidiana:** Usas una máscara negra pulida porque eres más que un simple vampiro, estás realmente medio muerto. Eres un espectro que habita el cuerpo de un vampiro. Tú puedes aprender las Ceremonias del Olvido sin maestro (o con la mitad del tiempo de entrenamiento si tienes uno) debido a tu experiencia en el inframundo, pero eres vulnerable a los efectos contra los fantasmas (como algunas ceremonias del Olvido). Sufres una penalización de dos dados para resistir estos efectos, pero gana dos dados al resistir efectos que controlar su caparazón físico (como como Dominacion).

••••• **La máscara de Lazarus:** Usas una máscara grabada en la imagen de uno de los fundadores del clan, porque sabes el verdadero secreto de los Heraldos. La cruzada nunca se trató únicamente de destruir a los Giovanni, sino de aniquilar a todos los que sirven al Clan de la Muerte. La etapa final de la nigromancia es para todos los que la practican deben morir y así convertirse en los maestros de la muerte. No recibes manchas por cualquier acción realizada con el objetivo de matar a otro Hecata, o cualquier personaje que sirve a los Hecata.

## La Familia Giovanni (Línea de sangre)

Hasta hace poco, cada vez que un Vástago pensaba en el Clan de la Muerte, se imaginaba a la familia Giovanni. Sus orígenes se remontan antes del Imperio Romano (cuando eran conocidos como los Ioveanus o Jovians), y todo el tiempo han tenido su manos en los asuntos de los Vástagos. La familia Giovanni original sabe cómo jugar el juego mejor que nadie, elaborando una identidad como "Vástagos Diabólicos" para lograr el equilibrio correcto de miedo y respeto en sus rivales y en sus familiares.

La familia Giovanni y el clan de vampiros conocido como los Giovanni no son idénticos, pero fue una útil ficción durante siglos. Sin embargo, ahora que la reunión familiar ha provocado una reestructuración del Clan de la Muerte, la familia original se niega a quedarse en el frío. A pesar que a algunos primos les gustaría ver la parte trasera de la famiglia, los "verdaderos" Giovanni no se van a quedar al margen y dejar que se eliminen miles de años de historia familiar debido a alguna conveniencia política. Son los perros de arriba y asesinarán para mantener ese puesto. Después de todo, nadie pelea como una familia.

• **La oreja de un primo:** Incluso si los miembros de la familia se odian, toda la familia vive por un código para compartir información - así es como han sobrevivido a todo desde la caída del Imperio Romano a la Segundo Inquisición. Una vez por sesión, puedes hacer una pregunta directa de otro miembro de la familia Giovanni, y obtener una respuesta. Sin embargo, tienes que responder una pregunta a cambio. También puede pedir un favor a un miembro mortal de la familia una vez por historia, como si tuvieras un aliado en tres puntos.

•• **Glamour desvanecido:** Ser un Giovanni todavía significa algo, incluso si no es el nombre del clan. Viejos hábitos mueren lento, y el instinto de obedecer todavía está arraigado en muchos del Clan de la Muerte. Una vez por sesión, puedes agregar un éxito automático a cualquier tirada social contra otro Vástago Hecata, ghoul o retenedor.

••• **Caja chica:** Los Giovannis comenzaron como comerciantes, y ellos todavía conocen el poder del frío dinero en efectivo. Como uno de los chiquillos favorecidos de la familia, tienes acceso a una cuenta bancaria sustancial. Obtienes cuatro puntos para repartidos entre los Recursos y de retenedores gratis, pero estos puntos pueden ser retirado por miembros mayores de la familia en cualquier momento, especialmente si los enfadas.

•••• **Sirviente espectro:** Hay muchas cosas en las que la familia es buena, pero en particular, son excelentes esclavizando los espíritus de los muertos a su voluntad. Has heredado o capturado personalmente un espectro para actuar como tu sirviente. Esto actúa como si tuvieras cuatro puntos en aliado, usa las estadísticas del espectro en Vampiro: la mascarada, pag. 377. El espectro no quiere nada más que romper la correa y devora tu espíritu. Hasta entonces, pueden ser convocados una vez por sesión y llegará dentro de las 10 horas.

••••• **Aspirante a Anziani:** Haz logrado navegar tu camino a través de la política oculta de la Reunión Familiar y alcanzaste una posición importante. Lo has hecho parcialmente por habilidad política y fanatismo despiadado, pero sobre todo porque sabes donde están los cuerpos enterrados (en todos los sentidos). Obtiene cinco puntos de status entre los Hecata y puedes conseguir una audiencia privada con el capuchino cada tanto entre las campañas. Aunque no empujes tu suerte, o te unirás a los cuerpos.

## La Criminal Puttanesca (Línea de sangre)

Durante algunas décadas, los Giovanni tuvieron la reputación de ser nada más que vampiros mafiosos. Ancillas Hecatas señalados con tales estereotipos en un eliseo Camarilla se ríen y sugieren que el rumor partió de ver demasiadas proyecciones nocturnas de El Padrino. Y una vez que la Hecata tiene la oportunidad de irse lejos, llaman a sus primos y les preguntan qué mierda hicieron los Puttanesca esta vez.

La maldita familia Puttanesca, como suelen ser llamados por otros Hecata, fueron adquiridos en Sicilia en la década de 1660 como estafadores callejeros talentosos, perfectos para los sucios trabajos de bajo nivel que el más adinerado Giovanni no podía molestarse en manejar. Con el paso de los años, estos Puttanescas se apoyaron en los estereotipos mafiosos, porque deberías ser un mafioso si rompes las piernas para ganarte la vida. Después de la reunión familiar, cualquier conexión restante al crimen organizado se han otorgado a los Puttanescas. Los anziani dicen que es una recompensa para los leales servicios. Pero los puttanesca saben que es una forma de poner todos los actos embarazosos de los Hecata en un solo lugar.

Entonces si vamos a ser "los malditos Puttanesca" está bien. Esta familia sabe todo sobre golpear al más pequeño antes de que te golpee un tipo más grande. Pero pronto seremos los grandes, y todos los demás serán los que serán apaleados.

• **Amigos en lugares bajos:** Los vástagos Puttanesca tienen contactos cercanos con la calle y por lo general tienen algunos negocios secundarios en cualquier momento. Es fácil tener en tus manos un poco de dinero en efectivo y un poco de músculos siempre que lo necesites. Obtienes dos puntos para repartir entre Aliados y recursos, y puedes reasignar esos dos puntos al comienzo de cada historia. Estas ventajas son inmediatas sujeto de escrutinio policial.

•• **Muestra tu vientre:** Algunos miembros de tu familia sobreviven pareciendo lo más inofensivo posible a las personas más poderosas que ellos. Claro, no es digno, pero si puedes sobrevivir la noche, eso te da tiempo para conseguir tu venganza después. Obtienes tres dados de bonificación para tirar para convencer personas para no lastimarte, ponerte en peligro o actuar en tu contra.

••• **Enseña los puños:** Por un lado, no es todo ser empujado. Algunos Puttanesca prefieren patear a los más pequeños que ellos. Necesitas demostrarle quién manda. El infeliz probablemente hubiera hecho algo que te haga enojar de todos modos, así que es mejor anticiparse. Contra los mortales obtienes dos dados de bonificación por tiradas para intimidar, y desarmado el modificador de daño aumenta en uno.

•••• **Reúne a los chicos:** De vez en cuando necesitas reunir a algunas personas para dar una buena paliza. Una vez por historia, puedes formar una pandilla para una pelea. Esta pandilla comprende cualquier local Puttanesca, así como mortales equivalentes a cinco puntos de Aliados. También obtienes un éxito automático en las tiradas para convencer a otros personajes que esta paliza es necesaria.

••••• **El Don:** Contra todas las probabilidades, has besado y pateado culos en igual medida para hacer tu camino a una cierta cantidad de respeto, riqueza e influencia. Otros Hecata incluso podrían dejar de insultarte en tu cara. Tienes tres puntos adicionales en Contactos, Influencia y Recursos, pero deben asignarse a empresas delictivas y requieren un mantenimiento cuidadoso para no llamar la atención de los grupos como el FBI, agentes de los cuales pueden convertirse en potentes versiones del defecto enemigo.

## Las Gorgonas (Línea de sangre)

Los Lamiae eran un linaje de Vástagos que se cree que descendían de Lilith y de Caín, según afirmó su fundadora y suma sacerdotisa (llamada Lamia) ser la hija de la Madre Oscura misma. En la antigüedad un anciano Capadocio encontró a Lamia realizando ritos sagrados de los Bahari, estuvo tan cautivado por su piel y resistencia al dolor que la abrazó. A partir de entonces, las Lamiae fueron guerreras dedicadas a proteger al clan Capadocio, hasta la supuesta destrucción del clan por parte de los Giovanni. La última lamia se creía que fue destruida en 1718.

Sin embargo, las Gorgonas siguieron viviendo, al igual que los Capadocios. Mientras que este reclamó el título "Heraldos de calaveras", las Lamiae tomaron el título de "Lilins", difundiendo la palabra de Lilith y la fe de Bahari mientras descubrían el destino de los Capadocios y socavaban a los Giovanni. Ahora en la estela de la reunión familiar, estas mujeres se enorgullecen una vez más al lado de los Vástagos que las Abrazaron, aunque son menos inclinados a tolerar a los llamados "Cainitas" que castigan su fe o insultar su habilidad marcial.

• **El beso de la serpiente:** Durante siglos se creyó que la mordedura de la Lamiae propagaba una enfermedad como la viruela parecida a la de la Peste Negra (de hecho, podría haber sido la Peste Negra) que era fatal después de unos días. Ya sea eso cierto o no, estas noches la mordedura de la Lamiae no es fatal, aunque algunas como tu tiene algunos restos de la enfermedad en tu sistema. Una vez por historia puedes elegir para infectar a tu presa mortal con la enfermedad, provocándoles un Daño de salud agravado todas las noches durante tres noches.

*Esta habilidad no tiene efecto sobre vampiros.*

•• **Protección:** Encarnas el propósito original de la Lamiae, la protección del individuo elegido, por cualquier medio necesario. Ganas dos dados bonificación al usar la maniobra bloqueo (ver Vampiro: El Mascarada, pág. 297) al proteger a otra persona.

••• **Cuatro humores:** Muchas Lamiae antiguas practican la manipulación de los cuatro humores, lo que permite control sobre el cuerpo de su víctima o mente. Una vez por historia tu puede morder a un mortal e infligir un penalización de dos dados en todas las acciones que no avanzan inmediatamente su resonancia actual, hasta que el final de la noche o si resonancia cambia de humor. Si su sangre contiene discrasia, aumenta esta penalización a tres dados.

•••• **Controlando a la Bestia:** El caos y el dolor son aspectos clave de la fe Bahari (y por tanto la fe de muchos Lamiae). Sin embargo el caos sin sentido y el dolor no conducen a la educación, así que controlando la imposición accidental de ambos es importante. Una vez por sesión, puedes convertir un crítico conflictivo en combate en un crítico.

••••• **La mirada de Medusa:** Durante mucho tiempo se creyó que el apodo de "Gorgonas" se le dio a la Lamiae por su destreza aterradora y su sangre supuestamente plagada de enfermedades. Pero los miembros más impregnados de la línea de sangre en los misterios tienen un poder privado que da un significado más literal detrás de su epíteto. Una vez por sesión, después de ganar una tirada de Intimidación o combate, el que pierde (la víctima) se vuelve incapaz de actuar el siguiente turno de conflicto. Fuera del combate, se vuelven incapaces de moverse durante una escena a menos que gaste un punto de fuerza de voluntad.

## La Cámara de 1444

La Cámara de 1444 fue una vez los consejeros y confidentes más cercanos de Augustus Giovanni, y el corazón negro y palpitante del poder nigromántico del Clan de la Muerte. Cuanto más cambian las cosas, más permanecen igual. Es la Cámara la que dirige al clan estas noches, no Augustus. Muchos de sus antiguos leales se encontraron con su Muerte Definitiva para dar paso a nuevos miembros que ascendían en las filas o que venían del frío con las esquirlas antes dispares del clan; pero la Cámara de 1444 sigue siendo el centro de poder e influencia, incluso si algunos de los rostros de sus miembros han cambiado.

Eres un agente de la voluntad de la Cámara, en algún lugar directamente en el diagrama de flujo de operaciones que desciende en cascada desde la llamada Junta Directiva. Quizás el Sire de tu Sire se sienta en la Cámara; tal vez apoyaste a uno de los jefes prometedores en el levantamiento contra sus superiores complacientes; tal vez tengas el talento que busca la Junta en esta nueva era de unidad dentro del clan. Alguien allá arriba ha depositado su confianza y responsabilidad en ti. No los defraude.

• **La sombra de la Cámara:** Otros Hecata saben que al menos un miembro de la Cámara confía en ti para llevar a cabo su voluntad, y nadie quiere cruzarse con uno de los antiguos monstruos que se encuentran en el corazón de la red del Clan de la Muerte. Tienes el equivalente a dos puntos adicionales de Estado dentro del clan Hecata, pero solo con el propósito de forzar el cumplimiento o intimidar a otros Hecata.

•• **Trabajo de mercenario:** Cuando los forasteros necesitan la experiencia del Clan de la Muerte, eres un intermediario de confianza para seguir la agenda de la Cámara. Una vez por historia, puedes organizar los servicios mercenarios de un compañero Hecata para un vampiro que no forma parte de tu cotiere o clan, sumando hasta tres puntos en cualquier Trasfondo apropiado que represente los talentos de los mercenarios.

••• **Promesas doradas:** Si hay algo que no les falta a los Hecata, es dinero. Si satisfaces a la Cámara con tu desempeño, tienes acceso a cuatro puntos de Recursos. Sin embargo, el Clan de la Muerte tiene poca paciencia con los estudiantes talentosos que no cumplen su promesa; decepciona a tu patrón y perderás estos puntos hasta que hagas las cosas bien.

•••• **Esclavo no mortal:** Nunca olvides que la Cámara comprende la concentración más poderosa de nigromantes vampíricos que existe. Una vez por historia, puede solicitar el servicio de un espectro u otra forma de espectro, nombrando una tarea específica; a menos que contravenga la agenda de su cliente, obligarán a uno de esos fantasmas a realizar ese servicio por usted.

••••• **Patrón Anziani**: Sirves directamente a uno de los Anziani y sabes que esta en la Junta Directiva, lo que te convierte en uno de los pocos en los que confía. Como su agente en el mundo exterior, confía en tu influencia directa para ayudarlo noche a noche, pero cuando la Cámara lo desea, todo el Clan de la Muerte se mueve como uno. Una vez por crónica, puedes llamar a tu patrón para que empuje a la Cámara 1444 a la acción y llamar a todos los Hecata leales de la región en tu ayuda, independientemente de sus otras prioridades, siempre y cuando no contravenga la agenda de tu patrón o la Cámara.

*La Cámara espera que les pagues esta deuda.*

# La promesa de 1528

Después de que los Giovanni diseñaron la caída de los Capadocios (o eso pensaban), la Camarilla en ascenso expresó su preocupación por el llamado "Clan del Diablo". La purga de los Capadocios entró en plena vigencia poco después de la Revuelta Anarquista y los Vástagos de la Camarilla estaban preocupados de que esto fuera más de lo mismo. Con los anarquistas más radicales formando en lo que se convertiría en el Sabbat, la Camarilla no podía permitirse una guerra en otro frente. Entonces Augustus Giovanni y el Círculo Interno de la Camarilla se reunieron en Venecia en 1528, y firmaron un acuerdo.

El problema es que nadie sabe realmente qué había en el convenio. Durante años, todo lo que se supo fue que los Giovanni tenían cierto grado de autonomía en los dominios Camarilla y que el clan recibió el dominio de la ciudad de Venecia (a cambio de que círculo interno pudiera celebrar allí sus reuniones). Después de la Reunión familiar, sin embargo, un detalle adicional ha sido revelado: La Promesa tiene un límite de 500 años, lo que significa que expirará en 2028. Tanto la Camarilla como la Hecata están luchando para averiguar los detalles del acuerdo, así como las consecuencias una vez que expire.

• **Estudiante Legal:** Eres un estudiante activo de la Promesa. No sabes mucho, pero eso es más de lo que la mayoría de los Vástagos saben. Incluso el hecho de que sepas que el documento existe, te da para aprovechar. En disputas legales con Vástagos de la camarilla o miembros de la Hecata, ganas dos dados en las pruebas de Persuasión.

•• **Fragmento de información:** Viste un fragmento de una transcripción de la Promesa una vez. Un montón de falsificaciones han circulado entre los Vástagos a lo largo de los siglos, pero estás razonablemente seguro de que este es genuino. Esto te hace jugoso entre otros Vástagos que tienen hambre de saber sobre lo que hay en la Promesa. Una vez por historia, si permites a un vástago acceso a tus notas en el Fragmento de promesa para la investigación ganas un punto temporal en Contactos, Rebaño, Influencia o Recursos por el resto de la historia, y puedes llamar un Favor Mayor (ver Vampiro: La Mascarada p. 315) del vampiro en el futuro.

••• **Tick Tock:** Ya sabes o crees que sabes las consecuencias de permitir que la Promesa caduque y no son buenos. Una vez por historia, puedes dar asesoramiento a los miembros de tu facción local (la corte de la Camarilla si eres un Vástago de la Camarilla, o la familia local si eres Hecata) y espera ser tomado en serio. Obtendrás una audiencia, y dos automáticos éxitos en cualquier tirada que aproveche tu conocimiento durante la reunión.

•••• **Memoria defectuosa:** Leíste la Promesa una vez, pero por alguna razón nunca puedes recordar el texto completo, incluso si tienes ventajas o poderes que normalmente te permitirían recordar cosas o descubrir recuerdos enterrados. Pero de vez en cuando, aparecen fragmentos para ayudarle en el momento justo. Una vez por historia, puede agregar tres dados en una tirada apropiada donde recuerdos de la Promesa te ayudaría.

••••• **Signatario:** Usted es directamente relacionado con uno de los signatarios de la Promesa (o usted mismo es signatario). Una vez por crónica, puede aprovechar tu conocimiento de la Promesa para forzar a un Príncipe de la Camarilla o a un Hecata anziani para cambiar permanentemente una regla o ley local en tu favor, usando tu conocimiento de la Promesa para darte influencia política. Sin embargo, debes decidir por qué no puedes hablar de los detalles de la promesa, tal vez sea una compulsión taumatúrgica, un espíritu de un ser querido amenazado con tormento eterno, o mucha dominación de un Ventrue.

# Ascetismo Sanguíneo

Si la sangre es una adicción para los Vástagos, no es de extrañar que algunos vampiros intenten dejar el hábito. Por supuesto, no puedes simplemente ir de golpe; esa es una ruta rápida hacia el letargo, o el frenesí voraz y el despertar cubierto por la sangre de otra persona. Aquellos que toman este esfuerzo en serio se modelan a sí mismos en ascetas inmortales, tratando de someter lentamente a su Bestia o de reducir su dependencia de la sustancia roja durante años o incluso siglos. Algunos lo ven como un camino potencial hacia la Golconda.

El ascetismo de la sangre es un camino duro a seguir, que exige que el vampiro rechace la satisfacción y el placer de la saciedad sanguínea. Esto requiere una gran fuerza de voluntad, y los practicantes a menudo recurren a distraer a su Bestia hambrienta a través de la agonía de la auto-mortificación o abrazan por completo el aislamiento y la privación. La mayoría de los Vástagos rechazan ese ascetismo de plano, ya que los que tienen éxito suelen ser ermitaños hambrientos y los que fracasan sirven como lecciones temibles en la locura de negar tu hambre cuando se rompen y se desencadenan.

• **El Camino hambriento:** No estás tranquilo sobre tu dedicación al ascetismo de la sangre y tu deseo de conquistar la sed roja. Otros Vástagos pueden pensar que estás loco o que eres un tonto, pero no pueden dudar de tu devoción. Una vez por sesión, siempre que no te hayas alimentado esa noche, puedes agregar dos dados a cualquier tirada para demostrar tu fuerza de voluntad o para convencer a otros de tu dedicación.

•• **Claro de la bestia durmiente:** Has encontrado un lugar de tranquila soledad para contemplar los grilletes de tu hambre inmortal. Puede ser tu refugio, si lo tienes, o puede ser un lugar más remoto. Mientras estés en tu lugar de contemplación, siempre que estés solo, puedes volver a realizar una prueba de frenesí por escena.

••• **Vasos menores:** Para dominar tu sed de sangre humana, has aprendido a subsistir con la vitae de los animales. Mientras estás solo, alimentarte de animales en lugar de humanos apaga un punto más de Ansia de lo que normalmente sería para ti, pero nunca más de un nivel por escena. Sin embargo, también obtienes el Defecto de Infamia: (•) Bebedero de animales (Vampire: The Masquerade, p. 187) si se conocen noticias de tu dependencia de la vida animal. Puede que a algunos Vástagos no les importe, pero muchos te mirarán con desprecio por no ser como un vampiro real.

•••• **Pedestal sin sangre:** Ya sea que hayas logrado o no conquistar tu hambre, tus demostraciones de abnegación ascética han atraído a otros Vástagos que desean desesperadamente que tus afirmaciones sean ciertas. Esto te proporciona el equivalente a cinco puntos de Estatus únicamente entre los vampiros que te ven como una especie de figura sagrada. Pierdes los beneficios de estos puntos durante cualquier escena en la que te vean bebiendo sangre, y la siguiente escena a partir de entonces.

••••• Leash the Beast: Has matado de hambre a tu Bestia con tanta frecuencia que es una cosa debilitada, débil, atada bajo las cadenas de tu fuerza de voluntad. Pocos otros Vástagos poseen este nivel de autocontrol. La Dificultad de tus tiradas de Frenesí del Hambre es siempre 2, independientemente de la provocación.

# Cultos de la Gehena

Dependiendo de a quién le preguntes, Gehena pronto caerá sobre los Vástagos, o está sucediendo ahora mismo, o ya sucedió y los vampiros están actuando en las ruinas de sus no-vidas mientras el mundo se desmorona. Mientras que algunos se burlan de la noción de Gehena como una invención para engañar a los inocentes, un milenarismo febril se ha apoderado de muchos Vástagos con la creencia de que estas son, de hecho, las Noches Finales, de una forma u otra. Los cultos de sangre y las herejías surgen de las sombras en números cada vez mayores.

Los credos de estos nuevos cultos de sangre se presentan en una vertiginosa variedad de odios, ansiedades y apetitos. Los más exitosos extendieron sus alas negras de una ciudad a otra, formando algo así como una doctrina cohesiva, incluso cuando los Vástagos en disputa se escinden de nuevos cismas y herejías. Trazar la propagación de tales elementos subversivos requiere una mente ágil para realizar un seguimiento del tapiz cambiante, sin mencionar un estómago fuerte incluso para los estándares de los vampiros. Demasiados cultos de la Gehena se adentran en prácticas que revuelven el estómago.

• **Marca el rastro sangriento:** Una vez por sesión, cuando comiences a investigar o investigues la presencia de un culto de sangre para el que no ha usado esta ficha, el Narrador te brinda una pista gratuita para ayudarlo a localizar el culto o para comprender sus planes actuales.

•• **Sabueso fiel:** Eres un investigador probado; ya has expuesto y derribado al menos un culto a la Gehena, y has mostrado tu temple a los ojos de las sectas. Tanto la Camarilla como los Anarquistas confían en ti como un experto en los cultos de la Gehena. Manejas tres puntos de estatus mientras tomas medidas para investigar o perseguir una secta en nombre de esa secta.

••• **Dogma:** Estás inmerso en la historia de la Gehena y has aprendido muchas permutaciones de creencias distorsionadas en las que se envuelven tus compañeros Vástagos. Una vez por sesión, cuando discutas la fe de un vampiro con ellos u observas cómo practican su fe, puedes extrapolar la naturaleza aproximada de las doctrinas, convicciones o códigos en los que se centra la religión. El Narrador no necesita darte las palabras exactas, pero debe transmitir los temas, limitaciones y creencias principales, incluso aquellos que no son evidentes en lo que el vampiro ha dicho o hecho.

•••• **Rompedor de Cultos:** Los charlatanes y demagogos de los cultos milenarios confían en el carisma y en la desesperada necesidad de sus seguidores de que alguien más les dé respuestas, dirección y justificación para sus oscuras indulgencias. Ese autoengaño es difícil de superar, pero sabes cómo hacer añicos sus ilusiones y destrozar los cimientos de su fe. Una vez por historia para una escena, mientras interactúan socialmente contigo, los miembros de la secta no se benefician de ningún punto en el estado que puedan tener dentro de su propia secta. Si no pueden vencerte en un conflicto, perderán esos puntos de estado durante el resto de la historia a medida que sacudes la fe del culto en ellos hasta la médula.

••••• **Verdades rojas:** Investigar la marea creciente de cultos de sangre y adoradores de la Gehena te ha puesto en una posición privilegiada para tamizar unos pocos granos preciosos de verdad del inflado coágulo de mentiras que se encuentra en el corazón de la mayoría de estas creencias mal engendradas. Tanto si quieres creerlo como si no, no puedes negar la evidencia que has reunido, y ¿por qué no explotarla, en lugar de dejarla en las manos manchadas de sangre de fanáticos espumosos? Una vez que hayas estudiado las prácticas o los textos de cualquier culto de sangre, podrás aprender cualquier Ritual u otras capacidades sobrenaturales inusuales que posean sin necesidad de un maestro, aunque debes pagar cualquier costo de puntos de experiencia como de costumbre.

# Plagas de la Gehena

El vampiro y la enfermedad se han entrelazado desde los albores de los tiempos. Es inevitable; el parásito bebedor de sangre propaga la enfermedad con su mordedura, debilita a sus víctimas antes del advenimiento de la enfermedad y, de una manera muy real, es una enfermedad que afecta a la multitud de la humanidad. A lo largo de la historia han surgido cultos menores de los Vástagos que abrazan esta conexión ruinosa, pero las tumultuosas noches modernas ven surgir muchos más portadores de plaga que nunca.

Los más viles y simplistas de estos cultos abrazan la enfermedad en el nivel más literal, creyendo que los vampiros son los precursores de la plaga sobre la humanidad y que deben propagar la enfermedad para marcar el comienzo o acabar con la propia Gehena. Grupos más sofisticados como el Tercer Día desarrollan matices o justificaciones elaborados, conectando la enfermedad del ganado con la Llamada que ahora se apodera de los ancianos, o esperando afligir a los Vástagos mismos corrompiendo la manada de la que se alimentan. Cualquiera que sea el razonamiento, el resultado suele ser el mismo; montones de cuerpos putrefactos, vampiros vomitando vitae contaminada y enjambres de moscas. No es de extrañar que la mayoría de los Vástagos alineados con la secta intenten eliminar las ampollas lo antes posible.

• **Marcas de ampollas:** Eres miembro de una nueva asociación de Vástagos que se mantiene alerta ante cualquier signo de ampollas: aquellos Vástagos que, voluntaria o ignorantemente, propagan enfermedades entre el ganado. Siempre que tengas éxito en una tirada de Medicina para examinar la salud de un mortal, vivo o post mortem, también podrás discernir si algún Vástago le ha infligido alguna enfermedad que pueda tener.

•• **Autoclave:** Temeroso de convertirse en un vector de enfermedades, tienes tres puntos en el Rebaño que permanecerán limpios y no infectados, incluso si la enfermedad se propaga desenfrenadamente a través de la población local. Sin embargo, debes mantener la pureza de esta fuente de sangre y pastorearla con cuidado, lo que significa que solo puedes recurrir al rebaño una vez más que por historia. Si lo compartes con alguien, aunque sea una vez, perderás acceso a él por el resto de la historia.

••• **Fuego en la sangre:** Enfermedades extrañas te infectaron una vez, provocando un delirio que sacudió incluso la fisiología de tu Vástago con fiebre y llenó tus horas de vigilia con una extraña fantasmagoría. La enfermedad pasó pero ha dejado su huella en ti. Una vez por escena, cuando te alimentas de un mortal y contraes una enfermedad que luego podrías contagiar a futuras víctimas, reparas un daño de salud superficial y un daño de fuerza de voluntad superficial; también te das cuenta de inmediato cuando la sangre de un recipiente del que te alimentas tiene una enfermedad infecciosa.

•••• **Cortafuegos:** Has estudiado los brotes de enfermedades en mortales y vampiros por igual y comprendes hasta qué punto una infección puede expandirse a través de la sociedad de los Vástagos antes de ser detectada. Posees cinco puntos en Influencia con el único propósito de controlar y sofocar los brotes de enfermedades entre el ganado que afectarían a los Vástagos; cuando ejerces esta Influencia y tienes éxito, ganas dos puntos en Estado con tu secta durante el resto de la historia.

••••• **Muestra de plaga:** Tienes en tu posesión un frasco de sangre extraído de un anciano enfermo y enloquecido mientras agonizaba la Llamada. Hierve con el poder contagioso de una plaga que afectará a los Vástagos con resultados letales. Qué hace exactamente con las víctimas de los vampiros, cómo se propaga y qué vínculo tiene con la Llamada depende del Narrador, si es que alguna vez estás desesperado, temerario o lo suficientemente loco como para desatar la enfermedad sobre tus compañeros no muertos.

# Exclusivo Tremere

## Praepositor

Eres un Praepositor, uno de los Tremere militantes del Praesidium dedicado a restaurar el antiguo poder del clan, por la fuerza, si es necesario. El culto mira hacia atrás a la Pirámide de autoridad y sangre que una vez unió al Clan Tremere como el ideal al que deben aspirar una vez más, pero las realidades de las noches modernas exigen que se adapten si quieren lograr este objetivo. Los prepositores se han convertido en sobrenaturales soldados de la fortuna, intercambiando sus servicios por los recursos ocultos y seculares que la Casa necesita.

La casa y el clan te necesitan, y estás listo para responder a su llamada. Cada uno de sus éxitos refuerza la posición de Praesidium dentro de la Camarilla, pero los Praepositors no son exigentes; Tus superiores esperan que aceptes contratos con Anarquistas o incluso en dominios de Autarkis, si sirve a los propósitos del culto. En cuanto a los antiguos lazos de sangre que una vez unieron al clan, el Praesidium ve su restauración como uno de sus objetivos finales, y espera que actúes con la misma devoción y rapidez que esos lazos una vez asegurados.

• **Castiga a los rebeldes:** Aceptas la ideología de guerra del culto contra aquellos que se oponen al clan, incluidos los renegados dentro de los Tremere. Puedes volver a tirar un solo dado en cualquier reserva de dados para causar daño directo a otro personaje Tremere si crees que es un renegado.

•• **Profesionalismo discreto:** Has estado a la vanguardia de los esfuerzos del Praesidium para construir una red de clientes y contratos que apuntalarán a un Clan Tremere revitalizado. Una vez por historia, puede recurrir a los favores adeudados o las deudas que aún no se han pagado para adquirir dos puntos en el estado con cualquier secta o clan para una sola interacción. Puede esperar que la persona que apalanca desee algo a cambio de su ayuda en la próxima historia, si no antes.

••• **Guardián del Clan:** Te uniste a este culto porque querías reconstruir y proteger lo que había sucedido antes. Siempre que despiertes la sangre para proteger a los miembros y secretos de tu clan, puedes lanzar dos dados y elegir el resultado más alto.

•••• **Seguridad experta:** Tu eres uno de los principales expertos de la secta en seguridad y protección y tienes un equipo de especialistas de Praepositor en marcación rápida. Una vez por historia, puedes pasar una escena estableciendo una casa de seguridad o un punto fuerte para otorgarte a ti mismo oa otro personaje hasta cinco puntos de Refugio hasta el final de la escena. Este Lore agota el uso de tres puntos de Recursos durante el resto de la historia, lo que requiere que obtengas fondos externos si no posees estos puntos.

••••• **Lealtad de sangre:** Los primeros experimentos del Praesidium para reconstruir el Vínculo de sangre del clan han dado lugar a descubrimientos inesperados: meras sombras de un vínculo verdadero pero, quizás, más útiles en el estado actual de la Casa. Si tú y otro participante (mortal o vampiro) firman un contrato que escribes usando su sangre o vitae, debes realizar una Verificación de Invocación por nivel de Vínculo de Sangre que pretendes iniciar. Una vez firmado, trate el servicio contratado como si el cosignatario estuviera ligado a él; para intentar violar el contrato, deben tener éxito en un concurso de Resolución + Inteligencia vs. Fuerza de Vínculo. Una vez que el contrato se completa o usted destruye el contrato, el Vínculo de sangre simulado termina inmediatamente.

# Exclusivo Ventrue

## Lanza de Orthia

Los eruditos del clan creen que Artemis Orthia es la primera hija de Ventrue, y dicen que una vez dominó Esparta bajo la apariencia de su diosa patrona. Ardía en el deseo de destruir a sus enemigos y actuó con decisión, pero su obstinada sed de conflicto probaría su caída a manos de los Brujah de Cartago. Los cultistas de la Lanza Destrozada veneran a esta figura ancestral, escondiéndose en las sombras del Clan Ventrue y llevando a cabo su adoración desafiando los dictados de la Camarilla. Ahora el culto cobra fuerza y reúne nuevos adeptos a su estandarte, atraído por el evangelio susurrado de la naturaleza divina de Artemisa y el redescubrimiento de sus tórpidos restos.

Eres miembro de Lanza Destrozada, descendiente de Orthia y creyente en la naturaleza sagrada de tu antepasado. Llevar la antorcha de la lanza significa que eres un guerrero, y el culto espera que luches contra la Segunda Inquisición, el Sabbat y cualquier otro grupo que amenace a la sociedad de los Vástagos. Debes vilipendiar la indolencia pasiva, pero tus compañeros y líderes alaban tu acción decisiva y tu voluntad de lanzarte a la batalla.

• **Punta de la lanza:** Eres miembro de la nueva ola de seguidores de la Lanza Destrozada que se extiende por el Clan Ventrue y llevas las nuevas de los revolucionarios descubrimientos de Elena Andreas. Una vez por sesión, al interactuar con otro personaje Ventrue, puedes preguntarle al Narrador si esto/s sera receptivo a tu fe, tolerante con ella o se opondrá a ella en caso de que les reveles tu lealtad.

•• **Código del soldado:** Has abrazado la liturgia de la Lanza con ardiente celo. Elige una de las convicciones de la lanza. Una vez por historia, puede usarlo para mitigar las Máculas como si fueras uno de los suyos.

••• **La fe duradera:** Sabes que uno o más de los Ventrue de la región son seguidores en secreto de Orthia. Si puede contactarlos y solicitar su ayuda, le proporcionarán cuatro puntos de Aliados o Mawla.

•••• **Testigo de Orthia:** Bajaste por debajo de Lisboa con Elena y viste la revelación de Orthia con tus propios ojos no muertos. Hablas con la convicción de la Voz misma, y tu testimonio conmueve a los Ventrue. Una vez por escena, después de tirar los dados para convencer a uno o más Ventrue de tus creencias, exhortarlos a la violencia o liderarlos en la batalla, puedes convertir todos los 1 en 10.

••••• **Astilla de la lanza:** Posees una astilla de la lanza de la propia Orthia. Este fragmento de un arma tan legendaria sin duda posee un gran poder y es una reliquia de gran importancia. Siempre que lo tengas sobre tu persona, canalizar el poder de Artemis Orthia te otorga dos éxitos automáticos en tiradas cuerpo a cuerpo al empuñar lanzas u otras armas perforantes, incluidas las estacas. Sin embargo, cometer un acto de cobardía como retirarse ante un enemigo o caer en el frenesí del terror es un insulto a su legado. Sufres un punto de daño de Fuerza de Voluntad agravada en caso de que esto ocurra. Además, perder la astilla sería un desastre total para ti y para Lanza Destrozada.