



Sangre  
Muerta



# 1.SANGRE MUERTA.

## ÍNDICE.

<b>1.Sangre Muerta. .... 3</b>	Licántropos. ....26
Índice. ....3	Nephilims.....34
Licencia. ....3	Vampiros.....40
De que va esto.....4	Otros.....50
<b>2. Los Personajes..... 5</b>	<b>4. Reglamento. .... 56</b>
Introducción. ....5	Sistema. ....56
Las Tendencias.....6	Escenas íntimas. ....58
Atributos derivados.....7	<b>5. Ayudas para el Narrador. .... 61</b>
Cualidades sobrehumanas. ....9	Consejos de dirección.....61
Las habilidades. ....10	Hierbas y amuletos.....67
Trasfondos.....11	La Fe religiosa. ....69
<b>3. Razas..... 13</b>	Ideas para partidas. ....70
Humanos. ....13	Personajes de ejemplo. ....73
Fae. ....20	Ficha de personaje.....80

## LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra. Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia.

Más juegos gratuitos y más información sobre el sistema en

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

**Idea y textos:** Dragstor, Ryback, Z-San.

**Maquetación:** Ryback.

**Imágenes:** Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs [www.feebleminds-gifs.com](http://www.feebleminds-gifs.com), [www.maj.com](http://www.maj.com) y [www.xwallonline.org](http://www.xwallonline.org), y posteriormente editadas por Dragstor.

**Agradecimientos y fuentes de inspiración:** Gracias a Charlaïne Harris por sus novelas *The Southern Vampire Mysteries*; a Laurell K. Hamilton por su saga sobre *Anita Blake*; a Cassandra Clare por sus novelas de *Cazadores de Sombras*; a la HBO por la serie *True Blood*, a Neves Marín por su juego de rol *Libido, simulación vital*; y a Cifuentes de SPQrol, por sus ideas sobre el uso de la narración y las tendencias sexuales, sin los cuales, este juego nunca se nos habría ocurrido, ni habría visto la luz.



## DE QUE VA ESTO.

Los vampiros son una de las razas más antiguas que existen en el mundo, tanto como la misma humanidad. Criaturas no muertas inmortales, a medio camino entre la vida y la muerte, de aspecto humano, pero animados por fuerzas mágicas oscuras, los vampiros habían vivido siempre de forma discreta y bajo la ignorancia humana, controlándolos, alimentándose de su sangre, ocultando en las sombras lo que realmente eran.

Al comienzo del nuevo milenio, los vampiros decidieron tomar las riendas de sus vidas y su futuro, revelándoles su existencia a los humanos. A los pocos meses, también se hizo pública la existencia de las brujas y las prácticas mágicas rituales. El revuelo social a escala mundial fue tan grande, que la situación tardó años en estabilizarse. Grupos religiosos y defensores de los derechos humanos se enfrentaron en prácticamente todos los países del globo. En muchas regiones, como en Oriente Medio, se empezó a encarcelar y a condenar a muerte a todo aquel sospechoso de vampirismo o practicante de cualquier clase de magia. La población civil demandaba más información, y el ciudadano de a pie sentía verdadero pánico en salir tras la puesta de Sol.

La multitud de intereses superpuestos era tal que parecía imposible llegar a un acuerdo. Sin embargo, el factor económico terminó por ser determinante. Los vampiros, seres inmortales, poseían un inmenso patrimonio sin declarar, y muchísimos de ellos controlaban grandes corporaciones desde las sombras, y poseían multitud de contactos influyentes. Estados Unidos, Irlanda, Francia, Rusia y Japón terminaron apoyando la legalización del vampirismo. El 14 de Marzo del 2010 se empezó a reconocer a los vampiros como ciudadanos legales en el 39% de los países del planeta Tierra, con la condición de que todas las razas no humanas del planeta se diesen a conocer. Apenas un año después, los seres feericos y los licántropos también hicieron pública su existencia.

Las negociaciones entre las distintas razas fueron duras, y aún hoy en día quedan muchos cabos sueltos y lagunas legales, sin embargo, ya es un hecho, las diversas criaturas de los mitos y las leyendas antiguas ahora son ciudadanos corrientes, y conviven, como buenamente pueden, con el resto de la humanidad.

Solo hace unos pocos años que el vampirismo es legal en los Estados Unidos. Una empresa japonesa ha creado la sangre sintética "Sangre Fresca", aunque la mayoría de los vampiros la odian, y solo la beben para guardar las apariencias de cara a la opinión pública. Unos años atrás, si un vampiro se metía con alguien, un cazador le perseguía, le clavaba una estaca, y fin de la historia. Sin embargo, ahora se les considera ciudadanos, trabajan, pagan sus impuestos, y está considerado asesinato matarlos sin una orden judicial.

En algunos estados sureños los licántropos aún son cazados como animales, y convertidos en trofeos, la reanimación de cadáveres se ha convertido en un lucrativo negocio, los sucesos trágicos por el contacto con espíritus y demonios ahora salen en las noticias como cualquier otro suceso, mientras que los Fae siguen rehuyendo el contacto con las demás razas.

Para bien o para mal, ahora las criaturas sobrenaturales y de leyenda conviven con los seres humanos. Las relaciones son tensas, y se suele mantener la distancia, los humanos tienen más cuidado al salir de noche, y todos los negocios sobrenaturales están confinados en barrios específicos para tal uso.

Sin embargo, los humanos son seres pasionales, les atrae, a la vez que les atemoriza, todo lo sobrenatural. A su vez, tanto licántropos como vampiros sienten ese deseo y lujuria, y lo corresponden con ardor, como si fuese la última de sus emociones humanas.

**Este es un juego sobre misterio y acción, pero también sobre pasiones y sentimientos**, donde los jugadores tienen la libertad de narrar esas pasiones hasta donde deseen narrarlas, y donde las reglas apoyan y fomentan esta narración.

## 2. LOS PERSONAJES.



### INTRODUCCIÓN.

Los personajes son el alter-ego de los jugadores dentro de la partida, el vehículo mediante el cual los participantes interactúan con el escenario ficticio creado por el Narrador, y mediante los cuales se narra la historia. Generalmente, se distinguen entre personajes principales y secundarios, en función del peso que tienen en la historia: un matón o un vendedor casual es un personajes secundario, un archienemigo o un personaje controlado por un jugador es un personaje principal.

Un personaje se crea definiendo cinco rasgos distintivos: las **tendencias**, los **atributos derivados**, las **habilidades**, las **cualidades sobre humanas** y los **trasfondos**. Sin embargo, un personaje es

mucho más que una serie de puntuaciones en una hoja, es la manifestación de la mentalidad y objetivos del jugador dentro de la historia, por consiguiente, sugerimos que antes de crear un personaje, penséis en **el concepto de vuestro personaje**.

Dicho concepto se genera pensando en cuatro parámetros:

**Nombre:** Quién es nuestro personaje.

**Personalidad:** La forma de ser y de comportarse, sus manías, la forma en la que se relaciona con los demás. Un buen jugador será aquel que sea capaz de dar una personalidad única y distintiva a su personaje, y mantenerla durante toda la partida.

**Motivación:** Los sueños y deseos de nuestro personaje, que lo motiva, que le hace seguir adelante. Las motivaciones pueden ser tanto sueños y proyectos para el futuro como obsesiones y objetivos producidos por acontecimientos del pasado.

**Descripción:** El aspecto físico que tiene, sus gestos, la forma de vestir, su profesión, su orientación sexual, así como la raza o especie a la que pertenece el personaje. En general, se trata de la imagen externa que le transmitimos a los demás. La raza más común es la humana, sin embargo, en este juego existe la posibilidad de jugar como alguna de las criaturas sobrenaturales que pueblan las regiones más oscuras y siniestras del mundo, como los vampiros, o los licántropos. Consulta el apartado tres, "Razas", para más detalle.

Una vez que tengamos claros estos conceptos, será la hora de plasmar dichos elementos en la hoja de personaje (tenéis una copia al finalizar este manual), y empezar a definir los rasgos de nuestro personaje. Sin embargo, nunca olvidéis el concepto de vuestro personaje, la idea no es obtener el personaje más poderoso, sino reflejar lo más fielmente posible esa idea inicial que tenías, así que piénsalo bien, y no dudes en escuchar los consejos y sugerencias del resto de tus compañeros jugadores.



# LAS TENDENCIAS.

Son valores que definen la motivación, deseos, e intereses del personaje.

**Romanticismo.** Refleja el interés por la pareja y el bienestar de los seres queridos, también es útil a la hora de mantener la calma o enfocarse y concentrarse en nuestros sentidos o en una tarea determinada. Es el reverso de Lujuria.

**Lujuria.** Refleja el interés por el sexo salvaje, nuestro placer personal, y el deseo inmediato. También se utiliza a la hora de realizar movimientos violentos o rápidos. Es el reverso de Romanticismo.

**Fetichismo.** Refleja el interés por las tendencias sexuales exóticas, y nuestra capacidad de realizar acciones enrevesadas, astutas, maquiavélicas y poco comunes, tanto físicas como mentales. Es el reverso de Tradición.

**Tradición.** Refleja el interés por las tendencias sexuales clásicas, así como nuestra capacidad para mantenernos firmes ante la adversidad, y resistir tanto agresiones físicas como mentales. Es el reverso de Fetichismo.

**Sumisión.** Refleja la sumisión sexual del personaje, la capacidad de complacer a los demás y su habilidad para pasar inadvertido. Es el reverso de Dominación.

**Dominación.** Refleja la dominación sexual del personaje, su capacidad de imponer su voluntad a los demás y su deseo de controlar todo lo que perciba. Es el reverso de Sumisión.

Toda tendencia comienza a nivel 7 en personajes heroicos normales. En PNJS secundarios, empezará a nivel 5. Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de sus tendencias y traspasarlos a otra diferente. Por ejemplo, puedo quitarme 4 en Lujuria y sumarlos a Tradición, así me quedaría con Lujuria a 3 y Tradición a 11. Lo normal es que, si tienes una tendencia muy elevada, su reverso esté, por lo menos, tres niveles por debajo. Puedes omitir este detalle si encuentras una explicación lógica o divertida, y tus compañeros lo aprueban. No está permitido tener un rasgo por encima de 11 ni por debajo de 3. La mayoría de los humanos corrientes es raro que posean algún nivel por encima de 7.



## ATRIBUTOS DERIVADOS.

Rasgos secundarios, que varían durante la partida.

### Potencia de sangre.

El poder místico existente en la sangre del personaje.

Edad (aproximada)	Potencia de sangre	Potencia parcial
2	1	0
4	2	1
8	3	2
16	4	2
32	5	3
64	6*	3

Edad (aproximada)	Potencia de sangre	Potencia parcial
128	8	4
250	10	5
500	12	6
1.000	14	7
2.000	18	9
x2	+4	+2

\* Cuenta como 4 en humanos corrientes a causa de la vejez.

**A mayor potencia, mayor poder mágico.** En el caso de PJS vampiros, la edad empieza a contar desde el momento de la conversión, no desde el momento de su nacimiento.

La edad no es la única forma de aumentar poder, existen personajes más o menos dotados de nacimiento con una potencia mayor. Por defecto, todos los personajes jugadores comienzan con Potencia de Sangre a nivel 5, aunque vosotros podéis jugar con valores diferentes si así lo deseáis. Por tanto, **es mejor que pactéis que nivel queréis tener** durante la partida, y que todos los personajes jugadores tengan el mismo poder, para mantener así un equilibrio.

La Potencia de Sangre se suma a un rasgo del personaje (a una Tendencia, a la Salud, al daño de un arma, etc.) cuando este decide utilizar alguna de sus cualidades sobrehumanas. Si la situación no es propicia, o la cualidad no puede rendir plenamente (jugamos con un vampiro durante el día, con un licántropo en su forma humana, empelamos un poder menor o poco efectivo, etc.), se utilizará solo el Valor Parcial.

### Puntos de generación de personaje (PG).

Son puntos para repartir entre diversas opciones para nuestro personaje. Por defecto, todo personaje tiene, de base, 50 PG, 30PG si se trata de PJS secundarios o de relleno.

Potencia	Edad	PG
1	2	10
2	4	20
3	8	30
4	16	40

Potencia	Edad	PG
5	32	50
6	64	60
8	128	80
10	250	100

Potencia	Edad	PG
12	500	120
14	1.000	140
18	2.000	180
+4	x2	+40

Opcionalmente, se puede variar esta cantidad en función de la edad, experiencia, o la Potencia de Sangre del personaje. Como ocurría con la Potencia de Sangre, deberéis **poneros de acuerdo** que nivel deseáis para vuestros personajes antes de jugar.

Cada nivel en Potencia puede intercambiarse por 5PG si deseamos jugar con un PJ no sobrenatural, pero nadie, de tamaño humano, puede tener una Potencia inferior a 2.

### Vitalidad (PV).

Refleja la salud del personaje. **Su valor se calcula como Potencia de Sangre x7**, x2 en caso de PNJS secundarios. Su valor disminuye al sufrir heridas.

En caso de PJS no vampiros, también disminuye si son drenados de su sangre. Si, por ejemplo, perdemos el 25% de nuestra reserva de sangre, perderemos el 25% de nuestros PV, redondeando hacia abajo. Si perdemos más de la mitad de golpe, igual sufrimos mareos o debilidad, a gusto del Narrador (los humanos corrientes podrían incluso morir).

Si al jugador le sobran PG, puede aumentar la salud de su personaje con ellos. 2PV adicionales cuestan 1PG. Esto hace que los personajes que sacrifiquen Potencia de Sangre a cambio de PG puedan tener más salud y puntos libres. Es una forma de equilibrar a los personajes sobrenaturales con los personajes mundanos.



## 2. Los Personajes. Atributos derivados.

### Aguante.

La resistencia física del personaje. **Vale (Lujuria + Dominación) x3**. Los vampiros sustituyen este rasgo por el de Reserva de Sangre.

Se pierde al realizar acciones especialmente fatigosas o intensas, como escalar, practicar sexo, levantar grandes pesos, o usar una cualidad sobrehumana. Como norma general, se pierden tantos puntos de Aguante como puntos en Potencia de Sangre utilizados, o puntos en la Tendencia Sexual empelada en la tirada, claro que el personaje puede optar por utilizar un valor inferior para agotarse menos.

Los poderes sobrenaturales que refuercen la fortaleza física, la agilidad, o los sentidos del personaje se consideran continuamente activos, y no consumen Aguante durante su utilización. Se considera que la energía consumida por esta clase de poderes se “recarga” mediante los periodos de descanso y alimentación corrientes, y no es preciso tenerlos en cuenta. Si la cualidad que refuerce los rasgos mencionados requiere de una transformación, entonces si consumirá Aguante, pero solamente al cambiar de forma.

Un personaje recupera tantos puntos de Aguante por escena como puntuación posea en Lujuria + Atletismo, siempre y cuando esté más o menos tranquilo. Este valor puede duplicarse si el personaje se alimenta o se mantiene en absoluto reposo, o reducirse a la mitad si está demasiado activo.

Si se pierde la mayor parte del Aguante (las tres cuartas partes, más o menos) o se consume demasiado de golpe (un tercio, más o menos) se puede sufrir penalizaciones a causa de mareos o náuseas, a gusto del Narrador, durante un par de turnos.

### Reserva de Sangre.

Es la cantidad de sangre almacenada que posee el personaje, o más exactamente, lo nutritiva y potente que es esa sangre. Solo pueden usarla los vampiros, para el resto de personajes, solo indicaría la cantidad de alimento que puede tomar un vampiro de él. Un PJ parte con tantos puntos de sangre como **Potencia de Sangre x 3** posea. La máxima cantidad que puede almacenar un vampiro es su Potencia de Sangre x 10.

La reserva de sangre no disminuye con el esfuerzo físico, solo al despertar el vampiro de su sueño diario, o al usar cualidades sobrenaturales. Estas acciones consumen tantos puntos de sangre como Potencia de Sangre posea el vampiro.

Los poderes que refuercen la fortaleza física, la agilidad, o los sentidos del vampiro se consideran continuamente activos, y no consumen Puntos de Sangre durante su utilización. Se considera que estos poderes se activan cuando el vampiro se despierta cada noche, y el gasto de sangre por despertarse ya compensa esta clase de poderes.

Generalmente, un vampiro se alimenta de donantes, voluntarios o forzosos, pero, en caso de necesidad, puede beber de animales, o tomar Sangre Fresca (5 puntos el bote). Se puede drenar tantos puntos de sangre por turno como Potencia tengamos. Si un vampiro posee menos puntos de sangre que puntos de Tradición, entra en un frenesí violento, muy difícil de controlar. Si pierde toda su sangre, cae en un profundo letargo, consumiéndose día a día hasta ser alimentado, pero sin morir plenamente.





## CUALIDADES SOBREHUMANAS.

A excepción de los humanos, todas las razas de este juego cuentan con ciertas **cualidades básicas**, que les confieren ventajas sobrehumanas, y ciertas **debilidades**, que compensan esas ventajas sobrenaturales.

A parte cada raza, humanos incluidos, dispone de una serie de **cualidades opcionales exclusivas**, que pueden ser adquiridas, de forma voluntaria, invirtiendo PG. Las cualidades “menores” cuestan 3PG, mientras que las “mayores” cuestan 6PG. ¿Y que se consideran menores y cuáles mayores? Eso tendréis que decidirlo tú y tu grupo de juego. Normalmente se consideran menores aquellas cualidades que solo afectan a parte del personaje, a un grupo reducido de víctimas, o son poco vistosas, lo demás queda a vuestra interpretación. Por supuesto, también es posible adquirir voluntariamente una cualidad en su versión “menor” para gastar menos PG.

Como ya se ha comentado, nuestra Potencia de Sangre se suma a la puntuación de uno de nuestros rasgos al empear cualidades sobrenaturales. En realidad, **las cualidades sobrenaturales solo son “excusas” para poder realizar dicha suma**, y hacer al PJ más poderoso temporalmente.

El efecto de una cualidad sobrenatural, a menos que consideréis lo contrario, dura una escena, y consume tanto Aguante (Puntos de Sangre en vampiros) como Potencia de Sangre empelada en la tarea. Las cualidades clasificadas como menores solo suman la Potencia Parcial al rasgo oportuno, y, por tanto, consumen menos Aguante o Sangre.

Un personaje solo puede activar su Potencia de Sangre una vez por turno, y no puede reforzar dos veces el mismo rasgo usando el mismo poder durante la misma escena de juego. Si podrá, sin embargo, activar su Potencia de nuevo en el siguiente turno y activar otro poder diferente aunque el primero aún esté funcionando, o dividir su Potencia entre dos poderes distintos para reforzar dos rasgos diferentes.

Algunas cualidades, especialmente las más versátiles, pueden condicionar la categoría del personaje, u otorgarle alguna debilidad adicional. Por ejemplo, Clarividencia te convierte en un Clarividente, y puede ocasionar pesadillas. Leerlos detenidamente las descripciones de cada cualidad sobrenatural para mayor información.

Por último, señalar que la Potencia de Sangre también puede funcionar de forma negativa (sumándose al daño, restándose a nuestros rasgos, paralizando al personaje) en situaciones en las que intervengan las debilidades de la criatura. Y las razas más poderosas, y los mejores poderes, poseen peores debilidades, así que nadie se confíe.

### Niveles de poder PLUS (opcional).

Si compras por segunda vez una cualidad, sumas 5 puntos adicionales al rasgo estipulado cuando la emplees, sin un consumo de Aguante o Sangre adicional. Anota un “+5” al lado del nombre de dicha cualidad en tu hoja de PJ, para dejarlo claro.

Mejor veta esta opción durante la creación de PJS, y dejarla solo para una posible ampliación del poder de los personajes durante las partidas.

## LAS HABILIDADES.

Representan la experiencia adquirida. Un jugador puede invertir los PG que no usó anteriormente en sus habilidades. Cada PG aumenta un nivel una habilidad.

No es recomendable tener habilidades por encima del nivel seis a la hora de comenzar, a menos que deseéis jugar una partida rápida. Así los PJS tendrán margen para crecer.

**Las habilidades naturales** representan los conocimientos generales que todos adquiridos, en mayor o menor medida, durante la infancia. Comienzan a nivel tres.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor, y comprobar quién actúa primero.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo o con armas blancas pequeñas.
- Concentración, para enfocarse en una tarea, estar atento, o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y levantar cosas.
- Puntería, para lanzar objetos y atinar en un objetivo.
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

**Las habilidades adquiridas** son las que podemos llegar a aprender a lo largo de nuestra vida en función de nuestra experiencia particular u oficio. Comienzan a nivel cero.

- Acrobacias. Para hacer piruetas y malabares.
- Animales. Para simpatizar o montar bestias.
- Artillería. Uso avanzado de armamento pesado o montado en vehículos.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería...
- Ciencia. Todo sobre biología y física.
- Coraje. Para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir. Permite usar vehículos modernos.
- Disparo. Para utilizar armas de fuego.
- Etiqueta. Mide nuestro talento coqueteando y desenvoltura social.
- Esgrima. Para combatir con espadas, cuchillos largos y otras armas medievales.
- Investigación. Útil para fijarse en los detalles.
- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Libido. Mide nuestra resistencia e impulso sexual.
- Medicina, para manejar medicamentos y tratar heridas.
- Ocultismo, todo sobre la magia, leer jeroglíficos, rituales y criptozoología.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular el subconsciente.
- Subterfugio. Utilizada para mentir y engañar.
- Sistemas. Todo sobre montar y desmontar sistemas eléctricos o informáticos.
- Supervivencia. Para vivir en sitios salvajes.
- Sex appeal. Encanto y maña sexual a distancia, sin contacto físico.
- Sexualidad. Lo experto que somos en el arte carnal.



## TRASFONDOS.

Para terminar de perfilar nuestro personaje, podemos invertir PG en alguna de las siguientes opciones. Este es un paso completamente opcional.

### Ventajas.

Peculiaridades positivas para nuestro personaje. Obtenerlas reduce nuestra cantidad de PGS.

**Descripción:** De que trata nuestra ventaja. Sed descriptivos, tanto en su función, como en por qué el personaje tiene dicha ventaja. Las ventajas son algo más que una bonificación a una tirada, se supone que forman parte del personaje, y han de estar ligada a su historia o personalidad.

**Valor:** el bono que nos suma a una habilidad. Por ejemplo, un +2 a la hora de atinar en un objetivo cuando disparemos tendría un Valor de 2.

**Frecuencia:** las veces por partida que podemos utilizar dicha ventaja. Multiplica el Valor por la frecuencia, y redondea, para saber el coste en PG.

- Se utiliza siempre: x1.
- Una vez por partida: x0.1.
- Dos veces por partida: x0.2.
- Tres veces por partida: x0.3.

**Por ejemplo:** Un amuleto mágico que aumenta tu poder místico tres veces por partida. Suma +3 en Ocultismo en tres tiradas por sesión, por lo que el personaje tiene 1PG menos para repartir ( $3 \times 0.3 = 0.9\text{PG}$ , 1PG al redondear).

### Desventajas.

Peculiaridades negativas para nuestro personaje. Se adquieren como las ventajas, pero sus puntuaciones se restan a las tiradas, y el coste en PG se nos suma, en lugar de restarse.

**Por ejemplo:** Una locura temporal que te haga creer que eres una deidad azteca, podría suponer un -6 a las tiradas de autocontrol, por lo que otorgaría 6PG.

Para minimizar abusos, decidid vosotros un límite máximo para las ventajas y desventajas (10PG, por ejemplo).

Las desventajas, al igual que las ventajas, pueden ser ganadas y pérdidas durante el desarrollo del juego: salvar la vida de alguien puede convertirlo en nuestro aliado, y perder un ojo durante una refriega, o dilapidar nuestra fortuna, puede suponer un serio inconveniente y adquirir alguna desventaja relacionada con dicho suceso.

También es posible quitarse una desventaja, o adquirir una ventaja, invirtiendo dos puntos de experiencia (se describen más abajo) por cada PG de coste original, siempre y cuando se dé un buen motivo, a nivel narrativo, que justifique tal modificación.

### Equipamiento.

Cada jugador es libre de describir y definir el equipo y las pertenencias de su personaje. Usad los precios más comunes de vuestra localidad.

Un PG equivale a unas 1.000 unidades monetarias (€) mensuales, o un negocio u oficio equivalente. Y la cantidad va aumentando en exponente de 2. 2PG: 2.000€, 3PG: 4.000€, 4PG: 8.000€, 5PG: 16.000€, 6PG: 32.000€, 7PG: 84.000€, 8PG: 128.000€, 9PG: 250.000€, 10PG: 500.000€, 11PG: 1millon de €, 12PG: 2 millones de €, etc.

Por ejemplo, un club de streeptease de 10PG, otorgará a su dueño 500.000€ mensuales, mientras que un oficio de unos 2.000€ de sueldo (maestro, policía, etc.) costará 2PG. Se supone que un oficio ofrece todo lo necesario para cumplir su labor: un policía tendrá uniforme y pistola, y el dueño de un local nocturno dispondrá de diversos trabajadores, cuyo salario habrá que descontar de su presupuesto mensual.

Para minimizar el abuso, podéis limitar el nivel de riqueza del mismo modo que se limita la Potencia de Sangre. También podéis determinarla lanzando un dado de seis caras, o fijarla gratis en 2 ó en 3 para todos los PJS por igual. Decididlo entre vosotros.

Ejemplos de objetos a comprar	Valor	€
Revolver	5	220
Revolver pesado	6	260
Pistola Compacta	3	120
Pistola Media (9mm)	4	140
Pistola Pesada	5	280
Rifle de francotirador anti-material del ejército	15	880
Escopeta Semiautomática, rifle de caza	8	518
Fusil Subcompacto	5	400
Fusil de Asalto, Ametralladora 5.56	5	630
Fusil de combate, Ametralladora.7,62	6	780
Lanzagranadas	12	800
Explosivos, arma ligera anti-tanque	24	1.600
Ballesta, arcos	4	40
Cuchillo	2	10
Machete.	4	40
Hacha de leñador.	6	60
Maza, bate, etc.	5	50
Chaleco antibalas (discreto)	3	200
Coraza moderna (muy visible)	6	600
Cuero reforzado, Kevlar (visible)	5	400
1Kg de plata (4 cuchillos, 100 balas,...) Hay bastante demanda.	-	600 o más
Mensualidad de un apartamento pequeño	-	350
Gasto mínimo en comida por mes	-	350
Cena en restaurante, noche de hotel	-	150
Ropa corriente (conjunto), pack de sangre fresca (6 unidades)	-	150
Vehículo normal, semana en hotel de lujo		11.000
Salario corriente para sicarios y ayudantes	-	2.000



## 3. RAZAS.

A continuación, hablaremos de las diferentes criaturas y razas que pueblan el mundo de Sangre Muerta.

### HUMANOS.

La mayoría de los humanos son solo gente corriente, tratando de hacer sus vidas, y viviendo como buenamente pueden entre tanto fenómeno sobrenatural, a medio camino entre la fascinación y el puro terror. Otros, han aprendido a adaptarse y sacarle partido a la nueva situación, o tratan con odio y desprecio todo aquello que temen y no comprenden.

#### Nulos.

Es un ser humano que no tiene habilidades especiales, pero más allá de esto, no son sensibles en lo más mínimo a las emanaciones mágicas.

#### Sensibles.

Una sensible es un ser humano sin habilidades especiales que pueden sentir la magia aún en marcha, pero probablemente ni siquiera se dará cuenta de lo que está sintiendo.

Los Sensibles a menudo sienten "impulsos" y "corazonadas" que les hacen actuar del modo correcto, pero ellos solo lo achacan a la suerte. La mayoría de los seres humanos sensibles ni siquiera saben que tienen esta capacidad.

#### Humanos Primero.

La iglesia católica decretó que todos los vampiros son suicidas, y que están malditos. Por consiguiente, no tardaron en surgir los grupos en protesta en contra de los no-muertos.

Humanos Primero es una sociedad, legal y autorizada, que trata, por todos los métodos legales, interrumpir la integración entre humanos y vampiros, y reducir la cantidad de derechos a los que pueden aspirar.

Las restantes criaturas sobrenaturales tampoco se libran, y, para ellos, son nada más que individuos infectados por alguna rara enfermedad, y todos deberían de estar en cuarentena. Existen centros de rehabilitación para infectados por la licantropía que, en realidad, no son más que centros de confinamiento, aunque, por ahora, solo no se puede ingresar si el enfermo da su consentimiento explícito y firma una autorización, siendo imposible obligar a nadie a entrar a uno de estos centros.

#### Amigos de la humanidad.

Rama extremista y violenta de Humanos Primero. Sus afiliados tratan a todo ser sobrenatural como amenaza, y realizan violentas cacerías para exterminar a cualquier no humano con el que se encuentren.

Son considerados delincuentes racistas por la ley vigente, aunque no son pocos los policías que hacen la vista gorda ante sus actividades.

Solo son humanos corrientes, pero fanáticos, y muy bien organizados y preparados, por lo que representan una amenaza muy real para la población sobrenatural.

#### **Traficantes de sangre.**

La sangre envasada de vampiro es un potente elixir que aumenta, durante un par de horas, la fortaleza física y el apetito sexual del que la ingiere. Esto hace que se haya vuelto una sustancia bastante valiosa y codiciada por el ciudadano deseoso de emociones fuertes.

Aunque el tráfico de sangre vampira, coloquialmente conocida como "V", es ilegal, no son pocos los vampiros que donan sangre como método para adquirir mayores ingresos económicos.

A parte, están los llamados Cazadores de Sangre, humanos que capturan y drenan vampiros para posteriormente vender su sangre por su cuenta. Un trabajo arriesgado, pero muy lucrativo.

#### **Santa Compañía.**

La brigada policial de creación más reciente. Su denominación oficial era Brigada Regional de Investigación Preternatural, es decir, BRIP. Se ocupaba de todos los delitos relacionados con lo sobrenatural en Estados Unidos.

Debido a la rápida evolución del tema paranormal, y a la falta de formación, la brigada está compuesta principalmente por policías normales, con algunos objetos bendecidos y armas cargadas con plata a lo sumo, y es muy frecuente que pidan asesoría a personas más cualificadas en temas sobrenaturales, como ejecutores, reanimadores, brujos, o psíquicos.

Sin embargo, la ayuda de civiles, aunque sean expertos en monstruos, no suele ser bien vista, y la falta de una placa le ha dado más de un dolor de cabeza a más de un reanimador que tan solo trataba de ayudar a resolver un caso.

#### **Ejecutores.**

Para un no-muerto no hay cadena perpetua ni medias tintas: pena de muerte o nada. Las cárceles no son para los vampiros. Aunque las puertas y los guardas estén cubiertos de crucifijos, sólo funcionan si quien los lleva cree en ellos y, desde luego, dejan de funcionar en cuanto un Maestro Vampiro convence a alguien para que se los quite. Además, las cadenas perpetuas pierden gran parte de su sentido ante un criminal inmortal (sin contar el coste para las arcas del estado).

Los ejecutores son el equivalente a la silla eléctrica para un vampiro: si se pasa de la raya, son los encargados de clavarle una estaca en el corazón, decapitarlos y posteriormente incinerar sus restos. Y la comunidad vampírica no los tienen por ello en muy alta estima que digamos.

Matar un vampiro sin permiso judicial es considerado un delito de asesinato, sin embargo, muchos jueces son bastante laxos a la hora de facilitar dichos permisos, y solo hace falta unas cuantas pruebas, o que el no muerto sea denunciado unas cuantas veces por crímenes menores, para condenar al vampiro a la muerte definitiva.

#### **Caza recompensas.**

Un caza recompensas es un civil que captura y, en ocasiones, ejecuta criminales para cobrar posteriormente las recompensas que el estado ha dado por ellos. Poseen licencia de armas y suelen estar en buena sintonía con la policía, pero no poseen permisos judiciales como los Ejecutores.

Con la aparición pública de las criaturas sobrenaturales, muchos caza recompensas se han especializado en la caza de vampiros y licántropos prófugos, dado que sus recompensas son bastante mayores, aunque hay caza recompensas que solo lo hacen por odio, o, sencillamente, porque supone un desafío mayor para sus habilidades.

En teoría, la función del caza recompensas empieza cuando el ejecutor falla, y la criatura se da a la fuga. Sin embargo, la caza furtiva también es muy lucrativa, y los colmillos y pieles de seres sobrenaturales están muy cotizados en el mercado negro. En diez estados estadounidenses aún es legal la caza deportiva de licántropos (no tienen tan buena fama y contactos en las altas esferas como los vampiros) y cualquiera tiene el derecho de pegarles un tiro si después demuestra, mediante una sencilla prueba de sangre, que el agredido, efectivamente, era un licántropo.



### Sacerdote vodun.

Voodoo o (Vodun) es un conjunto de prácticas y creencias mágicas, de origen africano, y transportado a Suramérica por los esclavos de las plantaciones durante el siglo 17.

Dentro de las creencias del Voodoo, encontramos la existencia de Loas, o espíritus sagrados. Los Loas son invocados por el Sacerdote Voodoo, que es conocido como Houngan, o por una Sacerdotisa, que es conocida como Mambo, en ceremonias en donde los miembros de la congregación son poseídos por los espíritus, o Loas, y entran en trance. El Loa puede ser identificado por el comportamiento que toma la persona poseída, ya que cada Loas tiene su personalidad, su forma de hablar, y hasta su propio dialecto.

Hay dos tipos de líneas dentro del Voodoo: la Rada y la Petro. La tradición Rada se identifica, fundamentalmente, por que los Loas son de un carácter amable y amistoso. Mientras que en la familia o tradición Petro, los Loas se caracterizan por su utilización para la Magia Negra Voodoo, y sus espíritus son invocados para rituales sumamente peligrosos, que incluyen maldiciones, y zombificación. La creación de objetos místicos, llamados Gris-Gris, también es frecuente en ambas ramas.

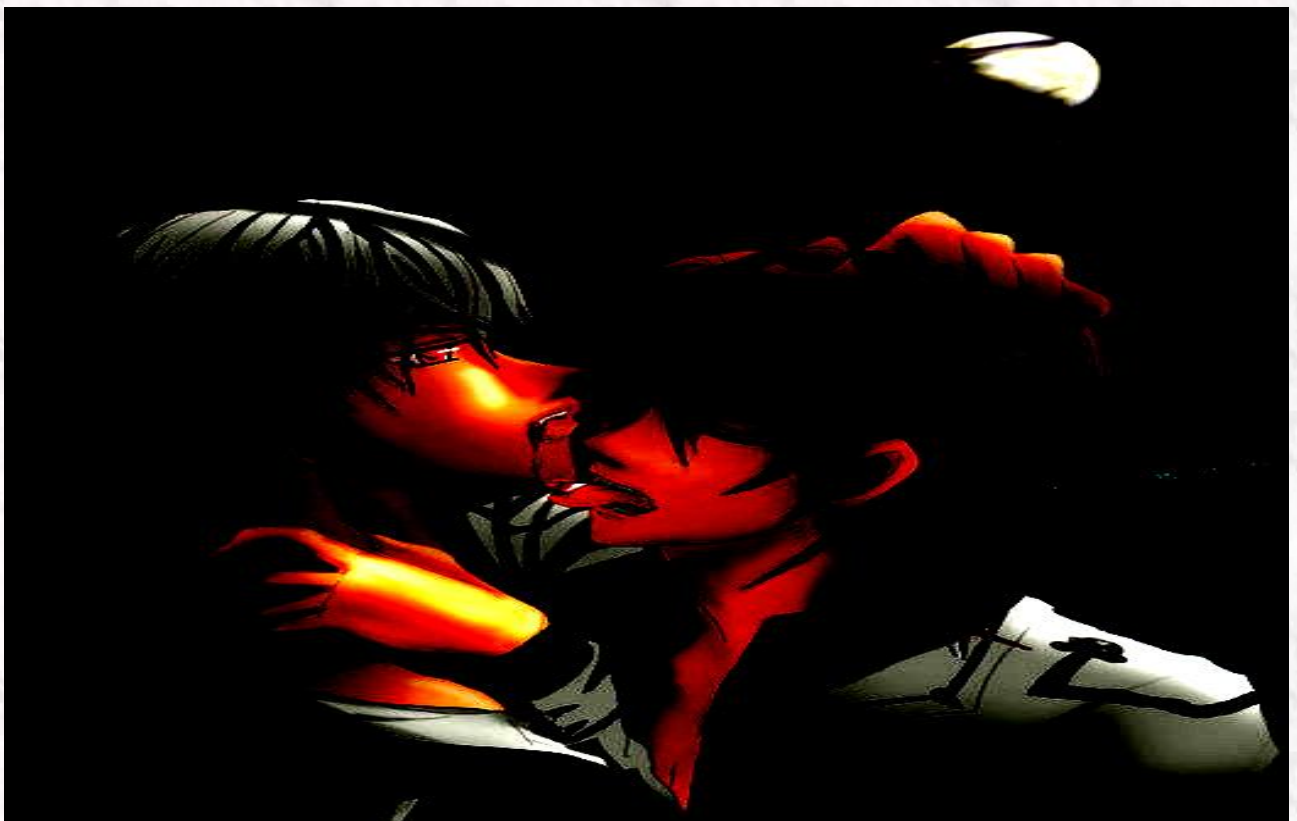
Un Gris-Gris, puede ser una joya, un amuleto, un muñeco, o algún objeto encantado por el poder de los Loas y armado por un Sacerdote o Sacerdotisa Voodoo. Se utiliza para que algún deseo se manifieste, o para transformar alguna realidad, básicamente es un hechizo que puede ser empleado para muchos fines (bueno o malos).

Los ingredientes introducidos en el gris-gris pueden ser de uno a más de trece, entre ellos piedras y objetos coloreados por su significado oculto y astrológico: pedacitos de hueso, piedras coloreadas, polvo de cementerio, sal, etc.

### Freaks.

Básicamente, es un humano al que le gustan y fascinan los vampiros. Visten de forma provocativa para llamar la atención (y apetito) de los no muertos, suelen ofrecerse como donantes voluntarios para sentir lo que se siente al ser mordido, e incluso suelen dejar que los hipnoticen en público.

Existen multitud de locales donde los vampiros, y algunos licántropos, se exhiben en toda clase de espectáculos eróticos, y a los que los freaks, y los no tan freaks, acuden en masa para ver toda clase de shows exóticos.



#### **Renfields.**

Un renfield es un ser humano adicto a los mordiscos de vampiros, o adicto al V. Son llamados así a causa de la novela y películas de Drácula. Antes, los vampiros se referían a ellos simplemente como esclavos.

Los renfields suelen padecer trastornos mentales de mayor o menor intensidad, y generalmente son muy dependientes de algún vampiro sin escrúpulos que los utiliza a placer.

#### **Reanimadores.**

Podríamos decir que los Reanimadores son la versión atea de los sacerdotes vodun. Se trata de personas con la capacidad de tratar con los muertos, pero sin creer realmente en los Loas.

Sólo hace cinco años que la reanimación tiene su epígrafe de actividad económica; antes era sólo una maldición vergonzosa, una experiencia religiosa o una atracción turística. Y sigue siéndolo en muchos lugares, pero en otros, donde las criaturas sobrenaturales están legalizadas, es un lucrativo negocio. Son muchos los que desean desenterrar a un antepasado para resolver el asunto de una herencia, un reparto de tierras o, sencillamente, despedirse de un ser amado.

Reanimar zombis proporciona cierta inmunidad contra la magia y el control mental de un no-muerto; por los que los reanimadores también suelen ser solicitados como ejecutares oficiales de vampiros por el gobierno.

La iglesia católica y la islámica han excomulgó a los reanimadores, a menos que renuncien a su actividad, otras, como la episcopal, si los toleran.

Cuanto más antiguo sea el zombi, más dinero se puede pedir. El problema está en que hay muy pocos reanimadores capaces de levantar a los muertos de un siglo o más. Al cabo de cien años, pueden quedar, con suerte, unos pocos fragmentos de hueso, por lo que el reanimador no solo ha de devolver la vida al cadáver, si no reconstruirlo prácticamente desde la nada.

Se requiere de un sacrificio de sangre para reanimar un muerto, generalmente una gallina o una cabra, dependiendo del poder del reanimador. Cuanto más antiguo es el zombi, de mayor envergadura es la muerte necesaria para levantarlo, y cuando han pasado unos siglos, solo sirve un sacrificio humano.

#### **Nigromantes.**

Un nigromante es muy similar a los reanimadores y los sacerdotes vudú. Sin embargo, mientras que ellos tienen un don que debe ser entrenado, los nigromantes tienen una gran influencia innata sobre la naturaleza muerta. Un nigromante posee una mayor facilidad para alzar y controlar a los muertos y una mayor influencia a la hora de tratar con los espíritus (no son más que otro tipo de muertos). Sin embargo, no pueden hacer hechizos, como los sacerdotes vudú y las brujas.

Los nigromantes son raros y muy odiados y buscados por los vampiros, ya que temen que los nigromantes, de alguna manera, puedan ganar control sobre ellos, y los consideran una grave amenaza para su supervivencia.

Un nigromante puede controlar el cuerpo de un vampiro, pero solo durante su tiempo de letargo. También se ha dado el caso de nigromantes que han logrado sanar a un vampiro herido de muerte, convertirlos en su siervo, o que han logrado contactar con los espíritus invocados por un lupanar licántropo. Todo esto hace que los nigromantes se encuentren entre los seres sobrenaturales más poderosos, pero también son los más temidos y los que poseen más enemigos.



### **Brujas.**

Una bruja es una persona con el poder de efectuar cambios en la realidad por medios mágicos que les permiten generar, mediante una serie de rituales específicos, una gran variedad de efectos, como la sanación, la transformación en animales, o la creación de maldiciones.

El origen de la brujería sigue siendo un misterio, sin embargo, de acuerdo con ciertos brujos ancianos, la magia ha existido antes incluso que los vampiros, y su origen se remonta a los inicios de la Tierra misma. Por tanto, las brujas y brujos han existido desde hace mucho, pasando por sus conocimientos a través de las generaciones.

Casi todo el mundo es capaz de convertirse en una bruja, sin embargo, hay que estudiar duro para saber aprovechar la energía espiritual y las fuerzas sobrenaturales que nos rodean en la vida cotidiana. Contrariamente a la creencia popular, las brujas no reciben sus poderes de los demonios, ni adorar al diablo. En cambio, muchas obtienen su poder de naturaleza o del poder compartido por otros compañeros.

Aunque la mayoría de las brujas reciben su magia de un Poder Superior, o de fuerzas naturales, existen brujas que han recibido su magia a través de su herencia genética, y a menudo comienza a desarrollarse durante la niñez.

Las brujas son la clase más variada y menos definida de seres humanos con talentos sobrenaturales. Suelen tratarse de personas paganas y benevolentes, adoradoras de los espíritus de la naturaleza o de alguna religión antigua largo tiempo olvidada. Si rinden el culto a la naturaleza se les suele llamar Druidas, mientras que si se reúnen en entornos urbanos, compartiendo creencias neopaganas modernas, son más conocidos como Wiccas.

Los brujos y brujas suelen seguir al jerarquía alumno-maestro, aunque, en ocasiones, existen familias competas con una fuerte tradición mágica. Otra forma de organización es el aquelarre, que es una comunidad o reunión de brujas, un grupo de creyentes que se reúnen para realizar ceremonias del culto y practicar sus habilidades, bajo la tutela de un brujo más experimentado o maestro.

Suelen ser gente pacífica, pero cuando se experimenta con lo desconocido, nunca se sabe lo que puede ocurrir.

### **Clarividentes.**

Los clarividentes son seres humanos que pueden detectar sensaciones, recuerdos, e incluso visiones al tocar objetos o personas. Los Clarividentes más fuertes ven esta habilidad más como una maldición que un don, y suelen encerrarse en mismos, lejos de todos los demás, para alejarse de visiones involuntarias

Los clarividentes suelen colaborar con la policía en la investigación de crímenes, pero tienden a evitar los más malvados y violentos, incapaces de hacer frente a las grotescas visiones que surgen de ellos.

### **Piromantes.**

Individuos extremadamente raros que controlan y generan fuego con el pensamiento. Son personajes inestables, propensos a las enfermedades mentales, por lo que suelen terminar incinerándose a sí mismos, o abatidos por las fuerzas del orden tras causar múltiples incendios.

Un aura propia invisible protege al piromante de su propio fuego y del humo tóxico, por lo que, paradójicamente, el lugar más seguro frente a un piromante se encuentra justo a su lado (aunque aún puede ser víctima de la asfixia al consumirse el oxígeno).

### 3. Razas. Humanos.

#### Mediums.

Son humanos con la cualidad de comunicarse e invocar el espíritu de los muertos. Su habilidad principal consiste en entrar en el mundo espiritual, una dimensión más allá del mundo humano, donde todos los espíritus (animales y humanos) pasan cuando la fuerza de la vida se extingue por completo y dejan el plano corporal.

Generalmente un médium es como una antena receptora para toda clase de energía espiritual, cualquier registro mágico, poder mental, o espíritu cercano será sentido por el médium, y le es bastante difícil filtrar toda esa información adecuadamente, por lo que su don puede suponer un serio peligro para su estabilidad mental. Si el médium logra controlar sus habilidades, podrá mantener a raya todas las “interferencias”, invocar el espíritu de un difunto, y hablar con él con suma facilidad.

Para poder invocar a un espíritu, el médium precisa de un fuerte lazo afectivo con el fallecido, de no poseerlo, ha de formarse un círculo con personas que si tuviesen tales lazos sentimentales. Utilizar objetos personales del fallecido también es factible, pero, en este caso, la tarea del médium es mucho más difícil.

En última instancia, un médium puede hacer de recipiente corporal para un espíritu. En este caso, el médium puede adquirir los conocimientos y el poder que el espíritu poseía en vida, siempre y cuando que no se traten de cualidades físicas, ya que el cuerpo del médium sigue siendo el mismo.

Algunos espíritus cabezotas, o especialmente poderosos, se pueden empeñar en arraigarse al médium, o intentar poseerlos de forma permanente. Debido a ello, los mediums que practican su arte con frecuencia también suelen poseer fuertes barreras mentales con las que repeler las agresiones psíquicas.

El contacto espiritual no sirve como prueba en un juicio, ni siquiera es posible utilizarlos para resolver un tema de herencias. Al contrario de lo que ocurre con otras manifestaciones sobrenaturales como, por ejemplo, los zombis, no existe evidencia física alguna de que el médium no sea un farsante, o que lea la mente del cliente y le diga lo que desea oír, por lo que ningún notario, y mucho menos un juez, dará nunca por válido el testimonio de un médium.

#### Hechiceros.

Los hechiceros son invocadores de demonios, y pactan con ellos en busca de poder. Se trata de personajes generalmente malvados, que no dudan en realizar sacrificios de sangre a un demonio para que este haga su voluntad, o le conceda algún deseo. Suelen ser aún más locos que los piromantes, la violencia y los sacrificios son para ellos una necesidad, tanto como la comida o el agua.

Los hechiceros son una clase de personaje muy escasa, y el alcance de su poder es difícil de cuantificar. Generalmente crean un círculo protector para invocar a un demonio y realizar un pacto con él. El área de invocación puede “apestar” a maldad durante muchos años después del ritual, y uno nunca está seguro si el demonio invocado aún está atado al lugar.

Cuanto mayor son los servicios prestados, mayor es el sacrificio exigido, si este no es suficiente, el demonio puede volverse contra el hechicero.

#### Cualidades opcionales.

**Brujería.** Esta cualidad convierte al personaje en un brujo. Otorga la capacidad para generar efectos mágicos relacionados con el mundo natural (curar, envenenar, encontrar algo, transformarse, etc.) mediante pociones o rituales. El tiempo requerido para ello suele ser de cinco minutos por nivel de Potencia de Sangre empleado. Un brujo no puede realizar magia si tiene en contacto directo con su piel algo de plata, ya que este metal interfiere con las energías mágicas, y anulan cualquier intento de conjurar el poder. El consumo de Aguante no se da al crear el ritual o la poción, si no cuando nos beneficiamos de su efecto (nadie podrá ahorrar Aguante preparando un montón de pocimas entre partidas para luego beberlas).



**Clarividencia.** Esta cualidad convierte al personaje en un clarividente. Permite captar conocimientos y recuerdos, futuros o pasados, con solo tocar un objeto o persona. Con ello podemos utilizar conocimientos que normalmente no tenemos (manejar un arma, conducir, etc.), averiguar que ha ocurrido en una estancia, o adelantarnos a acontecimientos futuros. También implica recibir impresiones y recuerdos involuntarios si no tenemos suficiente autocontrol.

**Demonomancia.** Convierte al personaje en un hechicero que realiza sacrificios a las fuerzas infernales para que, a cambio, satisfagan sus deseos personales. A efectos de juego, el jugador declarará que desea (aumentar el atractivo, proteger una zona, resistir contra el control mental, obtener riquezas, etc.), y el Narrador sumará la potencia de sangre del hechicero a aquellas tiradas precisas hasta que el pacto se cumpla (si desea el amor de alguien, la potencia de sangre se sumará sus tiradas de seducción, por ejemplo). También permite invocar a un demonio y usarlo como sirviente, sin embargo, si el hechicero falla en su tirada, el demonio quedará fuera de control. Cada pacto requiere de 5 minutos de tiempo y de 10PV en forma de sangre derramada por nivel de Potencia de Sangre empleado. Como los brujos, un hechicero no puede beneficiarse de su magia si toca algo de plata. El Aguante se resta una vez por escena en la que se activen los beneficios del pacto, no cuando realizamos el ritual.

**Mediumnidad.** Esta cualidad convierte al personaje en un médium. Permite percibir, invocar, y comunicarse con los espíritus. Es posible recibir conocimientos y recuerdos de dichos espíritus, permitiéndonos utilizar conocimientos que normalmente no tenemos (conocer a alguien, practicar el sexo con mayor destreza, etc.) Los médiums son sumamente sensibles al control espiritual, por lo que sus mentes son una puerta abierta para la posesión espiritual o demoníaca si no saben cómo protegerse.

**Nigromancia.** Esta cualidad convierte al personaje en un nigromante, otorgándole la capacidad de controlar a toda clase de muertos: zombis, vampiros e incluso espíritus. Esto significa que permite tanto reanimar cadáveres, como hablar y convocar espíritus. Permite incluso controlar a un vampiro y convertirlo en nuestro siervo del mismo modo que un vampiro crearía a un siervo humano. Es una habilidad muy temida por los vampiros, que pueden reaccionar violentamente nos descubren utilizándola.

**Percepción extrasensorial.** Permite percibir manifestaciones psíquicas o mágicas con mayor facilidad. También permite percibir espíritus, pero no comunicarse con ellos. No permite resistir contra la magia, pero si nos ayuda contra la hipnosis y otras formas de control mental o emocional. Este don aumenta el poder de médiums, reanimadores y otros humanos dotados, aunque, en ocasiones, también puede darse en humanos ordinarios y corrientes, otorgándoles una sensibilidad especial a lo sobrenatural.

**Piromancia.** Otorga el control sobre el calor y el fuego durante una escena, convirtiendo al PJ en un piromante. Un piromante puede mover, y animar las llamas, pero no las crea de la nada. Tampoco puede incinerar a una víctima de golpe, sino que le causará quemaduras aumentando su temperatura, pero solo quedará consumida si le arrebatamos toda su salud. La piromancia es muy peligrosa, ya que si no mantenemos un férreo control sobre ella su poder puede descontrolarse fácilmente.

**Prácticante vodum.** Este don convierte al personaje en un sacerdote vudú. Permite crear rituales mágicos y talismanes relacionados con la vida y la muerte (maldiciones, proteger una zona contra algo específico, reanimar y controlar zombis, crear bestias a base de cadáveres, etc.), siempre y cuando no se esté en contacto directo con palta. El tiempo requerido para un ritual suele ser de 5 minutos por nivel de Potencia de Sangre usado. Como en Brujería, el Aguante se resta al activar el efecto, no al crear el objeto.

**Reanimación.** Otorga la facultad de reanimar y controlar zombis, convirtiendo al personaje en un reanimador. También permite comunicarse con los espíritus, pero de una forma mucho más tosca e imprecisa que nigromantes y médiums. Es considerada más una habilidad psíquica que un talento mágico.

**Sexto sentido.** Otorga una intuición preternatural que nos indica cuando algo no está del todo bien, y nos ayuda a la hora de usar nuestra intuición, reflejos, y capacidad de observación. Este don convierte al personaje en un humano sensible.

**Talento.** El personaje posee un talento extraordinario, casi mágico, en algo. A de ser algo muy concreto como, por ejemplo, disparar con un tipo de arma específica, o practicar una clase determinada de deporte. Puede adquirirse más de una vez, para reflejar más de un talento del personaje.



## FAE.



Los Fae, también conocidos como seres feericos, o, vulgarmente, como hadas, son una especie de criatura humanoide que habitaron la Tierra hace mucho tiempo, pero que ahora se encuentran principalmente en el plano dimensional de las Hadas. No está claro si son nativas de la tierra o si, por el contrario, son seres de otros mundos que pueden viajar al nuestro mediante rituales mágicos.

Se cree que en el pasado existieron cruentas guerras entre las distintas clases de fae, y las hadas actuales son solo una parte de la población original. Sin embargo, parece existir un gran vacío en la historia de los fae, y ni siquiera sus principales dirigentes parecen conocer todos los detalles de su pasado.

El aspecto real de las hadas no es como el de los cuentos y leyendas. Su piel es grisácea, sus orejas puntiagudas, y sus dientes afilados. Se trata de seres altamente refinados y presumidos, de costumbres sociales muy rimbombantes y no dudan en alterar su aspecto, y el de su entorno, mediante toda clase de ilusiones y trucos mágicos. Algunas subespecies de fae, como los trolls, han perdido esa capacidad, y por ello, son excluidos de su pulcra y organizada sociedad.



La sangre de hada huele especialmente bien para la mayoría de los seres sobrenaturales, y es altamente adictiva para los vampiros. Cuando un vampiro huele a un hada, le es muy difícil no lanzarse a su cuello y succionar toda su sangre. Cualquier vampiro que beba la sangre de un hada se intoxica con ella, entrando en un estado similar a la embriaguez, y obteniendo una inmunidad temporal a la luz del sol. Cuanto más sangre se ingiera, y más joven sea el vampiro, más duran los efectos. Esto hace que las hadas teman y huyan de los vampiros como quién huye del Diablo.

La gestación de las hadas es de sólo un par de semanas. Una vez embarazadas, las hadas consumen grandes cantidades de sal antes de dar a luz, ya que es un buen conductor eléctrico y provoca su "luz de romper aguas" con la que se inicia el parto. Un hada puede dar a luz hasta una docena de crías.

## Sociedad.

La sociedad de los fae es sumamente clásica y burocrática, firmemente basada en estamentos sociales y clanes familiares.

- Está la nobleza, una minoría elitista, compuesta por la familia real y sus parientes cercanos, que han obtenido su puesto por derecho de nacimiento.
- Luego están la clase guerrera y los nobles menores o privilegiados. Educados y entrenados desde infantes, es una clase destinada a servir a los poderosos.
- Por último están el resto de las humildes hadas. Individuos de baja categoría, meros sirvientes destinados a cumplir los deseos de sus superiores.

Este estatus están configurados desde hace milenios, y, aparentemente, ningún hada está interesada en alterar el orden establecido. Y es sumamente difícil, por no decir imposible, promocionar de un estamento a otro, aunque ciertos fae de renombre han logrado sobresalir de entre sus iguales.

Los clanes, por su parte, se forman en torno a un hada noble y de renombre. El líder del clan recibe el nombre de duque o duquesa, mientras que sus inferiores directos reciben el nombre de marqués/marquesa y barón/baronesa. A parte, están los títulos de condes, equivalente al de marqués, y vizcondes, inferior al de barón, que son titulaciones nobiliarias cedidas a las hadas corrientes que han ofrecido importantísimos servicios a la corona. Los títulos nobiliarios siempre están asociados a un territorio de mayor o menor importancia, y solo existen un número limitado de ellos, por los que todas las hadas de origen noble compiten.

Y por encima de todos queda la familia real, el rey, la reina, y sus herederos, los príncipes y princesas. Las hadas no le dan importancia al género, solo al linaje de la familia y al orden de nacimiento. Tampoco se le da demasiada importancia al compañero sentimental del monarca vigente, siempre que se garantice la sucesión de la estirpe. Una semi-hada puede llegar a heredar el trono si el monarca no tiene más descendencia, siempre y cuando engendre un heredero con un hada pura antes de un periodo de tiempo estipulado por el resto de clanes familiares.

Los príncipes que no puedan aspirar al trono suelen ser emparejados con nobles de alta alcurnia. Las hadas son polígamas, pueden tener múltiples cónyuges, por lo que no suele haber problemas de emparejamiento. Sin embargo, solo el favorito o favorita tiene acceso al título nobiliario, el resto son tratados como consortes, de alta posición social, pero consortes al fin y al cabo.

El prestigio y el linaje son muy valiosos para un hada noble. Los clanes continuamente están realizando alianzas y tramando conspiraciones con el único fin de mejorar su estatus social. Las guerras se dan por cualquier motivo, y no es raro que cada pocas generaciones se intente un golpe de estado, o se sufra un cambio de régimen.

Estas luchas internas, unida al ansia de los vampiros por su sangre, hace que la mayoría de los fae tengan poco interés en abandonar sus territorios de origen, se encuentren donde se encuentren, y viajar hacia territorios poblados por otras razas.

#### Medio-hadas.

Un hada puede aparearse con un humano y tener descendencia, sin embargo, los híbridos hada-humanos nunca son cuidados por sus progenitores sobrenaturales, y suelen ser criados entre humanos normales.

Los semi-hadas suelen heredar algunas de las cualidades sobrenaturales de sus progenitores (como la capacidad de leer mentes, o una belleza sexual apabullante), aunque su aspecto es siempre humano. Su sangre posee cualidades similares a las de un hada pura, aunque no vuelve tan locos a los vampiros, y tampoco coincide con la de ningún grupo sanguíneo humano conocido.

Las semi-hadas no cuentan con las debilidades de las hadas, pero tampoco con sus cualidades iniciales. Sin embargo, pueden comprar esas cualidades iniciales tal y como otros personajes sobrenaturales comprarían cualidades opcionales.

#### Debilidades.

La magia que anida en las hadas parece ser de una naturaleza diferente a la que reside en otras criaturas terrestres, por lo que de, entre todos los sobrenaturales, las hadas son las que poseen debilidades más exóticas y menos estudiadas.

- Los Fae no soportan el contacto con el hierro frío puro, sin aleaciones y forjado a bajas temperaturas. El mero contacto les quema como el metal ardiente, y cualquier herida causada por un trozo de hierro sana igual que una herida en un ser humano normal.
- Los Fae son alérgicos a algunas plantas terrestres, como los tréboles, la hierba de San Juan y el jugo de limón. El mero contacto quema como el ácido pero, en estos casos, las heridas sanan rápidamente si la sustancia es retirada, por lo que no se considera tan letal como el hierro.
- El olor de la esencia Fae es muy fuerte, por lo que cualquier criatura con sentidos aumentados detectará con suma facilidad, y a larga distancia, la presencia del Fae si este no sabe cómo ocultarse. Un hada en frente de un vampiro puede correr serio peligro, ya que su sangre es altamente adictiva para ellos.
- Un hada siempre cumple su palabra. No hacerlo les conlleva una gran desgracia. Que un hada parta un juramento trae una gran deshonra para el hada y todo su clan, y es considerado un acto de guerra en caso de producirse entre dos hadas. La pena más común es el exilio, e incluso la pena de muerte a manos de sus familiares más cercanos si la afrenta es muy seria.
- Un porcentaje alto, en torno al 25% (sacar un 1,2 ó 3 en un dado de 12 caras) de las hadas sufren de esterilización, o de malformación en sus hijos si se aparean con otras hadas. Y un monarca con este problema puede ser fácilmente derrocado y expulsado, cuando no ejecutado. Con seres humanos es más raro que pase, y por eso la proliferación de semi-hadas ha aumentado a lo largo de los siglos. Esto, en realidad, no es un problema serio para los personajes jugadores, pero si puede ser una información bastante útil a la hora de montar partidas basadas en la política de las hadas.
- Los Fae son muy susceptibles, por tradición, a las órdenes y deseos de la casta noble, por lo que les resulta muy complicado desobedecer. Este problema se intensifica aún más con las hadas con el don de "Sangre Real".



## Cualidades básicas.

**Cambiar de forma.** Las hadas tienen la facultad de adquirir una segunda apariencia física ilusoria. De forma predeterminada, se sintonizan con lo que el ideal de la belleza de las especies dominantes de un lugar en particular (es decir, aparecen como seres humanos atractivos si nacieron o crecieron en la Tierra). Por consiguiente, todas las hadas aparentan ser individuos bellos y sexualmente deseables. Solo afecta a la vista, por lo que alguien con varios sentidos aumentados percibirá automáticamente el engaño, aunque no podrá “ver” detrás de la ilusión si no supera una tirada enfrentada.

**Juramentos.** Cuando las hadas hacen un juramento o promesa, el hada y la otra persona deben tocarse los dedos y una luz brillante se producirá. Los implicados entonces tendrán la certeza absoluta de que el pacto se producirá, y confiarán plenamente en la otra parte gracias a una vinculación mística. Las hadas también pueden hacer contratos y pactos que firman con su sangre, esto se llama “sangre en vitela”, y es considerado el más sagrado de los contratos.

**Longevidad.** Las hadas pueden vivir más de mil años. Las enfermedades comunes no parecen afectarles, del mismo modo que no son afectadas por las marcas de los vampiros o la maldición de la licantropía. Sin embargo, las hadas no poseen las capacidades curativas de vampiros y licántropos, por lo que son mucho menos resistentes. Al morir, su cadáver se disuelve en polvo brillante.

**Photokinesis.** Toda hada puede generar y controlar grandes y llamativos haces de luz con la mente durante toda una escena, con los que pueden atacar a un enemigo o derribar objetos. El color difiere entre tonos verdes y amarillos, según cada hada.

**Traducciones.** Las hadas pueden comprender y traducir cualquier idioma conocido. También poseen un milenar lenguaje idioma propio.

**Vigor.** Las hadas son fuertes y ágiles, aunque no tanto como vampiros y licántropos. A nivel de reglas, considera esto como un poder menor.

**Visión preternatural.** Todos los fae poseen la facultad de ver a través de ilusiones y encantamientos mentales. No son inmunes a ellos, pero su Potencia de Sangre les hace altamente resistente a cualquier intento de engaño, control mental, o manipulación mágica relacionada con la vista.

## Cualidades opcionales.

**Alas.** Un extraño poder que solo se da en algunas hembras de hadas. Genera unas hermosas alas de mariposa, con las que es posible volar. Solo puede empelarse si la espalda del fae está libre, ya que las alas son demasiado delicadas para rasgar la tela.

**Adaptación climática.** Algunos clanes de hadas solo habitan determinadas regiones, como volcanes o montañas heladas. Este don permite al fae adaptarse a un medio en concreto, y utilizar su Potencia de Sangre en las tiradas relacionadas para vivir en dicho medio como, por ejemplo, moverse en la oscuridad de una caverna, o soportar el frío glacial de una tempestad de nieve. Los efectos de esta cualidad varían enormemente de un clan familiar a otro, y es una de las cualidades más distintivas entre los fae.

**Barrera de luz.** Una extensión de pothokinesis. El aura de luz cubre al hada, formando una cúpula protectora. Los fae más poderosos pueden llegar a cubrir grandes extensiones de territorio, pero supone un gran esfuerzo, y puede llegar a reducir la resistencia de la barrera (aplicar las reglas de acción múltiple si lo creéis necesario).

**Cambiar de forma mejorada.** Todos los faes tienen la facultad de adquirir una segunda apariencia física, pero las hadas con esta cualidad podrán adquirir cualquier aspecto que deseen. El cambio es solo a nivel audiovisual, ni el olor, ni el aura, ni los pensamientos son enmascarados.

**Canto de sirena.** Un don bastante raro en la actualidad. Las hadas con esta facultad pueden engatusar las mentes ajenas con el sonido de su voz, e inducir una gran fascinación en todo aquel que las escuche.



### 3. Razas. Fae.

**Confraternizar.** Permite al fae crear una hermandad entre dos o más seres mágicos. Esta cualidad es el equivalente al triunvirato vampírico, pero con una gran diferencia: una hermandad no se crea con miembros en igualdad de condiciones, si no que se basa en la idolatría y veneración del hada dueña de la hermandad, por parte de sus seguidores. Solo seres sobrenaturales que sean capaces de compartir energías de forma metafísica (fae con el poder de Comunión, licántropos capaces de llamar al Munin, vampiros con la capacidad de alimentarse de la lujuria, etc.) pueden realizar una hermandad con el dueño de este poder. Para que el vínculo se forje, la víctima a de ceder su poder su dueño o dueña de forma voluntaria, mediante contacto físico, de la forma más íntima posible, y generalmente sexual. Una vez forjado, la dueña de la hermandad podrá llamar al poder y al conocimiento de los integrantes de la hermandad cada vez que lo precise, pero deberá de activar este poder una vez por cada miembro que intervenga, con el gasto y esfuerzo que ello conlleva. Solo las fae más poderosas e influyentes poseen este poder, y es frecuente que el linaje noble busque, y adopte, a cualquiera que lo posea (o lo asesine, para evitar futuros rivales).

**Control vegetal:** Otorga una extraña empatía con el mundo vegetal. Con esta cualidad, se puede conversar con las plantas, fertilizarlas para que crezcan rápidamente, incluso hacer que se muevan en una determinada dirección. Las hadas más poderosas pueden incluso transformar un enorme árbol en una confortable vivienda orgánica, sin que el vegetal sufra daño alguno. Los fae con este don prefieren vivir de forma ermitaña, en comunión con la naturaleza, y suelen ser llamadas ninfas o dríades.

**Comunión.** Un raro poder que permite al hada mejorar la salud de un individuo o aumentar temporalmente el poder a otra criatura mágica.

**Convocación:** Permite abrir portales a un lugar determinado y atraer a su presencia lo que allí se encuentre. Requiere una imagen muy clara del objeto a convocar y su posición exacta. La dificultad aumenta con el peso y la distancia.

**Disminuir tamaño.** Algunas hadas poseen la facultad de reducir su tamaño y masa corporal al de un ratón. Hoy en día es una facultad en claro desuso, pero en el pasado, les era muy útil para ocultarse y pasar desapercibidas. Las pertenencias del hada no disminuyen con este poder.

**Empatía.** Es la cualidad por la cual es posible averiguar y sentir las emociones ajenas, como el miedo, la ira o la lujuria. Las hadas más poderosas incluso pueden averiguar el origen de dichos sentimientos.

**Empatía animal:** Una extensión de la habilidad innata de todos los fae para comunicarse en cualquier idioma. Con este don, las hadas pueden entablar conversaciones con otros animales. El animal en si no estará obligado a cooperar, pero sentirá cierta disposición si se le trata correctamente, o si se le sabe convencer adecuadamente.

**Encantamiento.** Permite animar un objeto. A mayor tamaño, mayor dificultad de la tirada. Una vez animado, el objeto podrá moverse por sí solo sin necesidad de activar de nuevo este poder. En caso de que se desee realizar alguna acción difícil o compleja, el jugador deberá de tirar de nuevo por este poder, aunque, en este caso, no le supondrá un esfuerzo, ni consumo de Aguante, solo se trata de comprobar si el control del hada sobre el objeto es suficientemente potente.

**Glamour.** Con esta cualidad, las hadas pueden generar una gran fascinación y sentido de la maravilla en torno suya. No es una simple ilusión de belleza, sino más bien una maravillosa aura de elegancia y presencia.

**Inducir felicidad.** Algunas hadas poderosas han demostrado la capacidad de influir en las emociones positivas ajenas, ensalzándolas y ofreciéndoles un falso sentimiento de felicidad, y así volverlas más dóciles y conformistas.

**Ilusiones.** Un hada poderosa es capaz de lanzar ilusiones vívidas y convincentes para engañar a los demás para, por ejemplo, hacer creer que un cuarto viejo es una lujosa recepción de un hotel de cinco estrellas. Estas ilusiones solo afectan al sentido de la vista, por lo que alguien con oído u olfato agudizado detectará automáticamente que la escena es falsa (aunque no sabrá distinguir necesariamente que es real y que no).

**Lectura de pensamiento.** Las hadas son capaces de leer los pensamientos de cualquier ser sintiente que emita ondas cerebrales (lo que significa que excluye a los vampiros y otros no muertos). Ellos pueden recibir las imágenes o frases que la persona está pensando en ese momento, pero no “escarbar” en la memoria. También permite absorber todos los pensamientos alrededor nuestra para, por ejemplo, localizar a alguien.



**Precognición.** Algunas hadas pueden sentir sucesos futuros inminentes. Principalmente, esto les ayuda a percibir hechos ocultos o poco visibles, a anticiparse a un peligro cercano que aceche entre las sombras, o incluso esquivar ataques.

**Manipulación climática.** Algunas hadas son capaces de controlar a distancia una clase concreta de fuerza elemental, como el viento, el agua o el frío. El control climático solo permite controlar un elemento por hada y, generalmente, este elemento es característico de un clan familiar en concreto. Este poder no puede entrar en contradicción con el poder “Adaptación Climática”, es decir, si, por ejemplo, el hada está adaptada al frío, no podrá controlar tormentas de arenas o el calor, sino que controlará, por ejemplo, las corrientes de aire o el hielo.

**Mejorar ilusiones.** Este don permite mejorar una ilusión previamente creada con otro poder, como el de Cambiar de Forma o el de Ilusiones. Las ilusiones ganarán detalles, podrán afectar a todos los sentidos simultáneamente, podrán estar en movimiento, y ganarán toda clase de efectos que la harán aún más real. Los sentidos sobre humanos seguirán siendo eficaces para detectar este tipo de ilusiones, pero no automáticamente, si no que se resolverá con tiradas enfrentadas.

**Oneirokinesis.** Las hadas pueden entrar en sueños ajenos y comunicarse con los durmientes. Al contrario del poder similar de algunos vampiros, esta intrusión no es nada violenta, y ayuda al hada a convencer y apaciguar la mente de la víctima.

**Psicometría.** Las hadas pueden aprovechar el poder del pasado y la conexión con la energía que existe en el universo. A través de una conexión con un objeto, se puede averiguar los sucesos y acontecimientos que ocurrieron antaño. También pueden entrar en las mentes de aquellos que estuvieron presentes en ese lugar en el pasado, y ver que hicieron exactamente.

**Reversión mágica.** Aunque las hadas no utilizan la magia del modo que lo hacen los humanos, pueden empelar su aura de poder para romper y revertir hechizos mágicos emitidos por las brujas y otros usuarios de magia.

**Sangre Real.** Los fae con este don poseen un porte, elegancia y aura mágica distintivo. Los fae comunes son sensibles ante los usuarios de este poder, y tienden a ser más serviles y complacientes con ellos. Tras siglos y siglos de influencia, las hadas con este tipo de don, y sus más allegados sirvientes, terminaron por fundar los grandes clanes nobles que hoy en día gobiernan a todas las hadas. Sin embargo, a causa de la mezcla de linajes, actualmente, solo algunos privilegiados portan tal poder. Junto el don de Confraternizar, este es el poder más exótico y exclusivo de los fae, y solo los personajes más poderosos, o con un buen motivo, deberían de tenerlo.

**Telepatía.** La Telepatía es la capacidad de introducir pensamientos en mentes ajenas, generalmente con la intención de comunicarse a largas distancias. También puede usarse para introducir ideas propias en mentes ajenas pero, a menos que se haga sutilmente, la víctima suele pensar que esa idea no le cuadra, y puede rechazarla aunque no sea consciente realmente de donde ha venido dicha idea. Solo un telépata o clarividente puede interceptar o bloquear este tipo de mensajes.

**Transporte dimensional.** Las hadas pueden transportar ellos mismos y otros a otras dimensiones. Los mortales y hadas de menor potencia requieren portales fijos para hacerlo, pero las hadas más poderosas pueden cruzar dimensiones a voluntad. Las hadas de gran alcance pueden desterrar a la gente a otras dimensiones en contra de su voluntad.

**Viaje dimensional.** Parece ser que las hadas más poderosas pueden viajar a dimensiones paralelas, o crear universos de bolsillo de limitado espacio donde ocultarse.



## LICÁNTROPOS.



También llamados cambia-formas u hombres-bestia. Los licántropos son seres humanos con la capacidad de transformarse en un animal determinado. Inicialmente, se trataba de una enfermedad, contagiada por mordeduras o zarpazos múltiples. Actualmente, los licántropos están fuertemente organizados en manadas, conviviendo con los humanos corrientes, y, dado que infectar a alguien con licantropía es considerado un delito tan grave como propagar una enfermedad, la mayoría de nuevos licántropos nacen de padres licántropos o de accidentes con licántropos anónimos.

Son criaturas de naturaleza dual, el humano y la bestia. Los sentimientos y el intelecto propio del ser humano continuamente están siendo puestos a prueba por el instinto y la amoralidad de su lado salvaje, de su bestia. La bestia no entiende de razonamientos ni de moralidad, no comprende términos como el bien o el mal, o la propiedad privada o el dinero, solo sabe de instintos, de alimentarse y sobrevivir, de reproducirse y de la ley del más fuerte. Los instintos de la bestia siempre están presentes y, en momentos de gran excitación o ira, sus ojos pueden tornarse a su forma animal (generalmente de color dorado), o incluso transformar su cuerpo por completo, si el licántropo no posee suficiente autocontrol.

Los licántropos basados en formas de reptiles tenderán a ser fríos, distantes y pasar largos periodos de tiempo tomando el sol, las formas de lobo o hienas sentirán fuertes impulsos de correr en manada, cazar y pasar largo tiempo al aire libre, mientras que las formas felinas compartirán un carácter mucho más ligero y casual. No obstante, casi todos los licántropos son cazadores, y el gusto por la persecución y el sabor de la carne cruda es una gran constante entre los cambia formas. Todo licántropo se ve afectado por el sexo y la sangre derramada. No importa el autocontrol o su personalidad humana, el deseo de la bestia siempre está ahí.

El aura de un licántropo se siente como un viento caluroso, apabullante. Se trata de criaturas muy apasionadas y temperamentales, completamente opuestas a la frialdad de los vampiros. Para ellos, el contacto físico, aunque no necesariamente sexual, es muy importante, y es frecuente encontrárselos acariciándose, lamiéndose, o reposando semidesnudos unos con otros, como muestra de aprecio, confianza o solidaridad.



En la mayoría de los casos, los licántropos son criaturas muy sociales, y crean fuertes vínculos con los miembros de su manada, aunque suelen alejarse de otros licántropos de distinta raza a la suya. Si bien no es imposible que un licántropo se asociase con otros grupos distintos, casi siempre es algo temporal y bastante raro.

En su forma humana, no huelen como el animal que son. Sin embargo, su condición puede ser descubierta por alguien que sepa percibir las auras sobrenaturales si no han aprendido a ocultarla. Si un individuo ha permanecido en contacto con licántropos en su forma animal, el olor de ellos se quedará impregnado en su piel, y podrá ser olfateado por alguien con un olfato lo bastante agudo.

#### Estructura social.

La organización en un clan o manada de licántropos se establece de la siguiente manera.

**Ulfric.** El líder de la manada. Los hombres-rata le dan el nombre de rey o reina, mientras que los cambiaformas hienas prefieren el término “Oba”. Suele ser un varón, ya que la lucha por el poder es un combate físico, pero hay excepciones documentadas. En los cambiaformas hienas, el título es hereditario de madre a hija, y el dominio siempre es femenino, mientras que en los hombres-rata es hereditario solo si nadie derrota al rey.

**Lupa o Lupo,** Nimin-Raj en el caso de los hombres-leopardos y otros felinos. Es el compañero o compañera sentimental del líder del Ulfric. El sexo es parte esencial de la unión, aunque se pueden mantener relaciones fuera y dentro de la manada sin que se otorgue la titulación. Generalmente, ha de tener poder suficiente para poder proteger a la manada en caso de que falte el Ulfric, o no será respetada, sin embargo, en animales grandes, como hombres-oso o leones, es un título honorífico y sin autoridad.

**Freki y Geri.** El segundo y el tercero al mando dentro de la manada. Solo el segundo tiene derecho de desafiar al Ulfric por el liderazgo de la manada. Si lo logra, será el nuevo Ulfric y podrá tomar una nueva Lupa como acompañante.

**Alfa.** Licántropo dominante. Se trata de licántropos con el poder de controlar a otros miembros de la manada. Un Alfa suele ostentar un puesto alto en la manada, cuando no es Ulfric, suele ser Freki o Geri, en función de su poder, y del número de Alfas que existan en la manada. Suele ser más respetado y admirado, pero también suele ser desafiado más a menudo, y su responsabilidad con la manada es mayor.

**Bolverk.** Es el título para lo que se encargan de los asuntos sucios y poco honorables del Ulfric: engaños, mentiras, asesinatos, etc. El Bolverk puede tener tres ayudantes: el Bangi, el Suttung y el Guunlod.

**Sköll / Hati.** El ejecutor oficial y el guardaespaldas personal del Ulfric. Suelen ser dos miembros de la manada de total confianza del Ulfric. No tienen puesto jerárquico dentro de la manada, solo obedecen al Ulfric, aunque su autoridad suele ser puesta por encima del cuarto puesto cuando no hay nadie más al mando.

**Eranthe.** Acompañantes sexuales. Los licántropos primerizos suelen cambiar sin querer durante el acto sexual. Es misión del Eranthe adiestrar a los nuevos integrantes de la manada para que puedan practicar sexo con seguridad. Una Lupa a menudo enseña a los licántropos nuevos si no hay Eranthe disponibles. Los Eranthe también suelen ser especialistas en compartir su calor y energía con los heridos, para que estos sanen con mayor facilidad.

**Vargamor.** Mujer u hombre sabio dentro de la manada. Por lo general, se trata de una bruja o brujo humano, aunque a veces es un psíquico. A pesar de no ser licántropos, suelen ser muy apreciados por la manada.

**Leopard Lionne:** Un león rampante. Término francés acuñado por los cambiaformas felinos, aunque se ha terminado extendiendo a otras razas de licántropos. Significa que el individuo ha sido extremadamente valiente y un generoso protector para la manada o un miembro de ella. En ocasiones, el título ha sido ofrecido a aliados ajenos a la manada, pero que aun así han demostrado ser amigos o protectores de confianza.

**Lionne Passant:** Término francés. León Dormido. Define a los jefes de manada débiles y pasivos. Suele darse si el Ulfric es alguien indeciso, sumiso, o no es un Alfa.

#### Transmisión de la enfermedad.

A diferencia del vampirismo, la licantrópía no está considerada un estado civil, sino que es tratada como una enfermedad con altas tasas de mortalidad. Los licántropos no tienen el glamour ni la riqueza de los vampiros, no son lindos ni fascinantes, y no tienen tan buenos abogados. La bestia aterra a los seres humanos, incluso más que la no muerte de los vampiros, y esta incomodidad se refleja en las leyes.

Por ley, está prohibido contagiar a alguien, y a los infectados se les sugiere ponerse a manos de médicos especializados y ser confinados en centros de internamiento hasta que logren controlar su nueva condición. Esta internación, por ahora, no es obligatoria, pero las pruebas de autocontrol de estos centros son tan duras que prácticamente ningún licántropo logra salir de ellos por sí mismos. La ley pena también la discriminación por licantrópía pero, en la realidad, son muy pocos los enfermos que permiten que alguien contagiado les atienda en un hospital, y son muy pocos los padres que permiten que un licántropo se acerque y eduque a sus hijos en un colegio o instituto. Diga lo que diga la ley, la discriminación por licantrópía es algo muy real.

Cuando un licántropo hiere a un ser humano, se corre el riesgo de transmitir la infección. La probabilidad de infección aumenta cuanto más grave sea el ataque, y mayor sea la Potencia de Sangre del cambia formas. La condición física de la víctima, y su propia Potencia de Sangre, también influyen significativamente en la probabilidad de infección. No obstante, suelen ser necesarios múltiples ataques para contagiar la enfermedad.

La licantrópía basada en formas felinas y reptilianas es menos contagiosa y frecuente que en roedores y o caninos, también es menos virulenta en formas animales de gran tamaño, como los osos. Esto hace que los hombres-rata y hombres-lobo ocupen la inmensa mayoría de la población de licántropos, aunque esta sea una fracción insignificante de la población humana.

Cuando se infectan con la licantrópía, por lo general, tarda semanas o, por lo menos, hasta la primera luna llena, para que se dé el primer cambio. Los primeros cambios son muy violentos, y suele experimentarse una pérdida de memoria.

Se está investigando curar la licantrópía, antes de que se produzca la primera transformación, con cepas modificadas del virus. Lo malo es que, si no estás infectado, el antídoto induce el contagio.

#### Normas de conducta.

Los licántropos tienen un sistema altamente desarrollado de las leyes y normas que rigen sus acciones:

- Los líderes de la manada han de luchar cuerpo a cuerpo contra todos los que desafíen a su dominio, o perderá el liderazgo. Las luchas por el liderazgo suelen ser a muerte.
- Para subir de rango en la manada se ha de luchar cuerpo a cuerpo contra un miembro de rango superior, aunque en este caso la lucha no tiene que ser a muerte. Individuos que no sean de la manada también pueden recibir estatus y rango dentro de ella si derrotan a un miembro de la manada y sus integrantes le aceptan.
- Durante la luna llena, los hombres lobo se reúnen en un lugar especial de poder llamado lupanar. Se desconoce si es también costumbre en otras razas de licántropos, o si existen reuniones de otro tipo.
- Cuando un miembro de la manada muere, su cuerpo es devorado por el resto del clan con el fin de preservar el Munin, el espíritu colectivo de la manada. Estos son los espíritus del clan, que se quedan como "espíritus guía", ofreciendo sabiduría y poder cuando se les llama.
- La palabra del líder es la ley, y también la voz de la justicia. No se permiten asesinatos ni traiciones dentro de la manada. Los problemas se resuelven con acuerdos o mediante combates rituales.

Algunos líderes licántropos están intentando introducir leyes más democráticas y menos bestiales en las manadas actuales, sin embargo, las antiguas tradiciones son fuertes, y estas ideas suelen ser tomadas como un signo de debilidad.



## Razas conocidas de licántropos.

**Lobos.** De todos los licántropos, los hombres lobo son los más comunes y sociables. Suelen habitar territorios del norte de América o en el continente europeo, preferiblemente en zonas alejadas de aglomeraciones urbanas. Los hombres lobo de hoy en día se denominan a sí mismo Lukoi, en honor del rey Lyckaaon de Grecia, que era un licántropo y no ocultaba su naturaleza.

**Ratas.** El segundo grupo de licántropos más extenso conocido. Podría pensarse que las ratas, al ser animales pequeños, son presas fáciles, sin embargo, son unas criaturas que no le hacen asco a nada, y tienen muy pocos escrúpulos. Se refieren a sí mismos como Roedores. Los Roedores se agrupan en torno a un rey, el cual suele legar el título a su descendencia a menos que sea derrocado. Son, de entre todos los licántropos, los que mejor se han adaptado a la vida urbana.

**Hienas.** Su comportamiento es similar a la de los Lukoi, aunque su estructura jerárquica está centrada siempre en una hembra dominante. Los cambia formas hienas machos son muy escasos, y solo son utilizados con fines sexuales. Existe una sub-especie, los hombres-hienas ralladas, originarias de oriente medio, que no forman manadas, y suelen ser bastante solitarios.

**Zorros:** Una raza escasa. Suelen ser solitarios, tímidos, y muy escurridizos. Son propios de climas frescos, como Canadá o el Norte de Europa.

**Leopardos.** El grupo de licántropos felinos más numerosos, aunque siguen siendo más escasos que los Lukoi y los Roedores. Los leopardos naturales no son animales sociales, por lo general cazan y viven solos, por lo que las manadas que forman estos licántropos son de pocos individuos. Paradójicamente, son los cambia formas que más anhelan el contacto físico de sus compañeros.

**Tigres.** Los más exóticos y extraños entre todos los cambia formas. Demasiado escasos para formar manadas, son originarios de la India, y eso se nota en su cultura. Para los cambia formas tigre, la licantropía del tigre es un don exclusivo, y son muy reacios a compartirla fuera de sus familias, por ello suelen pactar matrimonios concertados con otras familias de hombres-tigre, y son poco propensos a relacionarse con otros licántropos. Se dice que antaño todos los tigres eran chamanes, pero que fueron diezmados y expulsados de su tierra natal por ciertas agrupaciones de vampiros.

**Serpientes:** De costumbres similares a los hombres rata, pero bastante menos numerosos. Existen dos grupos principales: las formas basadas en anacondas, de mayor corpulencia, y las basadas en cobras, con mordedura venenosa. La mayoría de los cambia formas serpientes son de origen asiático o sudamericano.

**Jaguares.** Cambia formas de origen suramericano. Son casi idénticos a los hombres-leopardo. Los jaguares cuentan con una larga tradición de colaboración con los vampiros sudamericanos, y, en muchas ocasiones, han compartido, o fomentado, cultos y religiones paganas con ellos.

**Leones.** Los más dominantes y orgullosos entre todos los licántropos. Un Ulfic león tiene derechos sexuales con cualquier miembro de la manada y la potestad de ejecutar a las crías de líderes derrocados para que sus progenitores queden sexualmente disponibles de nuevo. Es prácticamente imposible que dos grupos diferentes de cambia formas leones colaboren entre sí, o que compartan un mismo territorio sin que sus alfas dominantes traten de competir entre ellos, o usurpar el puesto de su rival. Dadas sus costumbres, las manadas de leones suelen ser casi tan numerosas como las manadas de hombres lobo aunque, al haber bastantes menos licántropos leones, el número de manadas es mucho más escaso.

**Cisnes.** Los licántropos más débiles de todos, están en la parte inferior de la cadena alimentaria. Incomprendidos y despreciados, se consideran sobre todo como presas fáciles o algo hermoso para enjaular y mostrar. Los cisnes tienen la piel muy pálida, con tonalidades rosadas en su forma humana, su vello corporal es muy fino y casi se asemeja a pequeñas y suaves plumas. Los cambia formas cisnes no se ven afectados por la luna llena, y son extremadamente rápidos. Sus formas híbridas poseen un aspecto casi angelical, y sus reyes siempre nacen con una marca de nacimiento en forma de cisne, que prefija su destino. Por último, mencionar que los cisnes se empareja de por vida, y prefieren a la muerte antes de abandonar a su pareja.

**Osos:** Muy raros fuera de Europa. Forman pequeñas comunidades, como los leopardos, pero suelen ser mucho más corpulentos y ariscos. Los cambia formas basados en formas de oso rara vez se dejan ver en asentamientos poblados por seres humanos, a menos que se traten de individuos solitarios o renegados.



#### Debilidades.

Los licántropos son, junto a los vampiros, los sobrenaturales con más debilidades específicas.

- A causa de sus agudos sentidos, los olores y ruidos intensos pueden causar náuseas o dolor.
- Los Licántropos son controlados por la luna llena. Durante ese tiempo, se ven obligados a cambiar en su forma animal y cazar. Es por esto que la mayoría de las manadas poseen grandes territorios destinados a cotos privados de caza.
- Los licántropos son muy sensibles a la plata. Son incapaces de moverse cuando son sujetos por cadenas de plata, y las heridas causadas por objetos de plata causan un gran daño, además de sanar a una velocidad igual que la humana.
- El fuego no causa daño especial a un licántropo, pero las heridas por quemaduras sanan a velocidad humana, a menos que se vuelvan a abrir y se retire el tejido quemado.
- Un cambio de formas es muy sensible ante los poderes que puedan controlar a los animales, sobre todo en su forma de bestia. Si, por ejemplo, un vampiro es capaz de controlar a las ratas, también podrá controlar a los hombres-ratas. La única forma de evitar este tipo de esclavitud es tener un líder de manada lo suficientemente poderoso para competir por el dominio con el resto de seres sobrenaturales. Los licántropos sin un líder de manada, o con un líder débil, son considerados carne de cañón, y utilizados a placer por otras manadas más poderosas o por algún Maestro Vampiro. Las leyes humanas aún no tienen claro que hacer respecto a esto.
- El embarazo en los licántropos es complicado. El feto también se ve afectado por la luna llena, y sufre una transformación forzosa cada ciclo lunar. El aborto es casi seguro durante los primeros meses, y la salud de la madre puede peligrar si no es lo suficientemente fuerte. Los licántropos que no se ven afectados por los ciclos lunares, como los gansos, no tienen este problema. Algunas, como las mujeres-serpientes, pueden parir en su forma animal poniendo huevos, por lo que, al menos, evitan ponerse en peligro mortal durante todo el embarazo.
- La bestia interna del licántropo puede surgir en el momento menos propicio si el personaje no sabe controlar sus impulsos violentos o sexuales. Y en su forma de bestia, el licántropo es aún más susceptible a sus instintos, sin contar que la transformación puede dejarlo exhausto en un momento delicado en el que necesite reservar sus fuerzas.
- Pasar días en forma de bestia puede hacer que la forma humana del licántropo adquiera rasgos animales permanentes, como pupilas de gato, zarpas, o colmillos. Algunos amos fuerzan a sus siervos a mantener la forma animal como castigo, para presumir de poder, o para obtener un exótico esclavo, sin embargo, este problema se ve sobre todo en las madres licántropos, ya que mantener la forma animal los días cercanos a la luna llena ayuda al feto a sobrevivir.

#### Cualidades básicas.

**Fuerza mayor.** El licántropo promedio puede arrancar la puerta de un coche con sus manos desnudas. Esta cualidad rinde a menor nivel en forma humana.

**Mejora de la agilidad.** Los licántropos, de base, son más rápidos y ágiles que humanos y vampiros. No hay trucos de mente, es una capacidad física, una gracia natural y animal. En forma humana, esta cualidad rinde a menor intensidad.

**Metabolismo mejorado.** Los Licántropos no pueden contraer infecciones ni enfermedades (incluido el vampirismo). Las drogas, venenos y sedantes son menos eficaces, pero no inútiles.

**Regeneración.** Un licántropo puede activar su Potencia de Sangre para recuperar Salud, excepto cuando se trata de heridas causadas por plata o quemaduras. Las extremidades y órganos perdidos se regeneran la próxima vez que el licántropo adopte su forma animal, si la amputación fue debida al fuego o a la plata, el cambio ha de hacerse mientras la herida esté fresca, o el órgano se perderá. Esta cualidad también hace que el envejecimiento sea cinco veces más lento, aunque no retarda la pubertad.

**Sentidos mejorados.** Licántropos puede oír y oler con tanta precisión como un sabueso. En forma humana, esta cualidad rinde a menor intensidad.



**Transformación.** Todo licántropo puede cambiar a su forma de bestia. Suele ser un proceso muy doloroso, donde el tejido se rompe, y los huesos y músculos se reforman. La forma animal es mucho más grande que las bestias comunes, las ratas suelen ser como perros grandes, y los lobos como ponis. El cambio de humano a animal, o viceversa, supone un gran esfuerzo, y hacerlo con rapidez, o muy seguido, puede hacer que el licántropo caiga en coma durante horas. Normalmente, se permanece en forma animal 8-10 horas y luego contraen de nuevo en forma humana para evitar dicho coma, aunque si se alimenta y descansa con frecuencia puede mantenerla durante días. La fuerza, agilidad y sentidos de un licántropo alcanzan la plenitud en su forma animal. Además, cuentan con garras y colmillos afilados, por lo que tendrán ventaja contra oponentes desarmados, pero no podrán manipular objetos. En esta forma, sin embargo, son más susceptibles a su bestia interior, a sus instintos, y al dominio sobrenatural, por lo que les es aún más difícil controlarse.

### Cualidades opcionales.

**Alzar a la bestia.** Un don muy poco frecuente. El licántropo puede sacar el espíritu de su bestia fuera del cuerpo. El espíritu no podrá ser visto por nadie que no posea la capacidad de ver espíritus, percibir auras, u otro poder similar, sin embargo, el calor y la presencia será palpable a través del tacto y las corrientes de aire. El espíritu salvaje de un cambia-formas puede acariciar tan suavemente, o desgarrar con tanta fuerza, como el propio cambia-formas. Para otro licántropo del mismo tipo que nosotros, y de sexo opuesto, este don es un afrodisíaco sumamente excitante, y puede causar una transformación involuntaria, o un elevado deseo sexual. Aunque las formas humanas no se atraigan en absoluto, los espíritus de las bestias si pueden atraerse. Esta es una de las cualidades principales para ser Alfa.

**Apaciguar a la bestia:** Permite contactar con los instintos básicos de alguien, y apaciguar o alzar su bestia interior, manipulando así las emociones básicas e instintivas de la víctima. En otros licántropos, ayuda a controlar las transformaciones.

**Animal corriente.** El licántropo puede adoptar una forma animal más corriente y común, que no levanta sospechas. Sus atributos físicos no estarán tan potenciados como en su forma bestial verdadera, pero es un cambio menos traumático.

**Aura animal.** Esta cualidad permite al licántropo emanar una fuerte aura de poder, salvaje y calurosa. Generalmente se utiliza para inducir un fuerte temor atávico en la víctima, o para mantener sumisos y complacientes a otros individuos sin necesidad de usar la violencia. Esta es una de las cualidades principales para ser Alfa.

**Bestia guardiana espiritual:** Permite usar la bestia interna para combatir en el mundo metafísico y causar serias heridas. Útil contra la manipulación mental, poco eficiente para apaciguar nuestros instintos, o contra poderes que controlen a los animales.

**Cambio no comatoso.** Un licántropo normal una vez transformado debe permanecer así durante 8 o 10 horas, si fuerza el cambio a su forma humana antes, caerá inconsciente por el esfuerzo. Con este poder, el licántropo no caerá inconsciente, solo quedará agotado durante un rato.

**Cambio parcial.** Con esta capacidad, el licántropo puede cambiar partes seleccionadas de su cuerpo a forma animal o mitad animal. El uso más común de este poder es la capacidad de crear garras o mandíbulas de bestia. Es un cambio bastante más rápido, y menos llamativo, que la transformación completa, sin embargo, solo beneficia las acciones que se puedan realizar con la parte transformada (si, por ejemplo, transformamos nuestros brazos, solo obtendremos beneficios al agarrar o golpear cosas con nuestras manos).

**Cambio rápido.** Cambiar de forma suele ser un proceso lento y doloroso. Un licántropo con esta cualidad es capaz de cambiar casi instantáneamente a su forma de bestia, sin ningún tipo de efectos secundarios tales como dolor o los mareos. Cambiar dos veces consecutivamente, sin embargo, si conlleva consecuencias.

**Control animal.** Algunos licántropos pueden comunicarse con los animales corrientes de los cuales asume su forma (un hombre-rata podrá comunicarse y dominar a las ratas), e incluso llegar a crear un nexo para percibir lo que el animal percibe (como una videocámara). Los licántropos de la raza adecuada (y, por tanto, de la manada) son sensibles a este poder. Esta es una de las cualidades principales para ser Alfa.



### 3. Razas. Licántropos.

**Control de Cambio.** Con esta capacidad, el licántropo es capaz de controlar y mantener su forma humana con mayor facilidad durante situaciones de fuertes emociones, como la ira y el miedo. En la noche de la luna llena, el cambio sucederá, aunque con esta cualidad se tendrá un margen para decidir el lugar y el momento.

**Chamanismo.** Permite utilizar la bestia interior para comunicarse con los espíritus elementales, y así pedirles ayuda o información, o incluso hacer que el elemento en cuestión cambie de forma. El tipo de elemento varía con el color de la piel del licántropo en su forma de bestia: los de pelaje claro pueden convocar a los espíritus del aire, los de pelaje amarillento a la tierra, los de pelaje oscuro al agua, y los de pelaje rojizo al fuego. Los portadores de este don son aborrecidos por seres oscuros, como los demonios y los vampiros que se alimentan del terror o la muerte, y fueron cazados hasta casi su extinción a causa de ese odio. Para “hablar” con un espíritu hay que estar en contacto con dicho elemento en su forma más pura, nada de fuego químico, humo contaminado, o asfalto.

**Comunión espiritual.** Solo válido para aquellos licántropos con el Don “Llamar al Munin”. Esta cualidad facilita sensiblemente la comunicación con el mundo espiritual, haciendo mucho más sencilla la función de pedir ayuda a un espíritu en concreto. Los licántropos con este don también son mucho más socialmente aceptados por otras clases de espíritus, como los fantasmas.

**Donar sangre a la manada.** El licántropo temporalmente comparte su nivel de energía natural con todos los que beban de su sangre. Tiene un efecto casi narcótico y eufórico, como si se tratase de una droga, y asegura una fuerte lealtad entre los participantes. Esta es una de las cualidades principales para ser Alfa.

**Evasión psíquica.** Permite disimular la presencia psíquica, y reducir la intensidad del aura para que sea más difícil de localizar o analizar.

**Feromonas:** El olor del licántropo será especialmente agradable e insinuante para todos los personajes del sexo opuesto. Este don aumenta de intensidad en su forma animal y ante otras criaturas con sentidos del olfato acentuados.

**Forma híbrida.** En esta forma el licántropo adquiere rasgos humanos y de bestia, algo así como un animal bípedo con leves rasgos humanos. En esta forma se maximizan todos sus atributos físicos, y se adquieren garras y colmillos de bestia. La principal ventaja de esta forma con respecto a la transformación clásica es que el licántropo es plenamente consciente de su naturaleza dual y, por tanto, no será tan sensible a la llamada de su bestia (aunque siempre será afectado). Además, podrá moverse y sostener objetos como los humanos, lo que siempre es una ventaja. El habla es posible, pero difícil.

**Lamer la carne.** Cuando la lengua del licántropo pasa por encima de una herida, esta se cierra milagrosamente. No funciona en heridas mortales.

**Llamar Munin.** Es la capacidad para comunicarse y llamar a los espíritus ancestrales de la manada, para pedir consejo o poder. Por lo que este poder solo está disponible en licántropos muy sociales, como los hombres lobo. Esta energía es altamente respetada y altamente peligrosa al mismo tiempo. El licántropo generalmente no pueden elegir qué Munin (espíritu) llega a su llamada sin un entrenamiento muy estricto, y la posesión por parte del espíritu es una posibilidad muy real, pero puede sumar sus conocimientos y poder al suyo para, por ejemplo, recordar algo o incrementar sus habilidades curativas.





**Manipulación Facial.** Con esta capacidad, el licántropo es capaz de alterar su apariencia facial. No es una ilusión, sino que es una reconstrucción facial real, desplazando los huesos y carne de su cara. La magnitud del cambio es sutil. Un licántropo con esta habilidad puede alterar su apariencia para parecerse a un hermano o un primo, o parecer más joven o más viejo. Es suficiente como para parecer una persona diferente, pero no tanto como para que la semejanza no se perciba.

**Mordisco venenosos.** Propio de los cambia formas reptilianos, como las nagas o los hombres-serpientes. El veneno no suele ser mortal, pero si un fuerte paralizante.

**Protegerse de la llamada.** Algunos seres sobrenaturales, como los Maestros Vampiros, poseen la cualidad de convocar animales, como lobos o ratas. Normalmente los licántropos que pertenezcan a la forma adecuada son susceptibles a estas llamadas, pero con este poder podrán usar su Potencia de Sangre para resistirse con mayor eficacia. Si el Ulfric de la manada no posee este don, suele ser considerado un líder débil, y la manada corre el riesgo de ser dominada por extraños.

**Sanación.** La Sanación es un raro poder que permite un gran intercambio de energía con fines curativos. Es una habilidad muy exigente para usar, requiere de grandes intercambios de sangre o de sexo para activarse, pero permite curar graves heridas, incluso traer a alguien desde el borde de la muerte.

**Oler emociones.** Los sentidos del licántropo son tan afinados que podrán incluso oler los más insignificantes cambios químicos de la piel. Este don permite detectar, con bastante aproximación, la ansiedad, la lujuria, el miedo y las mentiras. Puede que no sepa exactamente qué ocurre a través del olor, pero algo siempre notará.

**Percibir espíritus.** Los sentidos del cambia-formas les permite incluso percibir formas astrales y espirituales, y comunicarse con ellas.

**Regeneración mejorada.** Algunos licántropos poseen un factor curativo aún más eficaz. Esta rara cualidad permite al licántropo sanar al doble de velocidad de lo que normalmente tardaría. Las heridas por fuego y plata seguirán siendo igual de letales, sin embargo, la pérdida de órganos será mucho más difícil, ya que podrán empezar a sanar incluso en su forma humana.

**Visión mejorada:** La vista del licántropo ganará intensidad y alcance. También permitirá ver en condiciones de luz escasa, la simple luz de las estrellas le bastará para ver perfectamente. Es un don bastante común entre los licántropos.



## NEPHILIMS.



Los nephilims, o nefilims, son el producto entre la unión sexual de una entidad espiritual superior y un mortal. A simple vista, parecen simples mortales, no obstante, su envoltura carnal es solo una carcasa, en realidad son poderosas entidades encerradas dentro de un armazón mortal. Todas ellos son criados por mortales, conviviendo como buenamente pueden con sus dones sobrenaturales, por lo que en muchas ocasiones en la historia se les ha conocido por el nombre de semidioses.

Se ha teorizado mucho sobre el origen de estas criaturas, y sobre sus progenitores sobrenaturales, sin que se llegase a ninguna conclusión clara. Según algunas religiones son hijos de un ángel caído y de una mortal, mientras que las religiones politeístas insisten en que son hijos legítimos de los dioses cuando estos yacen con un mortal. Otras creencias afirman que son espíritus inter-dimensionales, o seres de naturaleza indefinida exiliados, que se fusionan con el cuerpo de un humano.

Los nephilims reales, también llamados de primera generación, aquellos que descienden directamente de un ser sobrenatural, son sumamente extraños. Muchas leyendas afirman que en el pasado eran mucho más comunes, sin embargo, con el paso de las generaciones, la herencia sobrenatural de los nephilims se ha ido desdibujando, mezclándose con los genes mundanos de humanos corrientes.

Prácticamente todos los nephilims actuales son descendientes de estos primeros individuos con sangre mestiza, que han sabido mantener la pureza de sus genes, más o menos, intacta. Por ello, casi todos los nephilim que quedan conviven en cávalas o grupos sectarios, de mayor o menor importancia, donde solo se está permitido emparejarse con otros nephilims. Este estilo de vida hace que, a su vez, los clanes de nephilims sean sumamente cerrados y reservados, ajenos a lo que pasa en el mundo, y con tradiciones y costumbres muy antiguas, casi arcaicas.

A los nephilims les cuesta muchísimo relacionarse y comprender a otras criaturas ajenas a su modo de vida. Fríos, y distantes con los desconocidos, cuando no arrogantes y soberbios, rara vez se interesan por los asuntos ajenos.



## Los Cazadores de Sombras.

También conocida por el nombre de La Hermandad. Se trata de un grupo de nephilims muy antiguo y organizado, cuyo cometido y propósito en la vida es matar demonios. Para tal fin, cada uno de sus miembros es entrenados y condicionado rigurosamente desde su nacimiento, tanto en combate, como en el uso de runas mágicas que activen sus latentes habilidades sobrenaturales. La Hermandad usará cualquier método a su alcance con tal de obtener al mejor guerrero posible de cada uno de sus vástagos.

Según cuenta sus leyendas, hace dos mil años, el ángel Raziel mezcló su sangre con la de los humanos, creando la raza de los Cazadores de Sombras, y les otorgó una sagrada misión: proteger a la humanidad de la maligna raza de los demonios, que se dedican a destruirlo todo, y mantener el orden entre los mestizos con sangre de demonio y humano ( brujos, vampiros, licántropos y hadas). De este modo, durante siglos, los Cazadores de Sombras se convirtieron en los protectores secretos de la humanidad, ocultos para el ojo humano, enfrentándose a toda clase de amenazas.

Los cazadores obedecen las leyes establecidas en el Libro Blanco, que, según cuentan, les fue escrito por Raziel, y podrían resumirse en tres principios: protege a la humanidad, obedece a tus mayores, y cuida de tus compañeros de batalla.

Sus líderes reciben el nombre de La Clave, compuesta por un consejo de ancianos, que dictan las leyes; un inquisidor, que hace la vez de juez supremo; y un cónsul, consejero e intermediario entre los distintos grupos de cazadores esparcidos por el mundo.

Se dice que el hogar natal de los Cazadores de Sombras es Irdís, una pequeña región situada al norte de Francia, oculta gracias a poderosos sortilegios mágicos. Nadie ajeno a La Hermandad ha logrado poner un pie en esta región, por lo que la mayoría cree que solo es un mito, producto de incontables leyendas narradas durante siglos.

Los cazadores de sombras es, con diferencia, la organización de nephilims más numerosa y organizada del mundo y, en la actualidad, es raro que no exista, por lo menos, un grupo o dos en cada país del mundo.

## El Círculo.

El Círculo, también conocido como El Círculo de Nassiris es un culo de nephilims obsesionados con la pureza de sangre. Se desconoce su origen, pero siempre se ha especulado que surgió en algún lugar del norte de Europa, algunos siglos antes de Cristo. Su credo se basa en dos postulados:

- El primero manifiesta que cualquier impureza de sangre en la especie humana, como el vampirismo, la brujería o la licantrópía, es obra de la influencia demoníaca, y ha de ser erradicada. El mundo pertenece a los humanos.
- El segundo manifiesta nephilims son los seres más puros y sagrados del mundo, ya que por ellos corre la sangre de Dios, y que es su sagrado cometido velar por la pureza de la especie humana. Como tal, es obligación del Círculo exterminar a todas las criaturas sobrenaturales y liderar a la especie humana hacia una nueva y gloriosa época dorada.

Estos principios hacen que los seguidores de Círculo sean unos fanáticos extremistas obsesionados con destruir cualquier manifestación sobrenatural que “infecte” a los seres humanos, realizando verdaderas carnicerías entre la población sobrenatural, y todos aquellos humanos que osen relacionarse con ellos.

Sus actividades alcanzaron su auge durante la baja edad media europea donde, camuflados como miembros de la Inquisición, ajusticiaron y diezmaron seriamente las poblaciones de vampiros y licántropos de Francia, España y Alemania. Sus actividades fueron tan sangrientas que forzaron una unión entre La Hermandad de los Cazadores de Sangre y El Consejo de vampiros, la cual desencadenó una guerra encubierta, y prácticamente el exterminio, de todos los miembros del Círculo.

Prácticamente ningún miembro del Círculo ha llegado hasta nuestros días, sin embargo, nunca ha podido ser erradicado por completo, como si existiese alguna forma antinatural de mantener algún atisbo de su linaje. Algunos especulan que poseen el santo Grial, con el cual pueden crear nuevos nephilims, otros aseguran que el fundador original aún sigue con vida. Sea como sea, con la revelación de los vampiros, el miedo y el odio de los humanos ha hecho que El Círculo empiece a reponerse, agregando a su causa una gran cantidad de humanos temerosos ansiosos de seguir a estos supuestos emisarios divinos.



#### **Hermanos silenciosos.**

Los Hermanos Silenciosos son un clan de nephilims que han jurado hacer voto de silencio. Deben su nombre al hecho de que sus ojos y labios están cosidos, con el fin de aislarse del mundo exterior y potenciar sus facultades mentales. Su piel es pálida, ya que rara vez salen a la luz del día, y mutilada por innumerables runas arcanas. Siempre visten túnicas grises con capucha que les oculta casi todo el rostro.

Son los llamados guerreros de la mente, sus mutilaciones les ayudan a potenciar su intelecto, memoria, y dones psíquicos, con los que pueden penetrar en la mente de cualquiera, y comunicarse con ellos, o forzarles a percibir lo que ellos deseen que perciban. Sin embargo, su principal tarea es preservar el conocimiento, para lo cual viven enclaustrados en enormes ciudades subterráneas, protegidas por arcanos encantamientos, atesorando toda clase de conocimientos ancestrales. Se dice que en sus bibliotecas se almacena todo el conocimiento humano que ha existido.

A pesar de estar siempre enclaustrados en sus necrópolis, parecen estar al tanto de todo lo que sucede en el mundo exterior, por lo que se supone que también son grandes viajeros, y expertos en ocultarse a la vista de todos, ya que nunca son vistos ni reconocidos.

Los Hermanos siempre han mantenido una relación de cooperación y mutua ayuda con los Cazadores de Sombras: estos sirven de protectores y guardianes, y los hermanos, a su vez, les sirven como médicos, archivistas y sepultureros. Y es que los Hermanos silenciosos se encargan de actualizar los archivos sobre los cazadores de sombras, de registrar su nacimiento y muerte, de atender a sus heridos más graves, y de facilitar toda la información que La Hermandad pueda necesitar en su lucha contra los demonios. También se rumorea que ocupan de vigilar ciertas reliquias sagradas, de las que nadie ha oído hablar en siglos.

Los Hermanos Silenciosos gobiernan en la necrópolis situada debajo de Manhattan, llamada Ciudad de Hueso, donde también se incineran y dan sepultura a los cuerpos de los cazadores de sombras americanos fallecidos. Se sabe que también existen otras necrópolis en Roma, Ankara, y en otras dos importantes ciudades de nombre desconocido.

#### **Progenie demoníaca.**

Son la progenie maldita producto de la unión entre demonios y humanos. Todos tienen apariencia humana, pero poseen una pequeña característica demoníaca, ya sean garras, ojos de gato o algo similar. Sangran Icor, un líquido de color negro que sale de las heridas malignas, y conocen el Chthonian, el idioma de los demonios.

Lo normal es que estas criaturas sean bestias sanguinarias solitarias, o hechiceros malignos ávidos de poder, sin embargo, se conocen casos de bandas organizadas o cultos malignos que se dedican a realizar sacrificios a algún demonio.

Son combatidos activamente por La Hermandad.

#### **Los nephilim y la sociedad actual.**

La existencia de los nephilims es, hoy en día, conocida por la humanidad, al igual que ocurre con la existencia de la mayoría de los seres sobrenaturales, sin embargo, la información acerca de sus organizaciones secretas, y de sus costumbres, aún es tema de leyenda incluso para los más versados en temas sobrenaturales.

Los nephilims reales, aquellos que descienden directamente de un ser sobrenatural, son demasiado escasos, de existir hoy en día, seguramente vivirán camuflados como humanos corrientes, viviendo su vida de forma anónima.

Por su parte, los Hermanos Silenciosos y los Cazadores de Sombras continúan su labor en la actualidad, luchando activamente contra los demonios, su progenie, y contra la influencia de El Círculo. Existen rumores sobre su actividad, pero sus acciones siguen siendo una incógnita para la mayoría.

La Hermandad no suele inmiscuirse en los asuntos de otros seres sobrenaturales, los licántropos y los fae viven su vida y no son asunto de los cazadores, a menos que supongan una amenaza clara contra los humanos. Otras criaturas apenas son tenidas en cuenta por los nephilims a menos que supongan una amenaza directa.



Con los vampiros las relaciones siempre han sido más complejas. En el pasado, los vampiros eran considerados enemigos, y debían ser cazados, sin embargo, los príncipes vampiros tenían muchas influencias y aliados, y, de vez en cuando, era preciso pactar con ellos para poder cazar algún demonio en su territorio. Durante la Edad Media, tanto La Hermandad como El Consejo vampiro se vieron forzados a aliarse en contra de El Círculo, por lo que sus relaciones quedaron en un tenso Statu Quo: vampiros y cazadores podrían matarse entre sí, siempre y cuando no lo hiciesen de forma abierta, y la cosa no llegase a sus respectivas cúpulas de poder. Esta tensión se ha mantenido hasta nuestros días. Ahora, gracias a la gran revelación, los vampiros son considerados ciudadanos corrientes, y, en teoría, respetuosos con la vida humana, por lo que, se supone, los Cazadores de Sombras ya no tienen motivos para luchar contra ellos, y son los humanos corrientes los que han de lidiar con ellos.

#### Debilidades.

Al ser semi humanos, los Nephilim poseen pocas debilidades.

- Ya sea como mestizos, o como asesinos despiadados, los nephilims tiene una reputación mediocre entre los no humanos.
- Los nephilims han nacido con una serie de diferencias que los hacen distintos. Les cuesta empanizar con los demás y relacionarse con gente diferentes. Esta falta de emociones se hace aún más palpable en los Cazadores de Sombras, ya que a su linaje de sangre hay que añadirle la instrucción que reciben desde su nacimiento.
- Debilidad demoniaca. Solo aplicable a la Progenie Demoniac. Al ser parte demonios, esta clase de nephilims son cazados por La Hermandad y son igual de sensibles a los objetos sagrados que los demonios completos.

#### Cualidades básicas.

**Glamour.** Todo nephilim posee la facultad de mimetizarse con los humanos corrientes, y hacer parecer como cosas mundanas objetos y sucesos exóticos. No se trata de una ilusión ni de manipulación mental, simplemente se aprovecha de un defecto de las mentes corrientes: los seres humanos tienden a racionalizar lo que no entienden y ven lo que creen que están viendo. No funciona ni con seres sobrenaturales, ni contra humanos que ya conozcan la naturaleza del nephilim.

**Ojo interior.** Los nephilims tiene la facultad innata de percibir y reconocer a las criaturas sobrenaturales. No funciona contra ilusiones que camuflen un escenario o un objeto, pero si contra aquellas que disfracen la apariencia de un ser sobrenatural.

**Runas.** Son inscripciones místicas que otorgan cualidades sobrenaturales donde están dibujadas. Los nephilims actuales, a pesar del cuidado que han puesto en sus linajes, poseen muy poca sangre sobrenatural, sin embargo, gracias a las runas, pueden activar su linaje mágico. Su estudio y correcta utilización requiere tanto esfuerzo como cualquier otra cualidad sobrenatural y, para que surtan efecto, han de ser inscritas con una estela, una varilla de un metal especial desconocido. Inscribir una runa requiere un turno completo, por lo que su uso es más lento que el de otros poderes.

**Rasgo demoniaco.** Solo aplicable a la Progenie Demoniac. Al ser parte demonios, esta clase de nephilims poseen alguna clase de rasgo bestial y salvaje, que puede otorgarle algún beneficio particular cuando se emplee. Se deberá definir qué tipo de rasgo se trata: zarpas de tigre, cuernos de toro, cola de escorpión, ojos de águila, etc.

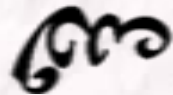
### Cualidades opcionales.



**Runa del poder del ángel.** Bendice un objeto. El mero contacto causa quemaduras a cualquier no muerto, hechicero, o demonio.



**Runa del silencio.** Reduce los sonidos producidos por el objeto o persona inscrita. También puede usarse para aumentar nuestra capacidad para hacer algo de forma silenciosa o inadvertida (como robar una cartera de un bolsillo).



**Runa de la cautela.** Camufla el objeto o persona inscrita, volviéndolo invisible.



**Runa de la fuerza.** Aumenta la fuerza física del portador de la runa, pero solo en la extremidad en la que sea inscrita.



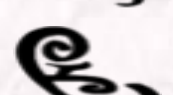
**Runa del bloqueo.** Cualquier objeto o persona inscrita con esta runa queda inmóvil en el sitio, como un pilar o un muro.



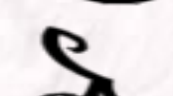
**Runa de la precisión.** Mejora la visión del portador.



**Runa de la velocidad.** Aumenta la velocidad del objeto o persona inscrita con la runa.



**Runa del habla.** Facilita la comunicación y el habla, aunque posean un lenguaje diferente o pertenezcan a otra especie.



**Runa de la purificación.** El objeto inscrito brilla con una fuerte luz, que ilumina y repele tanto a seres demoníacos como a sustancias nocivas.



**Runa del vacío.** Desplaza un objeto en una dirección determinada.



**Runa de la restauración.** Regenera la salud del portador de la runa, o de un objeto. Solo sirve contra daños físicos, no contra sustancias nocivas.



**Runa de la intuición.** También llamada runa de la alerta. Aumenta la capacidad del portador de percibir lo que le rodea o acecha.



**Runa de la visión clarividente.** El portador de la runa podrá ver a distancias lejanas, o a través de objetos sólidos.



**Runa del valor.** Aumenta el coraje y la resistencia ante agresiones mentales del portador de la runa.



**Runa de la agilidad.** Aumenta la coordinación y los reflejos del portador de la runa.



**Runa del aguante.** Aumenta la resistencia y la tolerancia al daño del portador de la runa, o del objeto donde fue escrita.



**Runa de los recuerdos.** Aumenta la concentración y agudeza mental del portador de la runa.



**Runa de batalla.** Reduce el dolor y el miedo del portador de la runa, otorgándole mayor coraje, determinación y fiereza en el combate.





**Runa del talento.** Aumenta la afinidad con un objeto, facilitando su uso.



**Runa de la confraternidad.** Crea un enlace sensorial entre dos mentes, aumentando la confianza mutua. También permite crear un nexo con el que compartir sentimientos, dudas y malestares.



**Runa de la separación.** Una vez inscrita, deshace o desborona aquello que ha sido creado o ensamblado. Esto incluye tanto desmenuzar estructuras, como deshacer sortilegios mágicos. No funciona ni en seres vivos, ni en criaturas no-muertas, ni en nada ingerido o dentro de alguien.



**Runa de la unión.** Mantiene dos objetos, o runas, unidos o ligados a algo. Puede usarse para unir dos objetos, para ligar una runa a un área, o incluso hacer que una runa o mecanismo se active bajo una condición dada.

**Enlace mental.** Poder exclusivo de los Hermanos Silenciosos. Crea un enlace entre dos mentes. No crea ilusiones, ya que no afecta a la vista, ni es manipulación mental, ya que no altera la memoria, más bien sería como colocar un sutil filtro en una mente ajena (o en la nuestra, si deseamos protegernos de una intrusión mental). Este poder también permite percibir el mundo, como si el sónar de un murciélago fuese, e incluso ver lo que ven otros, por lo que se puede usar para leer un libro conectándose, por ejemplo, con las mentes de animales amaestrados. Lo malo: que para obtenerlo es preciso aislarse del mundo mutilándose los ojos y la boca con aguja e hilo.

**Hechicería.** Con este don, el nephilim podrá convocar a los demonios y hacer pactos con seres infernales. A efectos de reglas, funciona igual que la cualidad Demonomancia de los hechiceros humanos (ver su descripción en el apartado “Cualidades opcionales” de los humanos). Esta cualidad solo está disponible para la progenie demoníaca, por tanto, aquellos personajes que la obtengan será porque tienen sangre de demonio en sus venas, con todo lo que ello implica (debilidad demoníaca y rasgo demoníaco). También es un rasgo que solo debería de permitirse a la hora de crear el personaje, ya es algo de nacimiento, pero si encontráis alguna forma coherente de que alguien lo adquiera durante el juego, pues adelante.

**Sangre original.** Este don permite al nephilim usar los poderes de las runas sin tener que escribirlas de ningún modo. Es un poder exclusivo de los nephilims de primera generación, aquellos que son descendientes directos de un progenitor sobrenatural, y sugerimos reservarlo para personajes especialmente antiguos o poderosos.

**Rasgo inhumano.** La sangre del nephilim le confiere al personaje cierta mejora en algunos de sus rasgos físicos. Escoger entre fortaleza física, agilidad inhumana, sentidos agudos, o hermosura arrebatadora. Este es una cualidad que solo debería de permitirse a la hora de crear el personaje, ya que refleja algo de nacimiento.

## VAMPIROS.



### Descripción.

Hermosos y terribles, antaño fueron seres humanos, pero en un momento dado de sus vidas, fueron asesinados y convertidos por otro vampiro en criaturas no muertas, seductoras y destructivas, animadas por alguna clase de magia oscura. Los vampiros no pueden digerir nada sólido, necesitan de la sangre de los vivos para alzarse todas las noches mientras sigan con “vida”. Y ellos pueden vivir eternamente, porque no envejecen, permanecen exactamente igual que cuando fueron convertidos, da igual que sean mutilados, o que cambien de peinado, o sufran una virulenta enfermedad, mientras se alimenten, eventualmente, cualquier daño o cambio en su aspecto será reformado hasta revertir a su aspecto inicial.

Los vampiros son criaturas depredadoras, poseen unos colmillos retractiles con los que morder y succionar la sangre de sus víctimas, así como un enorme vigor y agilidad, muy superior a la de los mortales. También poseen cierta capacidad para manipular las mentes de sus víctimas y un gran magnetismo sexual. El contacto con un vampiro es a la vez una corriente eléctrica como una ventisca helada: vigorizante y estremecedor.

Sin embargo, un vampiro es un ser desapasionado, no siente los impulsos sexuales propios de los vivos, ya que no puede, ni siente el deseo, de reproducirse. Para ellos, el sexo es solo otro método para encandilar a sus víctimas.

Clínicamente, un vampiro no es más que un cadáver. No poseen ningún líquido en su cuerpo, salvo la sangre, ni glándulas que las segreguen, en caso de que llorase o alcanzase un orgasmo, esos líquidos serían sustituidos por pequeñas cantidades de sangre. No pueden morir de hambre, ni sentir fatiga física, tampoco se ven afectados por ninguna enfermedad o veneno. Su temperatura es baja, no generan ondas cerebrales, no respiran, y su corazón no suele latir. Sin embargo, después de ingerir sangre de un donante vivo, su temperatura aumenta durante unas horas, y su corazón da algunos latidos. También pueden aguantar la respiración cuando están asustados o ansiosos, pero no es más que un acto reflejo. Algunos dicen que el corazón vampiro late como el de un mortal en presencia del ser amado, aunque no está comprobado.

El poder de un vampiro aumenta con los años. Cuanto más viejo, más poderoso. Cuando su poder alcanzar el grado suficiente para crear y controlar a otros vampiros, entonces se dice que el vampiro se ha vuelto un Vampiro Maestro.



## Sociedad.

La sociedad vampira está fuertemente ligada a los vínculos de sangre. Estos vínculos pueden darse de dos formas:

**Linaje de sangre.** Cuando un vampiro maestro convierte a un mortal en un nuevo vampiro se suele decir que ha creado nueva prole. Dado que la creación conlleva un intercambio de sangre, todo nuevo vampiro queda ligado con su creador hasta que se vuelve un maestro vampiro y se emancipa. La relación entre creador y prole es tanto sexual como paterno-filial, pero mucho más intensa que en los mortales y, si bien el interés sexual suele decaer con el paso de los siglos, la relación paternal de un vampiro con su prole suele ser para toda la eternidad, salvo que ocurra alguna desgracia, como los malos tratos, la traición, o la muerte definitiva de alguno de ellos.

**Pacto de sangre.** Un Maestro Vampiro puede tener bajo su servicio a otros vampiros, ofreciendo protección y tutelaje a cambio de lealtad y servidumbre. Para mostrar servidumbre, el vampiro siervo a de beber la sangre voluntariamente de su amo y jurarle absoluta lealtad, creando así un nuevo vínculo de sangre. Un pacto de sangre es permanente, hasta que el vampiro dominante muera, decida liberar al joven. Lo más normal es que los vampiros más jóvenes busquen a un vampiro maestro bien posicionado que les de seguridad y se ofrezcan voluntariamente para formar un pacto de sangre, sin embargo, algunos vampiros obligan a su prole a vincularse mediante pactos con ellos, de forma que puedan tenerlos controlados para toda la eternidad, negándoles el derecho a convertirse en maestros.

Si un vampiro ata mediante un vínculo de sangre a otro vampiro, el primero tendrá control casi absoluto sobre la voluntad del contrario, siéndole a este último casi imposible negarse a las órdenes de su superior. De esta forma se da una jerarquía piramidal, donde un vampiro suele tener a siervos vinculados, pero, a su vez, él está vinculado con otro vampiro más poderoso.

La edad suele ser importante para los vínculos de sangre, pero no es un factor absoluto: un vampiro más viejo puede ofrecer sus servicios y lealtad a uno más joven si este último posee mayor influencia social, riqueza o, sencillamente, un poder militar superior.

Por consiguiente, la vida de un vampiro es una constante búsqueda de poder, de riqueza y de sirvientes, para encontrar la libertad y no verse obligado a vincularse a otro vampiro más poderoso. Esta búsqueda, a su vez, ha terminado por generar, con el paso de los siglos, diversas instituciones y títulos vampíricos:

**El Consejo.** Es la agrupación de los líderes vampíricos del mundo. Podría decirse que son los vampiros que están en la cima, aquellos que poseen vínculos con todos, pero que no están vinculados a nadie. Son antiguos y arrogantes, y su voluntad es la ley. La única forma de entrar en El Consejo es matar a un miembro integrante, a sus principales vasallos, y posteriormente ocupar su puesto. Los miembros del consejo tienen como norma no atacarse directamente entre sí, así como la promesa de no agredir a todo aquel que logre aniquilar a uno de ellos, siempre y cuando respete las normas y ocupe su lugar en el consejo.

**Príncipes.** Los Príncipes son vampiros leales al Consejo, que han sido puestos al mando de un territorio determinado. Dentro de un territorio, la palabra de un Príncipe es la ley, y todos los vampiros que vivan en ese territorio han de responder ante él. Como norma, un príncipe no puede matar a otro sin el permiso del Consejo, mediante un duelo formal, sin embargo, eso no quita que no puedan sabotearse, robarse el territorio, aniquilar a los vasallos rivales, o conspirar para reducir de algún modo la influencia y poder de sus oponentes.

**Amos de la ciudad.** Vampiros maestros que han logrado hacerse con un territorio por cuenta propia, sin que El Consejo los pusiese en él directamente. El Consejo suelen dejarlos en paz, siempre que respeten las leyes y su autoridad.

**Sheriff.** Vampiros encargados de controlar una porción menor del territorio de un Príncipe o un Amo. Suelen tratar con la mayoría de los problemas de sus superiores.

**Sanginistas.** Vampiros que no reconocen la autoridad del Consejo. Antes de la revelación de la existencia vampírica solo eran un grupo menor de anarquistas, pero desde entonces su número ha ido en aumento. Principalmente se apoyan en un fuerte fervor religioso, que señala a los vampiros como principal creación de Dios, y a los humanos como mero ganado destinados a alimentarlos.

### 3. Razas. Vampiros.

**Arlequines.** Espías y ejecutores del Consejo. Actúan únicamente en las raras ocasiones en las que los miembros del Consejo no se ponen de acuerdo, cuando la situación requiere de información imparcial, o para imponer medidas disciplinarias extremas. Si solo investigan, mandan una máscara blanca al afectado, o al Príncipe del territorio, si van a por tu vida, te envían primero una máscara negra, y si solo buscan torturar o castigar, una máscara roja. El miedo a los Arlequines, a su poder, y el aura de misterio que les envuelve, es una de los pilares fundamentales que hace que la sociedad vampira funcione.

**Civiles.** La mayoría de los vampiros no ostentan cargo político alguno, y terminan trabajando, de un modo u otro, para otro vampiro. Los civiles exóticos, o valiosos, pueden ser intercambiados u ofrecidos a otros maestros en alianzas o pactos.

### Reproducción.

Los vampiros no pueden reproducirse como los vivos. Solo mediante un ritual muy específico, exclusivo de Vampiros Maestros, es posible convertir a un mortal en vampiro.

El ritual consiste en drenar la sangre de un mortal, y hacerle beber parte de la suya. El proceso ha de hacerse paulatinamente durante al menos tres noches consecutivas, para dar tiempo al vampiro a crear y asimilar el lazo místico con su nuevo hijo.

La noche siguiente tras el proceso, el nuevo vampiro despertará hambriento y descontrolado. El creador ha de dormir junto el cadáver, y controlarlo una vez despierte, de lo contrario, el nuevo vampiro puede llegar a enloquecer, convirtiéndose en un Revenant (un Reanimado), un vampiro descerebrado y salvaje, inmune al dolor y al miedo, que se alimenta sin descanso de cualquier criatura que se cruce en su camino.

Hasta que un vampiro adquiere el estatus de Maestro y se emancipa, es responsabilidad de su creador. Al igual que un padre es responsable de su hijo, un vampiro creador está en la obligación de cuidar y tutelar a su progenie. El creador comparte los logros de su hijo, pero también es responsable de sus delitos, por consiguiente, los vampiros son muy cuidadosos con quienes convierten, ya que una progenie descontrolada puede suponer la muerte absoluta para ambos.

Crear progenie reduce en uno la Potencia de Sangre del maestro y se la suma al mortal, por consiguiente, un vampiro solo engendra nuevos vampiros en momentos muy puntuales de su vida.

### Líneas de sangre.

Se suele llamar línea de sangre a toda la descendencia de un vampiro en concreto, y a toda la descendencia creada por su progenie.

En teoría, cualquier vampiro lo suficientemente antiguo puede fundar una línea de sangre, pero existe un requisito: no ha de mantener ninguna clase de vínculo con otro vampiro, ni siquiera su creador, de lo contrario él, y su progenie, formaría parte de la línea de sangre del otro vampiro. La muerte de los superiores no es forzosa, basta con que se les supere en poder a todos para poder desvincularse, y poder crear una nueva línea de sangre independiente.

Los vampiros antiguos suelen desarrollar costumbres y rasgos específicos, que luego transmiten a su progenie, pero no es indispensable. Dos líneas de sangre distintas no han de tener, a la fuerza, vampiros con cualidades diferentes.

Los vínculos de sangre pasan de creador a creado, por consiguiente, el fundador de una línea de sangre tiene control sobre toda su descendencia.

El Consejo no ve con muy buenos ojos la creación de nuevas líneas de sangre, ya que si un vampiro lo suficientemente poderoso crease una línea de sangre alejada de la influencia del Consejo, en teoría, podría generar toda una facción de vampiros independientes. Por eso el Consejo ofrece un puesto entre ellos a todo aquel que logre acabar con uno de sus miembros: desean tener de su lado a todos los vampiros, ya sean como aliados, o como sirvientes. No les interesa, para nada, tener dividida la autoridad de la sociedad vampira.



### Siervos humanos.

Un siervo es un humano que está ligado a la fuerza vital de un vampiro maestro, un ser inmortal con muchas cualidades vampíricas, pero sin sus debilidades. Solo puede ser alguien de total confianza y lealtad, que sepa responder a los deseos de su amo, y que sirva como una muestra de su autoridad y poder, ya que, si un vampiro ni siquiera puede controlar a su siervo, ¿cómo puede esperar controlar a otros vampiros?

Para crear un siervo humano, el vampiro ha de ser un maestro, y realizar cuatro “marcas” en el mortal. Estas marcas no se dan así como así. No por ser mordido, o por beber la sangre de un vampiro, quedas marcado. Las marcas son un ritual muy delicado en el que se transfiere el poder de una forma muy consciente. La única forma de rescindir una marca es ser marcado por otro vampiro más poderoso, o muriendo.

Ser siervo funciona como cualidad sobrenatural menor o mayor en función del número de marcas obtenidas. Las cuatro marcas son las siguientes:

**Primera marca.** Consiste en traspasar, mediante contacto físico, un poco del poder del vampiro. La salud y la resistencia al control mental del sirviente aumenta, y se vuelve inmune a las marcas de vampiros más débiles que nuestro maestro.

**Segunda marca.** Se da mediante contacto visual, el siervo ve como los ojos del vampiro brillan y parecen fundirse con los suyos. Con esta marca, el vampiro podrá entrar en los sueños del siervo, y comunicarse con él. También podrá degustar la comida que el mortal ingiera, y nutrirse con ella. Los mortales así marcados tienden a comer bastante más, ya que la energía sobrante pasa al vampiro, evitando que este tenga que alimentarse de sangre durante bastante tiempo.

**Tercera marca.** Consiste en una mordedura por parte del vampiro y que este beba de la sangre del siervo. Con esta marca, los sentidos, la fuerza y agilidad del sirviente aumentan, y el vampiro podrá comunicarse telepáticamente con él. La capacidad para que el siervo desobedezca al vampiro disminuye, pero no es del todo imposible.

**Cuarta marca.** Consiste en beber voluntariamente la sangre del vampiro, directamente de su cuerpo. A partir de ese momento, el siervo no envejecerá, podrá acceder y aprender casi todos los poderes vampíricos, pero sin sus desventajas. Por el contrario, su fuerza vital quedará ligada a la del vampiro: si el vampiro muere, lo hará también el siervo, y si el siervo muere, el vampiro resultará seriamente dañado (perderá tanta salud como daño sufra el siervo). La cuarta marca es también, a todos los efectos, un vínculo de sangre con el vampiro. El poder del siervo pasa a ser el poder del vampiro, pudiendo combinarse ambas Potencias de Sangre si están lo suficiente cerca el uno del otro. Así mismo, el siervo también podrá llamar al poder de su amo.

El vínculo con su siervo es algo muy intenso para el vampiro, siéndole imposible sustentar varios a la vez, esto hace que crear un siervo sea incluso más raro que engendrar nueva prole. Este problema se palía, en parte, mediante el poder “Animal para llamar”, con el cual se puede marcar también a un animal, o a un licántropo del tipo apropiado, y convertirlo en un siervo animal.





#### Religión.

Por norma general, los vampiros olvidan o reniegan de sus antiguas creencias religiosas tras el cambio. Algunos mantienen su fe durante cierto tiempo pero, con el paso de los años, son muy pocos los que aún conservan fe en alguna de las religiones humanas.

Sin embargo, no son pocos los vampiros los que acaban siguiendo las doctrinas señaladas por la Biblia de Nomak, un conjunto de antiguas inscripciones, labradas en enormes losas de piedra, con más de siete mil años de antigüedad. El idioma inscrito en ellas no pertenece a ninguno conocido actualmente, aunque tiene algunas similitudes con el hebreo, y las traducciones realizadas son parcas y poco exactas. Aun así, los textos son considerados sagrados, y constituyen toda una religión para los vampiros.

Las tablas narran, de una forma difusa, las andanzas de Lilith, la primera vampira, y de cómo expandió su sagrado don entre los primitivos humanos, hace más de diez mil años, hasta verter toda su sangre y alcanzar no la muerte definitiva, si no la comunión total con sus hijos. El culto a Lilith considera que la Madre de Todos está en las venas de todos los vampiros.

Existen tres vertientes dentro del Culto a Lilith:

Por un lado está la **Rama Arcana**, que defiende la condenación y maldición del vampiro. Ra, dios del Sol del antiguo Egipto, maldijo a la diosa Sekhmet por su lujuria y hábitos sanguinarios, alejándola de la luz del día para siempre, y convirtiéndola en Lilith, la primera vampira. A pesar de que es la versión más antigua, no es un culto que tenga mucha aceptación hoy en día, ya que los vampiros prefieren verse a sí mismos como seres superiores, no como criaturas malditas.

Por otro lado, está la **Rama Ortodoxa**, que considera a Lilith como una creación directa de Dios, el cual la hizo a su imagen y semejanza y que, por consiguiente, el resto de sus creaciones, humanos incluidos, solo fueron creadas para servirle a ella, y a su progenie, de alimento. Actualmente se cree que esta rama surgió hace unos tres mil años, promulgada por ciertos grupos de vampiros cristianos. Esta versión es la que mayor auge tiene entre los Sanginsitas, no solo por fe y convicción, sino por mera política: es la rama que mayor oposición sufre a manos del actual Consejo Vampiro, y la que reniega de toda convivencia con los humanos.

La **Rama Heterodoxa**, por su parte, reniega de toda intervención divina, afirma que Lilith fue una vez humana, y que el vampirismo no es más que otra enfermedad, como la licantropía. Los vampiros fueron una vez humanos y, como tales, han de comportarse como seres civilizados, no como bestias sanguinarias. La mayoría de los miembros del Consejo Vampiro actual siguen esta senda, al igual que sus seguidores (aunque solo sea para guardar las apariencias), lo cual supone uno de los principales motivos por el cual los vampiros se dieron a conocer a la opinión pública.

A parte, pero relacionado, estaría también la **Iglesia de la segunda oportunidad**, un grupo religioso que facilita la conversión en vampiros de sus creyentes. Se aprovechaban del miedo primordial a muerte, prometiendo exactamente lo que dice su nombre: juventud eterna, pura y dura, sin fe ciega ni incógnitas. Su lista de espera va en aumento día a día, sin embargo, son pocos los escogidos. Por norma, los creyentes de otras religiones creen que el alma queda atrapada en el cuerpo del vampiro y reniegan de esta práctica. Otros van más allá, y creen que los vampiros son seres malignos y están condenados al infierno. Para los católicos, el vampirismo voluntario equivale al suicidio, y todo vampiro está oficialmente excomulgado.

Lejos ya del culto a Lilith, también existen algunos vampiros, bastante solitarios y normalmente marginados, que aún conservan sus antiguas creencias religiosas, como un desesperado intento de conservar la poca humanidad que aún les queda. Lo único que les impide suicidarse es que consideran tal acto como pecado, y su firme creencia de que Dios, Buda o Alá les están poniendo a prueba por algún motivo. No se tiene constancia de vampiros adoren a algún dios pagano, pero nunca se sabe.

Por último, están aquellos que siguen cultos druídicos a la naturaleza, o adoran a algún demonio. Suelen formar parte de aquelarres de brujas o hechiceros, cuando no pertenecen a sectas wicca. No son tan raros como los vampiros monoteístas aunque, aun así, siguen siendo muy escasos. Este tipo de religiones son las únicas en las que puede haber grupos compuestos por integrantes humanos y vampiros en igual de estatus.



## Triunvirato.

Un triunvirato es una práctica realizada por algunos vampiros para aumentar su poder.

Se trata de un grupo de tres criaturas sobrenaturales que combinan firmemente sus poderes, de forma libre y voluntaria, mediante las marcas de un vampiro, es decir, es una unión entre un vampiro maestro, su siervo humano, y su siervo animal. Una vez creado, el vínculo es permanente, y no hay marcha atrás.

Un triunvirato es como un hilo conductor de poder sobrenatural. Los recuerdos y el poder de sus integrantes pueden fluctuar de un cuerpo a otro, siendo posible combinar las potencias de sangre o acceder a conocimientos específicos en un momento de necesidad. Los integrantes podrán percibir la presencia y los sentimientos de los demás incluso a enormes distancias, y las emociones dentro del grupo tienden a incrementarse, por lo que el amor, la pasión y la lujuria tienden a desatarse con frecuencia dentro de un triunvirato. También podrán aprender algunos de los poderes de sus compañeros.

Sin embargo, el exceso de poder puede ser fatal si no se sabe controlar. Los recuerdos compartidos pueden apabullar a las mentes más débiles, y es muy sencillo que, durante el sueño, la consciencia de uno viaje a los sueños del otro.

El hilo conductor del triunvirato funciona en doble sentido, es posible compartir poder, pero también puede ser absorbido: si uno de los miembros muere, el daño se aplica también a los miembros restantes; si uno de los miembros es poseído mentalmente o corrompido de alguna manera sobrenatural, el hilo conductor puede ser empujado por el agresor para llegar a las mentes de los restantes miembros del triunvirato; si uno de los integrantes queda demasiado débil, puede drenar sin querer las energías del resto para recuperarse.

A través del triunvirato también pueden transmitirse los deseos y anhelos de los integrantes, así como su satisfacción. La sed de sangre de un vampiro, la paranoia de un clarividente, la lujuria de un súcubo, o el deseo de caza y de carne de un licántropo pueden transmitirse en momentos puntuales al resto del triunvirato si el ansia es demasiado intensa, o si no se disponen de las adecuadas defensas psíquicas. Y si uno de ellos alimenta dichas necesidades, todos lo sienten, y se alimentan simultáneamente.

## Debilidades.

A pesar del poder que otorga, la no vida vampírica tiene bastantes inconvenientes:

- La mayoría de los vampiros permanecen sumidos en un fuerte letargo durante el día, incluso estando en peligro de muerte.
- La luz solar es mortal. Los rayos solares causan fuertes quemaduras a los vampiros.
- Un vampiro está místicamente obligado a respetar un vínculo de sangre. Con una simple palabra, el vampiro dominante puede paralizar o atormentar al vinculado.
- Un vampiro no puede entrar sin ser invitado en una residencia privada que se sostenga lo suficiente para mantener un techo. Si es invitado, y luego la invitación es revocada, un fuerte viento de origen místico le expulsará por la puerta o ventana más cercana. Solo el anfitrión que ofrece la invitación puede revocarla.
- Los vampiros son cadáveres impotentes, para practicar sexo han de activar su Potencia de Sangre consumiendo Puntos de Sangre.
- La plata interfiere toda clase de magia, incluida la que anida en la sangre vampira. Un vampiro en contacto con la plata no podrá usar sus cualidades sobrenaturales. Si se le introduce a la fuerza (como una bala), podrá utilizar sangre para sanar y expulsar el objeto, siempre y cuando se concentre, y se mantenga en absoluto reposo, pero el resto de sus dones quedan anulados hasta que sane.
- Los vampiros pueden excitarse con el miedo, el olor a sangre y la insinuación sexual. Si un vampiro anda con sus reservas de sangre bajas, puede entrar en un violento frenesí hasta que sus impulsos sean satisfechos.
- Los vampiros son bastante pálidos, por lo que su condición suele ser, más o menos, evidente.

### 3. Razas. Vampiros.

- La fe religiosa puede dañarles seriamente. Los objetos bendecidos, en manos de un verdadero creyente, brillan si están a la vista de los no muertos, debilitándolos, cegándolos, y causándoles fuertes quemaduras si entran en contacto con su carne. La fe y los objetos sagrados también sirven como barrera ante la hipnosis, la posesión espiritual y otros poderes similares, sin embargo, si el Coraje del vampiro supera al de la víctima, el objeto empezará a calentarse, y causará quemaduras al portador.
- Como muertos que son, los vampiros no poseen ninguna clase de factor de curación. Solo pueden sanar gastando e ingiriendo sangre. Los hechizos de sanación y la magia curativa en general no tendrá efectos en ellos, aunque un reanimador poderoso, o un nigromante, si podrán usar su poder para sanar la carne muerta de un vampiro. La medicina moderna si puede aplicarse, pero el vampiro no sanará nada después de los cuidados iniciales si no invierte sangre en ello.
- Un vampiro no debe alimentarse de un mortal en el territorio de otro vampiro sin su permiso, hacerlo está considerado una falta de respeto muy grave. De hecho, el consejo prohíbe a todos los vampiros alimentarse en público (la versión "oficial" es que todos los vampiros se alimentan de sangre artificial o animal).
- La carne de los vampiros, y la de todos los no muertos en general, es bastante inflamable. No es que el fuego cause daño adicional, sencillamente, la llama no se apagará sola. Una llama, por pequeña que sea, que entre en contacto con la piel de un vampiro, seguirá ardiendo, y causando un daño constante, hasta que el vampiro la apague, o hasta que alguien le socorra con un extintor o similar. Esta reacción no se produce ante otras fuentes de calor o tipos de quemaduras.
- Un vampiro puede morir si su cuerpo es completamente destruido, o si sufre severas heridas en la cabeza o en el corazón. Si la salud de un vampiro es reducida a cero por uno de estos métodos, morirá definitivamente. Un vampiro sin cabeza, o sin corazón puede seguir vivo si aún le quedan puntos de vida, pero no podrá moverse hasta que regenere el daño. Si la herida está obstruida por un objeto (como una estaca) la sanación no podrá iniciarse a menos que su Potencia de Sangre le permita sanar toda la herida en un turno. Un vampiro puede regenerar órganos, pero no la cabeza o las extremidades, a menos que sean colocadas de nuevo sobre la herida, o el vampiro posea algún poder especial que permita restaurarlas.
- La sangre muerta no sirve de sustento para los vampiros. Un vampiro no puede alimentarse de otro vampiro, o del cadáver frío de un humano, sin sufrir fuertes náuseas y vomitar todo lo ingerido. La sangre extraída de donantes vivos, como la donada a hospitales, solo es válida si es consumida antes de que se enfríe completamente. La sangre artificial si es válida, pero su sabor es desagradable, y puede que no satisfaga del todo el ansia depredadora.
- Usar poderes de dominación y control mental permanentes, o fuera de un local de exhibiciones, está penalizado por la ley, y puede acarrear la muerte del vampiro si el hecho es demostrado. Usar poderes mentales contra otro vampiro o un cambia formas no se considera ilegal en Estados Unidos actualmente.

### Cualidades básicas.

**Curación vampírica.** Los vampiros pueden canjear puntos de sangre por puntos de salud, por lo que la mayoría de las heridas sanan rápidamente. Un vampiro sin sangre queda en letargo, pero vivo.

**Hipnosis.** Con el contacto visual directo, un vampiro puede hipnotizar o manipular la memoria a corto plazo, para dar una orden simple a la víctima, o alterar levemente sus recuerdos.

**Fuerza mejorada.** Los vampiros poseen una fuerza mucho mayor que la de un ser humano. Incluso el más novato de los vampiros puede arrancar de cuajo una puerta de metal. Y esa fuerza no hace sino aumentar con el paso de los siglos.

**No Muerto.** Como cadáver que es, un vampiro no sufre de agotamiento, no envejece, ni puede morir por hambre o asfixia. Tampoco son afectados por las enfermedades, aunque su cuerpo puede contenerlas brevemente, o transmitirlos, si ingieren sangre de un enfermo. Excepto el corazón y el cerebro, todos sus órganos son prescindibles.

**Sentidos mejorados.** Incluso los recién muertos tienen un finísimo oído y su sentido de la vista es mucho mayor también. Sin embargo, no tienen un sentido del gusto.

**Visión térmica.** Un vampiro puede captar el calor corporal, muy útil para cazar en la oscuridad.



**Vigor sexual.** Los vampiros no sufren agotamiento como los mortales. El chequeo de fatiga en tareas sexuales (leer reglamento) no se aplica, pero han de invertir Puntos de Sangre en activar su Potencia de Sangre cuando deseen mantener relaciones sexuales.

### Cualidades opcionales.

Las cualidades marcadas con un “\*” son aptas, a nuestro juicio, para diferenciar distintas líneas de sangre, por lo que no deberían combinarse en un mismo vampiro. Por supuesto, vosotros podéis crear las líneas que deseéis, o prescindir de ellas.

**Absorber vitalidad \*.** Un terrible poder que permite drenar la fuerza vital de la víctima, y dejarla seca como una momia. Cada diez años de vida drenados añade un Punto de Sangre. Los usuarios de este poder adquieren un aura oscura en sus ojos y odian todo lo que representa la vida (el amor, la pasión, la comunión espiritual, etc.).

**Animal para llamar.** Otorga la capacidad de llamar a los animales de cierta especie y controlarlos a voluntad. Ser capaz de llamar a varias clases de animales diferentes solo es posible si se adquiere varias veces este poder. Los licántropos relacionados con dicho animal también son afectados en mayor o menor medida, en función de su voluntad y poder, aunque llamar a varios licántropos sin el permiso previo de su manada se considera un acto de guerra. Los vampiros poderosos con este poder suelen usar a los licántropos como poderosos sirvientes, mucho más fiables que los humanos, y es frecuente que las manadas sean esclavizadas si su líder no es lo suficientemente poderoso para, por lo menos, poder negociar con el vampiro en cuestión.

**Aura afilada.** Algunos vampiros poseen la capacidad, muy rara y potente, de infligir daño a distancia, ya sea mediante cortes, o drenando la sangre de su víctima. El uso de un elemento religioso, como una cruz apoyada con la fe, puede hacer que la persona sea inmune a este poder.

**Caminar por los sueños.** Algunos vampiros pueden entrar en los sueños ajenos, para inducir ideas y deseos sutilmente o comunicarse con el soñante. No pueden matar a este nivel, como mucho, causar lesiones menores, como laceraciones o hematomas pequeños.

**Contorno borroso.** El vampiro hace que la imagen de su contorno se vuelva difusa, haciendo que sea más difícil de golpear, o descubrir si se oculta.

**Despertarse bajo amenazas.** Los vampiros de varios cientos de años de edad adquieren la capacidad de despertar si sus cuerpos están amenazados, incluso durante el día. Aunque la luz del sol les seguirá siendo letal, podrán permanecer activos durante el día si se cubren bien.

**Demencia.** Permite extraer los peores temores y recuerdos de la víctima, ampliarlos, y hacer que parezcan reales. Permite mutar el entorno cercano a la víctima, creando ilusiones muy reales.

**Disrupción Mental \*.** El vampiro puede amplificar una emoción que ya exista en la víctima y alterarlas completamente a placer: usar la ira para volver una persona en un asesino sanguinario, aumentar la tristeza hasta el límite para que la persona se cometa suicidio, usar el anhelo de seguridad para que escojan a un determinado político, etc.

**Drenaje.** El vampiro puede absorber a distancia el poder de cualquier vampiro o siervo ligado mediante vínculos de sangre. Esto implica poder alimentarse de las reservas de sangre ajenas, o sumar la potencia de sangre de uno, y solo uno, de ellos a la nuestra en caso de necesidad. Otras necesidades, como el ansia de sexo o miedo, también pueden ser satisfechas a distancia utilizando este poder. Un poder muy temido entre la progenie de los vampiros más antiguos.

**Fuerza elemental \*.** El vampiro dominará una clase concreta de fenómeno natural, como terremotos, niebla, tifones, tempestades de nieve, maremotos u otra clase definida por el jugador. No se trata de una comunión espiritual, ni un control sutil, sino una violación del estado natural, forzado por el vampiro. Puede adquirirse varias veces para controlar diversos elementos.

**Gran manipulación del sueño.** Esta es la habilidad de manipular el sueño al igual que Freddy Kruger, donde se podía controlar el entorno en que se encuentra, pero la víctima puede reaccionar en consecuencia para salvarse. El vampiro estará en su propio elemento, dándole ventaja, pero la víctima podrá llegar a matar al vampiro, del mismo modo que el vampiro puede llegar a matar a la víctima.



### 3. Razas. Vampiros.

**Inducir lujuria\*.** Un pequeño número de Vampiros Maestros tienen la capacidad de inducir la lujuria y alimentarse de ella. Esta necesidad de alimentar la lujuria se llama La Arduer. Es un hambre que no puede ser saciada, pero en cierto modo, se puede controlar. La única manera que puede ser alimentado es a través de la energía sexual. No necesariamente tienen que ser las relaciones sexuales, y la sangre puede estar involucrada, pero el componente principal es la lujuria. Los vampiros masculinos que pueden alimentar la lujuria se llama un incubos y las vampiresas súcubos. Estos vampiros son criaturas muy sexuales, y continuamente exudan un aura y encanto sexual palpable incluso para los personajes del mismo sexo. Los vampiros con esta cualidad han de alimentar la Arduer periódicamente, aunque no tengan necesidad de sangre, de lo contrario, puede desbocarse en el momento más inesperado, e inducir al vampiro en un violento frenesís salvaje en busca de sexo desesperado.

**Inducir Terror \*.** Funciona como el poder de inducir lujuria, pero con la emoción del miedo. Una nube constante de terror se cierne sobre esta clase de vampiros, no se trata de una ilusión, ni un cambio de aspecto, sencillamente es un aura palpable de temor permanente. Existe dos versiones de este poder: inducir terror físico, o inducirlo mediante la pérdida y la desesperación.

**Implante de memoria.** El vampiro puede diseñar e implantar sus propias versiones de los recuerdos en mentes ajenas. Estos recuerdos son muy reales y la víctima no podrá diferenciarlos de su memoria real. Los vampiros más poderosos pueden hacer que los recuerdos se disparen bajo una condición (una frase, un olor, etc.), pero realizar tal manipulación aumenta la dificultad de la tarea.

**Ladrón de memoria.** El vampiro tendrá la capacidad de mirar a los ojos a su víctima y leer sus recuerdos recientes.

**Levitación.** Algunos vampiros pueden planear y volar con gracia, velocidad y potencia, otros, solo levitar torpemente.

**Lectura mental.** Otorga la capacidad de meterse en las mentes ajenas y escarbar en sus recuerdos más profundos. Requiere de contacto físico.

**Putrefacción \*.** Los vampiros con este poder pueden transformar sus cuerpos en una masa viscosa de carne podrida y pus, o separar una de sus extremidades y hacer que se muevan de forma independiente durante un rato. Golpes físicos de cierta intensidad también harán que el vampiro se torne a su forma podrida, aunque este no lo desee. Las heridas físicas (como golpees y cortes) no le causarán daño a menos que el daño sea masivo (se restará la Potencia de Sangre al daño antes de aplicarse). Un vampiro maestro puede causar otro vampiro con este poder que se pudra en contra de su voluntad, un proceso muy doloroso. A pesar de su aspecto, no huelen a carne podrida.





**Mordisco de corrupción.** Consiste en verter un poco de carne podrida al morder dentro de la víctima, infectándola y pudriéndola desde dentro, y matando al objetivo afectado después de varias y dolorosas horas. Otro vampiro puede tomar esta inmundicia sobre sí, drenando la herida, sin embargo, si el vampiro no es lo suficientemente fuerte como para superar la corrupción, morirá en lugar de la víctima.

**Mordisco Orgásmico.** El vampiro puede causar un inmenso placer con su mordida, aunque se alimente de la sangre de su víctima hasta matarla. Los vampiros con esta cualidad obtienen más donantes voluntarios que el resto de no muertos, ya que puede ser una experiencia muy placentera y adictiva para la víctima.

**Silencio.** Otorga la capacidad de permanecer inmóvil como un muerto, sonreír sin mostrar los colmillos, o moverse sin hacer nada de ruido.

**Trucos de voz.** Este talento permite al vampiro aplicar otros poderes de control mental o dominio (hipnosis, ofuscación mental, etc.) solo con su voz, en lugar de requerir contacto visual. Es una sensación muy cálida, agradable, y muy difícil de resistir.

**Ofuscación mental.** A través de contacto visual directo, un vampiro puede captar la mente de su objetivo y mantenerla en un estado de semi hipnosis, en la que no son conscientes del paso del tiempo. En este estado, los vampiros pueden desaparecer o moverse, aparentemente, a través de grandes distancias en un instante, sin que la víctima se dé cuenta que el vampiro, en realidad, no se ha movido tan rápidamente.

**Posesión.** La consciencia del vampiro puede entrar en el cuerpo de un vampiro o siervo ligado mediante vínculos de sangre, y apoderarse de él. El jugador podrá optar entre escoger las puntuaciones de la ficha del vampiro poseído, o la del vampiro poseedor, según le convenga, siempre que lo justifique en la narración. La potencia de sangre será siempre la del vampiro poseedor, aunque disminuida dos o tres puntos a causa de la distancia. Los vampiros más antiguos suele usar este poder en vampiros de confianza, que hacen la función de representantes, para supervisar sus territorios o contactar con aliados.**Pirokinesia.** Un poder muy raro en los vampiros. Consiste en la capacidad de producir y arrojar fuego con la fuerza de la mente. El piromante es cubierto por un aura protectora, que impide que se queme con su propio poder.

**Resistencia a la plata.** Algunos vampiros son inmunes a los efectos de la plata. Al activar este poder, cualquier lesión sufrida por plata sanará como una herida corriente. El usuario tampoco se verá impedido por el contacto con objetos de este metal.

**Resistencia psíquica:** El vampiro podrá sumar su potencia de sangre a las tiradas para resistirse al control mental o al dominio sobrenatural.

**Sangre vinculante.** Permite al vampiro donar sangre para crear vínculos de sangre, convertir a un mortal en vampiro, o marcar a un siervo. Esta cualidad es lo que convierte a un vampiro en Maestro, por lo que debería de ser un poder raro, y no debería de permitirse en vampiros menores de 400 años (o más, a gusto de vuestro grupo).

**Tejido de Sombras \*.** Algunos vampiros maestros poseen la capacidad de manipular las sombras y la oscuridad en las paredes opacas, formando formas sólidas, o camuflándose entre ellas. Estas formas no pueden ser dañadas físicamente, pero son muy susceptibles a la luz y al viento, por lo que los vampiros con este don suelen odiar a los individuos capaces de controlar el fuego o el aire.

**Velocidad.** Activando este poder, un vampiro adquiere una gran velocidad por un corto periodo de tiempo. Es más bien una velocidad de carrera, de acción, no movimientos gráciles y acrobáticos.



## OTROS.



A parte de las anteriores razas principales, en el mundo existen una enorme cantidad de criaturas mágicas. Con la Gran Revelación de los vampiros, los científicos humanos han empezado a clasificar y estudiar estas criaturas, y en las universidades se dan clases de educación preternatural. Sin embargo, la inmensa mayoría de estas criaturas están envueltas en un aura de misticismo e ignorancia, y casi todo lo que se sabe de ellas proviene de las viejas leyendas.

En teoría, estas criaturas están relegadas a ser personajes no jugadores, para ser utilizarlas como enemigos, o como fuentes de ideas para las partidas. Sin embargo, si un jugador da un buen motivo, igual puede negociar con el resto de jugadores para adjudicarle cualidades y debilidades, y así poder utilizarlo como personaje.

### **Cambiantes.**

Se trata de una raza de seres humanos con la cualidad innata de convertirse en otros animales. Están emparentados con los licántropos, aunque su condición solo puede transmitirse de padres a hijos.

De base, suelen tener la capacidad de transformarse en un animal corriente a voluntad (generalmente, aquel con el que tuviese mayor contacto de niño), aunque, con práctica y entrenamiento, pueden llegar a adquirir las formas de muchos animales distintos.

Al contrario de los licántropos, estas formas son idénticas a la de los animales originales, nada de tamaño monstruoso, tampoco pueden adoptar formas híbridas o parciales como los licántropos. Sin embargo, sus transformaciones son mucho más rápidas y menos dolorosas, aunque no por ello menos agotadoras.

Los cambiantes son demasiado escasos para formar manadas. En la mayoría de los casos, se ocultan entre los humanos, y solo de vez en cuando forman familias con otros camia-formas. Los hijos entre humanos y cambiantes rara vez adquieren rasgos sobrenaturales, los hijos entre cambiantes y licántropos corrientes suelen ser cambiantes también, aunque se familiarizan más rápidamente con la forma animal de su progenitor licántropo.



## Demonios.

Seres de origen extra-dimensional que se alimentan de los sentimientos negativos de los habitantes de este mundo. Son mezquinos, engañosos, crueles y despreciables.

Poseen una sobrehumana velocidad y resistencia. También son conocidos por tener el control sobre el fuego, y por sus formidables cualidades telepáticas. Son bastante sensibles a los objetos sagrados o bendecidos.

Pueden manifestarse en esta realidad de dos formas diferentes:

- La primera es invadiendo, como si fuesen un parásito, las mentes de individuos especialmente sensibles, como los médiums o seres humanos extremadamente sensitivos con problemas mentales, y poseyendo el cuerpo de la víctima. El demonio no poseerá todo su poder físico, pero no podrá ser dañado, ya que todo el daño físico recaerá sobre la víctima. Para expulsarlo, es preciso realizar un exorcismo.
- La segunda forma es atraer al demonio en su forma real a este mundo mediante un ritual de invocación. Algunos hechiceros y demonólogos realizan complejos rituales donde se ofrecen sacrificios de personas inocentes a cambio de la ayuda o los servicios de un demonio. En este caso, el demonio se presentará con todo su poder, aunque podrá ser dañado mediante ataques adecuados a su poder.

Los demonios, en su forma real, poseen un aspecto monstruoso y grotesco, único y exclusivo para cada uno de ellos. Sus garras y mandíbulas pueden destrozar con facilidad a un mortal, y es extremadamente difícil acabar con ellos.

Un demonio se deleita con el sufrimiento y la corrupción, se alimenta de ello del mismo modo que un vampiro se alimenta de sangre, es por ello que ansían llegar a este mundo, y no les importa estar bajo las órdenes de un mortal durante algún tiempo. Al fin y al cabo, ellos son inmortales, y los deseos de los humanos son sumamente sencillos, casi infantiles, a sus enfermizos ojos.

Antaño se creía que algunos demonios fueron tomados por deidades en religiones como la azteca o la mesopotámica, y fueron adorados durante milenios por muchas culturas humanas. En la actualidad, se discrepa con esta afirmación, y algunos eruditos piensan que estas deidades malignas, en realidad, fueron vampiros antiguos. Sin embargo, ninguna postura posee pruebas concluyentes, y el debate aún está lejos de darse por finalizado.

## Dragones.

Raza de reptiles más propias de leyendas que de estudios sobre biología preternatural.

No se sabe casi nada sobre estos seres, apenas algunos relatos y tratados en libros antiguos. Si no fuesen por algunos ejemplares que han sido encontrados muertos o cazados, se creería que son meros mitos. Parecen ser animales solitarios y territoriales, aunque no especialmente violentos, muy inteligentes, y con una longevidad milenaria.

Algunos de los ejemplares conocidos son el quetzalcoatl, una criatura serpentiforme, con plumas y patas, de Centroamérica; y el wyvern, un reptil alado centroeuropeo.

#### **Dhampir.**

Se trata de un ser humano con un progenitor vampiro. Teóricamente, un vampiro no puede engendrar descendencia. Todo lo que hay en él está muerto. Sin embargo, el esperma humano puede conservarse durante un tiempo dentro de los testículos del varón, por consiguiente, un vampiro reciente puede llegar a concebir descendencia.

En la mayoría de los casos, él bebe nace siendo un simple ser humano, como mucho, algo sensible psíquicamente. Por lo que sabemos, las viejas leyendas de humanos medio vampiros, que cazan otros vampiros, son solo rumores fomentados por timadores de pueblerinos ignorantes.

Sin embargo, en algunas ocasiones, se da lo que se denomina el Síndrome de Vlad. El feto desarrolla la sed de sangre de su progenitor sobrenatural, y empieza a alimentarse de la sangre de la madre, casi siempre con mortales resultados antes de que se dé el alumbramiento. Se desconoce qué tipo de cualidades podría tener un bebe de esta naturaleza de adulto, ya que todos los casos documentados han terminado en aborto, o en la muerte post parto del bebé. Afortunadamente, hoy en día se puede verificar este síndrome con una prueba sanguínea al feto y abortar para proteger a la madre.

Se conocen dieciséis casos en la historia de Estados Unidos. El vampiro más antiguo del recuento tenía ciento catorce años, aunque se ignora cómo se conservó tanto tiempo el semen dentro del cuerpo del vampiro.

No existe caso documentado de vampiras embarazas. Al parecer, es imposible que un no-muerto pueda ser capaz de albergar vida dentro de su cuerpo, aunque se desconoce que podría llegar a ocurrir si una embarazada se convirtiese en vampira.

#### **Fantasmas.**

Normalmente, la gente muere, va al Cielo al Infierno, al Mundo Espiritual, o a donde se supone que se vayan, y eso es todo. Pero en algunos casos, la violencia, el mal, o la simple confusión, pueden aprisionar los espíritus en la tierra, convirtiéndolos en fantasmas.

Algunos fantasmas parecen guardarnos rencor a los vivos, como si nos tuvieran envidia. Los fenómenos espectrales suelen desvanecerse con facilidad, si no se les hace ni caso, y no puedan hacernos daño. Lo problemático es fijarse en ellos: entonces es cuando cobran forma física y pueden causar problemas. A este último tipo de fantasmas se les denominan Poltergeist.

Los fantasmas son inmateriales, inmunes a todo daño físico, sin embargo, son sensibles a la palta, ya que este metal ayuda a interrumpir las energías místicas. Un fantasma también puede llegar a sentir dolor, o incluso desaparecer, si se manipulan o rompen sus restos óseos mediante un ritual mágico.

Los nigromantes, los mediums, y, en menor medida, los reanimadores, pueden percibir el rastro de los espíritus y tratar con ellos. Una zona activa, como una tumba con un espíritu activo, podría decirse que casi quema, como unos siniestros tentáculos de invisible vapor caliente.

#### **Ghouls.**

Se parecen a un ser humano calvo, con la piel gris claro, casi metálica. Tienen los dientes, y las uñas de las manos y los pies largas, negras y curvadas, y un resplandor rojizo les ilumina los ojos. Van en manadas, y es imposible no notar su presencia. Dejan una especie de hedor psíquico de maldad a su paso.

Por regla general, las infestaciones de ghouls se dan en cementerios muy antiguos, o en sitios en los que se han practicado determinados ritos satánicos o de vudú. Es como si el mal fuera desgastando la bendición hasta que la tierra deja de ser sagrada. Parece ser que cuantos más zombis se levantan en un cementerio, más probabilidades hay de que salgan ghouls. Como una especie de efecto acumulativo negativo.

Cuando ocurre eso, los ghouls se trasladan a ese cementerio, o salen de la tumba. No se sabe muy bien cómo va la cosa. Para empezar, no se pudren, como los zombis. Conservan la forma; en eso se parecen a los vampiros. Son más inteligentes que un perro, pero tampoco mucho más. Son cobardes y no atacan a las personas a menos que estén heridas, o les superen ampliamente en número.



A excepción del hambre, son a todos los efectos criaturas no-muertas: no beben, no respiran y apenas tienen sentido del tacto. No son sensibles a la luz solar, pero les desagrada las luces brillantes, por lo que de día suelen permanecer ocultos en tumbas, túneles, o similares. El fuego suele ahuyentarlos, y si son expuestos a él arden con bastante facilidad, como todos los no muertos.

### **Gnomos.**

Pequeños seres, emparentados con los trolls, de dos o tres pies, de rostro arrugado y escaso pelaje. Sus costumbres son similares a los de la mayoría de los primates pequeños, como los lemures, aunque son bastante más inteligentes e incluso poseen idioma articulado propio.

Los gnomos son una especie protegida, y muy amenazada. Actualmente hay un fuerte movimiento ecologista para proteger los pocos lugares donde aún hay gnomos en libertad, aunque con la expansión humana y las presiones económicas que de ella surgen, caza vez resulta más difícil asegurar la supervivencia de esta especie.

### **Híbridos vampiro-licántropo.**

Los licántropos no pueden ser convertidos en vampiros, su sistema inmunológico es demasiado eficiente para ser “infectados” por el vampirismo. No obstante, ese sistema inmunológico no es perfecto, un veneno o enfermedad lo suficientemente poderosa, o lo suficientemente pura, podría rebasarlos, al menos en teoría.

Se sabe que la infección vampírica es actualmente menos virulenta que en la antigüedad, es un hecho que ha sido contrastado con las opiniones de algunos de los vampiros más antiguos conocidos. Se precisan de más días, y de más mordiscos, para convertir un humano que hace un milenio. Esto no tiene nada que ver con el poder del vampiro, más bien es una cuestión de “pureza” con la fuente de infección (o maldición) original: tras siglos de mezclarse con la sangre de los mortales, el vampirismo ya no actúa tan virulentamente. Sin embargo, esto no siempre ha sido así, en el pasado, hace miles de años, era más sencillo convertir a un mortal en vampiro. Tal vez, siempre hablando teóricamente, tan sencillo que incluso los licántropos podían ser convertidos.

Existen antiguas leyendas, leyendas de tiempos en los que los humanos apenas habían empezado a acuñar el término civilización, y los vampiros no eran más que depredadores solitarios, en las que se hablan de depredadores aún más terribles, de sombras horrendas que cambian de forma, de animales que se pudrían y reformaban a placer, y de seres bestiales que te hacían enloquecer con solo una mirada.

Por supuesto, tales historias solo son meras leyendas, sin fundamento real alguno.

### **Lamias.**

Una raza muy específica de cambia formas serpientes que no poseen una forma animal, solo una forma híbrida. Poseen una mordedura venenosa y una inmunidad total a la plata.

Se suponen extintas desde hace más de doscientos años.

### **Multiformes.**

Una víctima de licantrópía se vuelve inmune al virus de otras formas de licantrópía, sin embargo, antes de que llegue la primera luna llena, aún es un mero humano, y puede darse el remoto caso de que se infecte con otro tipo de licantrópía diferente.

Un multiforme es un extraño caso de cambia formas que ha sido infectado por diversos tipos de licántropos y, como consecuencia, puede adoptar la forma y rasgos de cualquiera de ellos. Sin embargo, en las noches de luna llena, las diversas bestias de su interior enloquecen completamente, y no puede permanecer toda la noche en una sola forma.

Estos seres suelen sufrir fuertes estados de locura y cambios de personalidad a causa de la fuerte tensión psicológica causada por las diversas bestias luchando dentro de su cabeza.

#### Nagas.

Se supone que son una especie sobrenatural de los antiguos templos hindúes. En teoría, son alguna especie lejanamente emparentada con los licántropos, pero no se sabe a ciencia cierta. Su forma animal siempre es una serpiente de gran tamaño, con cabeza humanoide, con una increíble resistencia a toda clase de daño. Tal es su resistencia, que se piensa que son completamente y absolutamente inmortales.

Su forma humana posee una especie de perla en la frente. Poco más se sabe, ya que su número es muy reducido, y sus costumbres sumamente esquivas y discretas.

#### Sirenas.

Extrañas y hermosas criaturas a medio camino entre los fae y los licántropos, pero con un gusto vampírico por la lujuria. Dado su escasísimo número, los científicos no tienen ni la más remota idea de cómo clasificarlas. A los machos se les suele llamar tritones.

Se supone que son seres anfibios, capaces de vivir en las profundidades del océano, con el don de transformarse en seres mitad pez, mitad humano. Poseen un inmenso magnetismo sexual, y la capacidad de alimentarse de los deseos sexuales de los mortales, como hacen los súcubos. Su voz posee un enorme poder de sugestión, y, según las leyendas, les permitía someter a las tripulaciones de los barcos, y hacer que zozobranan.

En su forma humana, son indistinguibles de los humanos, aunque, parece ser, que son más longevas aún que las hadas, puede incluso que inmortales.

Su naturaleza sexual está tan arraigada, que las crías de las sirenas no empiezan a desarrollar sus cualidades sobrenaturales hasta que practican sexo con alguien de sus mismas cualidades. Sin embargo, las sirenas son tan escasas que tal práctica es casi imposible, por consiguiente, el incesto no es algo extraño entre ellas. Otra alternativa, sobre todo si la sirena está emparejada con alguien al que le desagrada el incesto, es practicar sexo con un vampiro capaz de alimentarse del sexo mismo y llamar al Arduer.





## Trolls.

Unas criaturas con constitución de primate, de rostro horrible, y muy peludas. Estas criaturas no poseen su origen en los primates, sino que son una especie de fae sin cualidades mágicas. Podrían tratarse de una rama evolutiva anterior, o divergente, de la raza feerica, o ser el resultado de la unión de humanos primitivos con hadas primitivas. No se sabe a ciencia cierta.

El troll menor de Smokey Mountain es una de las especies de trolls más pequeñas de América del Norte. Tienen un promedio de entre tres pies y medio a cinco pies y en su mayoría son vegetarianos, aunque complementan su dieta con insectos y carroña. El troll de las cavernas de América del Norte es la única especie de este continente más pequeña que el troll menor de Smokey Mountain. Trolls fueron las primeras especies protegidas en América, aunque no son muy numerosos en este continente.

El Gran Troll de Smokey Mountain era casi el triple de grande, y fue cazado hasta su extinción. Solían arrancar grandes árboles y utilizarlos para aplastar a los turistas, y posteriormente, aspirar la médula de sus huesos. Es difícil conseguir buena prensa de esa manera.

## Zombis.

Un zombi es un cadáver devuelto mediante magia a la vida por un breve periodo de tiempo, ya sea para resolver alguna clase de disputa económica o sentimental, o para servir como mano de obra barata (salvo en tareas gastronómicas, ya que las normas sanitarias prohíben que los cadáveres se acerquen a los alimentos).

Son del todo insensibles a todo estímulo que no sea una orden directa de su creador, solo hacen exactamente lo que se les ordena. Por eso no sirven como testigos en un crimen, ya que, para conseguir que contesten a algo, hay que llevarlos, literalmente, de la mano y los abogados acusan al reanimador de influir en el testigo.

Cuando se levanta un zombi sin más, sin darle ninguna orden en concreto, suele adoptar su comportamiento anterior hasta que su cerebro se deteriora. Es muy raro que un zombi mate si no se le ha ordenado, pero si el revivido fue asesinado, el zombi resultante sale con tendencias homicidas, furioso y enajenado por la búsqueda de venganza, y al reanimador no le será posible controlarlo de modo alguno.

Los zombis devoradores de carne son aún menos frecuentes, ya que son zombis completamente fuera del control de un reanimador. Los zombis que comen carne viva conservan más tiempo sus características humanas y no se pudren. Si el zombi fue en vida un nigromante o reanimador poderoso, puede incluso llegar a controlarse a sí mismo, librándose del control del reanimador que lo trajo de vuelta, y manteniendo su personalidad mientras se alimenta regularmente de carne viva.

Todo el mundo respeta a los zombis. Se puede tratar con licántropos si utilizas balas de palta, incluso con vampiros, pero a un zombi no lo paras ni descuartizándolo: los miembros cortados siguen reptando en pos de su presa. Incluso si le vuelas la cabeza por completo puede actuar de modo reflejo (como seguir andando en línea recta, o agarrar algo que esté cerca). No poseen fuerza sobre humana pero, al no sentir dolor, pueden esforzarse hasta el límite, sin que le importe los tejidos desgarrados o los huesos partidos. Solo la completa incineración del cuerpo, o algo similar, acaba con un zombi. Por esto que ni los criminales más peligrosos se meten con los sacerdotes vudú.

Lo normal es dejar pasar tres días antes de levantar un cadáver, para que el alma tenga tiempo de marcharse. El alma suele quedarse unos tres días cerca del cuerpo, y mientras siga presente, no es posible la reanimación.

Se dice que los houngan y mambo más poderosos levantarán los cuerpos con el alma intacta, capturándola en el momento en que pretendía salir del cuerpo en una botella, y así poder mantener la personalidad y recuerdos del zombi. De esta forma, es posible tener un zombi que no se corrompe, completamente consciente, y con suficiente inteligencia como para ser un esclavo muy complaciente, en todos los sentidos. La ley impide trastear con el cuerpo de un difunto sin consentimiento de la familia, fuera de eso, un zombi no tiene derecho alguno, y la legislación actual presenta un vacío legal en este aspecto. Huelga decir que solo un reanimador o sacerdote vudú muy corrupto y avaricioso haría una práctica semejante: el alma ha de continuar su camino para reunirse con los Loa, y es un enorme sacrilegio mantenerla confinada.

# 4. REGLAMENTO.

## SISTEMA.

Lanza un dado de 12 caras, súmalo a una tendencia y una habilidad, y resta la dificultad.

Tarea	DIF
<b>Muy Fácil.</b> Mover algo pequeño, encender vela.	9
<b>Fácil.</b> Quemar o romper madera. Lanzar 1kg a 8m.	12
<b>Normal.</b> Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Curar una herida.	15
<b>Complicada.</b> Subsistir en ambientes severo. Navegar en zig-zag. Lanzar 1kg a 32m.	18
<b>Difícil.</b> Doblar el plomo, Esquivar conduciendo. Alzar 64kg.	21
<b>Muy difícil.</b> Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg.	27
<b>Casi imposible.</b> Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
<b>Épica.</b> Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche	36
<b>Increíble.</b> Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. Atinar a 8000m	42
<b>Legendaria.</b> Crear terremoto. Levantar 17t.	45
<b>Súper Heroica.</b> Alzar un barco. Lanzar 1kg. a 32km.	48
<b>Titánica.</b> Resistir un baño de lava	54
<b>Cósmica.</b> Mover placas tectónicas	60

**Escoger atribuidos:** La tendencia y la habilidad empleados serán determinadas por las circunstancias y el sentido común. Puedes tirar Romanticismo + Etiqueta al ligar, Lujuria + Pelea en combate, Fetiche + Persuasión al mentir, etc.

**Margen de éxito:** Por cada punto sacado superior a la Dificultad sumas un éxito, por cada punto inferior, sumas un fracaso. 1 ó 2 puntos es algo escaso, 8 ó 9 algo enorme.

**Cooperar:** Varios personajes pueden realizar una misma tirada, y sumar sus éxitos, en situaciones que requieran cooperación (reparar algo, levantar un objeto, realizar una investigación, etc.) Pide, más o menos, un éxito por cada 5 minutos que dure la tarea.

**Enfrentamientos:** En caso de un enfrentamiento (competiciones, peleas, etc.), cambia la dificultad por la tirada del rival. El mayor valor, gana.

**Combates:** El daño del arma se suma a la tirada atacante y las protecciones a la tirada del defensor. Los éxitos indican el daño, o la salud recuperada en tiradas médicas.

**Acciones múltiples:** -3 acumulable por cada acción extra en todas las acciones realizadas en un turno. Usar un objeto en cada mano, o atacar a varios oponentes, se considera acción múltiple. Las armas de fuego no automáticas no permiten esto.





## Regla narrativa.

Hay que ser divertido y detallado en la narración. Es decir, aquellos que describan las cosas con más detalle obtendrán las mejores bonificaciones, mientras que aquellos jugadores excesivamente repetitivos, o que se queden en blanco, sufrirán penalizaciones. El Narrador ha de predicar con el ejemplo, y el resto de jugadores pueden imponerle penalizadores si su narración es floja.

A la hora de narrar una acción, aplicad uno, o varios, de estos bonos a vuestro juicio:

- Rasgo -6 ó -9: Cosas muy complicadas o ridículas.
- Rasgo -3: Preparación, herramientas, o armamento, insuficientes o incorrectos.
- Rasgo -2: no describir nada, sólo la tirada realizada y la acción seleccionada.
- Rasgo  $\pm 0$ : narrar sólo mínimo (frotar el pecho, golpear cara, o similares).
- Rasgo +1: Descripción concreta y detallada (sonidos, movimientos, etc.)
- Rasgo +1: El uso del lenguaje (diálogos, palabras obscenas para su pareja, etc.)
- Rasgo +1: Contar con el escenario (como usamos el objeto, emplear el entorno).
- Rasgo +1: Describir expresiones y emociones (no añade bono si se repiten).
- Rasgo +1: Atacar intensamente un punto débil o “sensible” del contrario (básicamente, si los jugadores y el Narrador lo aprueban, es una debilidad).

## Experiencia.

Reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia (PX) en cada sesión. Subir una habilidad cuesta 1 PX por nivel (pasar, de 3 a 4 costaría 4PX). Adquirir una nueva cualidad sobrenatural cuesta 6PX o 12PX, dependiendo si es menor o mayor.

Justificad **siempre** el aumento (un maestro, tiempo practicando, un favor, etc.)

## La narración y el uso de las tendencias.

Este juego es bastante parco en reglas. No detallamos cómo funcionan las cualidades sobre humanas, ni explicamos detalladamente que rasgos usar en cada momento. Esos detalles **han de decidirse entre vosotros, los jugadores**. Hablamos de un juego sobre pasiones y emociones, la narración y las explicaciones del jugador no solo sirven para darte un mayor bono en la tirada (Regla Narrativa), si no que permite discernir que Tendencia utilizar en un momento dado de la partida. Por ejemplo, en una lucha ritual entre licántropos, el aspirante a líder, joven e impulsivo, perfectamente puede sumar su Lujuria a su habilidad de Pelea, sin embargo, el jugador que interprete al Ulfric, puede usar Tradición en la tirada, alegando que su personaje es muy respetuoso con las costumbres de la manada.

**Todas las tendencias, habilidades, y cualidades están abiertas a vuestra libre interpretación.** Un nigromante podría utilizar su Romanticismo para convocar la Munim de un lupanar de hombres lobo, si describiese que los espíritus le tocan y acarician igual que un amante enamorado; sin embargo, si optase por usar Lujuria para ello, igual debería arrancarse la ropa para despertar el deseo lascivo de los espíritus.

Así mismo, un vampiro, al activar su mirada hipnótica, puede tirar Dominación + Intimidar y subyugar una víctima utilizando su imponente presencia, pero también habría podido tirar Fetichismo + Etiqueta, si hubiese querido ligar mediante un bizarro baile, o tirar Romanticismo + Sex-appeal, si usase su belleza y frases románticas. **Si un jugador cree que un rasgo sirve para algo, que narre y explique cómo lo utiliza.**

Otras situaciones ni siquiera necesitan de tiradas: un vampiro puede fácilmente echar abajo una puerta, y un licántropo regenera tantos PV como Potencia de Sangre tenga. Por supuesto, esto no significa que todo valga. **La Regla Narrativa está para algo**, y situaciones más o menos forzadas puede conllevar más o menos penalizaciones.

## ESCENAS ÍNTIMAS.

Una escena erótica consiste, básicamente, en que cada implicado escoja una postura, realice una tirada, y calcule el placer resultante.

Si en la escena sexual participan más de dos amantes, realizad una tirada de Dominación + Libido, o Tradición + Libido (lo que se prefiera). El vencedor seleccionará pareja, mientras que el resto quedarán relegados a meros Acompañantes, y deberán actuar en la fase destinada para ellos.

### Fase uno: escoger posturas.

Cada postura se define por dos rasgos sexuales: uno perteneciente al personaje que escogió la postura (Activo) y otro perteneciente a su pareja (Receptor). Cada postura seleccionada otorga tantos Puntos de Placer (PP) como puntuación tengamos en el rasgo señalado.

Posturas de ejemplo	Activo	Receptor
Besos apasionados	Romántico	Tradicional
Masajes, aceites y caricias	Tradicional	Tradicional
¿Te gusta mi lencería?	Romántico	Romántico
Me apetece hacerlo aquí	Lujuria	Lujuria
Dulces palabras	Tradicional	Romántico
Romper la ropa	Lujuria	Sumisión
Me gusta que nos miren...	Lujuria	Fetichismo
Caricias salvajes	Lujuria	Sumisión
Morder, arañar, cachetes	Dominar	Sumisión
¿Médicos y enfermeras?	Fetichismo	Fetichismo
¡Átame!	Fetichismo	Dominar
Sexo y gastronomía	Romántico	Lujuria
¿Lo dibujamos/grabamos?	Fetichismo	Lujuria
Juegos de Dominación	Dominar	Fetichismo
Strip tease	Romántico	Lujuria
Masturbación	Tradicional	Tradicional
En la cama	Tradicional	Tradicional
Sexo oral	Romántico	Lujuria
Acrobacias kamasutricas	Lujuria	Lujuria
69	Romántico	Romántico
Por detrás me gusta más	Dominar	Lujuria
Cubana	Romántico	Tradicional
Buscando el punto "g"	Romántico	Fetichismo
Lluvia dorada, beso negro...	Fetichismo	Fetichismo
Sexo y dolor	Dominar	Sumisión
Fist fucking	Fetichismo	Sumisión
Doble penetración	Fetichismo	Lujuria
En la mesa, la silla o a pie	Lujuria	Lujuria
Arneses y correas	Dominar	Fetichismo
Otras	A definir	A definir

Por ejemplo, si, como amante activo, deseamos untar de mermelada el ombligo de nuestra pareja y lamerlo (maniobra "sexo y gastronomía") nosotros sumaremos tantos PP como puntuación tengamos en Romanticismo, mientras que nuestra pareja sumará tantos PP como puntos tenga ella en Lujuria.

Cada participante escoge una postura, por tanto, el papel de Activo y Receptor se intercambia cuando el primero haya realizado su elección.

**Todas las posturas están abiertas a vuestras libre interpretación**, y cada participante ha de ser narrativo y detallado describiendo su acción (recordad la Regla Narrativa).



### Fase dos: acompañantes.

Si hay más implicados en la escena, cada uno de ellos podrá escoger una postura y aplicarla a un receptor, tal y como se explica en la fase uno.

Los objetos (vibradores, consoladores, etc.) y los sirvientes (esclavos, ayudantes, etc.) también se consideran acompañantes, y se usan de la misma manera, con la salvedad que es su dueño el que escoge la postura a utilizar y al receptor.

Si varios acompañantes “atacan” a un mismo receptor, este deberá de tirar Fetichismo + Libido o Sumisión + Libido (lo que se prefiera) a dificultad 12, por cada 3 éxitos, podrá acaparar a un acompañante (con un 15 admitirá a uno, con un 18 a dos, etc.) Los vampiros no necesitarán realizar este chequeo, pero deberán de activar, de nuevo, su potencia de sangre (por cada 3 puntos, se permite un acompañante adicional.)

Si no existen acompañantes, se puede repetir la fase uno si lo deseáis.



### Fase tres: Tirada de “talento”.

Cada amante (los acompañantes no) ha de realizar una tirada de Lujuria + Sexualidad o Romanticismo + Sexualidad (lo que se prefiera) a dificultad 15. Cada éxito de cada amante suma un PP a ambas partes, y cada fracaso lo resta.

### Fase cuatro: Resultado final.

Suma todos los PP obtenidos por cada uno de los amantes para ver el resultado.

**0 a 10.** Decepcionante. Bono: -2.

**11 a 14.** Aburrido. Bono: +0.

**15 a 19.** Normal y corriente. Bono: +1.

**20 a 23.** Ha estado bien. Bono: +2.

**24 a 27.** Un polvazo. Bono: +3.

**28 a 30.** Una noche perfecta. Bono: +4.

**31 a 33.** ¡El polvo del año! Bono: +5.

**34 a 37.** ¡Madre mía! Bono: +6.

**38 a 40.** ¡Poséeme cuanto quieras! Bono: +7.

**Más de 40.** Éxtasis Carnal. Bono: +8, +1 adicional por cada 3PP de más.

Los diversos acompañantes obtienen el resultado más alto de los dos, menos tres PP por cada acompañante adicional implicado en la escena.

En función de lo exitoso del acto, recibiremos un **bono** de mayor o menor cuantía. Este bono representa dos cosas en cada participante:

- El bono obtenido por el placer **de nuestra pareja** se nos suma a la próxima situación social con dicha pareja. Los bonos de este tipo no son acumulables, solo se mantiene el obtenido durante la última relación, o la media entre los últimos, si lo preferís así.
- El bono obtenido por el placer **que nosotros recibimos** se nos suma a nuestras Tendencias durante la próximas escenas (el sexo anima a cualquiera), aunque va disminuyendo 2 niveles por escena hasta restaurar su valor original.

De esta manera, cuanto más placer reciba nuestra pareja más carismáticos seremos a sus ojos. Y cuanto más placer recibamos nosotros, más poderosos seremos. Recordad apuntar estas anotaciones en la hoja de personajes (hay un apartado para ello).

Si alguno de los participantes es capaz de alimentarse de la energía sexual, ganará tantos puntos de Aguante o de Sangre como la suma de los Bono obtenidos por todos los participantes. Si hay más de un participante con ese don, los puntos se reparten a partes iguales, y los “decimales” se difuminan en el ambiente.



# 5. AYUDAS PARA EL NARRADOR.

## CONSEJOS DE DIRECCIÓN.

### Montando el escenario.

Este juego está ambientado en un mundo igual que el nuestro, las mismas ciudades, las mismas gentes, y los mismos problemas medioambientales. La única diferencia es que existen toda clase de seres mágicos y criaturas sobrenaturales conviviendo, día a día, con los seres humanos. Y, a diferencia de otros juegos de rol, los seres humanos son plenamente conscientes de su existencia y viven, como buenamente pueden, con sus recién descubiertos vecinos preternaturales. Los vampiros montan negocios y pagan impuestos, los licántropos cazan y se reúnen en sus cotos privados, los reanimadores de zombis y brujos venden sus servicios a todo aquel que pueda pagarlos, los crímenes perpetrados por criaturas sobrenaturales son noticias de dominio público.

Por defecto, el juego ha sido ambientado en los Estados Unidos. Es un país con muchas regiones diferentes, algunos de sus estados son de una extensión superior a la de muchos países, posee una enorme economía y comercio con todas las regiones del globo, los permisos de armas son sencillos de obtener, sus principales ciudades son muy conocidas y cosmopolitas, y su historia, con su reciente independencia, da una buena excusa para que existan territorios libres del dominio sobrenatural de los viejos vampiros milenarios, listos para que toda clase de seres sobrenaturales puedan colonizarlos. Sin embargo, nada impide que utilicéis un escenario más conocido, como, por ejemplo, una ciudad cercana, y ambientéis vuestras partidas en ella. Dialogad entre vosotros y describid entre todos como deseáis que sea vuestra ciudad en Sangre Muerta.

El escenario de juego es relativamente sencillo de recrear. Solo tienes que pensar en las distintas razas sobrenaturales como grupos empresariales deseosos de expandir su influencia, o como bandas de narcotraficantes defendiendo su territorio. Las cualidades sobrenaturales pueden hacer que los métodos de control y dirección de dichos “negocios” sean diferentes, pero, en esencia, mantener el control de un territorio exige los mismos objetivos, indiferentemente de si el dueño es un ser humano o un ser sobrenatural.

No es preciso recrearlo todo con detalle, solo con mencionar un par de barrios, y algunas localizaciones conocidas ya puedes empezar a jugar. Podéis coger un mapa real de alguna ciudad, y marcar en él los principales lugares de interés, pero tampoco es preciso si luego no se van a utilizar durante la partida. Es mejor perfilar unos cuantos conceptos interesantes, que un montón de información superflua.

**El mundo de juego es idéntico al mundo real**, por tanto, será de sobra conocido por todos los jugadores, lo único que necesitas para convertirlo en un escenario de Sangre Muerta es añadirle unos cuantos negocios y locales controlados por personajes sobrenaturales, como locales de streaptease vampíricos, bares de copas donde se reúnan los cambia formas, o alguna agencia de reanimación de zombis. Añade algunos personajes que vallan por libres, como un gigoló feérico, un psíquico que trabaja con la policía, o un puñado de brujas, y listo, ya tienes casi todo el escenario montado.

Siempre se puede añadir más detalles a medida que avanza la historia, haciendo que algunos personajes no jugadores narren ciertos rumores sobre cierto personaje o cierta novedad exótica, que alguien comente como y desde cuando cierto personaje controla cierto negocio en particular, que en los medios de comunicación salgan anuncios la apertura de un nuevo local, que vuestros superiores os mencionen la llegada de nuevos personajes a vuestro territorio, etc.

Recordad, el escenario de juego ha de ser algo familiar y conocido, al menos al principio, para centrar la narración en los personajes jugadores, y en los personajes no jugadores que conviven con ellos. Siempre tendréis tiempo de viajar a otras regiones una vez el escenario “base” esté lo suficientemente asentado.



## Los personajes.

Sangre Muerta pretende ser un juego sobre sentimientos y pasiones, donde la narración prevalezca sobre las reglas. Y toda buena historia necesita de buenos personajes.

A la hora de crear nuevos personajes para tú partida hazlo teniendo en cuenta las relaciones que existirán entre ellos. Los lazos de sangre entre vampiros son la base de su sociedad; las costumbres de la manada lo son todo para un licántropo; los nephilims tienen su particular forma de ver la vida; y un fae valorará, por encima de cualquier otra cosa, la reputación de su familia y su prestigio social.

Las reacciones humanas y la opinión pública ante toda esta ola sobrenatural es otro de los pilares de este juego. El miedo, la discriminación racial, la xenofobia y el odio son motores narrativos tan importantes como la tolerancia, la cooperación, el amor y los lazos de amistad. Pensad detenidamente en cómo reaccionará los distintos grupos sociales ante la repentina aparición de seres sobrenaturales y como los seres sobrenaturales reaccionarán ante la opinión pública.

El tercer punto para confeccionar un buen PNJ es pensar en sus sentimientos. La lealtad hacia un superior, el odio hacia un rival en el amor, o el deseo de libertad solo son tres ejemplos, entre los miles, que podéis imaginar. Un personaje que desee casarse y tener hijos puede sufrir un fuerte conflicto si es convertido en licántropo, y una vampira que ha sido adorada durante siglos, puede considerarse a ella misma como una divinidad. Definir correctamente los deseos y pensamientos de un personaje nos ayudará a imaginar cómo actuará. Y si, además, explicamos el origen de esos deseos y sentimientos, confeccionaremos una buena historia que nos puede servir como inspiración para futuras historias, o interesantes giros narrativos.

Por último, también hay que tener en cuenta la edad del personaje, y el origen de sus costumbres. Muchas criaturas sobrenaturales son seres con cientos de años a sus espaldas. Y las normas sociales y costumbres varían enormemente con el paso de los años: un vampiro griego de más de dos mil años puede considerar algo natural la relación amorosa entre un hombre maduro y un adolescente; las prácticas sexuales en grupo y orgías puede ser algo común para una manada de licántropos acostumbrados a compartir el Munin o para una secta de brujas que adore a alguna antigua deidad largo tiempo olvidada; y un noble personaje nacido durante el Renacimiento español, o un campesino de la Baja Edad Media, no tendrán los mismos modales y forma de ver la vida que los habitantes de una gran ciudad actual. Las viejas costumbres son difíciles de olvidar, y eso no cambia por muchos siglos de experiencia que tengas encima, sino todo lo contrario: un personaje obsesionado con la belleza o excesivamente religioso, suele aumentar su fervor con el paso de los años, no disminuirlo, tenedlo en cuenta.

**En resumen**, antes de empezar a crear un personaje, pensad en los sentimientos y motivaciones del personaje, en las reacciones que suscita su aparición en público, en el tipo de relaciones que mantiene con otros personajes, y en las normas sociales y convencionalismos que existían cuando el personaje era joven. Aderezad todo esto con un poco de poder sobrenatural, y listo.





## La narración y la historia.

Básicamente, existen dos grandes estilos a la hora de narrar una partida de rol: o bien el Narrador va soltando las escenas, una detrás de otra, de forma más o menos lineal, o bien deja libres a los personajes de los jugadores y estos campan a su libre albedrío por todo el escenario buscando que hacer durante la partida.

El método lineal, o encarrilado, ofrece una experiencia más restringida: de A pasamos a B, y los jugadores solo han de preocuparse de resolver los conflictos que plantee el narrador. Un ejemplo muy simple sería una investigación policial: una primera escena consistiría recibir un chivatazo y en entrar en el almacén donde se esconden los malhechores, la segunda una persecución en coche y la tercera un enfrentamiento final en un muelle. Este tipo de experiencias son más fáciles de planear y montar pero, en contra, requiere de cierto compromiso para permanecer dentro del guión: los jugadores, en el caso anterior, por ejemplo, no podrían plantearse dejar la investigación y marcharse de putas, por decir algo.

El método libre, o sandbox, parte de que los personajes pueden ir de un lugar a otro dentro del entorno de juego. Los personajes no recibirán ese chivatazo que los guiará, casi a la fuerza, al almacén, si no que deberán ir preguntando, por aquí y por allá, hasta dar con la pista adecuada. Esto supone una experiencia más rica e interesante pero, por el contrario, supone tener que definir, más o menos, todos los lugares por los que los jugadores planean pasar. Y seguro que, aun así, se les ocurre algo que no tengas previsto, por lo que, además, se requiere improvisar más a menudo.

Cada uno tiene su estilo, y cada Narrador monta la partida como quiere, sin embargo, para este juego en particular, sugerimos acercarse un poco más a la segunda opción. Para que los personajes jugadores se relacionen, es bueno contar con secundarios definidos, de costumbres definidas, y que puedan ser encontrados en sitios conocidos, también es bueno para la interacción social que las partidas cuenten con localizaciones conocidas (el típico garito donde tomar unas copas). Aquí no estamos hablando de crear un reino de fantasía, la mayoría de los escenarios serán night-clubs, pubs, o calles de alguna ciudad conocida, nada extraño que no pueda ser descrito con suma sencillez. Imaginad una ciudad moderna y añadirle algunas criaturas sobrenaturales, solo eso, y ya tendréis medio escenario montado.

Otro punto a favor es que, si habréis hecho los deberes con los personajes, ya tendréis otra gran parte del trabajo completado: sabréis donde se encuentran, que locales frecuentan, con quienes se relacionan y cómo reaccionarán ante una determinada situación u otra. No es preciso planear de antemano una escena donde se decida si los vampiros locales colaboran o no con los jugadores, si te has molestado en definir al sheriff o maestro local, los jugadores pueden ir en cualquier momento a hablar con él, es más, como personaje activo que es, ese sheriff o maestro puede interactuar con los jugadores, y estar influenciado por las acciones previas de los mismos, con lo que la narración gana enteros, y puede dar pie a nuevas e interesantes situaciones.

Por supuesto, en toda partida, la historia ha de avanzar. Da igual que los jugadores pasen un rato ligando, investigando o peleando, si habéis quedado en que la cosa va sobre buscar unos delincuentes, dichos delincuentes han de terminar siendo encontrados, de un modo u otro (y si los jugadores no quieren encontrar a los delincuentes, mejor preguntales con antelación si están de acuerdo con la trama de la partida). La clave está en ese “de un modo u otro” que el viaje tenga un “punto estático” no significa que forzosamente exista un solo método para llegar allí, o un solo método para resolver la situación.

Por tanto, **mejor planea escenas que puedan acoplarse a diversas situaciones**: ese grupo de macarras no ha de estar forzosamente en ese bar de moteros, según donde vayan los personajes, igual se los encuentran por la calle, o montando gresca en la puerta de la discoteca. Del mismo modo, las acciones de los personajes cuentan, la forma en la que traten a los hombres lobos locales, por ejemplo, puede influir en próximos encuentros con unos cambia-formas. No dejes que el entorno sea estático, si no que cambie y fluya a medida que los personajes avancen en la historia. Sobre todo, da a los jugadores lo que deseen: si desean acción, pues acción, si quieren misterios, pues misterios. **Recordad que lo importante es divertirse.**

La última sugerencia en este apartado es invitaros a que os informéis. Existen miles de novelas, películas y series de televisión donde se tratan a los seres sobrenaturales, y en muchas de ellas se describen su forma de ser y la forma en que se relacionan con los humanos, e incluso se mezclan con la temática romántica. Conocer los distintos personajes y situaciones del género siempre ayuda a montar partidas interesantes.



## Investigación y misterio.

El misterio y la intriga pueden meterse en cualquier parte. Incluso en las partidas de rol más salvajes y violentas es necesario pensar de vez en cuando. Descubrir un golpe de estado al amo de la ciudad, seguir el rastro de un licántropo psicópata, o investigar quién mató al soplón, son ejemplos que pueden requerir de una investigación.

El principal problema que se encuentra el Narrador al incluir estos elementos es que es posible que los jugadores se queden atascados en su acertijo, sin posibilidades de avanzar. Para evitar esto, lo mejor es que si el jugador declara que busca una pista, el Narrador **se la de automáticamente**, no obstante, también le pedirá la tirada que estime oportuna. Y en función del resultado, la calidad de la información variará.

Por ejemplo, supongamos que se está buscando información sobre un contrabando en el puerto. El jugador declara que busca alguna pista, y tira Romanticismo + Investigar a una dificultad oportuna. Si tiene un éxito ajustado, el Narrador le dirá lo que desea saber, por ejemplo, que la droga llegará a tal hora; si saca un resultado holgado, también averiguará bastantes detalles sobre la operación; y si falla la tirada, el Narrador le dirá lo imprescindible para que la trama avance, además de imponerle alguna traba como, por ejemplo, que se lleva toda la tarde investigando y que el alijo ya está siendo desembarcado.

Si al jugador no se le ocurre buscar, siempre puedes pedir una tirada de Lujuria + Alerta para ver si se percata de algo extraño. Si ni así, deberás apañártela para que la trama siga, pero con peores consecuencias para los protagonistas. Por ejemplo, si el jugador no se le ocurre buscar nada sobre el narcotraficante, puede que sus sicarios le sorprendan al regresar de desembarcar el cargamento, debido a que ha perdido mucho tiempo en el mismo lugar, o debido a que no tenía idea de nada. Del mismo modo que es bueno tener en cuenta que ocurre si se falla en un evento social, o en un combate, es bueno pensar en que ocurrirá si los personajes fallan en una investigación.

Por otra parte, **este principio también puede empelarse para introducir elementos en la trama**, o ayudas para los personajes, y así ahorrar al Narrador trabajo con la historia.

Con frecuencia, los jugadores preguntan o suponen cosas con las que el Narrador no contaba absolutamente para nada (“Creo que ese tipo trama algo”, “puede que la bestia sea sensible al ajo”, “compruebo que no nos sigue nadie”). Y con frecuencia, los Narradores contestan sí o no en función de lo que ya tengan previsto.

Pero esto no tiene por qué ser así. **Puedes permitir que estas búsquedas o intuiciones tengan consecuencia real en la historia**, aunque no tuvieses previsto nada sobre ellos.

Cuando una situación de estas ocurra, pide la tirada que crea más oportuna (Lujuria + Alerta, Romanticismo + Investigar, Tradición + Ocultismo, etc.) a una dificultad entre fácil y moderadamente complicada. En función del éxito, pues ocurrirá una cosa u otra.

Una buena tirada podría suponer, por ejemplo, que encuentran el rastro de esos enemigos que enfrentaron antes, la puerta de una cripta, o una debilidad desconocida de su enemigo; mientras que un resultado adverso significaría que escuchan el sonido de un torrente de agua al inundar la sala, o las pisadas de un asesino.

**Como norma auxiliar** podéis probar esta: cada 3 éxitos por encima de 12 se obtiene un +1 en la próxima situación favorable, relacionada con la tirada de investigación. Sin embargo, recomendamos ser narrativos, ya que una buena descripción suele ofrecer más elementos, y más interesantes, que un simple “+3” a una tirada.



## Las escenas sexuales.

Si los personajes tontean entre sí, es posible que terminen calentándose y queriendo llevar su relación al próximo nivel.

El reglamento está pensado para tratar este tipo de escenas de manera natural y adulta. Para situaciones de cachondeo y bestias tentaculares poseyendo jovencitas ya tenemos otros juegos en C-System. Si a tus jugadores no les interesa el tema, o se ven incómodos, podéis resolver la situación con una tirada simple de Sexualidad y dar una rápida descripción de la escena, o incluso hacer un fundido en negro y pasar a otra cosa. Recordad que lo más importante es que todos los jugadores os divirtáis.

¿Y cuándo puede ocurrir una escena sexual? Pues muy sencillo: **cuando los personajes se pongan de acuerdo.**

Ligarse a una freack de los vampiros debería de ser sencillo si eres un no-muerto con poderes hipnóticos, sencillamente realiza una tirada de Dominación o Lujuria + Sexappeal y listo. Otras situaciones más solemnes puedan que requieran otro tipo de tiradas a gusto del Narrador, pero la idea es la misma: conseguir ligar no es muy diferente a conseguir vender un auto usado, a nivel de mecánicas de juego al menos.

Otra cosa es intentar simular una relación más profunda. Amistad, amor o fantasías eróticas recurrentes son situaciones que pueden desarrollarse durante la partida. ¿Deberían usarse reglas en las interacciones humanas importantes? Pues no, es mucho más divertido narrarlo y contarlo con la implicación de todos los jugadores. Sin embargo, puede darse el caso de que los jugadores no estén inspirados, de que el Narrador no desee calentarse la cabeza o, sencillamente, deseéis dejar al azar este tipo de situaciones.

Para discernir como y cuando un personaje simpatiza o se enamora de otro no necesitáis nuevas reglas, solo las mecánicas básicas ya descritas, y pensar un poco. En las reglas comentábamos que los éxitos indicaban lo bien que realizábamos una tarea, y también indicábamos que el tipo de tiradas dependía de la situación y el sentido común. Pues dicho y hecho, solo tenemos que realizar tiradas relacionada con situaciones sociales para comprobar lo bien que se llevan unos personajes con otros.

Como en todas las situaciones, cualquier interacción social será de un tipo u otro dependiendo de la tendencia sexual empleada. Con Romanticismo, por ejemplo, iremos por la vía seria y formal, mientras que Lujuria despertará nuestra bestia sexual interior. Si un personaje desea “resistirse” podrá realizar una tirada enfrentada de la misma habilidad, pero con el Rasgo Sexual opuesto (salvo Dominación y Sumisión, que se oponen con ellos mismos).

Por ejemplo, un personaje puede tratar de ligar con nosotros, usando su atractivo y pasión (Lujuria + Sex Appeal), por consiguiente, una buena forma de tratar de “librarnos” sería alegar que no nos va ese rollo, sino todo lo contrario (Romanticismo + Sex Appeal). Todo es cuestión de diálogo y sentido común.

En este tipo de situaciones, tres éxitos pueden ser suficientes para crear una tibia camaradería, para un lígüe ocasional sobrarían con uno o dos, y para empezar en serio con alguien no podrías pedir menos de 5 éxitos. Las tiradas pueden repetirse, para sumar más éxitos, o restar fracasos si metemos la pata, pero con unos intervalos de días o semanas, a gusto de la mesa.

Podéis incluso hacer una progresión, según los éxitos acumulados. Por ejemplo:

Valor	Estado
-9	Odio.
-7	Furia.
-5	Rencor
-3	Enfado.
-1	Molestia.
0	Neutralidad.

Valor	Estado
1	Simpatía.
3	Camaradería.
5	Amistad, atracción.
7	Fraternidad, deseo.
9	Amor, lujuria.
11	Devoción absoluta.

## 5. Ayudas para el Narrador. Consejos de dirección.

Esto es un poco burdo, pero, recordad, esto solo es un paliativo y pobre sustituto a la narración entre jugadores. **Las descripciones y narraciones de los participantes siempre deberían de imponerse a las reglas.** Un jugador puede proponer que el nivel de relación varíe automáticamente si las situaciones y experiencias vividas entre dos personajes dan pie a ello, aunque ninguno de dichos personajes sea el suyo. Si al propietario de dicho personaje, y los demás jugadores, están de acuerdo, el nivel puede subir o bajar, sin necesidad de tiradas. Por ejemplo, por muy desagradable que nos encuentre una persona, si recibimos una paliza al defenderla, algo progresaremos en nuestra relación con ella, y podremos sugerir que la Relación mejore un nivel o dos.

Por último: no olvidéis anotar las relaciones importantes en la hoja de vuestro personaje.

### Ajustando el nivel de encuentro.

Sangre Muerta muestra un mundo lleno de criaturas insólitas y peligrosas, con rígidas normas de conducta, y fuertes deseos y pasiones. Tarde o temprano, dependiendo del grupo de juego, no es extraño que se llegue a las manos.

Los combates son emocionantes, tensos y dan sabor a muchas situaciones. La pasión suele desbordarse cuando la vida de los protagonistas está en peligro, y no es extraño que la mayoría de los relatos románticos pongan en apuros a sus protagonistas de un modo u otro. Sin embargo, puede dar algún calentamiento de cabeza que otro si el Narrador no equilibra al grupo rival con el grupo de personajes.

**Nivel de Desafío: [Ataque + daño del arma usada + Contraataque + Potencia de Sangre x 3 (x1 en PNJS secundarios) + (Defensa x 2)]/10.**

Ataque es la suma de la tendencia y de la habilidad que el PJ use para combatir con más frecuencia. Contraataque es la suma de la tendencia y de la habilidad que el rival use para defenderse con más frecuencia. Defensa sería cualquier armadura o protección adicional con la que se cuente.

Para derrotar a un enemigo de un nivel determinado se necesita que, aproximadamente, la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, que para derrotar a un enemigo de nivel 20 se necesitarían 3 ó 4 PJS de nivel 10.

**El nivel de desafío es una medida aproximada**, un jugador es un individuo racional, y como tal, perfectamente puede adaptarse a las situaciones, e idear formas ingeniosas de librarse del peligro, por tanto, lo mejor que puede hacer el Narrador es conocer a sus jugadores.

Ante la duda, tira mejor por lo bajo, un enemigo derrotado rápidamente puede paliarse si este pide refuerzos, o utiliza alguna artimaña para escapar; un personaje jugador muerto sin sentido, estropea la partida.

Otra cosa a tener en cuenta es **que ocurre cuando un personaje se queda sin puntos de vida** ¿la muerte? Pues no tiene porque, eso depende de los jugadores de cada mesa, y del modo que prefiráis jugar. Una derrota significa, simplemente, quedar a merced del enemigo: si la pelea es a puño limpio, puede que solamente quedéis inconsciente; si el rival se rinde, igual se convierte en un poderoso aliado en el futuro; incluso se pueden formar vínculos de sangre con un vampiro, o jurar lealtad con un fae con tal de salvar la vida. Los jugadores pueden pactar las consecuencias de una derrota, no siempre ha de terminar en muerte. Háblalo con el resto de jugadores, y decidid entre todos la forma en la que queréis jugar.

Y sobre todo, **nunca pidas tiradas si no estáis de acuerdo con asumir el posible fracaso.** Si el hecho de que un personaje muera al caer desde un vigésimo piso os chafa la partida, no pidas tiradas cuando corra a través de las azoteas. Si pretendes que ese enemigo, tan bien perfilado, sea un personaje recurrente, no lo arriesgues a la ligera en un combate frontal, si no que será mejor que permanezca a resguardo, conspirando a distancia, o detrás de una pila de matones que se sacrifiquen por él.



## HIERBAS Y AMULETOS.

Si lo deseáis, podéis incluir el uso de hierbas y talismanes mágicos en vuestras partidas.

Su utilización sería igual que cualquier cualidad sobrenatural: simplemente hay que sumar al Potencia de Sangre del personaje a la tirada más relacionada con la descripción facilitada de la hierba o amuleto.

Si esta acción ha de considerarse como algo agotador, y, por consiguiente, consumir Aguante o Sangre, o no, es algo que deberéis debatir los integrantes de la partida antes de empezar a jugar.

Por supuesto, sois libres de introducir nuevas hierbas y amuletos si así lo consideráis adecuado.

### Hierbas.

Algunas plantas poseen útiles propiedades místicas. Cada dosis solo permite un uso. Requiere de Ocultismo a nivel 3, como mínimo, para su correcta utilización.

**Acónito:** Aleja los espíritus negativos.

**Achicoria:** Amuleto contra las maldiciones.

**Avellano:** Con sus ramas se fabrican varitas mágicas.

**Aliso:** El carbón de su madera sirve para hacer los pentáculos de las invocaciones.

**Beleno negro:** Provoca riñas, locura y muerte.

**Cinoglosa:** Permite la reconciliación de los enemigos.

**Correguela:** Cura las llagas y las enfermedades de los ojos. Protege a los enamorados.

**Eleboro negro:** Para invocar entidades demoníacas. Protege contra el mal de ojo.

**Encina:** Proporciona riqueza y suerte en los negocios.

**Enebro:** Purifica el ambiente ahuyentando las entidades maléficas.

**Gatuña:** Da protección contra los robos.

**Helecho negro:** Afrodisiaco, ahuyentan espíritus malignos y cura el mal de amor.

**Iris:** Proporciona sueños proféticos a los niños.

**Hiedra:** Protege contra los hechizos negativos.

**Laurel cerezo:** Se usa para lanzar maldiciones.

**Laurel común:** Se usa para realizar hechizos de adivinación.

**Romero:** Múltiples aplicaciones en la magia negra.

**Serpentaria:** Acumulador de fluidos astrales.

**Valeriana:** Su ingestión provoca un sueño hipnótico.

## Amuletos.

Algunos minerales poseen útiles propiedades místicas. Es preciso tenerlos en contacto directo con la piel.

En teoría, solo los personajes con conocimientos mágicos, como los hechiceros y las brujas, pueden empelarlos, pero es decisión vuestra dejar esto así, o que cualquiera que posea un Potencial de Sangre de 5 o superior pueda utilizarlos.

Otra opción sería dejar su uso como Poder Menor en personajes con una Potencia de Sangre de 5 o superior, y como Poder Mayor en brujos y hechiceros. Vosotros decidís.

**Ágata azul:** Da pureza, paz y bienestar. Aporta asimismo energía positiva.

**Agua marina:** Protección en los viajes. Favorece la fidelidad y a los oradores.

**Amatista:** Hace aborrecer el alcohol. Da poder de curación. Atrae la buena suerte. Da serenidad y paz a la mente. Aclara los problemas. Protege contra maldiciones.

**Antracita:** Aporta sabiduría, fuerza y coraje. Ayuda a superarse. Absorbe energía negativa. Acelera la regeneración.

**Azabache:** Contra el Mal de Ojo, la envidia, y hechizos de magia negra.

**Azufre:** Se usa para invocar demonios. Rechaza trabajos de magia negra.

**Blenda:** Protege contra demonios. Ayuda a resolver problemas pendientes.

**Coral rojo:** Contra el mal de ojo y la envidia.

**Coral blanco:** Provoca el sueño, la prudencia y la claridad mental.

**Coral azul:** Cura las enfermedades.

**Cuarzo:** Ayuda a resolver problemas psíquicos y físicos. Aporta energía mágica.

**Cuarzo con inclusiones de hidrocarburos:** Aleja espectros y fantasmas. Desarrolla la capacidad mental.

**Cuarzo ahumado:** Permite los contactos con entes de otras dimensiones, y lanzar hechizos poderosos.

**Piedra de Ara Sagrada:** Cuando se desacraliza una ermita o lugar santo, muchas veces se olvida que el Ara de los sacrificios (o el Altar) suelen recibir bendiciones extra. Sólo hay, pues, que coger un pedazo. Proporciona dinero y trabajo.

**Piedra de Imán:** Proporciona dinero y buena suerte.

**Piedra de rayo: (Alcanzada por un rayo).** Fabuloso elemento de poder. Aporte energético especial para rituales. Protector poderoso en el plano vital.

**Piedra de marmaja:** Reducida a polvo, acelera trabajos y rituales. Rechaza malos vecinos y malas influencias.

**Piedra de águila (llamada también piedra preñada):** Absorbe energías negativas. Protege contra los diablos y los malos espíritus.

**Ópalo:** Esponja de energías negativas. Magnetismo en el amor y en los negocios.



## LA FE RELIGIOSA.

Algunas criaturas mencionadas en este juego son sensibles a la fe religiosa y a los objetos bendecidos, pero, hasta ahora, no hemos mencionado mecánica alguna. Nosotros dejamos dos opciones, escoged vosotros la que preferáis.

### Lo que importa es la debilidad de la criatura.

Con esta opción, el daño ocasionado por la fe religiosa aumenta con el poder de la criatura afectada. Si, por ejemplo, un vampiro de Potencia de Sangre 7 entra en contacto con una cruz, o con agua bendita, sufrirá 7 puntos de daño por turno de exposición, así mismo, para lograr acercarse, o utilizar un poder, contra alguien que esgrima una cruz, sufrirá una penalización de 7 puntos.

Con esta opción la fe de aquel que esgrima el objeto sagrado no importa, y, en teoría, cualquiera puede usar objetos bendecidos contra vampiros y demonios, haciendo el juego mucho más peligroso para los personajes sobrenaturales. Como mucho, pide tiradas enfrentadas de Dominación + Intimidar VS Tradición + Coraje, para comprobar si el portador de la reliquia consagrada no se asusta y se mantiene firme contra la criatura.

### Lo que importa es la fe del portador.

Con esta opción, el daño, o protección que ofrezca el objeto sagrado depende de la fe religiosa del portador, y a mayor Potencia de Sangre mayor fe religiosa tendrá el personaje. Es decir, la fe funcionará como una cualidad sobrenatural, y será preciso comprarla como cualquier otro poder sobrenatural de este juego.

A vuestra decisión queda discernir qué ocurre cuando un personaje sin fe emplee un objeto bendecido por un personaje que si posea fe. Puede que funcione como un Poder Menor, que posea un bonificador fijo estipulado (3 ó 5, por ejemplo) o que, directamente, no sirva para nada, vosotros decidís.

### Consideraciones finales.

Independientemente de la opción escogida, hay que añadir dos cosas más:

- Los objetos bendecidos brillan en presencia de demonios y vampiros, por lo que sirven para detectar su presencia.
- También se calientan al emplearse como defensa, por lo que pueden causar quemaduras, incluso derretirse, si la criatura supera la tirada enfrentada oportuna contra el portador. Cada éxito de la criatura causará un punto de daño al portador de la reliquia a causa de las quemaduras. Si los éxitos acumulados, en una o varias tiradas, sobrepasan la Potencia de Sangre del portador, la reliquia sagrada se derrite, o arde, y queda inservible.



## IDEAS PARA PARTIDAS.

A continuación, unas cuantas ideas para que empecéis a imaginar historias.

### Primus y el local de streaptease.

Primus, un vampiro romano de casi dos mil años, ha llegado recientemente a la ciudad, y ha pedido permiso para asentarse. Ha recibido un encargo del príncipe de la región: servir como portero en uno de sus clubes de streaptease, el Danza Sangrienta. El club está regentado por Giovanni, un poderoso vampiro, pero mucho más joven, y sheriff local, que, de buenas a primeras, se ha encontrado con un lío terrible del que no sabe apenas nada. Los jugadores, por algún motivo, ayudarán a Giovanni con tan delicada situación.

- Primus es un vampiro chapado a la antigua. Temperamental y orgulloso, considera una tarea humillante para un guerrero como el las órdenes del Amo de la ciudad. Él venía buscando el puesto de Sheriff, no el de portero.
- En el local no están permitidos la entrada de borrachos que den problemas. Primus incumple la norma para tener una excusa e iniciar una pelea con quien sea.
- El Amo de la ciudad anda escasos de guerreros y, por alguna razón, está poniendo a prueba a Primus.
- Algunos zombis molestan a clientes cerca del club Restos de cadáveres aparecerán en la taquilla de Primus, que se dará a la fuga sin explicar nada.
- Primus, en realidad, era progenie de Dragón Dorado, una miembro del Consejo que le tiene manía al actual Amo de la Ciudad. Que sea un infiltrado o alguien que huye de su progenitor, es un misterio.

### El lobo y el leopardo.

Adrian y Verónica son un hombre-leopardo y una mujer-lobo que están prometidos. Marcus, el Ulfric lobo local, ve esta situación como una posibilidad de formar una alianza entre ambos grupos de licántropos, sin embargo, Roxana, la Ulfric de los leopardos, es demasiado posesiva con sus felinos. Como buenos personajes principales, los jugadores deberán de hacer de intermediarios en la contienda.

- Roxana suele realizar películas porno sadomasoquistas con cambia formas.
- Marcus, aunque poderoso, es demasiado pacifista, se arraiga demasiado a su humanidad y no termina de abrazar a su bestia, lo que le hace parecer un líder indeciso en ocasiones.
- Úrsula y Jon, los Freki y Geri lobos, son amantes en secreto.
- Cierta vampiro maestro está muy interesado en hacerse con el control de la manada de Roxana, y esta alianza podría suponer un serio problema.
- Verónica es Hati, guardaespaldas, de Marcus, pero Adrian es enfermero, si se descubriese su condición de licántropo, seguro que perdería su empleo.



### El rey y la media sangre.

Melodi, una semi-hada que trabaja como camarera, está actualmente siendo cortejada tanto por el ulfric lobo como el sherif vampiro local. La situación se complica cuando un grupo de hadas, emisarias de su ahora difunto, y desconocido, padre la reclaman para que engendre a una nueva casta de monarcas. Si Melodi no queda embarazada antes de un tiempo determinado, un nuevo clan de hadas heredará la monarquía. Como siervos lobos, fae o vampiros, a los personajes se les encargará la tarea de cuidar de Melodi.

- Si un nuevo clan heredase la monarquía, lo primero que haría sería exterminar a toda la competencia, Melodi incluida. De hecho, los intentos de eliminarla serán continuos hasta que quede embarazada.
- Múltiples candidatos y amantes fae tratarán de cortejar y dejar embarazada a la pobre Mélodi, lo desee o no.
- Tanta actividad fae acabará por despertar los bajos instintos de los vampiros locales. Normalmente Melodi no despierta tanto interés, pero con tanta hada cerca, la sed de sangre se dispara.
- Inmiscuirse en la política de las hadas puede suponer un signo de debilidad para ciertos lobos y vampiros, deseosos de echar a los líderes actuales y ocupar su puesto.
- El lupanar tradicional de los lobos está en un bosque cercano, coto privado de caza de la manada. En dicho lugar también hay un portal hacia el territorio de las hadas. Cierta pacto hecho hace siglos puede traer problemas territoriales y de fronteras si la cosa se desmadra.

### El cadáver alegre.

Reanimators INC es una de las agencias de reanimación de cadáveres más famosas del país. Sus reanimadores son de lo mejor, y su eficacia está asegurada en la mayoría de los casos. Su director, Ben, es un avaricioso, aunque eficaz, gerente, y a menudo permite que sus reanimadores trabajen para la policía, ya que da buena publicidad al negocio.

- Han aparecido una serie de cadáveres, seriamente devorados, un crimen para resolver.
- Jacob, cierto empresario extranjero, cuyo jefe prefiere permanecer en el anonimato, desea fervientemente los servicios de la agencia.
- Madame Volasha, una sacerdotisa vodú, no anda muy conforme con las actividades de los reanimadores.
- Alguien seguirá a los jugadores, observándolos, como queriendo comprobar el alcance de sus habilidades.
- Es posible que Jacob contactase antes con Madame Volasha.
- El crimen organizado local no anda muy entusiasmado con las andanzas de Jacob y su misterioso jefe.
- Para enredar la cosa aún más, una de las reanimadoras más poderosas, y encargada de apoyar a la policía, Samanta, se ha vuelto sierva de un vampiro maestro que se alimenta de la lujuria. Inexperta, no es capaz de controlar adecuadamente sus ansias de sexo, y eso estorba sensiblemente la investigación.

## Brujos, demonios, y diosas aztecas.

Gordon, cierto conocido vuestro, o de vuestro jefe, os pide ayuda, desde cierto pueblo de México, para tratar con ciertos fenómenos. La zona está regentada por Izyatopolix, una vampira con trastornos mentales, nombrada a sí misma como diosa azteca.

- Izyatopolix ofrece en su club espectáculos sangrientos y rituales antiguos, donde se le extrae el corazón en vivo a licántropos sirvientes, delante de la audiencia, sin causarles la muerte. La vampira sabe más de lo que parece, pero reclama un precio.
- Los brujos andan como locos buscando algunos objetos, y por ello no dudan en hacer tratos con los delincuentes locales. Los delincuentes, a su vez, envalentonados con su nuevo apoyo, planean hacerse con el control de la región.
- Ciertos misteriosos crímenes están ocurriendo: aparece gente con la piel completamente devorada, pero, inexplicablemente, aún viva. Los devorados continuamente tratan de huir, como si fuesen controlados por alguna fuerza.
- Vinxs, un extraño vampiro que se alimenta del miedo, anda rondando la zona.
- Existe algo oscuro y maligno en el ambiente, como una sombra que obliga a todo el mundo a mirar hacia otro lado.

## Conflicto de hermanos.

Un grupo de Hermanos Silenciosos han sido asesinados, y algunos miembros de La Hermandad de los Cazadores de Sombras han llegado para investigar los sucedido.

- La enemistad entre vampiros y cazadores será más que palpable.
- Los Hermanos parecían tener algo de gran valor bajo su custodia.
- Recientemente, algunos miembros de El Circulo han estado reclutando a humanos para su causa, aunque parece que o saben nada sobre los asesinatos.
- La actividad demoniaca de la zona ha aumentado.
- Algunos altos cargos de La Hermandad están muy nerviosos con este asunto.
- La Santa Compañía insiste en saber más sobre los Cazadores de Sombras.

## Danza macabra.

Muevetierra, un miembro del Consejo, ha llegado a la zona como parte de la política vampírica de integración con los humanos: ruedas de prensa, entrevistas y esas cosas.

- Múltiples atentados con bombas incendiarias a clubs vampiros.
- Los vampiros jóvenes de la Iglesia de la segunda oportunidad empiezan verse afectados por la presencia del antiguo vampiro. Al parecer, los regentes de la iglesia no creen en eso de crear vínculos de sangre, y a los vampiros jóvenes les cuesta controlarse: ansia de sangre, locura, y alzamientos a plena luz del día.
- A lo largo de la ciudad se suceden las manifestaciones anti-vampiros, y otras protestas menos agradables, promovidas por los Amigos de la Humanidad.
- Mei, una vampira asiática a servicio de Muevetierra, está bastante frustrada e irritada por todo este asunto.
- Los vampiros que acompañan a Muevetierra son bastante orgullosos y exigentes. Huelga decir que atacar a un representante de un miembro del Consejo es casi como atacar a un miembro del Consejo, con todo lo que ello implica.



## PERSONAJES DE EJEMPLO.

Unos cuantos personajes de ejemplo, sacados de los argumentos planteados en el apartado anterior. Aquellos que posean Potencia de Sangre a nivel cinco pueden ser usados como PJS por los jugadores. Los ejemplos con una potencia inferior han sido creados con las puntuaciones de los PNJS secundarios, mientras los que cuentan con una potencia superior han recibido los PG extras acorde con su edad o experiencia.

Sentíos libres de modificarlos y utilizarlos a placer, y no os olvidéis que todos los no humanos poseen las cualidades básicas y debilidades propias de su clase.

Nombre: Giovanni Trisoni	Potencia de sangre: 14
<b>Descripción:</b> Sheriff vampiro local, regente del Danza Sangrienta, refinado y elegante. Se trata de un vampiro de más de seiscientos años, moreno, de pelo largo y rizado, de complexión fina, pero atlética, pálido incluso para tratarse de un vampiro.	
<b>Personalidad:</b> Tranquilo, manipulador y muy romántico.	
<b>Potencia de sangre:</b> 14	
<b>Motivación:</b> Debido a que, durante siglos, ha sido utilizado como mercancía sexual, su principal motivación es acumular poder. Poder para protegerse a él y los suyos.	
<b>Lujuria:10, Tradición:6, Romanticismo: 8, Fetichismo: 7, Sumisión: 3, Dominación:8.</b>	
Alerta: 5; Atletismo: 6; Persuasión: 5; Concentración: 7; Educación: 6; Sigilo: 7; Pelea: 10; Puntería: 3; Liderazgo: 10; Etiqueta: 10; Coraje: 7; Subterfugio: 10; Sexappeal : 10; Psicología: 7; Sexualidad: 10; Libido: 10.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Drenaje, leer pensamiento, inducir lujuria, manipulación mental, despertar durante amenazas, sangre vinculante, animal para llamar (lobos), resistencia psíquica. Regente del Danza Sangrienta (32.000€/mes).	

Nombre: Primus Melenio	Potencia de sangre: 18
<b>Descripción:</b> Vampiro de casi dos mil años, hijo directo del Dragón Dorado. Es un individuo corpulento y alto, de más de dos metros de altura. Se ganaba la vida de gladiador hasta que fue reclutado por Dragón Dorado. Guarda en secreto que, a su edad, aún no es maestro.	
<b>Personalidad:</b> Seria, cuando no hosca. No obstante, en su interior guarda un profundo sentido del honor y del deber.	
<b>Motivación:</b> Convertirse en el nuevo sheriff.	
<b>Lujuria:7, Tradición:11, Romanticismo:4, Fetichismo:6, Sumisión:8, Dominación:6.</b>	
Alerta:11, Atletismo:12, Persuasión:3, Concentración:7, Educación:7, Sigilo:9, Pelea:16, Puntería:10, Animales:12, Bricolaje:8, Conducir:7, Disparo:10, Coraje:13, Medicina:7, Esgrima:15, Libido:10, Intimidar:14, Investigación:8, Supervivencia:9, Liderazgo:8, Sexualidad:8.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Guarda(2.000€/mes),velocidad, aura afilada, despertar bajo amenazas, animal para llamar(ratas).	

Nombre: Freack genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Humano asiduo a los locales vampiros. Suelen ser atractivos y vestir muy sexy.	
<b>Personalidad:</b> Sienten fascinación morbosa por los no-muertos y otros seres sobrenaturales.	
<b>Motivación:</b> acostarse con un vampiro.	
<b>Lujuria:6, Tradición:3, Romanticismo:3, Fetichismo:6, Sumisión:6, Dominación:3.</b>	
Alerta:4, Atletismo:4, Persuasión:6, Concentración:4, Educación:4, Sigilo:4, Pelea:3, Puntería:3, Sexappeal:5, Etiqueta:6, Conducir:3, Sexualidad: 4, Libido:4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	

## 5. Ayudas para el Narrador. Personajes de ejemplo.

Nombre: Vampiro genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Uno de los vampiros guardias de Giovanni	
<b>Personalidad:</b> Leales hasta la muerte.	
<b>Motivación:</b> Cumplir órdenes	
<b>Lujuria:6, Tradición:5, Romanticismo:3, Fetichismo:5, Sumisión:6, Dominación:4.</b>	
Alerta:5, Atletismo:6, Persuasión:3, Concentración:3, Educación:3, Sigilo:5, Pelea:6, Puntería:3, Conducir:3, Coraje:3, Intimidar:5, Disparo:5, Supervivencia: 4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	

Nombre: Marcus Streifer	Potencia de sangre: 12
<b>Descripción:</b> Pelirrojo caucásico de origen irlandés. Mide más de 1,90, ancho de hombros y suele dejarse la barba unos días. Viste estilo tejano pero, como la mayoría de los licántropos, no tiene problema alguno en mostrarse desnudo. A su pesar, es ulfric de la manada de lobos de la región, y uno de los alfas más poderosos conocidos. Antes, era actor de una serie de TV.	
<b>Personalidad:</b> Marcus siempre ha sido una persona sensata y tranquila, amante de la vida familiar. Al quedar infectado todos los planes que tenía para su vida se fueron a bajo, y eso le causa una gran frustración y momentos espontáneos de auténtica ira. Es alpinista aficionado.	
<b>Motivación:</b> Ser licántropo es una carga terrible para Marcus, pero, recientemente, esa carga ha disminuido al empezar a cuidar de una gran familia: su manada. En el fondo, es un idealista que intenta que los lobos se comporten más como personas que como bestias.	
<b>Lujuria:7, Tradición:9, Romanticismo:11, Fetichismo:3, Sumisión:6, Dominación:6.</b>	
Alerta:5, Atletismo:9, Persuasión:5, Concentración:5, Educación: 6, Sigilo:9, Puntería: 3, Pelea:11, Actuar: 8, Conducir: 5, Liderazgo: 8, Coraje: 8, Supervivencia: 6, Sexappeal:8, Sexualidad:8, Libido:6.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Cambio no comatoso (menor), cambio rápido (menor), protegerse de la llamada, forma híbrida, aura animal, alzar a la bestia. Recaudación de la manada para el ulfric (16.000€/mes.)	

Nombre: Rata genérica	Potencia de sangre: 1
<b>Descripción:</b> Un roedor corriente, que puede ser convocado por Primus o cualquier otro.	
<b>Personalidad:</b> la de un simple animal	
<b>Lujuria:3, Tradición:3, Romanticismo: 3, Fetichismo:3, Sumisión:3, Dominación:3.</b>	
Alerta:6, Atletismo: 2, Intimidar: 2, Concentración: 2, Sigilo : 6, Supervivencia:5, Pelea:1.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Cada rata convocada suma +1 a Pelea y un PV adicional al grupo.	

Nombre: Lobo genérico	Potencia de sangre: 2
<b>Descripción:</b> Un lobo corriente que puede ser convocado por Giovanni, o cualquier otro personaje cualificado.	
<b>Personalidad:</b> la de un simple animal.	
<b>Lujuria:5, Tradición:5, Romanticismo:5, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:5.</b>	
Alerta:7, Atletismo:7, Intimidar:3, Concentración :3, Sigilo :5, Supervivencia:5, Pelea: 5.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	

Nombre: Hombre lobo genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Uno de los licántropos de Marcus.	
<b>Personalidad:</b> Leales hasta la muerte.	
<b>Lujuria:6, Tradición:6, Romanticismo:5, Fetichismo:4, Sumisión:5, Dominación:3.</b>	
Alerta:7, Atletismo:5, Persuasión:3, Concentración:3, Educación:3, Sigilo:6, Pelea:6, Puntería:3, Conducir:2, Coraje:4, Intimidar:4, Disparo:3, Supervivencia:4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	



Nombre: Roxana Silverstone	Potencia de sangre: 10
<b>Descripción:</b> Dominatrix dueña del “Leopardo encadenado”, un club sadomasoquista. Es rubia, alta, y plenamente consciente de su atractivo.	
<b>Personalidad:</b> Terriblemente dominante y posesiva.	
<b>Motivación:</b> Realizar una película porno violenta, puede que snuff, con Adrian y Verónica.	
<b>Lujuria:11, Tradición:3, Romanticismo:3, Fetichismo:11, Sumisión:3, Dominación:11.</b>	
Alerta:7, Atletismo:6, Persuasión:3, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:5, Pelea:9, Puntería:3, Coraje:7, Intimidar:10, Disparo:7, Sexualidad:9, Libido:10, Sexappeal:9.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Cambio no comatoso (menor), cambio rápido (menor), protegerse de la llamada, cambio parcial (menor), aura animal, control animal (felinos). Local (4.000€/ mes)	

Nombre: Verónica Stuard	Potencia de sangre: 8
<b>Descripción:</b> Hati y guardaespaldas de Marcus. Es alta, de pelo castaño y cuerpo levemente musculoso. Tiene pecas en la cara y es prácticamente imposible que lleve ropa de mujer. Conoció a Adrian en una reunión de política licántropa, y actualmente están prometidos.	
<b>Personalidad:</b> Silenciosa como una tumba, y de conducta intachable. Lo único que valora más que a su líder, Marcus, es a su amor, Adrian.	
<b>Motivación:</b> Actualmente, aplastar la cabeza de Roxana.	
<b>Lujuria:5, Tradición:9, Romanticismo:9, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:9.</b>	
Alerta:6, Atletismo:7, Persuasión:3, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:6, Pelea:7, Puntería:6, Disparo:7, Coraje:6, Conducir:4, Sexualidad:6, Supervivencia:5, Intimidar:6, Sexappeal:6, Libido:5.	
<b>Cualidades:</b> Cambio no comatoso (menor), cambio rápido (menor), protegerse de la llamada, cambio parcial (menor).	

Nombre: Adrian Walker	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Enfermero que mantiene su condición de licántropo en secreto. Fue infectado por Roxana hace cuatro años, a la edad de diecisiete. Actualmente está prometido con Verónica. A pesar de no ser muy poderoso, sus raros talentos curativos lo hacen muy apreciado por su manada.	
<b>Personalidad:</b> Calmada y sumisa. Teme profundamente a Roxana. Le va la temática bondage.	
<b>Motivación:</b> Dejar a Roxana y casarse.	
<b>Lujuria:7, Tradición:5, Romanticismo:8, Fetichismo:9, Sumisión:10, Dominación:3.</b>	
Alerta:5, Atletismo:3, Persuasión:4, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:3, Pelea:3, Puntería:3, Investigación:6, Conducir:3, Sexappeal:5, Ciencia:4, Medicina:6, Sexualidad:5, Libido:4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Llamar al Munin, sanación. Enfermero (2.000€ mensuales).	

Nombre: Samuel Gordon	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Mejicano de piel oscura, 1.70 de altura, y aficionado al esoterismo. Trabajaba tranquilamente en una tienda de antigüedades hasta que su hermano terminó convertido en un zombi despellejado por motivos desconocidos.	
<b>Personalidad:</b> Pragmática y serena, es bastante aficionado al tabaco y a las mujeres.	
<b>Motivación:</b> Descubrir quién le hizo eso a su hermano.	
<b>Lujuria:7, Tradición:7, Romanticismo:7, Fetichismo:7, Sumisión:7, Dominación:7.</b>	
Alerta:6, Atletismo:3, Persuasión:6, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:5, Pelea:3, Puntería:3, Disparo:5, Ocultismo:6, Conducir:3, Subterfugio:4, Sexappeal:5, Sexualidad:5, Libido:4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Brujería (wicca). Tienda (1.000€ mensuales).	

Nombre: Hombre Serpiente genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Un de los licántropo serpiente de Izyatopolix.	
<b>Personalidad:</b> Leales hasta la muerte.	
<b>Lujuria:4, Tradición:6, Romanticismo:3, Fetichismo:6, Sumisión:6, Dominación:5.</b>	
Alerta:5, Atletismo:5, Persuasión:3, Concentración:4, Educación:4, Sigilo:6, Pelea:4, Puntería:5, Subterfugio:2, Intimidar:3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Mordisco venenoso (menor).	

## 5. Ayudas para el Narrador. Personajes de ejemplo.

Nombre: Vismix	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Vampiro ucraniano de 1,90 de altura, calvo, y con una quemadura en el rostro. Su creadora fue asesinada por un grupo de humanos fanáticos hace poco, y actualmente anda sin rumbo fijo.	
<b>Personalidad:</b> Siente fascinación por el miedo y la angustia ajena. No es exactamente crueldad, sino más bien una necesidad fisiológica, como la sed de sangre.	
<b>Motivación:</b> Desconocida. Es posible que busque un nuevo vampiro al que servir.	
<b>Lujuria:</b> 3, <b>Tradición:</b> 10, <b>Romanticismo:</b> 7, <b>Fetichismo:</b> 10, <b>Sumisión:</b> 8, <b>Dominación:</b> 4. <b>Alerta:</b> 6, <b>Atletismo:</b> 5, <b>Persuasión:</b> 6, <b>Concentración:</b> 4, <b>Educación:</b> 3, <b>Sigilo:</b> 6, <b>Pelea:</b> 5, <b>Puntería:</b> 3, <b>Psicología:</b> 5, <b>Intimidar:</b> 6, <b>Sexualidad:</b> 4, <b>Libido:</b> 3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Inducir terror, putrefacción, silencio.	

Nombre: Izyatopolix	Potencia de sangre: 22
<b>Descripción:</b> Vampira de edad desconocida, se sabe que ya era vieja en los tiempos en que Colón descubrió América, y que ha permanecido entre los aztecas durante siglos. Se trata de una mujer de piel morena, la palidez vampira ha surtido poco efecto en ella, no demasiado alta, y de una sensualidad extrema. Solo su mirada deja entrever su condición depredadora.	
<b>Personalidad:</b> Tras siglos de veneración y culto, ella misma ha empezado a creerse una deidad. Odia a los europeos por lo que le hicieron a "su" pueblo.	
<b>Motivación:</b> Sangre, sexo, y mantener su reinado en Centroamérica. A pesar de que se le ha ofrecido puesto en el Consejo, ha rechazado y aún sigue con vida, no se sabe bien porque.	
<b>Lujuria:</b> 10, <b>Tradición:</b> 6, <b>Romanticismo:</b> 3, <b>Fetichismo:</b> 9, <b>Sumisión:</b> 3, <b>Dominación:</b> 11.	
<b>Alerta:</b> 10, <b>Atletismo:</b> 10, <b>Persuasión:</b> 13, <b>Concentración:</b> 8, <b>Educación:</b> 8, <b>Sigilo:</b> 13, <b>Pelea:</b> 10, <b>Puntería:</b> 6, <b>Animales:</b> 12, <b>Libido:</b> 12, <b>Coraje:</b> 10, <b>Subterfugio:</b> 14, <b>Etiqueta:</b> 10, <b>Intimidar:</b> 12, <b>Psicología:</b> 14, <b>Sexappeal:</b> 17, <b>Sexualidad:</b> 17.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Gran manipulación del sueño, implantes de memoria, despertar ante amenazas (menor), animal para llamar (serpientes), trucos de voz (menor), resistencia psíquica, manipulación emocional, posesión, sangre vinculante. Principado vampiro (unos 2 millones de € mensuales).	

Nombre: Mélodi Wester	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Camarera que era cortejada, simultáneamente, por el ulfric lobo Marcus y el maestro vampiro Giovanni. Recientemente, ha descubierto que sus extrañas habilidades son consecuencia de que su padre era un hada, un monarca hada. Ahora es acosada por multitud de pretendientes fae, que aspiran al trono.	
<b>Personalidad:</b> Dicharachera e inocente, pero de fuerte carácter cuando la provocan.	
<b>Motivación:</b> Que la dejen en paz. Escoger pretendiente.	
<b>Lujuria:</b> 8, <b>Tradición:</b> 8, <b>Romanticismo:</b> 10, <b>Fetichismo:</b> 7, <b>Sumisión:</b> 5, <b>Dominación:</b> 4. <b>Alerta:</b> 6, <b>Atletismo:</b> 5, <b>Persuasión:</b> 3, <b>Concentración:</b> 5, <b>Educación:</b> 3, <b>Sigilo:</b> 3, <b>Pelea:</b> 3, <b>Puntería:</b> 6, <b>Coraje:</b> 6, <b>Conducir:</b> 3, <b>Sexappeal:</b> 6, <b>Sexualidad:</b> 6, <b>Libido:</b> 6.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Leer pensamiento, photokinesis. Trabajo de camarera (1.000€ / mes)	

Nombre: Martin del Clan Celeste	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Uno de los pretendientes fae de Merilin. En realidad, él estaba muy feliz con su trabajo de gigoló, pero las presiones de su familia le obligan a cumplir su labor con el clan, e intentar seducir a la semi-hada. Su forma humana es alta, rubia y de ojos azules, todo un rompecorazones.	
<b>Personalidad:</b> Pasiva y poco decidida.	
<b>Motivación:</b> Seducir cuanto antes a Mélodi.	
<b>Lujuria:</b> 10, <b>Tradición:</b> 7, <b>Romanticismo:</b> 4, <b>Fetichismo:</b> 7, <b>Sumisión:</b> 10, <b>Dominación:</b> 4.	
<b>Alerta:</b> 3, <b>Atletismo:</b> 6, <b>Persuasión:</b> 6, <b>Concentración:</b> 3, <b>Educación:</b> 3, <b>Sigilo:</b> 6, <b>Pelea:</b> 3, <b>Puntería:</b> 5, <b>Actuar:</b> 6, <b>Etiqueta:</b> 6, <b>Sexappeal:</b> 6, <b>Sexualidad:</b> 6, <b>Libido:</b> 6.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Glamour, viaje dimensional (menor)	



Nombre: Samanta Blake	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Una de las reanimadoras más famosas de la agencia Reanimators INC, no solo por su poder, sino por los numerosos crímenes preternaturales que ha ayudado a resolver. Posee dos marcas de siervo vampiro de su actual amante, un maestro vampiro que permanece en el anonimato, y esto le está dando últimamente ciertos problemillas con el control de su lujuria.	
<b>Personalidad:</b> Decidida y tozuda, le molesta profundamente equivocarse o pedir ayuda.	
<b>Motivación:</b> Librarse de su maldita lujuria desbocada, resolver crímenes, ganar dinero.	
<b>Lujuria:9, Tradición:9, Romanticismo:9, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:5.</b>	
Alerta:5, Atletismo:5, Persuasión:3, Concentración:5, Educación:3, Sigilo:3, Pelea:5, Puntería:3, Disparo:5, Ocultismo:6, Sexappeal:5, Sexualidad:4, Libido:4, Investigar:5.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Reanimar, sierva vampiro parcial (funciona como una cualidad menor), trabajo de reanimador (4.000€/mes).	

Nombre: Zombi despellejado	Potencia de sangre: 2
<b>Descripción:</b> No son exactamente zombis, solo víctimas despellejadas de algún mal indefinido. Sin embargo, se comportan como zombis, y puede incluso que estén muertos en vida, no se sabe. Sus orígenes e intenciones son un misterio.	
<b>Personalidad:</b> Nula, no recuerdan nada, ni saben nada.	
<b>Motivación:</b> Obedecer órdenes de origen desconocido.	
<b>Lujuria:5, Tradición:5, Romanticismo:5, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:5.</b>	
Alerta:5, Atletismo:6, Intimidar:4, Concentración:3, Pelea:5, Sigilo:3, Coraje:8.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	

Nombre: Madame Volasha	Potencia de sangre: 8
<b>Descripción:</b> Sacerdotisa vudú afro americana de 50 años. Es tan temida que incluso las bandas delincuentes la respetan. Siempre viste ropajes clásicos y tradicionales.	
<b>Personalidad:</b> Envidiosa y arrogante.	
<b>Motivación:</b> Ganar dinero, castigar cualquier ofensa sufrida.	
<b>Lujuria:4, Tradición:10, Romanticismo:3, Fetichismo:11, Sumisión:4, Dominación:10.</b>	
Alerta:3, Atletismo:3, Persuasión:3, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:3, Pelea:3, Puntería:3, Psicología:6, Intimidar:9, Liderazgo:6, Subterfugio:9, Ocultismo:9, Sexappeal:9, Sexualidad:9, Libido:8.	
<b>Cualidades:</b> Practicante vodum. Templo vudú (32.000€/mes).	

Nombre: Bestia zombi	Potencia de sangre: 4
<b>Descripción:</b> Bestias creadas a base de coser cadáveres y posteriormente ser reanimadas gracias a la magia. Suelen tener múltiples brazos y cabezas. A efectos prácticos, son meros zombis, pero más horribles y resistentes.	
<b>Personalidad:</b> Nula, no recuerdan nada, ni saben nada.	
<b>Lujuria:4, Tradición:4, Romanticismo:4, Fetichismo:4, Sumisión:4, Dominación:4.</b>	
Alerta:6, Atletismo:12, Intimidar:9, Concentración:3, Pelea:9, Supervivencia:3, Sigilo:3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> -	

Nombre: Jacob	Potencia de sangre: 5-3=2 (15PG extras)
<b>Descripción:</b> Mercenario caucásico, de unos 30 años, se ha especializado en la caza de seres sobrenaturales porque matar humanos corrientes le aburre.	
<b>Personalidad:</b> Frío y profesional. Adora los retos.	
<b>Motivación:</b> Demostrar que es el mejor.	
<b>Lujuria:7, Tradición:7, Romanticismo:7, Fetichismo:7, Sumisión:7, Dominación: 7.</b>	
Alerta: 6, Atletismo: 6, Persuasión: 3, Concentración:5, Educación: 3, Sigilo:6, Pelea:6, Puntería: 3, Disparo:6, Coraje: 6, Artillería:6, Supervivencia: 6, Conducir: 6, Sistemas: 6.	
<b>Cualidades:</b> +24PV (obtenidos al invertir 12 de los 15PG logrados por reducir su Potencia de Sangre). Mercenario (4.000€ al mes).	



## 5. Ayudas para el Narrador. Personajes de ejemplo.

Nombre: Diablo genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Un demonio menor convocado en este mundo.	
<b>Personalidad:</b> Sádica.	
<b>Lujuria:7, Tradición:5, Romanticismo:2, Fetichismo:6, Sumisión:5, Dominación:5.</b>	
Alerta:6, Atletismo:6, Persuasión:3, Concentración:4, Educación:3, Sigilo:5, Pelea:5, Puntería:3, Supervivencia:3, Subterfugio:3, Intimidar:5, Sexualidad:2, Libido:3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Garras, agilidad inhumana (menor).	

Nombre: Cultista genérico	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Un nephilim menor, afiliado al Círculo.	
<b>Personalidad:</b> Fanática.	
<b>Lujuria:4, Tradición:6, Romanticismo:4, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:3.</b>	
Alerta:5, Atletismo:5, Persuasión:3, Concentración:5, Educación:3, Sigilo:5, Pelea:5, Puntería:5, Esgrima:3, Intimidar:3, Sexualidad:3, Libido:3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Una runa nephilim (a definir).	

Nombre: Amelí Lacour.	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Cazadora de las Sombras de nacionalidad francesa y veinte años de edad. Su superior, director, mentor y padre es Phili Lacour. A llegado a la ciudad recientemente, acompañada por su padre y un pequeño séquito de cazadores de sombras, con la misión de encontrar a los culpables de los recientes asesinatos perpetrados contra los Hermanos Silenciosos.	
<b>Personalidad:</b> Temperamental y exigente. Odia fracasar o que se la subestime.	
<b>Motivación:</b> Obedecer órdenes, demostrar su valía.	
<b>Lujuria:6, Tradición:9, Romanticismo: 8, Fetichismo:7, Sumisión:5, Dominación:7.</b>	
Alerta:6, Atletismo:5, Persuasión:3, Concentración:5, Educación:3, Sigilo:6, Pelea:6, Puntería: 6, Esgrima:6, Libido:5, Sexappeal:6, Sexualidad: 3.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Runa del poder del ángel, runa del coraje en batalla. Paga(2.000€/mes).	





Nombre: <b>Phili Lacour</b>	Potencia de sangre: 10
<b>Descripción:</b> Famoso cazador de sombras que ha llegado a la ciudad para investigar los crímenes de los Hermanos Silenciosos asesinados. Desea recuperar ciertos artefactos robados por motivos desconocidos. Ni siquiera su hija conoce sus verdaderas intenciones.	
<b>Personalidad:</b> Severa y autoritaria.	
<b>Motivación:</b> Desconocidas.	
<b>Lujuria:6, Tradición:11, Romanticismo:3, Fetichismo:8, Sumisión:3, Dominación:11.</b>	
Alerta:10, Atletismo:10, Persuasión:7, Concentración: 8, Educación:5, Sigilo: 10, Sexappeal:7, Puntería: 6, Pelea:10, Esgrima: 12, Libido:7, Coraje: 12, Disparo: 6, Liderazgo: 12, Sexualidad:7.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Runas del poder del ángel, de la fuerza, de la intuición, de la velocidad, de la restauración, del talento y de la agilidad. Paga (4.000€ mensuales).	

Nombre: <b>Policía de ciudad</b>	Potencia de sangre: 3
<b>Descripción:</b> Un policía cualquiera de una ciudad cualquiera	
<b>Personalidad:</b> Varía con cada individuo. No suele gustarle que husmeen en sus asuntos.	
<b>Motivación:</b> Resolver crímenes, cobrar la paga.	
<b>Lujuria:5, Tradición:5, Romanticismo:5, Fetichismo:5, Sumisión:5, Dominación:5.</b>	
Alerta:4, Atletismo:4, Persuasión:4, Concentración:4, Educación:4, Sigilo:4, Pelea:4, Puntería:4, Investigación:4, Coraje:4, Conducir:4, Psicología:4, Disparo:4.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Policía (2.000 € mensuales).	

Nombre: <b>Mei Wo</b>	Potencia de sangre: 5
<b>Descripción:</b> Vampira norcoreana que fue convertida a los diecinueve años. Desde su transformación, ha sufrido ataques espontáneos de salvajismo y sed de sangre, lo que ha animado a su progenitor a adiestrarla como concubina, guardaespaldas y asesina.	
<b>Personalidad:</b> Recatada, pero cuando se le presiona, su lujuria y sed de sangre se disparan.	
<b>Motivación:</b> Después de décadas de servidumbre, su fuero interno empieza a exigirle libertad.	
<b>Lujuria:10, Tradición:10, Romanticismo:4, Fetichismo:4, Sumisión:10, Dominación:4.</b>	
Alerta:6, Atletismo:6, Persuasión:3, Concentración:6, Educación:3, Sigilo:6, Pelea:6, Puntería:3, Esgrima:6, Acrobacias:6, Sexappeal:6, Sexualidad:6, Libido:5,	
<b>Cualidades opcionales:</b> Levitar. Paga (4.000€ mensuales).	
Locura sanguinaria (-4 en las tiradas de autocontrol cuando ve sangre derramarse, 4PG).	

Nombre: <b>Muevetierra</b>	Potencia de sangre: ¿mucho?
<b>Descripción:</b> Miembro del consejo vampiro. Tiene el aspecto de un hombre de unos cincuenta años, algo bajo y encorvado, con la piel curtida propia de los que han pasado mucho tiempo al aire libre (y pálida, como todo vampiro).	
<b>Personalidad:</b> Sosegada normalmente, rara vez pierde la compostura, aunque su mirada puede reflejar una intensa ira si se le lleva demasiado la contraria.	
<b>Motivación:</b> Cree firmemente en la ley del más fuerte, y opina que todas estas costumbres de los vampiros modernos solo son una moda pasajera. Aun así, deja que sus sirvientes hagan de relaciones públicas con los humanos, nadie sabe exactamente porque.	
<b>Lujuria:7, Tradición:11, Romanticismo:5, Fetichismo:5, Sumisión:3, Dominación:11.</b>	
Alerta:26, Atletismo:30, Persuasión:7, Concentración:24, Educación:15, Sigilo:15, Pelea:25, Puntería:20, Investigación:16, Coraje:30, Liderazgo:20, Esgrima:25, Mano torpe:19, edición:12, Psicología:20, Etiqueta:15, Intimidar:23, Subterfugio:25, Supervivencia:20, Sexappeal:6, Sexualidad:20, Libido:28.	
<b>Cualidades opcionales:</b> Fuerza elemental (terremotos) +5, aura afilada +5, ofuscación mental +5, resistencia psíquica +5, despertar bajo amenazas +5, levitación +5, drenaje +5, posesión +5, etc.	

# SANGRE MUERTA

## FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
PERSONALIDAD: \_\_\_\_\_  
MOTIVACIÓN: \_\_\_\_\_  
DESCRIPCIÓN: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## TENDENCIAS

ROMANTICISMO: \_\_\_\_\_ LUJURIA: \_\_\_\_\_ FETICHISMO: \_\_\_\_\_  
SUMISIÓN: \_\_\_\_\_ TRADICIÓN: \_\_\_\_\_ DOMINACIÓN: \_\_\_\_\_

## ATRIBUTOS DERIVADOS

VITALIDAD: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
AGUANTE / RESERVA DE SANGRE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
POTENCIA DE SANGRE: \_\_\_\_\_ EXPERIENCIA LIBRE: \_\_\_\_\_

## CUALIDADES SOBREHUMANAS

---

---

---

---

## HABILIDADES

ALERTA	<u>3+</u>	PUNTERÍA	<u>3+</u>	ATLETISMO	<u>3+</u>
CONCENTRACIÓN	<u>3+</u>	SIGILO	<u>3+</u>	EDUCACIÓN	<u>3+</u>
PELEA	<u>3+</u>	PERSUASIÓN	<u>3+</u>		
ACTUAR	_____	ARTILLERÍA	_____	ACROBACIA	_____
ANIMALES	_____	BRICOLAJE	_____	CONducir	_____
CIENCIA	_____	CORAJE	_____	ETIQUETA	_____
DISPARO	_____	INVESTIGACIÓN	_____	ESGRIMA	_____
JUEGO	_____	INTIMIDAR	_____	LIBIDO	_____
LIDERAZGO	_____	PSICOLOGÍA	_____	MEDICINA	_____
SISTEMAS	_____	OCULTISMO	_____	SUPERVIVENCIA	_____
SUBTERFUGIO	_____	SEXUALIDAD	_____	SEX-APPEAL	_____

## ANOTACIONES / INVENTARIO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





