

Wormius

No se sabe casi nada sobre los orígenes del linaje Wormius, pero la mayoría de los estudiosos Cainitas creen que están emparentados o con los Giovanni o con los Samedi; se sabe, sin embargo, que el primero fue un alquimista de mala reputación llamado Olaus Wormius, del que se creía era un cainita mucho más antiguo que se hacía llamar Arawnn, dios gaélico del inframundo. Al igual que Augustus Giovanni, Arawnn buscaba la respuesta al enigma eterno de la muerte; si Augustus buscaba en los ojos de los muertos, Arawnn exploraba entre los frascos y las pociones de su laboratorio alquímico, diseccionando cadáveres y estudiando las prohibidas artes de la anatomía y la tanatología. Aunque nunca fueron demasiados, los Wormius sin embargo lograron prosperar durante las Edades Oscuras, y la Revuelta de los Anarquistas no les afectó mucho. Rehusando unirse a la Camarilla, rehusaron también unirse al Sabbat, y su aparente independencia de la Yihad les ha permitido convertirse lentamente en uno de los linajes menores más prósperos. Los Wormius son solitarios, pero se sabe que ocasionalmente se concentran en gran número, tan sólo para separarse la noche siguiente. Su misterio y gusto por la intimidad les ha ganado muchos enemigos, pero han sobrevivido, se rumores, con la ayuda de los clanes Giovanni y Nosferatu. Son despreciados por los Tremere, que ansían sus secretos alquímicos, y son vistos por los Ventrue y los Toreador como abominaciones, verdaderas rupturas de la Mascarada. Sin embargo, los Wormius resisten y perduran, murmurando en sus laboratorios secretos sobre la inminente Gehena.

• **Apodo:** Alquimistas, Hijos de Arawnn, Necrotomistas.

• **Símbolo:** El símbolo de los Wormius es el homúnculo, la creación magna de todo alquimista, el paso previo a la creación de la Piedra Filosofal. El homúnculo aparecía en su escudo durante la Edad Oscura, y lo conservaron como símbolo identificativo tras el paso a la Edad Moderna.

• **Apariencia:** Todos y cada uno de los Wormius son esqueletos vampíricos. Pierden la mayoría de su carne y músculos durante las noches que siguen al Abrazo (aún más que los Samedi), y sus ojos se hunden tan profundamente en sus cráneos que son prácticamente invisibles. La estructura del cráneo cambia ligeramente, haciéndose más angular y definida, y la mayoría de los dientes se vuelven puntiagudos, no tan sólo los caninos. Algunos Wormius desarrollan un colmillo derecho de perfecto marfil blanco; este rasgo, que se cree poseía el mismo Arawnn, es ampliamente respetado dentro del linaje.

• **Refugio:** Los Wormius necesitan silencio y tranquilidad para realizar sus experimentos, así que normalmente se establecen en sótanos, catacumbas y ese tipo de lugares. Las alcantarillas y las partes abandonadas de la ciudad son también refugios frecuentes.

• **Trasfondo:** La mayoría de los Wormius son profesionales, normalmente médicos, físicos o químicos. Unos cuantos eran alquimistas o magos menores, pero los Giovanni han notado con preocupación que, recientemente, los Wormius están abrazando más y más científicos, y se preguntan que pueden estar preparando los alquimistas en sus laboratorios.

• **Creación de Personajes:** Son Naturalezas comunes entre los Wormius las de Arquitecto y Fanático, pero también tienen sus Pervertidos. Los Comportamientos habituales son Pervertido, Fanático, Director o Solitario. Los Conocimientos y las Habilidades Mentales son casi siempre primarios. Tienden a tener pocos Recursos y Rebaños casi inexistentes, pero los Aliados y los Sirvientes no son infrecuentes.

• **Disciplinas del Linaje:** Annuwyn, Dominación, Presencia.

• **Debilidad:** Debido a sus rasgos esqueléticos, los Wormius tienen una Apariencia de 0, lo que les hace fallar automáticamente las acciones que requieran Apariencia (como les ocurre a los Nosferatu); sin embargo, su afinidad con la disciplina de Presencia impide que su Apariencia les impida usarla; sin embargo, los efectos de Presencia producen siempre terror, sumisión o respeto, pero nunca simpatía o amor. Además, tiene un +2 a la dificultad de absorber daño de armas romas o aplastantes.

• **Organización:** Los Wormius tienden a comunicarse entre ellos con cartas y métodos modernos como el teléfono o el fax; debido a que son pocos, sin embargo, no necesitan una gran organización. Hay rumores en la Camarilla, sin embargo, sobre Ancianos del linaje capaces de invocar a sus hermanos en cuestión de instantes.

• **Ganar Prestigio:** La mejor forma de avanzar en prestigio entre los Wormius es estudiando Alquimia y desarrollando nuevos rituales relacionados con su Senda de Taumaturgia, la Senda de la Alquimia.

• **Cita:** "Mía es la Senda de la Obra Magna; mío es el camino, el saber, la perseverancia. Camina a mi lado y te hablaré de él, pero piensa antes cuanto quieres conocer, pues ésta es una senda sin retorno que no conviene a los de corazón débil."

• **Notas:** Se rumorea que el uso de Annuwyn tiene extrañas consecuencias sobre la Mortaja y las Tierras de Sombra (ver *Wraith: El Olvido*); tales consecuencias quedan a discreción del Narrador.

Disciplinas

• **Annuwyn/Necrotomía:** Annuwyn/Necrotomía es la disciplina especializada de los vampiros Wormius; incluso si está relacionada con Nigromancia, Tanatosis o Nihilistics, o las extintas disciplinas de Mortis y Deimos (pertenecientes a los extintos Capadocios y Lamia), lo que no se puede negar es que Annuwyn es, en verdad, el poder de la no-muerte sobre la vida. (Los Wormius llaman a la disciplina Annuwyn debido a sus raíces culturales gaélicas; los Giovanni la llaman Necrotomía)

• **Visión Mortal:** El primer nivel de Annuwyn permite que el vampiro analice el flujo de energía vital a su alrededor; con Visión Mortal, el Necrotomista puede conocer la salud relativa de su objetivo, si tiene alguna enfermedad.

Sistema: El Necrotomista tira Percepción+Ocultismo (7); el número de éxitos indica la profundidad y claridad del análisis. Si se usa en vampiros o otros seres sobrenaturales, el usuario debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

• **Drenaje Vital:** Drenaje Vital es usado por los usuarios de Annuwyn para absorber la energía vital de sus víctimas. Es una práctica peligrosa, pero muy útil como medio de ataque o defensa.

Sistema: El Necrotomista debe tocar a su víctima, y recitar unas sílabas en Gaélico ("Tu vida es mi vida; tu muerte es mi vida; vivas o mueras, eres mío"). Luego, tira Astucia+Ocultismo (dificultad, la Resistencia de la víctima +3, máximo 10); cada éxito le permite causar un Nivel de Daño, o quemar un Punto de Sangre en el caso de los vampiros. El daño no es agravado, y es resistible con Resistencia. Drenaje Vital se puede usar también para reducir uno de los Atributos Físicos de la víctima; cada dos éxitos permiten reducir el Atributo elegido en un punto. Los éxitos usados para causar daño no se pueden usar para reducir Atributos. Los puntos de Atributo perdidos se recuperan al día siguiente en seres sobrenaturales; en otro caso, deben volverse a comprar con experiencia.

• **Vigor Mortífero:** Con Vigor Mortífero, el Necrotomista puede ganar sustento con las energías vitales obtenidas con Drenaje Vital.

Sistema: Vigor Mortífero requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad; durante una escena, cada punto drenado en un Atributo Físico se convierte en un Punto de Sangre.

• **Transferencia:** El usuario de Annuwyn intercambia lesiones entre él y su víctima, o entre dos víctimas distintas.

Sistema: El Necrotomista debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y uno de sangre. Tocando a su objetivo y tirando Percepción+ Medicina (7); cada éxito le permite transferir un Nivel de Daño de él a su víctima, o de su víctima a él. La víctima puede resistir con una tirada de Fuerza de Voluntad (7); cada éxito anula un éxito del Necrotomista. Si se intercambian heridas entre dos objetivos, sólo puede tirar el que tenga la voluntad más fuerte.

• **Necrosis:** Necrosis abre una conexión entre la fuente de la energía mortal (el Olvido o el Abismo según las palabras de algunos estudiosos) y el propio cuerpo del Necrotomista. Esto permite al usuario de Annuwyn destilar un líquido negro y espeso que gotea lentamente de sus dedos.

Sistema: El Necrotomista debe gastar tanto un Punto de Sangre como uno de Fuerza de Voluntad, resistir un nivel de daño agravado y pasar al menos una hora inmóvil mientras el horrible líquido gotea de sus dedos. Cada uso de Necrosis produce más o menos un decilitro de Icor de Muerte (como lo llaman los Wormius). Si se añade a cualquier líquido, se convierte en un veneno mortal, absolutamente fatal para los mortales (sin tirada de Resistencia) y muy peligroso para los sobrenaturales (Resistencia+Fortaleza (8), requiere al menos un éxito por dosis de Icor de Muerte, o causa sopor en vampiros y muerte en otros. (A discreción del Narrador, los vampiros pueden sufrir la Muerte Final si fracasan en la tirada de Resistencia). Si se añade a la comida, la comida se pudre inmediatamente. Si se usa en cualquier ritual Taumatúrgico o mágico relacionado con la muerte, la decadencia o la Esfera de Entropía, el horrible líquido da un -2 a la dificultad y un éxito adicional al ritual. Se dice que es posible gastar más Puntos de Sangre, de Fuerza de Voluntad y resistir más Niveles de Daño para obtener más Icor de Muerte de una sola vez, pero teóricamente sería terriblemente peligroso.

• **Drenaje Espiritual:** El Necrotomista absorbe la voluntad de vivir de su víctima, esto es, su Fuerza de Voluntad.

Sistema: Este poder se usa como Drenaje Vital, pero la víctima pierde puntos temporal de Fuerza de Voluntad en lugar de Niveles de Salud o Puntos de Sangre. Se pueden drenar puntos de un Atributo Mortal tal como hace Drenaje Vital con Atributos Físicos. Vigor Mortífero no es utilizable con Drenaje Espiritual. Si una víctima pierde toda su Fuerza de Voluntad temporal, cae inconsciente.

• **Maldición Mortal:** Maldición Mortal permite que el usuario de Annuwyn condene a una víctima a ser un zombie, por una cantidad de tiempo relativa al número de éxitos.

Sistema: No es necesario que el Necrotomista toque a su víctima, pero debe poseer un objeto que esté atado emocionalmente a él o ella. Después, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada resistida y extendida de Manipulación +Ocultismo (6) contra la Fuerza de Voluntad de la Víctima (6), y obtener al menos tantos éxitos como la Inteligencia de la Víctima. La víctima se convierte en un zombie esclavizado a la voluntad del Necrotomista, según la siguiente tabla. Las víctimas de una Maldición Mortal son horriblemente conscientes de su estado, pero no pueden hacer nada para alterarlo. Es una práctica común coser sus bocas o cortarles la lengua para impedirles que prueben la sal; si un zombie creado de este modo prueba la sal, la maldición es inmediatamente destruida.

- 1 éxito un día
- 2 éxitos una semana
- 3 éxitos un mes lunar
- 4 éxitos un año
- 5 éxitos una década
- 6+éxitos permanentemente

• **Sangre de Arawnn:** Los Necrotomistas usan este poder para convertir a sus víctimas en envenenadas trampas mortales, condenándolas a perder todas sus relaciones y cualquier posibilidad de una vida normal. Los ghoules Wormius suelen ser infectados con este poder.

Sistema: El Necrotomista debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tocar a su víctima, y luego quemar un Punto de Sangre. Todos los fluidos corporales de la víctima se vuelven horriblemente venenosos, como el veneno invocado mediante Necrosis. La víctima debe resistir el veneno con una tirada de Resistencia + Fortaleza. El vampiro que usó la Sangre de Arawnn, es totalmente inmune al veneno.

• **Drenaje Masivo:** Este poder permite al Necrotomista usar Drenaje Vital sobre varias víctimas a la vez.

Sistema: El Necrotomista debe tirar Astucia+Ocultismo (Resistencia+3) contra la víctima que tenga la puntuación más alta en Resistencia+Fortaleza, y quemar un punto de Fuerza de Voluntad. Si la tirada tiene éxito, no puede ser usado de nuevo hasta que esa persona esté muerta o se haya ido.

- 1 éxito 1 persona
- 2 éxitos 2 personas
- 3 éxitos 6 personas
- 4 éxitos 10 personas
- 5 éxitos 20 personas

• **Tempestad Necrótica:** El Necrotomista es capaz de invocar la esencia de muerte destilada con Necrosis en la forma de una terrible tempestad. Aquellos atrapados en su interior son horriblemente desgarrados y reducidos a pedazos, sus mismas almas devoradas por los mortíferos vientos.

Sistema: Usar la Tempestad Necrótica requiere el gasto de cinco puntos de Fuerza de Voluntad y cinco Puntos de Sangre, y una tirada de Percepción+Ocultismo; el Necrotomista debe entonces resistir cinco Niveles de Daño agravado. La tempestad surge de él, y todos los que están a su alrededor sufren tanto Drenaje Espiritual como Drenaje Vital. Usa la tabla de Drenaje Masivo, pero aplica los dos poderes. La tempestad dura una escena, y el Necrotomista puede usar Vigor Mortífero para ganar sustento de los mortíferos vientos.

• **Aura Necrótica:** Un vampiro con este nivel de Annuwyn es un cáncer en el alma del mundo; por su voluntad, todas las cosas sufren el toque de la muerte.

Sistema: Para activar este poder, el vampiro debe quemar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Astucia+Ocultismo (7). Todo lo que haya a su alrededor, incluyendo vampiros y fantasmas, debe resistir cada turno tantos Niveles de Daño agravado como éxitos haya obtenido el Necrotomista, durante tantos éxitos como éxitos haya obtenido.

• **Otras Disciplinas:** Se rumorea que los Wormius usan una Senda de Taumaturgia propia, la Senda de la Alquimia, cuyos detalles se ignoran, y que será revelada otra noche, no ésta. También estudian, aunque casi con desprecio y más bien llevados de la necesidad, la Disciplina de Ofuscación. La Necromancia y la Tanatosis les interesan intelectualmente, aunque no aspiran a poseerlas.

• **Usando a los Wormius en Vampiro Edad Oscura:** Los Wormius son muy escasos. Los Capadocios conocen su existencia, y se maravillan de ignorar la estirpe de Arawnn, que en esos años descansa en algún lugar de Gales y aún no vaga por el mundo con el nombre de Olaus Wormius. Sin embargo, poco a poco Arawnn y Augustus Giovanni irán acercándose el uno al otro, y finalmente, llevados por la envidia hacia los Lamia, los Wormius se unirán a la matanza de los Capadocios, y pasarán a ocupar al lado de los Giovanni el lugar que los Lamia ocupan, junto a los miembros del Clan de la Muerte. Si bien no podrá diabolizar a Lamia misma, que morirá por mano de Augustus Giovanni, un Wormius llamado Sehól acabará con muchas de los miembros de tal linaje.

Estereotipos

• La Camarilla:

"Se mueren por saber lo que hacemos; dejemos que sigan pensando así"

"Allí donde encuentro Giovanni, encuentro monstruosidades. Pienso que ambos deberían ser exterminados"

Nicolai, Anciano Tremere de Chicago.

• El Sabbat:

"Están cercanos a la meta, pero han perdido el objetivo"

"No confío en ellos. Pasan las noches en laboratorios polvorientos o sobre tomos olvidados, ¿y qué han obtenido? Nada"

Bernardo Castro, Lasombra.

• Los Giovanni:

"Son nuestros aliados" - "No hay comentarios"

Madeleine Giovanni.

• Los Samedi:

"Son también nuestros aliados"

"No hablaré de estos Vástagos; el Barón les sonríe"

Samedi Anónimo, Toronto.

• El Inconnu:

"Son cobardes, débiles que se ocultan tras los muros de su precioso castillo. Murieron hace mucho tiempo."

"No son más que buitres consumidos por el orgullo, dignos compañeros de los planes demenciales de los Giovanni. La Gehena les barrerá a ambos de la faz de la tierra"

Vindusara, Historiador, Clan Ventrue.