

Ayuda

por David Alabort

Ilustraciones de Enrique López



UN NUEVO CLAN: LAS BAOBHAN-SITH

Ayuda para Vampiro, en la que se desarrolla un nuevo clan de hembras adeptas al Vitae. Las húmedas brumas de los bosques escoceses cobijan bajo su misterioso manto a estas hijas de la noche.

Antecedentes

Este restringido y enigmático Clan tiene su origen en las zonas más oscuras de Escocia. Sus miembros, generalmente mujeres, vagan por yermos y bosques a la caza de víctimas desprevenidas, siendo los hombres jóvenes su presa predilecta. De acuerdo con las leyendas, las Baobhan-Sith (también conocidas por el apodo de *jardineras*) actúan en solitario o forman pequeños grupos, acechando en los caminos.

Su táctica favorita es acercarse a los viajeros que pasan la noche en campo abierto y congeniar con ellos, gracias a su espectacular belleza y su dominio de la disciplina de Presencia. Pronto, el grupo se ve invadido por una gran alegría, corren el vino y la música, y las misteriosas jóvenes inician el baile, invitando a sus compañeros de fiesta a que se unan a ellas entre risas y abrazos. Pero cualquier observador ajeno a la danza notará que las carcajadas comienzan a parecer forzadas, los cantos se hacen más agudos, y los abrazos son demasiado fuertes, más parecidos a los de una fiera que retiene a su presa que a los de una alegre doncella y su compañero de baile. Gritos y rugidos se mezclan mientras las Baobhan-Sith continúan bailando, hasta que los cuerpos vacíos y secos de los desdichados que han recibido su Beso caen al suelo.

Algunos estudiosos sospechan que se trata de una blasfema variación del Clan Gangrel. Los miembros de este Clan niegan indignados cualquier relación. Aunque hay algunas similitudes (su preferencia por los bosques y zonas salvajes, la fiera independencia, el poder de hablar con las bestias...), lo cierto es que nadie sabe con certeza cuál es la historia de las Baobhan-Sith. Las únicas referencias son las leyendas que cuentan los aldeanos escoceses cuando están junto al fuego y los sonidos de la noche invitan a un baile con la muerte...

Actualmente, las Baobhan-Sith han ampliado sus horizontes sin abandonar del todo los yermos escoceses. Se las puede encontrar en cualquier gran bosque del norte de Europa, y algunas Jardineras han llegado incluso a las zonas salvajes de Canadá y EEUU. Hasta se rumorea que las más audaces se han atrevido a establecerse en los parques de las grandes ciudades, expulsadas de los bosques por los hombres lobo, y atraídas por la abundancia de presas. Los motivos del Viaje, como conocen ellas a esta dispersión, no están del todo claros, y hay distintas teorías: desde una guerra entre dos facciones rivales por el

Vampiro



liderazgo del Clan, hasta que el nivel de población de las Baobhan-Sith en Escocia había llegado a extremos peligrosos.

Apariencia

Las Baobhan-Sith son casi siempre mujeres de gran belleza y hermosa melena rubia. Según la tradición visten de verde, con ropas de extraño corte. Desde que iniciaron el Viaje, sin embargo, han comenzado a alterar su apariencia general: han aceptado en su clan a mujeres de otras razas (con lo que es posible, aun-

que no muy probable, encontrar a una Baobhan-Sith de raza india, por ejemplo, o con los cabellos negros) y adoptado ropas que, aunque no son de color verde, mantienen un tono semisalvaje, como chalecos y adornos de cuero. Lo que no ha cambiado es su alegre modo de comportarse y su abierta sonrisa, que enmascaran su auténtica personalidad de implacables asesinas.

Refugio

Por regla general tienen su refugio en las zonas boscosas por donde es posible

el paso de seres humanos. Gracias a la sorprendente disciplina del Dryad, las Baobhan-Sith son capaces de relacionarse con las plantas, especialmente los árboles, y utilizarlos como refugios, Ghouls, reservas de sangre...

Trasfondos

Las Baobhan-Sith son muy selectivas a la hora de aceptar un nuevo miembro. Sólo las mujeres más bellas y despiadadas entran a formar parte del Clan. Normalmente son escogidas entre las excursionistas y viajeras a las que atacan, si se han portado con valentía y fiereza, cualidades que las Jardineras aprecian especialmente. Muy raramente se encuentra un hombre entre sus filas, y es normalmente fruto del capricho de alguna de ellas, que suele cansarse de su *creación* rápidamente. En ese caso, el pobre Baobhan-Sith masculino es tratado con el máximo desprecio: bromas pesadas, humillaciones y todo tipo de torturas que provocan la locura o el suicidio.

Creación del Personaje

Las Baobhan-Sith son siempre expertas en supervivencia y vida al aire libre. Los Atributos Sociales son primarios, y el Comportamiento y Naturaleza, los propios de un vividor hedonista, aunque los de Bravo y Solitario gozan también de bastante éxito. Sus Trasfondos típicos son Mentor y Esclavos.

Disciplinas

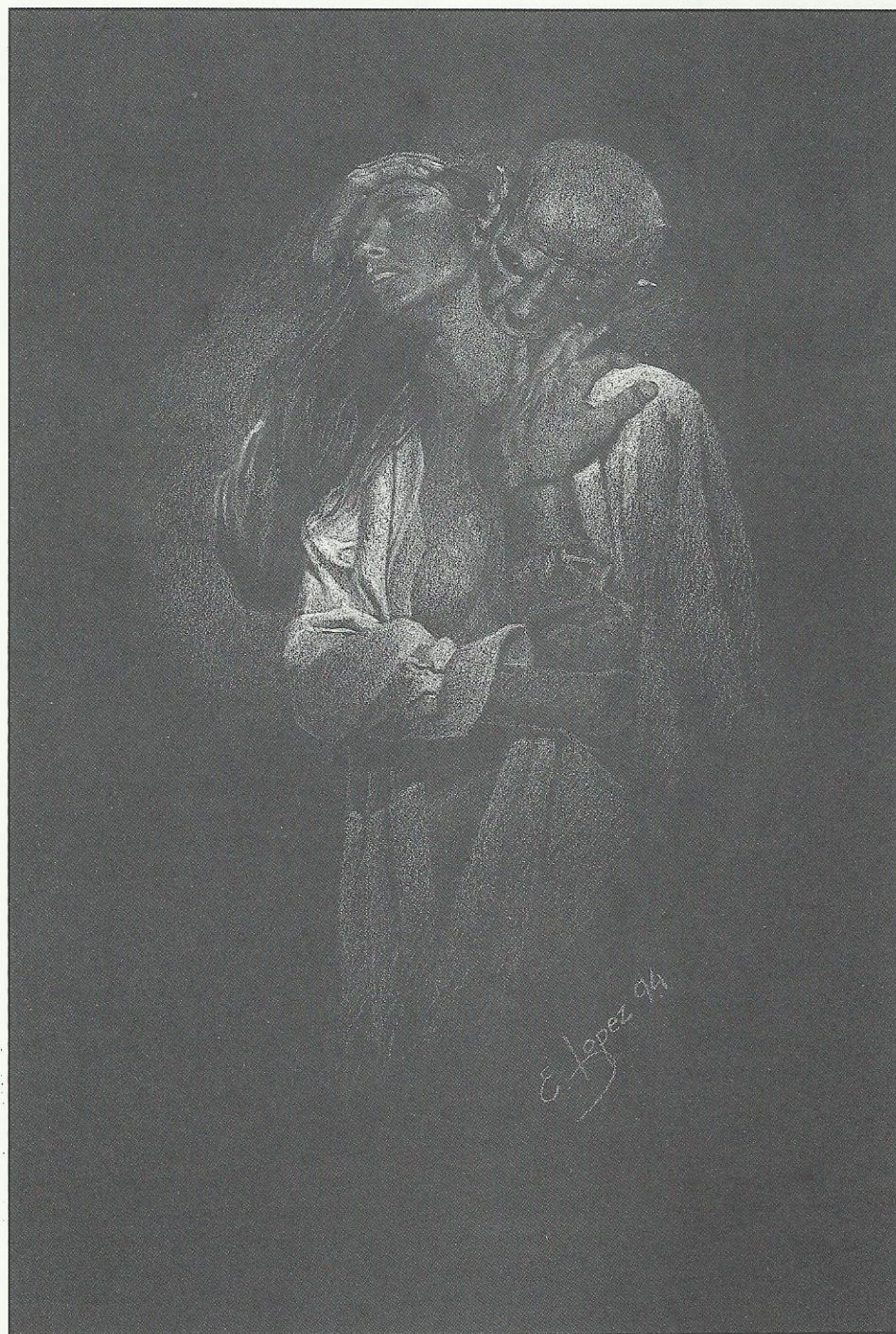
Animalismo, Dryad, Presencia.

Debilidades

Debido a su carácter y prácticas, las Baobhan-Sith están siempre muy próximas a la Bestia. La Humanidad es para ellas algo ajeno. Para ilustrar esto, el PJ del Clan Baobhan-Sith no podrá tener, al ser creado, más de 3 puntos de Conciencia y 3 de Auto control, ni Humanidad superior a 6. Es más: aumentar el nivel en estas Virtudes mediante el gasto de Puntos de Experiencia costará el doble de lo normal (es decir, nivel actual x 4).

Organización

El Clan de las Baobhan-Sith une, a una estructura relativamente libre, la más rígi-



da jerarquía entre sus miembros. Normalmente, las Baobhan-Sith se agrupan como las manadas de animales salvajes: un líder, el más fuerte y respetado, los cazadores y, por último, los jóvenes que están todavía aprendiendo.

Es frecuente que una Baobhan-Sith solitaria llegue a un nuevo territorio y decida establecerse allí, creando poco a poco nuevas vampiresas y adiestrándolas, hasta formar el pequeño grupo de cinco o seis miembros típico del Clan, que es conocido como **Coven**. La Baobhan-Sith que dirige el grupo se llama **Mater**, y las regulares disputas por hacerse con el poder suelen terminar con la muerte (o la fuga, en el mejor de los casos) de la perdedora. No es extraño que la Mater expulse del Coven a las Baobhan-Sith más pujantes para asegurarse su permanencia en el mando. Las expulsadas se trasladan a otras zonas y forman nuevos Covens. De este modo, el Clan se asegura de que su población se mantiene dispersa, lo que es muy importante para las Baobhan-Sith. En ocasiones señaladas, como la fiesta de Belthane, el 8 de mayo, los Covens de una misma zona se reúnen en una asamblea de carácter festivo, en la que además, el Consejo de Maters soluciona los conflictos internos. Estas reuniones ayudan a evitar las frecuentes y brutales disputas territoriales a las que las Baobhan-Sith son tan aficionadas.

En cuanto a su relación con La Camarilla, el Clan se ha considerado siempre ajeno a sus decisiones. Las Baobhan-Sith tienden a apartarse del mundo, reclusas en sus bosques. Además, su actitud respecto a los humanos está más próxima a la del Sabbat. De todas formas, cuando una Baobhan-Sith se establece en una ciudad, cosa cada vez más frecuente, respeta la autoridad del Príncipe y cumple con las Tradiciones (o, por lo menos, lo aparenta).

NUEVA DISCIPLINA: EL DRYAD

Gracias a esta Disciplina, el Clan de las Baobhan-Sith es capaz de ocultarse y sobrevivir en los bosques tan bien como los Gangrel y los hombres lobo, sus grandes rivales por la supremacía en las zonas salvajes.

Mediante el uso del Dryad, las Baobhan-Sith aprenden a dominar a los árboles y plantas, convirtiéndolos en



Ghouls, depósitos de alimento, e incluso refugios.

Aunque algunos Clanes (Gangrel y Tremere especialmente) han intentado adentrarse en la Disciplina del Dryad, sus intentos hasta la fecha han sido infructuosos. El conocimiento es transmitido por cada Mater a su estirpe de forma oral, y las Neonatas son aleccionadas para que no salga del Coven. Por lo tanto, es muy difícil que un vampiro de otro Clan posea esta Disciplina.

A pesar de su gran efectividad, el Dryad tiene una limitación: puede afectar a todas las plantas y árboles, excepto al

fresno. Ni siquiera las Maters más ancianas y versadas en la Disciplina conocen el motivo, pero lo cierto es que cualquier intento de utilizar el Dryad sobre estos árboles se revelará como inútil.

Nivel 1.- Conocimiento y Consagración

En el primer nivel, las Baobhan-Sith adquieren un conocimiento intuitivo del reino vegetal (a efectos del juego, se puede reflejar con la adición gratuita de tres niveles más en el conocimiento de Botánica, una especialidad de Ciencia).



Lo más importante, sin embargo, es que la Neonata es capaz de lograr una gran afinidad con un árbol determinado, y acondicionarlo para que reciba puntos de sangre, convirtiéndose así a la vez en Ghoul y depósito de **Vitae**. Las Baobhan-Sith llaman a este proceso **Consagración**, y al árbol que ha sido consagrado, **Gaorth**. La Baobhan-Sith que consagra un Gaorth mantiene el nombre de Regnant.

Durante tres noches consecutivas, el PJ deberá efectuar una danza ritual alrededor del árbol seleccionado, hasta terminar exhausta y abrazada al mismo. En ese momento pasará una tirada de Voluntad a dificultad 7, consumiendo 3 puntos de sangre, que son transferidos al árbol. Al término de la tercera noche, la Consagración se ha consumado: el nuevo Gaorth no aceptará sangre de ningún otro personaje, y puede almacenar, dependiendo de su tamaño, entre 10 y 30 puntos de sangre, de los que consumirá, también dependiendo de su tamaño, entre 2 y 4 a la semana. Si el Gaorth queda en algún momento vacío de sangre, se marchita y muere en el plazo de tres días.

Para recuperar la sangre almacenada en un Gaorth, la Baobhan-Sith debe abrazarse a su tronco y pasar una tirada de Carisma + Supervivencia a dificultad 6. Por cada éxito recibirá 2 puntos de sangre, naturalmente hasta el límite que permitan las reservas del árbol.

No hay límite al número de Gaorths que puede crear un PJ, pero su elevado consumo de sangre aconseja ser prudente. Los Covens suelen consagrar árboles vecinos alrededor de un claro, formando lo que es conocido como un *Círculo*.

Los árboles consagrados por las Baobhan-Sith gozan de gran salud y aspecto lozano, y un observador atento no podrá dejar de apreciar la diferencia con los árboles vecinos. Además, las hojas del Gaorth adquieren ligero tono rojizo, que va haciéndose más patente con el paso de los años.

Nivel 2.- Comunicación

Al alcanzar el segundo nivel del Dryad, la Baobhan-Sith ha desarrollado la capacidad de comunicarse hasta cierto punto con los Gaorth.

Abrazándose al tronco, y pasando una tirada de Astucia + Empatía a dificultad 6, el

PJ comparte los sentimientos y percepciones del Gaorth, mediante un proceso telepático. Así, el Gaorth puede transmitir a su Regnant el conocimiento de que un grupo de personas han estado examinándolo durante el día, o que un Gangrel se ha fundido con la tierra cerca de allí. La cantidad de información depende del número de éxitos obtenidos en la tirada.

Debido a lo extraño e inhumano de la experiencia de compartir los sentidos de un árbol, la utilización de esta capacidad puede provocar una pérdida de Humanidad. El PJ deberá pasar una tirada de Humanidad a dificultad 5, perdiendo un punto en caso de que no lo consiga. Si el resultado es de fracaso, adquirirá además un trastorno mental (a elección del Narrador).

Nivel 3.- Refugio verde

Posiblemente una de las más útiles aplicaciones del Dryad, y desde luego la más sorprendente, la capacidad conocida como Refugio verde permite a la Baobhan-Sith que la domina utilizar a su Gaorth como refugio durante el día. Gastando dos puntos de sangre, el PJ puede fundirse con el tronco del árbol, siempre que el tamaño del mismo lo permita. En este estado, la Baobhan-Sith es inmune a la luz diurna. Si el árbol estallado durante el día, la Baobhan-Sith permanecerá a salvo en el tronco hasta la llegada de la noche, en que emergerá del mismo en estado de Frenesí, a menos que pase una tirada de Auto control a dificultad 7. El tronco no podrá volver a ser utilizado, y los puntos de sangre almacenados se pierden. Si el árbol se quema, la Baobhan-Sith que permanezca en el mismo es destruida también. De hecho, éste es el modo más seguro de acabar con un miembro de este Clan. En caso de que el árbol recibiese algún daño sin llegar a ser talado, queda a elección del Narrador la pérdida de puntos de sangre o niveles de salud que pueden sufrir Gaorth y Regnant.

Con el paso del tiempo, el Gaorth que sirve de refugio regular a una Baobhan-Sith va adquiriendo un aspecto paulatinamente más extraño: su tronco se oscurece hasta volverse negro, el matiz rojizo de sus hojas se intensifica, crece más de lo normal en su especie, es extrañamente frío al tacto y puede repeler a Personajes con Humanidad alta (ocho o más). Si es un árbol frutal, esos frutos son de gran tamaño y sabor espantosamente amargo, que sin embargo puede crear adicción en las personas y animales que lo consuman en exceso.

Nivel 4.- Control de la madera

En este nivel, las Baobhan-Sith son capaces de imponer su voluntad sobre el reino vegetal, incluso después de que la planta haya muerto. Manteniéndose en contacto con la madera, pasando una tirada de Manipulación + Supervivencia a dificultad 7 y mediante el gasto de un punto de sangre, el PJ puede manipular la forma de cualquier objeto hecho con este material. Así, las estacas pueden perder su punta, las puertas de madera abrir agujeros en su centro... etc. La magnitud del cambio dependerá del número de éxitos obtenidos.

Nivel 5.- Protección del refugio

Este nivel del Dryad funciona de forma inconsciente, y no precisa de ninguna tirada por parte del PJ para que haga efecto. Mientras la Baobhan-Sith esté refugiada en un Gaorth, mediante el uso del Nivel 3 de la Disciplina, ninguna criatura será capaz de acercarse al árbol, y mucho menos de dañarlo, a menos que pase una tirada de Coraje a dificultad 7, tal es el aura de poder y maldad que rodea al Gaorth.

Nivel 6.- Coven

Al llegar a este nivel, la Baobhan-Sith es capaz de forzar a su Gaorth a aceptar en su interior a otros Vástagos. Por supuesto, este poder está limitado por el tamaño del árbol. La Baobhan-Sith deberá pasar una tirada de Voluntad a dificultad 7: el Gaorth aceptará un huésped más por cada éxito obtenido; si el resultado es de fracaso, la Baobhan-Sith perderá un punto de Voluntad y no podrá refugiarse en ése árbol hasta la noche siguiente. Aunque no es necesario que los refugiados pertenezcan al Clan, ni siquiera que conozcan la Disciplina del Dryad, el Gaorth sólo los admitirá mientras su Regnant permanezca también refugiada en su interior. Cada uno de los intrusos deberá gastar tres puntos de sangre.

Esta aplicación del Dryad es de gran utilidad para las Maters que están adiestrando a Neonatas aún inexpertas, que no han alcanzado el tercer nivel de la Disciplina.



Nivel 7.- Anular Consagración

Un arma formidable en los frecuentes conflictos territoriales que mantienen las Baobhan-Sith, este nivel permite a quien lo domina anular la Consagración por otra Baobhan-Sith de un Gaorth, apropiándose de toda la reserva de sangre que contenga. El Gaorth que sufre este ataque muere a los tres días, a menos que sea Consagrado de nuevo, de acuerdo con el nivel 1.

Para anular la Consagración, la Baobhan-Sith debe abrazarse al tronco, y vencer en una acción extendida y resistida: cada una de las adversarias tira tantos dados como puntos de Voluntad, siendo la dificultad a la Resistencia + Supervivencia de su contraria. Vence quien antes consiga siete éxitos.

Nivel 8.- Siembra

Al llegar a este nivel, la Baobhan-Sith es capaz de cultivar árboles a partir de un fragmento de uno de sus Gaorths. Gastando un punto de Voluntad en el momento de

la siembra y tres puntos de sangre al mes, en el plazo de un año dispone de un Gaorth ya Consagrado, inmune al Nivel 7 (Anular Consagración).

Además, todas las tiradas de Voluntad que deba hacer la Baobhan-Sith en relación con ése árbol ven reducida algo su dificultad (-3).

Nivel 9.- Voz del Bosque

Este nivel es igual que el 2, Comunicación, pero con la diferencia de que la Baobhan-Sith puede extenderlo a todos los árboles de la zona, Consagrados o no. La dificultad de la tirada de Astucia + Empatía se reduce a 5, pero la de la tirada de Humanidad aumenta a 7.

Nivel 10.- Vida Impía

La Baobhan-Sith puede controlar a sus Gaorths hasta el punto de hacer que éstos ataquen físicamente a su objetivo. Gastan-

do un punto de Voluntad y pasando una tirada de Manipulación + Pelea a dificultad 6, todos los Gaorths Consagrados por ella atacarán a la víctima que designe, durante tantos asaltos como éxitos obtenidos en la tirada.

Los Gaorths atacantes no pueden desplazar el tronco, y sólo atacarán mientras el objetivo esté dentro del radio de acción de sus ramas.

El éxito del ataque se determinará de acuerdo con el valor de Destreza + Pelea de la Baobhan-sith a dificultad 6, consistiendo en un intento del Gaorth de empalar a la víctima con sus ramas más afiladas.

El daño básico que produce el ataque puede variar entre 3 y 6, de acuerdo con el tamaño del árbol, su altura y la envergadura de sus ramas. Es posible que los vampiros queden paralizados, igual que si les hubiera sido clavada una estaca, si el Gaorth consigue 5 éxitos en su tirada de ataque.

Al fin y al cabo es madera ¿no? 