

VAMPIRO

La Mascarada

KIT DE INICIACIÓN

Vampiros.

Cadáveres chupasangres que regresan de la tumba para gozar de la sangre de los vivos. Monstruos condenados al Infierno que evitan su castigo mediante vida

ilegítimamente robada. Eróticos depredadores que sustraen su alimento de inocentes, forzados -¿o, quizá, voluntarios?- hombres y mujeres.

Desde el principio de los tiempos, la humanidad ha hablado del vampiro: el no-muerto, el espíritu demoníaco encarnado en carne humana, el cadáver alzado de su tumba poseído por un hambre abrasador de sangre caliente. De Hungría a Hong Kong, de Nueva Delhi a Nueva York, todo el mundo ha sufrido escalofríos de delicioso terror contemplando las proezas del vampiro que acecha en la noche. Los vampiros han frecuentado novelas, películas, series de televisión, videojuegos, ropa... incluso los cereales que desayunamos. Pero estas historias son sólo mitos, ¿no?

No.

Los vampiros han estado entre nosotros desde tiempos prehistóricos. Todavía andan entre nosotros. Han luchado una gran y secreta guerra desde las primeras tempranas noches de la historia de los humanos. Y el resultado final de esta eterna lucha determinará el futuro de la humanidad... o su condenación definitiva.

Edición Original:

Edición Española:

Traducción: Carlos Checa y David Alabort.
Maquetación: Dinamic Duo.
Idea: La Factoría...

Este librito introductorio es material promocional. Está terminantemente prohibida su venta.



Diciembre de 1997

Basado en el juego de Vampiro: La Mascarada creado por Steve Brown, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Mark Rein Hagen, Lisa Stevens, Joshua Gabriel Timbrook y Stewart Wieck



1997 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, salvo para reseñas. White Wolf y Vampiro: La Mascarada son marcas registradas de White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto es propiedad intelectual de White Wolf, Inc. La mención o referencia en estas páginas a cualquier compañía o producto no es un ataque a las marcas registradas o derechos de autor concernidos.



Bienvenido a Vampiro: La Mascarada

Vampiro: La Mascarada es un juego de rol, un libro en cartóné, con ilustraciones impactantes, que detalla las pasiones y poderes de los míticos vampiros. Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje vampiro y describe el oscuro y coactivo mundo donde habitan los vampiros. Lo que ocurra en adelante depende de ti.

Este librito es una versión simplificada de **Vampiro: La Mascarada**. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general o tienda especializada en comics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.

Narración

Este folleto de reglas facilita un vistazo introductorio a **Vampiro: La Mascarada**, un juego narrativo de White Wolf publicado en castellano por La Factoría de Ideas. Con estas reglas, tú y tus amigos podréis tomar el papel de los furtivos vampiros y contaréis historias acerca de los éxitos y fracasos de vuestros personajes, de oscuras acciones y de atisbos de bondad.

En muchos aspectos, la narración se asemeja a juegos tales como *Invitación a un asesinato*. Los jugadores asumen el papel de un personaje, en este caso, de un vampiro, y se entra en una especie de teatro improvisado, en el que se va describiendo lo que el vampiro diría y/o haría.

En un juego narrativo, los jugadores interpretan a sus personajes a través de aventuras, llamadas (de manera apropiada) historias. Éstas se desarrollan a partir de la combinación de los deseos de los jugadores y las directivas del Narrador (ver más abajo).

Jugadores y Narradores

La mayoría de los que juegan a **Vampiro** son jugadores. Ellos crean los personajes vampíricos, protagonistas imaginarios, similares a aquellos que se puedan encontrar en novelas, películas y comics. Sin embargo, en cada grupo, una persona debe tomar el papel de Narrador. Éste actúa como una mezcla de director, moderador, cronista y árbitro. El Narrador creará el drama a través del cual los jugadores dirigirán a sus personajes. También creará y adoptará el papel de los personajes de apoyo, tanto el de los aliados con quienes los personajes tratarán, como el de los antagonistas con los que lucharán. El Narrador inventará los detalles importantes del escenario narrativo, los bares, clubes nocturnos, negocios, y otras instituciones que suelen frecuentar aquéllos. Los jugadores decidirán como reaccionarán sus personajes ante situaciones dentro del juego, pero será el Narrador (con ayuda de las reglas) quien decidirá si éstos tendrán éxito en sus interacciones, y si se da el caso, la cuantía de éstos. Al final, es el Narrador el que tiene la autoridad sobre que ocurre en el juego.

Ejemplo: Rob, Brian, Cynthia y Alison se han reunido para jugar a **Vampiro**. Rob, Brian y Cynthia son jugadores: Rob está interpretando al Barón d'Havilland, un Ventrue aristócrata; Brian es Palpa, un Nosferatu que habita en las alcantarillas; y Cynthia juega con Maxine, una punky Brujah callejera. Alison es el Narrador (en este caso Narradora), y ha decidido que los personajes son llevados ante la presencia del príncipe vampiro de la ciudad para ser juzgados. Los jugadores deciden ahora qué van a hacer: Rob, hablando como el Barón d'Havilland, intentará abrirse un camino de escape de la ira del príncipe; Cynthia, como Maxine, increpará de forma colérica el «fascismo» del príncipe; y Brian, como Palpa, decidirá simplemente usar su invisibilidad mágica para escapar de la situación. En última instancia, será Alison, como Narradora, quien determine la reacción del príncipe ante las palabras o actos de los personajes, hablará como el príncipe, interpretará sus reacciones, y determinará si las reacciones de los personajes, si es que toman alguna, tienen éxito o fracasan.

¿Qué es un Vampiro?

Los juegos narrativos y los de rol ofrecen diversas clases de protagonistas. En *Dungeons & Dragons* de TSR, los jugadores asumen el papel de héroes en un mundo fantástico. En *Champions* de Hero Games, los jugadores interpretan el papel de superhéroes. En **Vampiro**, de una forma apropiada, los jugadores interpretan a vampiros, los inmortales que chupan sangre salidos del género de terror, y los conducirán a través de un mundo muy parecido al nuestro.

Los vampiros que caminan por la Tierra en estas noches modernas son, a la vez, similares y diferentes a los que conocemos. Quizás sería mejor empezar nuestra discusión de los no-muertos como si fuese una raza aparte, conscientes, con similitudes superficiales con los humanos que fueron, pero que exhiben una miríada de diferencias tanto fisiológicas como psicológicas.

En muchos aspectos, los vampiros se asemejan en gran medida a esos familiares monstruos salidos del mito y del cine (hay mucha verdad en aquellos viejos cuentos que, quizá, fueron creados por mortales confundidos o engañados). Sin

embargo, tal y como muchos intrépidos cazadores de vampiros han aprendido a su pesar, no todo lo que cuentan las viejas en sus cuentos sobre vampiros es verdad.

●**Los Vampiros son muertos vivientes, y deben alimentarse de la sangre de los vivos.** Cierto. Un vampiro está clínicamente muerto, su corazón no late, no respira, su piel está fría, no envejece, y aún puede pensar, caminar, conspirar, hablar... cazar y matar. Por eso, para mantener su artificial inmortalidad, debe consumir sangre periódicamente, a ser posible humana. Algunos penitentes vampiros se alimentan con sangre de animales, y ciertos antiguos deben cazar y matar a otros de su clase para subsistir, pero la mayoría lo hace de la sangre de su raza original.

●**Cualquiera que muera debido al mordisco de un vampiro se convertirá en vampiro.** Falso. Si fuera cierto, el mundo estaría lleno de vampiros. Sí, se alimentan de sangre humana y algunas veces matan a la presa, pero la mayoría de los humanos que mueren debido al ataque de un vampiro simplemente fallecen. Para volver como un no-muerto, no se debe dejar ni una gota de sangre a la víctima y acto seguido ser alimentada con un poco de la sangre del vampiro que le atacó. Este proceso, llamado Abrazo, es lo que causa la transformación mística de humano a no-muerto.

●**Los vampiros son monstruos, espíritus demoniacos encarnados en cadáveres.** Falso... y cierto. Los vampiros no son demonios de por sí, sino que una combinación de trágicos factores les impulsa inexorablemente a hacer maldades. Al principio, el vampiro recién creado piensa y actúa tal y como lo hizo en vida. No degenera automáticamente en un monstruo sádico y malvado. Sin embargo, pronto descubrirá su insaciable sed de sangre, y se dará cuenta que su existencia depende de cazar a los de su especie. En muchos aspectos, la forma de pensar del vampiro cambia, adopta una serie de comportamientos que son más propios de un depredador solitario que de un omnívoro común.

Al principio no querrá alimentarse, pero al final se verá forzado por las circunstancias o por necesidad, y hacerlo se hará mas fácil a medida que pase el tiempo. Se dará cuenta de que ya no es digno de confianza, y empezará a dejar de confiar en los demás. Comprenderá que es diferente, y se mantendrá alejado del mundo mortal. Se hará cargo de que su existencia dependerá del secreto y el control, se convertirá en un manipulador de primera clase. Las cosas degenerarán a medida que los años se conviertan en décadas y éstas en siglos, matará una y otra vez y verá cómo la gente a la que quiere envejece y muere. La vida humana, tan corta y vulgar en comparación con la suya, tendrá menos y menos valor, hasta que el "rebaño" mortal que le rodea no signifique más que un enjambre de molestos insectos. Los vampiros antiguos son los más hastiados, insensibles, paranoicos (resumiendo, monstruosos) seres que el mundo haya conocido. Puede que no sean exactamente demonios, pero, ¿quién nota la diferencia?

●**La luz del sol quema a los vampiros.** Cierto. Si los vampiros no se esconden del sol, mueren, aunque algunos pueden resistir el toque de sus rayos durante periodos cortos de tiempo. Son criaturas nocturnas, y a la mayoría les resulta extremadamente difícil mantenerse despiertos durante el día, incluso en áreas protegidas.

●**Los vampiros son repelidos por el ajo y el agua corriente.** Falso. Esto son sólo mitos.

●**Los vampiros son repelidos por las cruces y otros símbolos religiosos.** Generalmente esto es falso. Pero, si el portador del símbolo tiene una gran fe en el poder que éste representa, un vampiro puede sufrir efectos nocivos.

●**Los vampiros mueren si su corazón es atravesado por una estaca.** Falso. Sin embargo, una estaca de madera, flecha, saeta..., que atraviese el corazón del monstruo, lo paraliza hasta que le sea extraída.

●**Los vampiros tienen la fuerza de diez humanos, pueden controlar a los lobos y a los murciélagos, pueden**

hipnotizar a los vivos e incluso recuperarse de la herida más grave. Cierto y falso. El poder de un vampiro aumenta con la edad. Los vampiros jóvenes y los recién creados son, a menudo, poco más poderosos que los humanos. Pero a medida que crecen en edad y entendimiento, aprenden a utilizar su sangre para invocar poderes mágicos y secretos, a los que llaman Disciplinas. Los ancianos poderosos son a menudo rivales de ficticios Lestat o Drácula, y los verdaderos antiguos, como los Matusalenes y los Antediluvianos, que han estado rondado las noches de miles de años, poseen literalmente poderes semejantes a los de los propios dioses.

La Caza

A partir de lo anterior, la diferencia más fundamental entre humanos y vampiros está en sus hábitos alimenticios. Éstos últimos no pueden subsistir gracias a la comida normal de los mortales, sino que para mantener sus eternas vidas, deben consumir sangre - a ser posible sangre fresca humana.

Los vampiros obtienen su alimento de varias formas distintas. Algunos cultivan «rebaños» de mortales voluntarios, quienes aprecian el éxtasis del beso vampírico. Algunos se deslizan en las casas por la noche, alimentándose de humanos dormidos. Otros rondan las zonas de ocio de los mortales: clubes nocturnos, bares y teatros, atrayéndolos a aventuras ilícitas y ocultando su abuso con actos de pasión. Y todavía hay quien incluso se alimenta de la forma más tradicional: siguiendo, atacando e incapacitando (o incluso matando) a los mortales que rondan por callejones nocturnos y solitarios y terrenos lejos de cualquier lugar.

El Mundo Nocturno del Vampiro

Los vampiros también valoran el poder, por sus propias razones y por la seguridad que éste brinda, además encuentran ridículamente fácil adquirir bienes mundanos, riquezas e influencia. Una mirada hipnótica y unas cuantas palabras bastan para que un astuto vampiro tenga acceso a toda la riqueza, poder y sirvientes que pueda desear. Algunos poderosos vampiros son capaces de implantar sugestiones u órdenes post-hipnóticas en la mente de los mortales, haciendo que éstos olviden su presencia. De esta forma, pueden adquirir fácilmente legiones de inconscientes esclavos. Más de un "funcionario público" y corporativos tienen secretas charlas con sus amos vampíricos.

Aunque hay excepciones, los vampiros tienden a permanecer en las ciudades. Éstas proveen innumerables oportunidades de sustento, aventuras y política, y la naturaleza les ha demostrado a menudo ser peligrosa. Las regiones despobladas son el hogar de los Lupinos, los hombres-lobo, sus ancestrales enemigos que sólo buscan la erradicación de todo vampiro.

El Abrazo

Los vampiros son creados mediante el proceso conocido como el Abrazo. Es muy similar a la forma en la que se alimenta un vampiro: éste drena de sangre a la presa elegida. Sin embargo, después del completo desangrado, el vampiro ofrece un poco de su sangre inmortal al vacío mortal. Sólo una minúscula porción, una o dos gotas, es suficiente para convertirlo en no-muerto. Este proceso puede, incluso, ser realizado sobre un humano que ya esté muerto, suponiendo que el cuerpo esté todavía caliente.

Una vez la sangre ha sido transferida, el mortal "despierta" y empieza a beber espontáneamente. Pero, aunque animado, todavía está muerto, pues su corazón no late, ni respira. A partir una o dos semanas después, el cuerpo comienza a sufrir una serie de ligeras transformaciones, aprende a usar su Sangre, y se le enseña los poderes especiales de su clan. Ahora es un vampiro.

Algunos clanes vampíricos dan el Abrazo de manera más frecuente que otros, pero esto no se concede casi nunca a la ligera. Después de todo, un nuevo vampiro es un potencial competidor por el alimento y el poder. Alguien elegido como posible candidato es a menudo observado durante semanas e incluso años por un observante sire, quien ávidamente evalúa si el mortal sería una buena inversión para el clan.

Historia

Los vampiros (o Vástagos, tal y como se autodenominan) han existido durante siglos y siempre han dado la apariencia de inmutables a ojos mortales. Incluso la sociedad de la Estirpe ha sufrido evoluciones, conflictos y refriegas. Permítenos mirar a la historia tal y como la ven los Vástagos, para que así puedas comprender mejor sus actuales motivaciones.

Caín y las Primeras Noches

De acuerdo con el mito de los Vástagos, el primero de ellos fue Caín, el primer asesino, que por el crimen que cometió, fue maldito por Dios y transformado en vampiro. Exiliado de su gente, Caín se vio forzado a vagar por los límites de la civilización, atemorizado por el sol y sediento de sangre.

En su soledad, Caín encontró a una poderosa hechicera llamada Lilith, la primera mujer de Adán. Ella le enseñó cómo utilizar su sangre para realizar magia poderosa (de hecho, unos cuantos herejes dicen que fue Lilith, y no Caín, el Primer Vampiro). Lilith enseñó a Caín muchas cosas, entre las cuales estaban las de usar su sangre para invocar poderes místicos, y para crear a otros como él.

La Segunda Generación y la Primera Ciudad

Al principio, Caín rehusó engendrar, porque creyó que maldeciría al mundo con otros como él. Pero finalmente atrajo tres candidatos a su lado. Éstos, a su vez, crearon a trece más, y estos voraces seres depredaron de manera descuidada sobre tempranas gentes del mundo y los utilizaron como marionetas en sus fraternales feudos. Caín, enrabiado por este comportamiento, prohibió la creación de más prole. Reunió a sus chiquillos y a los chiquillos de sus chiquillos, y creó una gran ciudad, la Primera Ciudad del mundo, en la que vampiros y mortales coexistieron en paz.

Los Antediluvianos y los Clanes

Esto no podía durar. Los hijos de Caín disputaron el afecto de sus sires, y otra vez los humanos fueron usados como peones. Finalmente la ciudad sucumbió, algunos dicen que por causa de un desastre natural, otros que la conjura de un desdenado y vengativo Vástago precipitó el cataclismo. Caín desapareció en el desierto, para no saberse nada más de él. Los tres vampiros de la Segunda Generación desaparecieron, de igual forma, en las neblinas de leyendas. Pero los 13 hijos de los de la Segunda generación, libres de ataduras, comenzaron a crear nuevos vampiros irresponsablemente. Se les terminó por conocer como Antediluvianos, y sus chiquillos, creados a su imagen, heredaron sus dones y maldiciones mágicas. Fue así como los clanes se formaron.

La Edad Oscura

Los clanes se expandieron por todo el mundo sembrando discordia y miseria. Aunque cada sucesiva generación de vampiros era más débil que la anterior, consiguieron este malestar por su cada vez más elevado número. En los zigurats de Babilonia, en los palacios de Creta, en los tribunales de Roma, los vampiros han gobernado como sombríos tiranos, utilizando siempre a los mortales como comida e inconscientes soldados. Vampiro luchó contra vampiro, clan contra clan, y así, desde las antiguas rivalidades de la Primera Ciudad, nació la gran Yihad, que todavía se está librando.

Las Seis Tradiciones

Los vampiros de la Camarilla juraron mantener las legendarias Seis Tradiciones de Caín, las leyes que supuestamente éste transfirió a su prole. A semejanza de otras leyes, las Tradiciones son comúnmente ignoradas, quebrantadas o violadas. Sin embargo, son los pilares de la sociedad de la Camarilla, y el vampiro que las burla descaradamente lo hace a su propio riesgo.

Primera Tradición: La Mascarada

No debes revelar la naturaleza a los extraños de la Sangre.

Al hacerlo, renuncias a tus derechos sobre la Sangre.

Segunda Tradición: El Dominio

El dominio es de tu incumbencia. Todos los demás te deben respeto mientras estén en él. Nadie puede oponerse a tu palabra en tu dominio.

Tercera Tradición: La Progenie

Sólo serás sire de otros con el permiso de tus mayores. Si creases a otro sin permiso, tú y tu prole seréis destruidos.

Cuarta Tradición: La Rendición de Cuentas

Aquellos a los que has creado son tus propios chiquillos. Hasta que tu prole sea liberada, mandarás sobre ella en todo momento. Tuyo serán sus pecados para purgarlos.

Quinta Tradición: Hospitalidad

Honra el dominio de otro. Cuando llegases a ciudad ajena, deberás presentarte a aquél que gobierne. Sin su aceptación, no serás nada.

Sexta Tradición: Destrucción

Tienes prohibido destruir a otro de tu clase. El derecho a la destrucción pertenece sólo al más anciano. Sólo el más anciano de entre vosotros puede invocar la caza de sangre.

Los Vástagos cometieron sus peores crímenes durante la temprana Edad Media. Durante este periodo, la mayoría de los vampiros gobernaron de forma abierta, asfixiando bajo su nocturno control tanto al campesino como al señor feudal. La población vampírica alcanzó niveles desorbitantes, y en aquella época dio la impresión de que los vampiros dominarían para siempre.

La Revuelta Anarquista

De nuevo no pudo durar. Los Hijos de Caín, en su propia arrogancia, comenzaron a hacer alarde de su poder. Los aterrizados campesinos hablaron de los monstruos que habitaban entre ellos, y la Iglesia comenzó a escuchar. Las noticias de algunos asustados clérigos dio como fruto a una frenética Inquisición, y los vengativos humanos se alzaron en una oleada de sangre y fuego. Aunque de manera individual son mucho más poderosos que los mortales, incluso el más poderoso vampiro no pudo resistir frente al gran número de humanos; vampiro tras vampiro fueron arrastrados fuera de sus guaridas y expuestos al fuego y a la luz del sol.

En esta agonía, un flujo de revueltas azotó a los Hijos de Caín. Los vampiros mas jóvenes, que habían sido utilizados como carne de cañón por aterrizados antiguos con tal de defenderse de la Inquisición, comenzaron a alzarse contra sus

La Yihad

Desde las noches de la antigüedad, los Hijos de Caín han luchado por la supremacía. Líderes, culturas, naciones y ejércitos han sido peones en su guerra secreta, y esta conspiración ha influenciado mucho (aunque no a toda) a la historia humana. En el mundo nocturno de los vampiros muy pocas cosas son lo que parecen: un golpe de estado, una bancarrota económica o una tendencia social pueden ser sólo la punta del iceberg de una lucha que dura ya siglos. Los vampiros antiguos manipulan desde las sombras tanto a humanos como a vampiros, al mismo tiempo que también ellos son utilizados. De hecho la mayoría de los contendientes no saben ni para quién ni por qué luchan.

sires. En Europa del Este, un grupo de vampiros aprendió a romper las ataduras místicas que los unían a sus progenitores. El continente entero se agitó bajo una nocturna revuelta, tan pronto como los rebeldes hijos se iban librando del yugo de sus amos. La Inquisición y la revuelta de los vampiros "anarquistas" hicieron creer que la Estirpe no sobreviviría.

Y de esta manera, en el siglo XV, se convocó un concilio. Siete de los 13 clanes se unieron en una organización bautizada como la Camarilla. Gracias a su superioridad numérica, la Camarilla consiguió vencer a los anarquistas y sus integrantes aceptaron convivir tras una gran Mascarada. Los señores de la Camarilla decretaron que jamás los vampiros volverían a gobernar de forma abierta. «Tendremos que escondernos entre los mortales, y ocultar nuestra naturaleza de nuestras presas, y en unas pocas décadas, sólo nos recordarán como mitos.»

Así pues, nació la Mascarada, y la Inquisición empezó a olvidar gradualmente su objetivo original. Aquellos anarquistas que no se unieron a la Camarilla, fueron expulsados a tierras desoladas, de las cuales emergerían mas tarde como el temido culto Sabbat. Con el descubrimiento del Nuevo Mundo y el amanecer de la ciencia, la humanidad fue olvidando progresivamente a los Vástagos, relegándolos al estatus de leyendas infantiles.

Pero, aunque ocultos, los vampiros seguían siendo una realidad. Las guerras de la Yihad crecieron, aunque las noches de guerra abierta fueron reemplazadas por repentinas emboscadas y la manipulación de peones humanos. Tejiendo sus telas a lo largo de las crecientes ciudades, los Vástagos cambiaron sus antiguos juegos por más metódicos pero no por ello menos mortales.

La Gehenna y las Noches Actuales

Y las guerras continuaron durante siglos, y todavía lo hacen. La Yihad ruga como siempre lo ha hecho, aunque los castillos son suplantados por rascacielos, y las espadas y antorchas se convierten en ametralladoras y misiles, y los cofres llenos de oro son sustituidos por valores del Tesoro... el juego sigue siendo el mismo. Vástago lucha contra Vástago, clan contra clan, Camarilla contra Sabbat, y así lo han hecho durante eones. Los enfrentamientos vampíricos que nacieron bajo las noches de Carlomagno, terminan ahora en las calles de Nueva York; un insulto susurrado en la corte del Rey Sol puede verse contestado con una toma corporativa en Sao Paulo. Las abultadas ciudades proveen de incontables oportunidades para alimentarse, traficar con el poder y para la guerra.

Cada vez más, los vampiros hablan de la Gehena, la largamente profetizada noche del apocalipsis, cuando los más antiguos de los vampiros: los míticos Antediluvianos, emergerán de sus ocultas guaridas para devorar a todos los

jóvenes. Esta Gehena, tal y como dicen los Vástagos, será el presagio del fin del mundo, y tanto vampiros como mortales serán consumidos en una inexorable oleada de sangre. Algunos intentan prevenirla, otros la aguardan de manera fatalista, y hay quien incluso la considera un mito. Sin embargo, los que creen en ella aseguran que el final está muy cerca, quizá sólo sea cosa de años...

La Camarilla

La Camarilla es una gran secta de vampiros que se creó al final de la época medieval. Siendo una especie de «Naciones Unidas» vampíricas, se formó para proteger a los vampiros de las purgas de la Inquisición, mantener las Tradiciones de Caín, y reforzar la Mascarada. La mayoría de los vampiros de la Camarilla mantienen fanáticamente esta última, recordando las noches de fuego en las que muchos vampiros fueron desterrados y destruidos. Niegan la idea de verse así mismos como monstruosos depredadores, intentando vivir clandestinamente entre los humanos y alimentándose sin que nadie se dé cuenta de ello.

La Camarilla es la secta mas popular, y (en teoría) la más poderosa. Pero comprende siete clanes de vampiros, cada uno con su propia cultura y propósitos, y esto tiende a crear desacuerdos. Gobernada como un tipo de parlamento fragmentario, la Camarilla es lenta al actuar y, a menudo, indecisa ante las amenazas; sin embargo, cuando demuestra todo su poder es casi imparable.

Se supone que los personajes principiantes son vampiros de la Camarilla, y pertenecen a uno de los siete clanes. Éstos son:

- Brujah:** Un clan de vampiros violentos y antiautoritarios que abrazan la causa de la libertad alejándose de las restricciones sociales.

- Gangrel:** Un clan de cambiaformas nómadas y solitarios que prefieren el aislamiento de la naturaleza a los confines de la ciudad.

- Malkavian:** Un extraño clan de lunáticos cuyos miembros son infames por su locura y perspicacia.

- Nosferatu:** Un repulsivo clan de monstruos deformes que vagan por alcantarillas y túneles subterráneos.

- Toreador:** Un clan de vampiros elegantes y apasionados que patrocinan a artistas, músicos, actores y a gente de características similares.

- Tremere:** Un clan secreto y confidente de vampiros hechiceros que practican la magia de la sangre.

- Ventrue:** Un clan de nobles y aristócratas que consideran como deber el gobernar la Camarilla.

El Sabbat

El enemigo más cruel de la Camarilla es la temida secta conocida como Sabbat. Originariamente surgidos de restos de manadas anarquistas, esta secta ha evolucionado a algo mucho más mortal. El Sabbat "libera" a los vampiros de las cadenas de la Camarilla y de sus sires. Su definitivo Darwinismo Social expone el principio de supremacía vampírica, en el que se defiende que, ya que los vampiros son la cumbre de la pirámide alimenticia, deberían dominar a los humanos de forma descubierta. Esta actitud se manifiesta a menudo en horribles y crueles acciones que, medidos según el estándar humano, hacen que los indignados vampiros de la Camarilla tilden al Sabbat de secta de malhechores.

Dos clanes dirigen el Sabbat. El clan Lasombra es el más prestigioso y a la vez temido clan debido al dominio que sus miembros ejercen sobre las sombras. Sus aliados y ocasionales rivales son los Tzimisce, un clan de retorcidos eruditos y conjuradores, tristemente célebres por su crueldad. Se dice que los miembros de este clan pueden moldear y modelar la carne y el hueso, tanto propia como ajena.

Los Anarquistas

Algunos vampiros jóvenes todavía permanecen libres del control de la Camarilla o del Sabbat. Se califican a si mismos como "anarquistas" en honor a los guerreros que lideraron la gran revuelta del siglo XV. En su mayor parte, estos modernos revolucionarios son grupos heterogéneos de Brujah y Caitiff, aunque todos los clanes están representados en sus filas. La Camarilla los trata como si fuesen termitas, poca cosa si se les considera de manera individual, pero potencialmente inestables si se les permite reproducirse.

Los Neutrales

Cuatro clanes decidieron permanecer neutrales en la gran Yihad, ofreciendo sus servicios (y sacando provecho) tanto a la Camarilla como al Sabbat. Estos son: los Assamitas, un clan mortífero de vampiros asesinos salidos del Oriente Medio; los Seguidores de Set, un oscuro culto de vampiros adoradores de Set, el dios serpiente; los Giovanni, una aislada familia de incestuosos nigromantes y financieros; y los Ravnos, una línea nómada de charlatanes y ladrones gitanos.

El Inconnu

Finalmente, algunos vampiros antiguos se retiraron de los juegos de las sectas, buscando soledad en desolados parajes. Estos, que forman el llamado Inconnu, abandonaron la lucha por el poder de los clanes, buscando autodeterminación e iluminación. Algunos susurran que hay algo más oscuro tras su abandono de la Yihad, pero la mayoría de los vampiros piensan que el Inconnu no son más que un grupo de reclusos desilusionados.

Posición

Los vampiros son criaturas muy jerárquicas, y en particular, los de la Camarilla han creado una elaborada estructura para asegurar el orden entre los no-muertos.

El territorio vampírico (generalmente consistente en ciudades y suburbios) se divide en feudos. Cada uno de ellos es gobernado por un príncipe (termino usado de manera unisexual), un poderoso vampiro antiguo. Esta figura puede ofrecer a vampiros con menos poder, zonas de caza dentro de su propio feudo, que son conocidos como dominios.

El Príncipe

El vampiro gobernante de un territorio Camarilla es conocido como príncipe. Este poderoso Vástago es normalmente de Clan Ventrue o Toreador, sin embargo, sí se ha oído hablar de príncipes Brujah, Nosferatu e incluso Malkavian. Esta figura tiene poder absoluto para establecer, dar o quitar dominios, y para prohibir la caza en ciertas zonas. También puede declarar ciertos territorios como Elíseos (zona neutral donde la violencia está prohibida), y puede invocar cazas de sangre sobre aquellos vampiros rebeldes y descontentos que violen alguna de las Seis Tradiciones.

Las regiones controladas por príncipes suelen tener el tamaño de una ciudad, de este modo existe un Príncipe de París, un Príncipe de Chicago, un Príncipe de Atlanta, etc. Debido a que, a menudo, esta figura ha vivido en la urbe durante mucho tiempo, ha tenido tiempo de sobra para construir una estructura de poder, y, por lo general, saben mucho más de lo que ocurre en "su" ciudad, de lo que los anarquistas puedan creer.

La Primogenitura

A menudo el príncipe es asistido por un consejo de asesores, elegidos de entre los más poderosos de los distintos

Los Matusalenes

Si preguntas a un mortal por el nombre de los depredadores más peligrosos que hay sobre la faz de la Tierra, él te nombrará al tigre de Bengala, al cocodrilo del Nilo o al gran tiburón blanco. Pero hazle la misma pregunta a un vampiro, y a menudo podrás oír cómo la palabra "Matusalén" sale de sus fríos labios.

Puesto de manera simple, los Matusalenes son vampiros ancestrales, que han sobrevivido más de un milenio. Y en todo este tiempo han sufrido, en la mayoría de los casos, cambios tanto fisiológicos como psicológicos. Desde la perspectiva de un vampiro, la más horrible de estas alteraciones es la predilección por la sangre vampírica, tal y como los vástagos se alimentan de la sangre de los mortales, a su vez también ellos sirven también como alimento.

La mayoría de los vampiros prefieren ignorar el hecho de la existencia de los Matusalenes, considerando que son aberraciones casi tan extinguidas como los dinosaurios. Sin embargo, es irónico como la mayoría de las tramas de la Yihad pueden ser trazadas hasta estos ancestrales y sombríos primogénitos.

clanes. Estos antiguos son colectivamente llamados primogenitura. Aunque, en teoría, el gobierno de un príncipe es absoluto, si no hace caso a su primogenitura, será derrocado o asesinado sistemáticamente. La primogenitura es una fuerza extraordinaria e incesantemente intriga entre si y con el príncipe.

Los Antiguos

Los antiguos son vampiros que han existido durante 300 ó más años. Conocen muchos poderes mágicos, haciendo que la mayoría de ellos sean formidables y mortíferas criaturas. Tienden a ser conspiradores, inhumanos y paranoicos, y harán lo posible por mantener su estructura de poder: desde oprimir o manipular a advenedizos vampiros jóvenes hasta destruir a sus rivales.

Los Ancillas

Por debajo de los antiguos están los ancillas. En su mayor parte son vampiros que han existido de 100 a 300 años, aunque ciertos jóvenes ambiciosos han alcanzado esta posición prematuramente. Como su nombre sugiere, los ancillas sirven como ayudantes y agentes de los antiguos o a la corte, usualmente también juegan sus propios juegos de poder, pero sus consecuencias son menores que aquellos realizados por los antiguos.

Los Neonatos

En lo más bajo de esta estructura se encuentran los neonatos, creados hace menos de un siglo. Aunque apreciados de forma ocasional, son, a menudo, utilizados como peones por maquinadores antiguos. Este trato pésimo, junto al valor que las recientes generaciones han puesto sobre la individualidad, son, de manera frecuente, causa de malestar hacia los antiguos. Al fin y al cabo, cuando uno llegó a la mayoría de edad durante el Verano del Amor, le resulta bastante difícil comprender a un viejo tirano y reaccionario que creció bajo juramentos feudales y Derechos Divinos.

Se asume que la mayoría de los personajes son, en principio, neonatos. Los vampiros antiguos son normalmente mucho más poderosos que los personajes creados mediante las reglas de este kit.

Tabla Rápida de Creación de Personajes

● **Elegir clan:** Anota la Aptitud, Ventaja y Debilidad propias del clan. La elección del clan también determina que Disciplinas podrás escoger cuando creas tu personaje.

● **Elegir Rasgos:** Reparte los Rasgos Físico, Mental, Social y Psicológico, de tu personaje, de 1 a 4, siendo 4 lo mejor y 1 lo peor.

● **Elegir Disciplinas:** Cada clan tiene listadas tres Disciplinas, son las propias de cada uno, en las que se especializan. **El jugador puede optar por una de los tres esquemas:**

1.-Las tres Disciplinas a nivel Básico.

2.-Una Disciplina a nivel Básico y otra a nivel Avanzado (a discreción del jugador).

3.-Dos disciplinas a nivel Básico más dos puntos adicionales para poner en Rasgos (si esta opción es elegida, un Rasgo se puede subir hasta 5, un nivel de habilidad sobrehumano).

● **Anotar los Puntos de Sangre y los Niveles de Salud:**

Los personajes recién creados tienen 10 Puntos de Sangre nada más comenzar (se supone que acaban de alimentarse).

● **Dar nombre al personaje y ciertos detalles, tales como su apariencia, su personalidad, sus costumbres y otros rasgos que puedan ayudar a interpretarlo.**

Ahora escoge los Niveles de Disciplina de tu personaje. Cada clan enseña tres Disciplinas, poderes mágicos, a sus miembros, pero algunos vampiros se inclinan más por algunas que otros. Las Disciplinas se presentan en dos niveles: Básico y Avanzado. Un personaje puede elegir uno de los tres "esquemas de Disciplinas":

● Las tres Disciplinas de clan a nivel Básico.

● Dos Disciplinas de clan: una a nivel Básico y la otra a nivel Avanzado.

● Dos Disciplinas de clan a nivel Básico, más dos puntos adicionales a repartir entre Rasgos (si se elige esta opción, el vampiro puede elevar un Rasgo hasta 5, alcanzando capacidad sobrehumana).

Por último, anota los Puntos de Sangre (10), Niveles de Salud (7) y añade unos cuantos detalles a tu vampiro. ¿Cuál es su nombre? ¿Cómo es? ¿Todavía tiene amigos mortales? ¿Odia a vampiros de otro clan? ¿Qué otros rasgos de personalidad tiene?

Una vez hecho esto, tu personaje está preparado para entrar en el mundo de la eterna noche.

Los detalles acerca de los clanes, Rasgos y Disciplinas se encuentran en las siguientes páginas.

Los Clanes

De acuerdo a los antiguos mitos, los hijos de los hijos de Caín, los Antediluvianos, fueron 13, cada uno de los cuales, continua la historia, fundó un gran clan de descendientes vampíricos, cuyos miembros portan los dones, así como los estigmas, de sus progenitores.

Los eones, junto a las mentiras, han ocultado la verdad de esta historia, pero no se puede negar que 13 clanes de Vástagos existen hoy en el mundo. Esto otorga distintos beneficios y "estigmas" sobre los vampiros abrazados por ellos, así, por ejemplo, los Nosferatu son tristemente célebres por su horrenda fealdad, mientras los Brujah son bastante conocidos por su temperamento violento.

Los clanes actúan como una combinación de familia, grupo social y escuela. Por ejemplo, los violentos Brujah enseñan a sus chiquillos a hacerse inhumanamente fuertes, rápidos y temibles, mientras los mágicos Tremere instruirán a sus discípulos en los métodos de la percepción extrasensorial, el control mental y la magia. Algunos son intolerantes y están estrechamente unidos, con estructuras sociales definidas y agendas globales, mientras que otros son disgregados y anárquicos, unidos sólo por su sangre común.

Cuando se crea un vampiro, el jugador debe elegir uno de estos siete clanes (hay otros seis, cuatro neutrales y dos del Sabbat, pero en este kit no se tratarán). Cada uno ofrece una Aptitud (cierta habilidad mundana en la que sus miembros son expertos), una Ventaja (un área de especialidad sobrenatural o influencia social) y una Debilidad (una maldición mística impuesta sobre el clan en tiempos, y a veces no tan, antiguos). Cada uno, además, ofrece ciertas Disciplinas, poderes místicos que el clan enseña a sus miembros.

Brujah

Los Brujah son herederos de un legado antiguo y majestuoso, algo desdichado. Los Brujah actuales parecen más una multitud que un clan. Punkies, terroristas, revolucionarios, criminales, pandilleros y gente por el estilo son los que forman este clan, que no parece unido más que por el desprecio de sus miembros hacia las instituciones de la sociedad, tanto vampírica como mortal. Aunque esto no es del todo cierto, los miembros del Clan Brujah están entre los vampiros más salvajes, y hasta el más insignificante de los deslices o molestias pueden desatar a un aullante y frenético Brujah.

La desunión de los Brujah mantiene al clan tenuemente dentro de la Camarilla, pero los más rebeldes se unen a los

Creación de Personajes

Ahora que ya sabes algo más sobre el mundo de los no-muertos, es momento de empezar a hacer un personaje. La creación consta fundamentalmente de tres partes principales: elección de clan, repartir los Rasgos y escoger las Disciplinas. Además, cada uno comienza con 10 Puntos de Sangre y siete Niveles de Salud, que pueden aumentar o disminuir a medida que el personaje es herido o curado, se alimenta o crece su sed.

Crear un personaje es fácil, sólo hay que hacer unas cuantas elecciones básicas. Es bueno tener un concepto general de lo que pretendas que sea tu vampiro (¿Era un pandillero sacado de las calles? ¿Un chico rico elegido en un baile de sociedad? ¿Un especialista en informática escogido por un vampiro antiguo, que no entiende nada acerca de "esos artefactos infernales"?). Sin embargo, esto no es del todo necesario, y el concepto puede ser elegido en el proceso de creación.

Lo primero que hay que es elegir el clan del personaje, lo que ofrece mucha información acerca de sus puntos fuertes y débiles, y una perspectiva general sobre su existencia. ¿Quieres ser un colérico punk Brujah? ¿Un repugnante Nosferatu que ronda las alcantarillas? ¿O un immaculado y encantador Toreador? Una vez lo elijas, apunta su Aptitud, Ventaja y Debilidad. Toma nota también de las Disciplinas, así las tendrás a mano durante la fase en que las elijas.

Lo siguiente que debes decidir son los Rasgos, los personajes tienen cuatro: Físico, Mental, Social y Psicológico. Clasifícalos de 1 a 4, siendo 4 lo mejor y 1 lo peor (cada número debe ser asignado a un Rasgo, no pongas a tu personaje un 4 en todo!). Así, si decides que tu personaje es realmente brillante, está en buena forma, es claramente disciplinado, pero es, al mismo tiempo, abrasivo e introvertido, podrías repartirle los Rasgos de la forma: Mental 4, Físico 3, Psicológico 2 y Social 1.

anarquistas, para así golpear mejor contra los odiados antiguos. Incluso el Brujah más "manso" molesta rutinariamente tanto a antiguos como a príncipes mediante actos provocativos y rebeldes. A pesar de su terquedad, son valorados como guerreros, pues quizás sean los vampiros más peligrosos en una batalla abierta. Encolerizar a un Brujah es casi un acto suicida, y tienen mala reputación debido a su temperamento.

Aptitud: +1 cuando pelean. Los Brujah son luchadores por naturaleza: cuando pelean, pueden añadir un dado a cualquier acción tomada en un turno.

Ventaja: La rabia de la Sangre. Un Brujah puede gastar un Punto de Sangre para entrar en una especie de frenesí parcialmente controlado. Mientras esté bajo esta rabia, puede ignorar los efectos del dolor, pero deberá de atacar a sus enemigos directamente, sin armas a distancia ni Disciplinas que no sean físicas (para que se quieren armas de fuego cuando se puede destrozar al enemigo con las manos desnudas).

Debilidad: La locura de la Sangre. Los Brujah se enfadan mucho más rápido que el resto de los vampiros. Todas las dificultades para resistir el frenesí aumentan en 1 (hasta un máximo de 6).

Disciplinas de Clan: Celeridad, Fortaleza, Presencia

Gangrel

De todos los vampiros, quizás sean los Gangrel los más cercanos a su naturaleza interior. Estos nómadas repudian los límites de la sociedad, prefiriendo el confort de la naturaleza. Se ignora cómo logran evitar la ira de los Lupinos, pero quizás tenga algo que ver con el hecho de que también ellos cambian de forma. Cuando los mortales hablan de un vampiro que se transforma en lobo o murciélago, probablemente será de un Gangrel.

Como los Brujah, los Gangrel son fieros guerreros, pero su fiera no surge de la rabia anárquica, sino del instinto animal. Tienen un agudo entendimiento de la Bestia que habita en sus almas, y prefieren pasar sus noches en compañía de los animales a los que emulan.

Aptitud: +1 al aire libre. Cuando esté en un entorno natural (un parque, pero no una calle), un Gangrel puede sumar un dado a cualquier acción hecha en un turno.

Ventaja: El instinto del Cazador. Los Gangrel son criaturas depredadoras por naturaleza, cuando gastan un Punto de Sangre, ganan de forma automática la iniciativa el siguiente turno, incluso si el enemigo tiene Celeridad. Además, se puede aplicar este instinto para cazar: si gasta un Punto de Sangre tendrá éxito automático en una caza, a menos que no haya ninguna presa por los alrededores.

Debilidad: El ansia de la Sangre. Los vampiros del clan Gangrel están tocados por la Bestia Interior. A lo largo del tiempo, la mayoría de ellos desarrollan rasgos animales, tales como ojos de gato, piel, u hocico y orejas de murciélago. En cualquier suceso, a los Gangrel les resulta difícil perdonar a un enemigo agotado o herido, para hacer esto debe tener éxito en una tirada Psicológica (dificultad 4).

Disciplinas de Clan: Animalismo, Fortaleza, Protean

Malkavian

A primera vista, los miembros del Clan Malkavian no parecen formar un clan, son elegidos de todas las razas, credos y estratos sociales. Pero ellos, a pesar de su categoría social, sufren algo en inquietante común: todos están bastante locos.



Ya sea por la elección de víctimas en sí, o por las circunstancias del Abrazo o por la propiedad de la sangre Malkavian, todos sus vampiros terminan por volverse locos poco después de su transformación (¡como si no estuvieran locos ya!).

A consecuencia de esto, la mayoría de los Malkavian son tratados como parias, excluidos de una sociedad vampírica temerosa de sus impulsos aleatorios y caprichosos antojos. Sin embargo, los Vástagos más sabios prefieren tener a mano a estos "locos": tras sus cacareos lunáticos y febriles delirios se esconden fragmentos de ingenio e incluso sabiduría.

Aptitud: +1 con los embustes. Cuando intenta engañar (o evita serlo), un Malkavian puede añadir un dado a la tirada apropiada.

Ventaja: El ingenio del Lunático. Una vez por historia, el Malkavian puede realizar una tirada Mental (dificultad 4), y si tiene éxito, hacer una pregunta del tipo "sí o no" al Narrador sobre la situación actual, que debe ser respondida con la verdad.

Debilidad: Ataques de locura. Al comienzo de la sesión de juego, el Narrador tira un dado de seis caras. El número que obtenga serán las veces que puede obligar al Malkavian a realizar una tirada Psicológica (dificultad 4). Esto lo puede hacer en cualquier instante. Si el jugador falla, el vampiro tendrá un ataque frívolo y disparatado durante un turno. En este estado, el Malkavian no hace nada salvo retorcerse, balbucear y tener tirones, ni tan sólo podrá defenderse si es atacado.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dominación, Ofuscación

Nosferatu

A los hijos de Caín se les conoce como «los Condenados» y ningún vampiro puede personificar mejor esto que los desdichados del Clan Nosferatu. Mientras que los demás todavía

parecen humanos y pueden mezclarse entre la sociedad mortal, estos vampiros están deformados por la maldición del vampirismo. Explicándolo de manera brusca, el Abrazo los transforma en horribles monstruos. Incapaces de caminar entre los humanos, los Nosferatu deben deambular por las alcantarillas y catacumbas subterráneas. Otros vampiros los repudian, considerándolos muy desagradables y tratan con ellos sólo cuando es necesario.

Sin embargo y debido a este estigma, los Nosferatu son los supervivientes por excelencia. Pocas criaturas, mortales o vampiros, conocen los callejones y oscuros rincones de una ciudad como ellos. Además, han depurado el acecho y el espionaje hasta convertirlos en finas artes, si hay alguien que sepa algo sucio sobre la sociedad mortal o vampírica, ese será un Nosferatu. Por último, milenios de deformidad y compartido abuso han forjado fuertes lazos entre estos monstruos. Dejan las ubicuas disputas y rencillas a los demás clanes, mientras ellos prefieren trabajar al unísono. Si te metes con uno, te metes con todos, y eso podría no gustarte...

Aptitud: +1 al sigilo. Los Nosferatu son furtivos por naturaleza y pueden añadir un dado a las situaciones en las que la ocultación, el moverse silenciosamente u otros hechos basados en el sigilo, sean importantes.

Ventaja: Aspecto horroroso. Los Nosferatu son criaturas horribles, pero esto les resulta provechoso. Cuando se enfrenta por primera vez con algún enemigo o presa (surgiendo de la nada, avanzando hacia ellos, etc.), el vampiro puede tirar seis dados (dificultad del Rasgo Psicológico del objetivo + 2). Si tiene éxito, el oponente se queda tan atontado por el horror y la repugnancia del encuentro, que no podrá actuar durante un turno.

Debilidad: Repugnante. Tal y como se ha comentado, los Nosferatu ofrecen una horrible visión, y no son, de ninguna manera, agradables de ver. El Rasgo Social de estos vampiros es cero, aunque si intentan intimidar a otros, pueden sustituir este Rasgo por el Rasgo Físico.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Ofuscación, Potencia

Toreador

A los Toreador se les denomina de muchas maneras, siendo "degenerados", "artistas", "farsantes" y "hedonistas" sólo unos cuantos ejemplos. Pero tal clasificación sólo perjudica al clan. Dependiendo del individuo y de su situación, estos vampiros son a la vez elegantes y flamantes, brillantes y ridículos, visionarios y libertinos. Quizás la única verdad que se puede decir acerca del clan es la devoción a la estética de sus miembros. Sea lo que sea que hagan lo harán y lo disfrutarán con pasión.

Para los vampiros del clan Toreador, la vida eterna debe ser saboreada. La mayoría de ellos fueron artistas, músicos o poetas en vida, muchos han pasado siglos frustrados creando graciosas obras de arte, de música o de poesía. Los Toreador comparten con los Ventrue el amor por la alta sociedad, aunque no todos se toman la molestia de organizar nada: para eso están los funcionarios, cariño. Saben que lo que hay que hacer es cautivar e inspirar, mediante su hablar ingenioso, sus finos movimientos y su simple y chispeante existencia.

Aptitud: +1 a la percepción. Los Toreador son críticos por naturaleza: cuando están irritados, este rasgo les sirve ocasionalmente para su provecho. Añaden un dado a cualquier hecho que envuelva observación o alerta (por ejemplo, detectando una emboscada o buscando un lugar seguro y oculto).

Ventaja: Rebaño. Los Toreador se deslizan elegantemente entre la vida nocturna y suelen ser el centro de atención de cualquier evento social en el que elijan exhibirse. A raíz de esto,

atraen un séquito de amigos, conocidos, amantes, ex-amantes, aduladores y otros tipos de "satélites". La mayoría de estos no se dan cuenta de que su «encantador amigo» es un vampiro. Son relativamente inservibles, pero algunos pueden saber o tener habilidades útiles. En cualquier caso, son fuente de sangre. Una vez por historia, un Toreador que tiene acceso a su rebaño puede llenar completamente su Reserva de Puntos de Sangre.

Debilidad: Embeleso. Los Toreador son amantes de la belleza y de la estética. Cuando uno de ellos ve, oye o incluso huele algo que es (a discreción del Narrador) realmente bello, debe tener éxito en una tirada Mental (dificultad 4) o se quedará extasiado por la sensación. El Toreador permanecerá en ese estado durante una escena o hasta que la causa de su fascinación. Los embelesados vampiros no pueden defenderse ante un ataque que le hagan, aunque si son heridos podrán realizar otra tirada Mental para "romper el conjuro".

Disciplinas de Clan: Auspex, Celeridad, Presencia

Tremere

Incluso entre los vampiros, el distante Clan Tremere tiene reputación de traidor. Esta fama está bastante bien merecida, pues estos vampiros fueron originariamente una cábala de magos humanos que, sedientos de vida inmortal, arrebataron el secreto del vampirismo a involuntarios Vástagos. Estos viles actos les dio un siniestro renombre, incluso hoy, a ciertos clanes no les importaría, en absoluto, destruir a toda la línea Tremere.

Sin embargo, el Clan Tremere tiene su lugar en la Camarilla, pues sus miembros fueron de mucha utilidad para suprimir a la Inquisición y apoyar la Mascarada. Además de haber demostrado ser peligrosos enemigos, también han mostrado ser poderosos aliados. Los Tremere todavía practican una versión de las artes arcanas que estudiaron en vida, y así, estos «hechiceros» usan sus poderes mágicos en servicio a la Camarilla^{1/4} casi tanto como utilizan ésta para sus propios fines.

Aptitud: +1 con la escolástica. Los Tremere son criaturas estudiosas, añaden un dado a todas las tareas Mentales en las que participe conocimiento erudito (investigación, ocultismo, ciencia, descifrar lenguajes, etc.).

Ventaja: El familiar del Mago. A todos los Tremere se les enseña un ritual para crear un familiar, una criatura alquímicamente creada a partir de su sangre. Algunos parecen gatos negros, otros murciélagos e incluso algunos se asemejan a pequeñas gárgolas cornudas. Normalmente tiene el tamaño de un gato, tiene 1 en todos los Rasgos, pero cuando esquiva o se ocultan, su Físico sube a 4. Tiene 4 Niveles de Salud y sufren un dado de penalización por cada uno perdido. Puede comunicarse telepáticamente con su señor mientras permanezca dentro de un radio de 15 metros. Se usan a menudo como espías. Si se mata a uno, puede volver a crearse mediante un ritual que dura cinco noches y en el que se gastan cinco Puntos de Sangre (uno por noche).

Debilidad: Jerarquía. Se espera que todos los Tremere sean leales a los Siete Antiguos del clan, para lograr esto, son obligados a beber sangre de ellos. Esta ingestión crea un lazo místico entre todos los miembros del clan, pero particularmente entre ancianos y jóvenes. Un personaje debe tener éxito en una tirada Psicológica para resistirse a realizar una orden directa hecha por un Tremere más antiguo (la dificultad varía, dependiendo de lo absurda que ésta sea, por ejemplo, rehusar el llevar un mensaje sería de dificultad 5 o 6, mientras que negarse a cometer suicidio sería 2). Además, los antiguos del clan gastan un Punto de Sangre menos cuando usan Dominación sobre sus jóvenes.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dominación, Taumaturgia

Ventruie

Elegantes, aristocráticos y majestuosos, los Ventruie son los señores de la Camarilla. Fue este clan el que puso la piedra angular de la Camarilla, así como el que la dirige e insta en sus momentos más oscuros. Incluso hoy día, la mayoría de los príncipes son del Clan Ventruie. Por supuesto, ellos prefieren que las cosas sean así. Por la tradición de la nobleza obliga, estos vampiros deben gobernar a los demás clanes por su propio bien.

En las noches antiguas, los Ventruie fueron elegidos de entre nobles, príncipes mercantes o gentes de poder. En tiempos más modernos el clan recluta miembros de viejas familias adineradas, despiadados "trepas" corporativos y políticos. Aunque se mueven en los mismos círculos sociales que los Toreador, no desperdician sus existencias con frivolidades y charlas ociosas. Los Ventruie portan soberbiamente los privilegios del liderazgo, y estoicamente asumen su carga. Así siempre ha sido, y así siempre debería ser.

Aptitud: +1 a las ordenes. Los Ventruie no son nada sin su carisma, añaden un dado a todas las tiradas Sociales para gobernar u ordenar a los demás. Esto incluye a la mayoría de usos de la Disciplina de Dominación.

Ventaja: Riquezas. La mayoría de los Ventruie son asquerosamente ricos, e incluso aquellos que no lo son pueden pedir ayuda financiera a sus compañeros de clan. Una vez por historia, el personaje puede acceder a una gran cantidad de fondos (quizás una cuenta en un banco suizo, o quizás dinero "lavado", o incluso un fondo fiduciario o un estipendio de su sire).

Debilidad: Extraños gustos. Los Ventruie son elegantes y selectos, incluso con la sangre. No toda la sangre es de su agrado, el jugador debe elegir un cierto tipo de sangre que será la única con la que su personaje se alimentará (sólo sangre de músicos, o sólo de vírgenes, o sólo de la realeza, etc.). Esta sangre, y solamente ésta, satisfará el paladar del Ventruie, no beberá ninguna otra, ni siquiera cuando estén hambrientos.

Disciplinas de Clan: Dominación, Fortaleza, Presencia

Rasgos

El poder y la técnica de un vampiro están medidos a partir de sus Rasgos: habilidades que poseen los humanos hasta cierto punto. Son cuatro:

Físico: Este Rasgo mide la pericia física de un vampiro, su fuerza bruta, agilidad y resistencia. Este Rasgo se usa para resolver todas las tareas relacionadas con la pelea, levantar objetos, correr, etc.

Mental: Este Rasgo mide la habilidad de razonamiento, intelectualidad, astucia y sagacidad de un vampiro. Este Rasgo se utiliza para resolver todas las tareas relacionadas con intentar darse cuenta de algo, entrever algún tipo de clave o pensar de forma rápida.

Social: Este Rasgo mide el carisma, el atractivo y el saber estar de un vampiro. El Rasgo Social se usa para resolver todas las tareas relacionadas en las que se coaccione, se seduzca, se convenza o se time a alguien para conseguir algo.

Psicológico: Este Rasgo mide la fuerza interna de un vampiro: su fuerza de voluntad, disciplina y autocontrol. En muchos aspectos es la medida del alma de un Vástago. El Rasgo Psicológico se usa para resolver todas las tareas en las que el vampiro intente resistirse a la intimidación, al control mental o a entrar en frenesí.

Los Rasgos se puntúan de 1 a 4, un 1 indica un nivel mediocre de habilidad, mientras que un 4 determina que el Rasgo está al nivel superior humano (un atleta olímpico, un genio, un gran hombre de gobierno, o un Buda). Es posible tener cero en un



Rasgo, lo que reflejaría a un personaje decrepito o lisiado (la mayoría no empezarán con cero en ninguno, excepto los Nosferatu, que lo tendrán en su Rasgo Social, reflejando de esta manera su horrenda apariencia). Además los vampiros pueden conseguir puntuaciones sobrenaturales, de 5 o incluso más (de nuevo, la mayoría de los personajes no empezarán con tal poder, pero los antiguos y aquellos cuya sangre sea cercana a Caín, exhiben, a menudo, tales Rasgos).

La mayoría de los humanos poseen puntuaciones de 1 o 2 en sus Rasgos, sin embargo, se considera que los personajes recién creados de vampiro son lo mejor de la "cosecha".

Puntuación en los Rasgos

0	Abismal
1	Mediocre
2	Bastante bueno
3	Realmente bueno
4	Perfección humana
5+	Sobrehumano (solamente vampiros)

Los jugadores que crean nuevos personajes puntúan estos Rasgos de 1 a 4. Así, alguien que crea un típico Toreador de alta sociedad puede repartirlos de la siguiente manera: un 4 en Social (es absolutamente fabuloso), un 3 en Mental (por supuesto conoce la diferencia entre el Post-Modernismo y la Expresión Abstracta), un 2 en Físico (aquellas lecciones de ballet no fueron del todo una pérdida de tiempo) y un 1 en Psicológico (¿Como osas criticar su gusto en recipientes? ¿Qué tipo de filisteo eres? Ohhh, el dolor...!).

Disciplinas

La mera existencia de los vampiros es algo milagroso, u horrible. Se puede pensar que el espectáculo de ver a un

cadáver alzándose de la tumba para vivir de nuevo puede resultar prodigioso. Pero la maldición de Caín ofreció otros oscuros dones a sus víctimas humanas. Aunque la Sangre en sí hace de un vampiro una formidable criatura, son las Disciplinas lo que le dan su poder.

Las Disciplinas se describen en dos niveles: Básico y Avanzado. Cada uno da acceso al vampiro a diversos poderes sobrenaturales. Debe gastarse un Punto de sangre para activar un poder (dos si se usa un poder de nivel Avanzado). Obviamente, un vampiro que tenga un nivel Avanzado también poseerá el nivel Básico de esa Disciplina. Dominar todos los niveles da acceso a todos los poderes que están descritos en esa Disciplina.

Animalismo

Los vampiros con la Disciplina de Animalismo tienen un tremendo control del mundo animal y de la Bestia Interior que llevan dentro.

Básico

- **Lenguaje Animal:** El vampiro puede comunicarse telepáticamente con un animal mayor que un insecto durante una escena.

- **Invocación Animal:** El vampiro puede invocar a cualquier animal de cierta especie en una milla. Éstos deben existir en el área (por ejemplo, no se puede invocar tigres en Brooklyn), y acudirán tan rápido como puedan. Los animales obedecen las órdenes del vampiro si éstas no son demasiado peligrosas. Si dos Vástagos oponentes usan este poder sobre el mismo animal, aquél con mayor Rasgo Social gana.

Avanzado

- **Canción de la Serenidad:** El vampiro canta de forma calmante, pacificando a todas las criaturas de los alrededores. Los seres que oyen esto se adormecen y son incapaces de actuar agresivamente. Los mortales sufren automáticamente los efectos, para afectar a otro vampiro, el cantante debe tener éxito en una tirada Mental (dificultad del Rasgo Psicológico del objetivo + 2).

- **Apartar a la Bestia:** El vampiro puede "traspasar" su Bestia a otro. Para usar este poder, debe estar al borde del frenesí (mira las reglas de frenesí, más abajo). Entonces puede transferir su Bestia interna al alma de otro ser si tiene éxito en una tirada Psicológica (dificultad del Rasgo Psicológico del oponente + 2). Si el traspaso tiene lugar, el objetivo inmediatamente entra en frenesí. Una vez acabe, la Bestia regresará a su «dueño».

Auspex

La Disciplina de Auspex confiere poderes telepáticos y percepción extrasensorial, a los que la practican.

Básico

- **Sentidos Aguzados:** Los sentidos del vampiro se vuelven sobrehumanos. La vista y el oído se duplican, y puede oír, incluso, sonidos ultrasónicos (un silbato para llamar perros, el sonido de las ballenas, etc.). El olfato se vuelve tan agudo como el de un animal salvaje, y además puede leer lo que hay escrito (las marcas que deja la tinta cuando se escribe) sobre una página con sólo tocarla. El vampiro añade un dado en todas las tareas relacionadas con la percepción.

- **Percepción del Aura:** El vampiro puede sentir el «aura» invisible que rodea a todas las criaturas vivas. Por cada éxito obtenido en una tirada Mental (dificultad 4), el Vástago puede preguntar al Narrador una pregunta del tipo "sí o no" acerca del estado físico o emocional de otro personaje (ejemplos: "¿Está enfadado?", "¿Está mintiendo?", "¿Es un vampiro?", "¿Está bien de salud?" y otras por el estilo):

Avanzado

- **Telepatía:** El vampiro puede leer la mente de una víctima. Para ello debe ver a la persona en cuestión y tener éxito en una tirada Mental (dificultad del Rasgo Psicológico del oponente + 2). Un éxito le permite leer los pensamientos superficiales, mientras que tres o más le permiten leer los pensamientos subconscientes, los secretos oscuros, etc.

- **Proyección Astral:** El vampiro puede sacar su espíritu del cuerpo. Éste es invisible e intangible. Puede viajar hasta velocidades de casi 1000 kilómetros por hora, y atravesar paredes, puertas, etc. El espíritu puede usar cualquiera de los sentidos que el vampiro posea. Mientras esté libre, el Vástago está durmiendo e indefenso. El uso de este poder cuesta tres Puntos de Sangre.

Celeridad

Los vampiros con Celeridad son enemigos peligrosos, pues esta Disciplina les permite moverse y atacar a velocidades sobrehumanas. Un personaje con la Celeridad Básica activada siempre gana la iniciativa (el primer movimiento) sobre otro personaje sin este poder. De igual forma, alguien con Celeridad Avanzada siempre gana la iniciativa sobre otro que no la tenga a este nivel (la única excepción es un personaje que usa la Ventaja Gangrel del instinto del Cazador, el cual siempre gana la iniciativa sobre cualquiera). Si dos personajes tienen el mismo nivel en Celeridad, usa el proceso normal de iniciativa (ver «Iniciativa», más abajo).

Básico

- La velocidad de los movimientos del vampiro se dobla. Además, gana una acción extra por turno.

Avanzado

- La velocidad de los movimientos del vampiro se triplica y gana dos acciones adicionales por turno.

Dominación

Los vampiros con Dominación pueden hipnotizar e incluso controlar directamente la mente de los demás. El uso de este poder requiere contacto visual.

Básico

- **Dominar:** El vampiro puede dar una orden de una sola palabra ("¡Vete!", "¡Quieto!" y cosas parecidas se pueden admitir, mientras que "¡Muere!" no) a otro ser. La orden debe obedecerse, a no ser que la víctima venza al Vástago en una tirada Psicológica (dificultad 4 para ambos). El sujeto tiene que entender la lengua del vampiro. Si éste tiene éxito en su tirada Psicológica, la orden no surte efecto.

- **Mesmerismo:** El vampiro realiza sugerencias hipnóticas a su víctima. Después de hacer la sugestión, hace una tirada Social (la dificultad varía, dependiendo de lo que interprete el Narrador: 3 si la víctima ya estaba dispuesta a hacer lo que se intenta que realice, 4 si la ésta no piensa que sea un gran inconveniente, 5 si el objetivo lo considera embarazoso o que va en contra de sus principios, 6 para obligarle a hacer algo que suponga un peligro mortal). Si el vampiro tiene éxito, el objetivo obedece la sugestión.

Avanzado

- **Falta de memoria:** El vampiro puede "bloquear" retazos de la memoria de una víctima (incluido el hecho de que ésta le haya visto). Para hacer esto, debe superar a su objetivo en una tirada Psicológica (dificultad 4 para ambos). Un éxito (sobre los del sujeto) le permite "limpiar" la memoria del sujeto durante una escena, tres éxitos permitirá que esta «limpieza» sea permanente.

●**Posesión:** El vampiro transfiere su conciencia a la mente de su víctima. Este poder sólo funciona con mortales. Para usarlo, debe hacerse una tirada Psicológica (dificultad 4) y obtener más éxitos que el objetivo, que realiza la misma tirada. Si lo logra, la víctima será su marioneta, el cuerpo del vampiro se quedará dormido, pero podrá hacer que su víctima haga lo que él quiera, incluso suicidarse. Para usar este poder se han de gastar tres Puntos de Sangre.

Fortaleza

Los vampiros con Fortaleza poseen una resistencia al daño nada natural. A menudo deben ser, literalmente, despedazados, como los cadáveres andantes que son. La Fortaleza siempre está activa (no se requiere que se gaste Sangre).

Básico

●Los vampiros obtienen un dado adicional para resistir, un Nivel de Salud más (un nivel «Ligero» extra) y pueden soportar el fuego, la luz del sol y otros ataques de daño agravado.

Avanzado

●Los vampiros tienen dos dados adicionales para resistir, dos Niveles de Salud adicionales (ambos "Ligeros") y puede soportar el fuego, la luz del sol y otros ataques de daño agravado. Además, el daño debido a largas exposiciones al fuego y a rayos de sol se divide entre dos (por ejemplo, el vampiro sólo sufre daño por luz de sol directa en turnos alternativos, de luz indirecta cada cuatro turnos, etc.).

Ofuscación

La Ofuscación es la habilidad para ocultarse místicamente, utilizando ilusiones o sombras, con tal de disfrazarse o esconderse.

Básico

●**Capa de Sombras:** El vampiro puede ir detrás de algún tipo de cobertura para desaparecer de la vista. Cualquier lugar es válido, por ejemplo, un Vástago de más de 2 metros y 180 kilos puede ponerse tras un poste de 5 centímetros de ancho, y el poder funcionaría. Mientras permanezca inmóvil, nadie lo verá. Aquellos que lo busquen con el Auspex activado, pueden hacer una tirada Mental (dificultad del Rasgo Psicológico + 2 del vampiro oculto) para encontrarlo.

●**Presencia invisible:** El vampiro puede, hipnóticamente, hacer que los demás no lo vean. Mientras no actúe de forma obstructiva, el resto, simplemente, lo ignorarán. Si habla u obre de manera violenta, debe realizar una tirada Mental (dificultad 6) con tal de no romper el efecto. Para activar el poder, debe ocultarse, y entonces ha de concentrarse tres turnos y tener éxito en una tirada Mental (dificultad 4). Aquellos que posean Auspex pueden tirar para detectar al Vástago, igual que el poder anterior.

Avanzado

●**La Máscara de las Mil Caras:** El vampiro evoca ilusiones haciéndose pasar por otra persona. Para aparentar ser «cualquier hombre o mujer» (una persona al azar y no conocida) no se requiere tirada, pero para disfrazarse como alguien específico se hay que tener éxito en una tirada Mental (la dificultad es igual al Rasgo Social + 2 de la persona a "suplantar").

●**Desvanecimiento:** El vampiro desaparece de la vista. Para esto hay que tener éxito en una tirada Mental (dificultad 4). Si obtuvo tres éxitos, aquellos que estaban cerca olvidarán que lo han visto. Igual que antes, aquellos con Auspex pueden tirar para detectarlo.



Potencia

Los vampiros que poseen Potencia son terribles adversarios, pues poseen la fuerza de varios humanos. Siempre está activa (no es necesario el gasto de Sangre). En el momento de resolverse cualquier tarea que requiera fuerza (un pulso, cuando se tiran de los dos extremos de una cuerda, etc.), el personaje con Potencia a nivel Básico vence al que no tiene esta Disciplina. De igual manera, aquél que posea Potencia al nivel de Avanzado vencerá al personaje que no la tenga. Si ambos tienen el mismo nivel en esta Disciplina, deberán hacer tiradas Físicas de la manera normal.

Básico

●El vampiro hace dos dados adicionales de daño en combate cuerpo a cuerpo, y puede levantar casi unos 500 kilos.

Avanzado

●El vampiro hace tres dados adicionales de daño en combate cuerpo a cuerpo, y puede levantar cerca de una tonelada.

Presencia

Todos los vampiros son criaturas impresionantes, pero aquellos con la Disciplina de Presencia son, de una manera particular, cautivadores. Manipulan las emociones de los demás, haciendo que sus víctimas los vean como sus soñados amantes, o sus más horribles pesadillas.

Básico

●**Fascinación:** El vampiro obtiene un aura carismática, transformándose así, en un líder, seductor y orador natural. Su Rasgo Social se dobla.

●**Temor:** El vampiro, con tan sólo mostrar sus colmillos, puede infundir miedo en sus enemigos. A no ser que éstos obtengan tantos éxitos en una tirada Psicológica como puntuación tiene el Vástago en su Rasgo Físico o Social (el más alto), darán la vuelta y huirán durante una escena.

Avanzado

●**Encantamiento:** El vampiro se convierte en algo sobrehumanamente fascinante. Si tiene éxito en una tirada Social (dificultad del Rasgo Psicológico + 2 del objetivo), la víctima se convencerá de que el vampiro es su amigo, amante o algo parecido, una figura que debe ser protegida y adorada. Esto termina al final de un periodo de días igual a los puntos que tenga el Vástago en su Rasgo Social.

●**Majestad:** Los vampiros con Majestad son literalmente imponentes. Esto le confiere un aura que sería propia de un dios, los mortales se arrodillan por adoración o miedo, e incluso si otro Vástago quiere atacarle, insultarle o ser irrespetuoso o descortés deben tener éxito en una tirada Psicológica (dificultad 4). Activarlo cuesta tres Puntos de Sangre.

Protean

La Disciplina de Protean es competencia de los cambiantes Gangrel, a pesar de haber enseñado sus secretos a unos cuantos vampiros. Los Vástagos con Protean pueden cambiar en una variedad de formas.

Básico

●**Los Ojos de la Bestia:** El vampiro puede ver en completa oscuridad.

●**Las Garras de la Bestia:** El vampiro hace crecer garras que hacen un dado adicional de daño y además éste es agravado, y por tanto, sólo puede ser resistido si se posee Fortaleza.

●**La Guarida de la Bestia:** El vampiro puede mezclarse de forma mística con la tierra (y solamente en tierra; la piedra, el cemento, y otros no cuentan). No puede actuar ni moverse en este estado, pero si puede regresar a la superficie en cualquier instante. Se emplea para protegerse de la luz solar y el fuego.

Avanzado

●**La Forma de la Bestia:** El vampiro puede transformarse en lobo o murciélago. En forma de lobo, su velocidad se dobla y cuando muere hace un dado adicional de daño. En la forma de murciélago, el Rasgo Físico baja a 1 si ataca, pero aumenta en 1 si esquiva, y además puede volar a velocidades de 50 kilómetros por hora.

●**Forma de Niebla:** El vampiro puede transformarse en niebla. No puede atacar en esta forma, pero tan sólo puede ser dañado por la luz del sol, el fuego o las Disciplinas que sean mentales mentales.

Taumaturgia

El estudio de la Taumaturgia está restringida a los Tremere, aunque se rumorea que algunos vampiros del Sabbat también la conocen. Esta es la hechicería vampírica: la conjuración ritual, la magia de la sangre. A diferencia de las demás Disciplinas, en la Taumaturgia, además del gasto de sangre, hay que hacer una tirada Psicológica (dificultad 4) para usarse. Si se falla, la sangre gastada se pierde.

Básico

●**Magia de la Sangre:** Este poder permite al vampiro manipular su propia sangre. El primer éxito "carga" dos Puntos de Sangre en su cuerpo, doblando su potencia cuando son usados (por ejemplo, un Punto de Sangre "cargado" de esta

forma puede curar dos Niveles de Salud o añade dos dados al Rasgo Físico). Cada éxito adicional permite "cargar" otro Punto de Sangre.

●**La Defensa del Refugio:** El vampiro lanza el ritual sobre su refugio antes de ir a descansar durante el día. Esto oscurece el lugar, previniendo así que ningún rayo de luz solar alcance al vampiro. Además cualquier estaca que intente atravesar su corazón se transformará de forma automática en polvo.

●**Telekinesis:** El vampiro puede elevar y mover objetos mediante su fuerza psíquica. El peso que puede levantar (en kilogramos) es la mitad de su Rasgo Psicológico (sin redondear). Las criaturas vivas pueden intentar resistirse obteniendo más éxitos en una tirada Mental (dificultad 5) que el vampiro.

Avanzado

●**Bolas de Fuego:** El vampiro crea bolas de fuego místicas. Éstas infligen tres Niveles de Salud de daño agravado. Para crear una debe gastarse un Punto de Sangre (no dos, que sería lo normal).

●**Control Atmosférico:** El vampiro cambia o manipula pautas ambientales existentes. Además si está bajo cielo abierto, éste puede invocar rayos sobre sus enemigos (dificultad 5 para apuntar de forma precisa) y estos hacen tres niveles de daño normal.

●**Caldero de Sangre:** El vampiro hace hervir, de forma mística, la sangre de su oponente. Los mortales afectados por este poder mueren instantáneamente, y los vampiros pierden un número de Niveles de Salud y Puntos de Sangre igual a los éxitos que se obtuvo.

Sangre y Salud

Aparte de los cuatro Rasgos mencionados, los vampiros tienen Puntos de Sangre y Niveles de Salud.

Sangre

Los vampiros usan la sangre ingerida para realizar hechos sobrenaturales.

Los personajes tienen 10 Puntos de Sangre, que representan los diferentes estados de saciedad. Se gastan para usar Disciplinas, aumentar el Rasgo Físico y curar heridas. Se recuperan alimentándose de mortales.

Cada noche, cuando un vampiro se levanta, pierde un Punto de Sangre de forma automática. Puede gastar Puntos adicionales para hacer otras cosas.

●**Un vampiro gasta sangre para curar heridas.** Cada Nivel de Salud que cure le costará un Punto de Sangre, además de pasar un turno concentrándose.

●**El uso de una Disciplina a nivel Básico cuesta un Punto de Sangre.**

●**Si en la descripción del poder no se indica lo contrario, el uso de una Disciplina a nivel Avanzado cuesta dos Puntos de Sangre.**

●**Un vampiro gasta sangre para imbuirse con fuerza y vitalidad sobrehumana.** Sumar un punto al Rasgo Físico cuesta un Punto de Sangre. Se pueden añadir más, pero cada nivel adicional cuesta un Punto de Sangre acumulativo (el segundo nivel cuesta dos Puntos de Sangre, el tercero tres, etc.). De esta forma, un vampiro que desee aumentar en 3 su Rasgo Físico gasta seis Puntos de Sangre (1 + 2 + 3).

Un vampiro que se queda sin Puntos de Sangre entra en letargo (ver abajo).

Los vampiros recuperan sangre alimentándose de humanos. Se puede chupar hasta un Punto de Sangre por turno. Los humanos poseen 10 Puntos de Sangre, cuando, de estos, le quedan cinco o menos, necesita ser hospitalizado, y si se queda sin sangre muere. Algunos vampiros piosos tan sólo extraen uno o dos Puntos de Sangre de una víctima dada.

Hambre: Cuando a un vampiro le quedan cinco o menos puntos de sangre, está hambriento. En el caso de ver u oler sangre, o tiene éxito en un chequeo de frenesí o se lanzará a buscar «comida». Si le quedan 2 o menos, entonces está ansioso, y el mero hecho de estar cerca de una fuente de sangre (un humano) provoca hacer una tirada para evitar el frenesí, pero el olerla o verla aumenta la dificultad en uno.

Otras criaturas: Los vampiros pueden alimentarse de animales, pero esto no les satisface lo suficiente. La sangre animal no es tan nutritiva como la humana. La cantidad en Puntos de Sangre que tiene, por ejemplo, una vaca es de cinco, un perro dos y un gato uno.

Los vampiros pueden beber de otros de su misma especie, e incluso pueden dejarlos sin gota. Esto se llama Diablerie, y es el mayor crimen que un Vástago puede cometer, al menos entre vampiros de la Camarilla. Se rumorea que si uno bebe la sangre de un vampiro más antiguo, obtiene su poder. Se sabe que los Matusalenes sólo pueden alimentarse de este tipo de sangre.

Salud

Los vampiros tienen siete Niveles de Salud, que representan sus diferentes estados de heridas. Estos son: Ligero, Ligero, Medio, Medio, Grave, Grave y Crítico. A medida que se acumulan las heridas, táchalas de la hoja de personaje. Se pueden gastar Puntos de Sangre para curarlas. Cuando el personaje se queda sin Niveles de Salud entra en letargo (ver abajo).

Dolor

Aunque estén muertos, los vampiros sienten dolor. Cuando se alcanza el Nivel de Salud Medio, éste sufre una penalización de un dado a todas sus acciones. Cuando llega al nivel Grave, la penalización es de dos dados. Siempre se tendrá un mínimo de un dado, no importa la cuantía de sus heridas. Aquellos que se encuentren en frenesí (o Brujah usando la Rabia de la Sangre) ignoran estas penalizaciones.

Letargo y Muerte Definitiva

Cuando un vampiro ha perdido todos sus Niveles de Salud y/o Puntos de Sangre, entra en un estado conocido como letargo. Todavía permanece "vivo", pero está en estado comatoso, incapaz de moverse o actuar. Para hacer que regrese de este estado, se le debe alimentar, con al menos un Punto de Sangre.

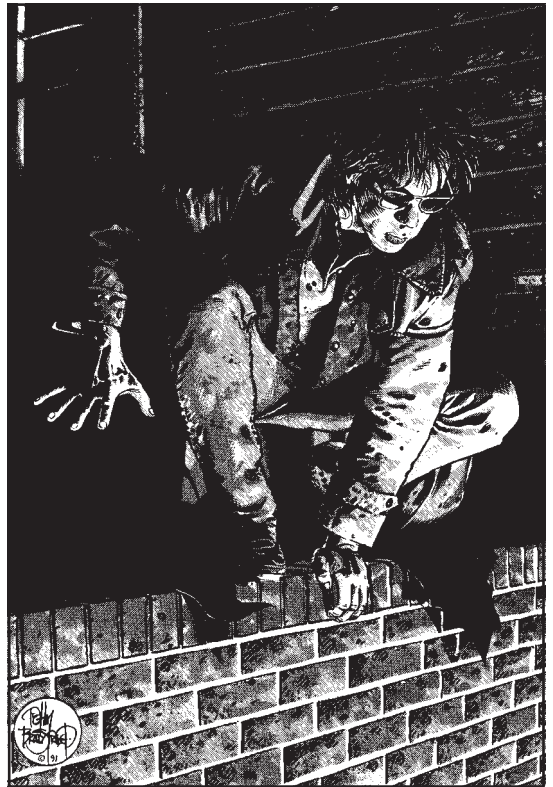
Si un vampiro entra en letargo y recibe una herida adicional que cause daño agravado (fuego, luz del sol, garras, etc.), morirá, esta vez de forma definitiva. Este hecho recibe el nombre de Muerte Definitiva, y ningún Vástago puede ya regresar. Además, a un vampiro se le puede matar definitivamente si, tras haber entrado en letargo, se le descuartiza (se le decapita, se le cortan los brazos, se reduce su cuerpo a pedazos, etc.). Esto tarda cinco turnos en hacerse.

Un personaje que ha sido enviado a la Muerte Definitiva está ya fuera del juego para siempre, y el jugador deberá crear otro.

Reglas

Cada toda la acción en Vampiro la determinan los propios jugadores y el Narrador, pero aquí te ofrecemos unas pocas reglas que te pueden ayudar a manejar algunas situaciones complejas.

Este sistema usa dados de seis caras, que puedes encontrar fácilmente en librerías, tiendas de ocio, grandes almacenes, etc. Cuando un jugador decide que su personaje va a emprender una acción cuya resolución puede resultar dudosa (disparar una pistola a un enemigo distante, tratar de convencer al príncipe, etc.), el Narrador mira los Rasgos del



vampiro y decide cuál (Físico, Mental, Social o Psicológico) es el más importante. El jugador coge una cantidad de dados igual al Rasgo elegido, y el Narrador asigna una dificultad (un número entre 2 y 6) a la acción. Entonces se tiran los dados. Si al menos uno (a veces más) de los números en la tirada iguala o supera la dificultad, la acción tiene éxito. Si no, simplemente falla.

Acciones Automáticas contra Tiradas de Dados

La mayoría de las acciones son automáticas. Si Cynthia dice "Mi personaje Maxine camina hacia el callejón desierto", no necesita hacer ninguna tirada. Ocurre automáticamente. De igual forma, con fines dramáticos, las tareas rutinarias como ir en coche hasta el club nocturno o subir una escalera pueden darse por hechas, aunque en la vida real siempre hay posibilidad de chocar o caerse por la escalera. Las tiradas sólo se realizarán en aquellas ocasiones que sean particularmente dramáticas y haya muchas posibilidades de fallar.

A veces algo rutinario puede convertirse en una escena llena de tensión y drama si se realiza de forma rápida o bajo presión. Por ejemplo, si el personaje que está conduciendo en dirección al club nocturno va a una velocidad de 180 km./h. en dirección contraria al flujo del tráfico, mientras es perseguido por el Sabbat y la policía, las tiradas Físicas pueden evitar un choque.

Dificultades

Las dificultades varían entre 2 y 6. Una dificultad de 2 representa tareas fáciles, mientras que una de 6 simboliza a las más difíciles. **Cuando dudes, la dificultad por defecto es 4. No se puede superar el 6, si se calcula que será mayor, haz que sea 6.**

Tabla de Dificultad

- 2 **Fácil** (caminar sobre un muro de 60 centímetros de ancho)
- 3 **Rutinario** (seducir a alguien que ya se encuentra un tanto "animado")
- 4 **Normal** (seguir sigilosamente a una víctima que sospecha algo)
- 5 **Desafiante** (disparar a un objetivo que se encuentra a larga distancia)
- 6 **Realmente duro** (quitarse unas esposas)

Número de Éxitos

Se llama éxito a cada dado que iguala o supera la dificultad. En la mayoría de las ocasiones, un solo éxito permite al vampiro realizar aquello que quería, de una forma "ajustada". Obtener más cantidad, indica una mejor ejecución de la tarea. Por ejemplo, un Toreador (Social 4) ofrece un espectáculo en un club nocturno. Se tiran cuatro dados, un éxito indica que su representación ha sido aceptable (digamos que no será abucheado), mientras que para hacer un acto brillante o virtuoso necesitaría obtener tres o cuatro.

Éxitos	Calidad
1	Lo hizo
2	Bueno
3	Grandioso
4+	Magistral

Ejemplo de Juego

Jack el Diablo, el Gangrel que hace cumplir las leyes del príncipe (interpretado por el Narrador) ha cogido a la Brujah Maxine (personaje de Cynthia). El Gangrel pregunta a Maxine acerca de su paradero la noche del miércoles (en la que una banda anarquista prendió fuego a la refinería del príncipe). Cynthia, hablando como su personaje, niega, indignada, cualquier conocimiento sobre el hecho («¡Estuve en una discoteca al otro lado de la ciudad!»), el Narrador le pide hacer una tirada Social para convencer a Jack. Maxine tiene un 2 en ese Rasgo, y la dificultad será 4 (Jack el Diablo es leal al príncipe y sabe que la Brujah suele ir con anarquistas, por eso desconfía de ella). Cynthia tira dos dados y obtiene un 1 y un 5: un éxito. El Gangrel acepta a regañadientes la coartada de Maxine (quizá no quiera investigar, en más profundidad, lo que ésta le ha dicho), pero le advierte que los ojos del príncipe están en todas partes, y que debe respetar las reglas durante un tiempo.

Sí, según la opinión del Narrador, Jack el Diablo hubiera tenido pruebas concluyentes contra Maxine, o que ésta no le gustase, podría haber elevado la dificultad de la tirada a 5 o incluso 6, o que Cynthia debería haber obtenido dos éxitos, para que su personaje convenciese a Jack de su inocencia.

Disputas

A veces, un personaje entrará en conflicto con otra persona o vampiro. Tal evento es conocido como disputa. Para poder resolverla, el jugador tira los dados con un dificultad normal, pero el oponente también lo hace con el mismo Rasgo y la misma dificultad. Aquél que obtenga más éxitos es el que gana. Si hay empate se vuelve a tirar.

Casi todas las disputas tienen dificultad 4. Primero tira los dados el personaje atacante, tras lo cual lo hace el defensor para intentar contrarrestar y superar los éxitos de su contrincante.

Ejemplo 1: El Barón d'Havilland (Social 4) y Lady Ravenwood (también con Social 4) intentan seducir a la misma bella modelo. Debido a que a la modelo le gustan ambos personajes por igual, éstos tiran los dados con una dificultad de 4. D'Havilland obtiene 1, 3, 4 y 6: dos éxitos, mientras que su rival Lady Ravenwood consigue 2, 5, 6 y 6: tres éxitos. La modelo se escabulle con la sonriente Lady Ravenwood, y

d'Havilland tendrá que buscar sangre y compañía en otro lugar, al menos esta noche.

Ejemplo 2: El Barón d'Havilland (Social 4) intenta ordenar a un recalcitrante humano (Psicológico 2) que se aparte de su camino. El vampiro tira cuatro dados y obtiene 1, 3, 5 y 5: dos éxitos, mientras que el mortal saca 3 y 6: un éxito. D'Havilland gana, el mortal le permite pasar de mala gana.

Ejemplo 3: Maxine la Brujah (Físico 4) está echando un pulso con un Nosferatu (también con Físico a 4). Ambos vampiros tienen Potencia a nivel Básico, así que poseen una fuerza semejante. El Narrador decide que el primero en obtener tres éxitos consecutivos y acumulativos gana. En el primer turno, Maxine obtiene dos éxitos y su oponente uno. La Brujah tiene un éxito en la disputa, y fuerza ligeramente el brazo del Nosferatu hacia la mesa. Durante el segundo turno, el Nosferatu obtiene dos éxitos, mientras que Maxine no sacó ninguno. El horrible vampiro no sólo ha anulado los éxitos «guardados» por la Brujah, sino que además la pone en la misma situación en la que él estuvo antes. Este pulso se prevé que va a ser un vaivén de brazos, hasta que gane uno de los dos.

Drama

El nocturno mundo del vampiro es una mezcla de peligro, misterio y terror. Esta sección presenta algunos de los dilemas con los que se enfrentará el vampiro, así como las reglas para resolverlos.

Tiempo

El tiempo en Vampiro es fluido. Está medido en términos de turnos, escenas e historias.

Turno: Un turno normalmente dura tres segundos. Se utiliza en situaciones dramáticas en las que se tengan que resolver, en cuestión de segundos, decisiones y acciones, como por ejemplo el combate. En un turno, cada personaje puede realizar una acción, a no ser que use la Disciplina de Celeridad.

Escena: Una escena es una secuencia de eventos que tienen lugar aproximadamente en el mismo lugar y periodo de tiempo. De esta manera, una brutal pelea callejera o una velada en la mansión del príncipe constituyen una escena, aunque esta última dure algo más que la primera.

Historia: Una historia es una secuencia entera de eventos en la que los personajes participan. Tiene una trama, un clímax y una resolución.

Ejemplo: En la película La Guerra de las Galaxias, cada choque de los sables de luz de Obi-Wan y de Darth Vader se realizarían en un turno, la parte del tritador de basuras de la Estrella de la Muerte sería una escena, y la película entera, una historia.

Iniciativa

A veces es importante saber quién actúa primero. Cuando un vampiro se adelanta a su oponente, se dice que ganó la iniciativa.

Para determinar la iniciativa, compara los Rasgos en este orden:

El instinto del Cazador (activo)
Celeridad a nivel Avanzado (activo)
Celeridad a nivel Básico (activo)
Rasgo Físico más alto
Rasgo Mental más alto

Empate: Tira un dado, la tirada más alta gana. Continúa tirando hasta que se resuelva el empate.

Ejemplo: Jack el Diablo ataca a un terrible Gangrel del Sabbat. Ambos tienen activado el instinto del Cazador, no

tienen Celeridad, así que el Narrador compara los Rasgos Físicos de ambos. Es de 4 en los dos casos, por lo que mira los Rasgos Mentales. Jack el Diabolo tiene 3 mientras que el Gangrel del Sabbat sólo 1, así que Jack atacará primero. Si el vampiro del Sabbat lo hubiera tenido también a 3, se tendría que hacer una tirada de un dado para determinar quien sería el que actuase primero.

Todas las acciones extra obtenidas con Celeridad se declaran después de que todos hayan tomado su primer movimiento. La iniciativa para estas acciones se determina de igual forma.

Combate

Los vampiros son maestros en la manipulación y la sutileza, y prefieren ganar batallas por medio de métodos indirectos. Aunque de vez en cuando, se ven forzados a luchar, ya sea para alimentarse de una presa resistente, defenderse de un hambriento anarquista o simplemente para eliminar, de una para siempre, a un antiguo rival.

El combate se realiza en turnos sucesivos de tres segundos de duración. Emplea el sistema de tareas ya establecido: la iniciativa se determina de la manera normal, y la mayoría de las acciones se consideran hechos Físicos. Hay dos tipos básicos de combate: cuerpo a cuerpo y a distancia.

Cuerpo a Cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo se realiza con puños, armas naturales (garras o colmillos) o artificiales. La iniciativa se resuelve de manera normal. Los ataques se hacen por orden de iniciativa. Cada turno, el luchador elegirá golpear, apresar o esquivar.

•**Golpear:** El atacante hace una tirada Física (dificultad 4). El combatiente que es atacado defiende automáticamente (tirando también Físico a dificultad 4). Si se obtiene igual o más número de éxitos que el defensor, lo habrá golpeado.

•**Apresar:** El atacante hace una tirada Física (dificultad 4). El oponente defiende automáticamente (tirando también Físico a dificultad 4). Si el Rasgo Físico del personaje que ataca iguala o supera al del defensor, o posee un nivel superior de Potencia, el contrario es apresado. Cada turno subsiguiente, el atacante puede hacerle daño automático, y el defensor quedará atrapado hasta que golpee y dañe con éxito a su oponente, ya sea en este o en un turno posterior. Además, si el atacante es un vampiro, puede elegir no hacer el daño automático para poder morder a su presa. Un mordisco sólo quita un Nivel de Salud, pero después podrá empezar a chupar un Punto de Sangre por turno.

•**Esquivar:** Esquivar de manera activa conlleva el gasto de una acción, o sea que aquél que esquivе no podrá hacer otra cosa, ni tan siquiera atacar. Sin embargo, añadirá dos dados a su Rasgo Físico para evitar los golpes del contrario. Si el que esquivа iguala o supera los éxitos del atacante, gana la iniciativa el próximo turno!

Daño: Si el atacante logra golpear, quitará un número de Niveles de Salud igual a su Rasgo Físico, o (si usa las garras de Protean o un arma) su Rasgo Físico + 1.

Resistir: Debido a que los vampiros están clínicamente muertos, pueden intentar absorber algo del daño recibido. Un Vástago golpeado hace una tirada Física (dificultad 5) y si tiene éxito, sólo recibirá la mitad del daño, redondeando hacia arriba (mínimo de uno). El fuego, la luz del sol, los colmillos de un vampiro y las garras obtenidas a través de la Disciplina de Protean se consideran de daño agravado, con lo que un vampiro no tiene derecho a realizar una tirada de resistencia frente a este tipo de heridas, a no ser que posea la Disciplina de Fortaleza.



Combate a Distancia

Para realizar un combate a distancia, el vampiro debe tener un objeto para lanzar o una pistola. Cada turno, puede lanzar un objeto o disparar un tiro, contando con que tiene objetos para lanzar o balas. La Celeridad permite aumentar la velocidad de disparo.

•**Golpes:** Los golpes tienen lugar a distancia larga, media, o a quemarropa. La dificultad para distancia larga es 5, para media es 4 y a quemarropa 3 (sin embargo, a esta última distancia, el defensor tiene la oportunidad de entrar en combate cuerpo a cuerpo con el atacante!).

•**Esquivar:** Un defensor puede esquivar de manera normal, como se ha visto arriba, pero esto no da automáticamente la iniciativa el próximo turno en el caso de ganar. Se puede correr para esquivar. Además de no ganar ninguna bonificación, se considera una acción entera, pero, sin embargo, la distancia entre ambos se reduce en un nivel (si estaban a distancia larga, ahora se encontrarán a media).

•**Carga directa:** Un defensor puede decidir cargar hacia el atacante. Esto se considera una acción, y el personaje no puede defenderse de los ataques, sin embargo, al final del turno, se colocará, de forma automática, a distancia de cuerpo a cuerpo y el siguiente turno podrá entrar en combate cuerpo a cuerpo.

Daño: El daño que hacen los objetos lanzados y disparos es diferente del realizado en combate cuerpo a cuerpo. Un objeto lanzado quita una cantidad de Niveles de Salud igual a los éxitos obtenidos en la tirada para dar + 1. Una bala es igual pero en vez de 1 se suman 3.

Resistir: Las balas y los objetos lanzados se pueden resistir de la manera habitual.

Fuego y Luz Solar

La luz del sol y el fuego son los peores enemigos de un vampiro. La luz solar directa daña, forma automática, quitando

tres Niveles de Salud cada turno. La luz indirecta (el vampiro está fuertemente tapado o escondido entre sombras) quita un Nivel de Salud cada dos turnos. Este daño no puede resistirse a no ser que se posea Fortaleza.

Los fuegos pequeños o débiles hacen el mismo daño que la luz de sol indirecta o un Nivel de Salud automático si se le causa una repentina quemadura (una antorcha, etc.). Fuegos más grandes o intensos (un edificio en llamas, una antorcha de propano) hace un daño equiparable a la luz solar directa, o dos Niveles de Salud por quemadura repentina. Como antes, este daño sólo puede resistirse con Fortaleza.

Frenesí

En su interior, todos los vampiros llevan una Bestia. Ésta se manifiesta a través de la terrorífica condición conocida con el nombre de frenesí.

Cuando un vampiro, que está hambriento, vea o huela sangre, se enfrente a la luz del sol o al fuego, o se le enfurezca o humille, realizará un chequeo para ver si entra en frenesí. El jugador deberá hacer una tirada de su Rasgo Psicológico (dificultad 4). Si falla, entrará en frenesí, y en ese caso agredirá a esa fuente de comida o de provocación emocional (si entró por fuego o luz solar, correrá en sentido contrario). Los vampiros en frenesí no sufren los efectos del dolor (tienen tanto miedo o están tan enfurecidos que lo ignoran). Esto dura una escena o hasta que el motivo del frenesí sea "erradicado" (hasta que se alimente, o mate al oponente, etc.).

Cazar

Cada noche el vampiro gasta un Punto de Sangre para levantarse de su sueño. Así pues, a un Vástago le entra rápidamente la sed, y la mayor parte de su existencia se basa en la búsqueda de presas humanas con sangre "dulce".

Sistema: La caza de un vampiro depende del área en la que se encuentre. Debe realizar una tirada Mental, la dificultad varía, dependiendo del lugar.

El Comedero (bares, discotecas, teatros, etc.)	2
Centro de la ciudad (distrito comercial, áreas bohemias o "alternativas")	3
Zona residencial (áreas ricas)	4
Barrios pobres	4
Suburbios	4
Zona rural	5
Naturaleza	6

Tener éxito en una caza sólo significa que el vampiro ha encontrado una presa ideal (un vagabundo solitario, una pareja de jóvenes enamorados, un niño no vigilado,...). Aun así tiene que someter a la presa.

Persecuciones

A veces, los personajes querrán perseguir a otros. La persecuciones se resuelven por iniciativa, mirando en la siguiente tabla:

Celeridad a nivel Avanzado (activo)
Celeridad a nivel Básico (activo)
Potencia a nivel Avanzado
Potencia a nivel Básico
Físico
Mental
Empate: Tirada de dado, como iniciativa

Ejemplo: Maxine la Brujah está persiguiendo a un vampiro del Sabbat. Tiene Celeridad a nivel Básico, al igual que el perseguido. Ella tiene Potencia a nivel Básico, pero también el vampiro del Sabbat. Bajando por la tabla, el Narrador observa

que el Rasgo Físico de Maxine es de 4, mientras que el del perseguido es de 3. La Brujah acabará por coger al vampiro del Sabbat.

Interacción Social

Los vampiros son criaturas de pasión y de poder, es inevitable que terminen envueltos en alguna intriga social. Resuelven los retos sociales de maneras distintas. Algunas están descritas a continuación.

•**Intimidación:** El vampiro intenta intimidar a su objetivo mediante amenazas físicas (usando el rasgo Físico), condescendencia social (Rasgo Social) o bravuconadas verbales (Rasgo Mental). La víctima resiste con su Rasgo Psicológico. Gana la tirada que obtuvo más éxitos.

•**Liderazgo:** El vampiro ordena, pero debe hacer una tirada Social para convencer a un objetivo indeciso. Si éste se inclina a desobedecer, puede hacer una tirada Mental para resistir. Gana la tirada que obtuvo más éxitos.

•**Seducción:** El vampiro hace una tirada Social, aquél al que se intente seducir usa el Rasgo Psicológico para resistir. Gana la tirada que obtuvo más éxitos.

Sigilo

El vampiro que acecha a su presa hace una tirada Física (dificultad 4), ésta hace una tirada Mental (dificultad 4). Si el Vástago gana, se consigue mantenerse oculto, sin embargo, si gana la presa, detecta la presencia del vampiro; si ambos empatan, la presa "piensa que oye algo" o "ve algo por el rabillo del ojo" (las próximas tiradas para descubrir al vampiro se harán sobre una dificultad de 3).

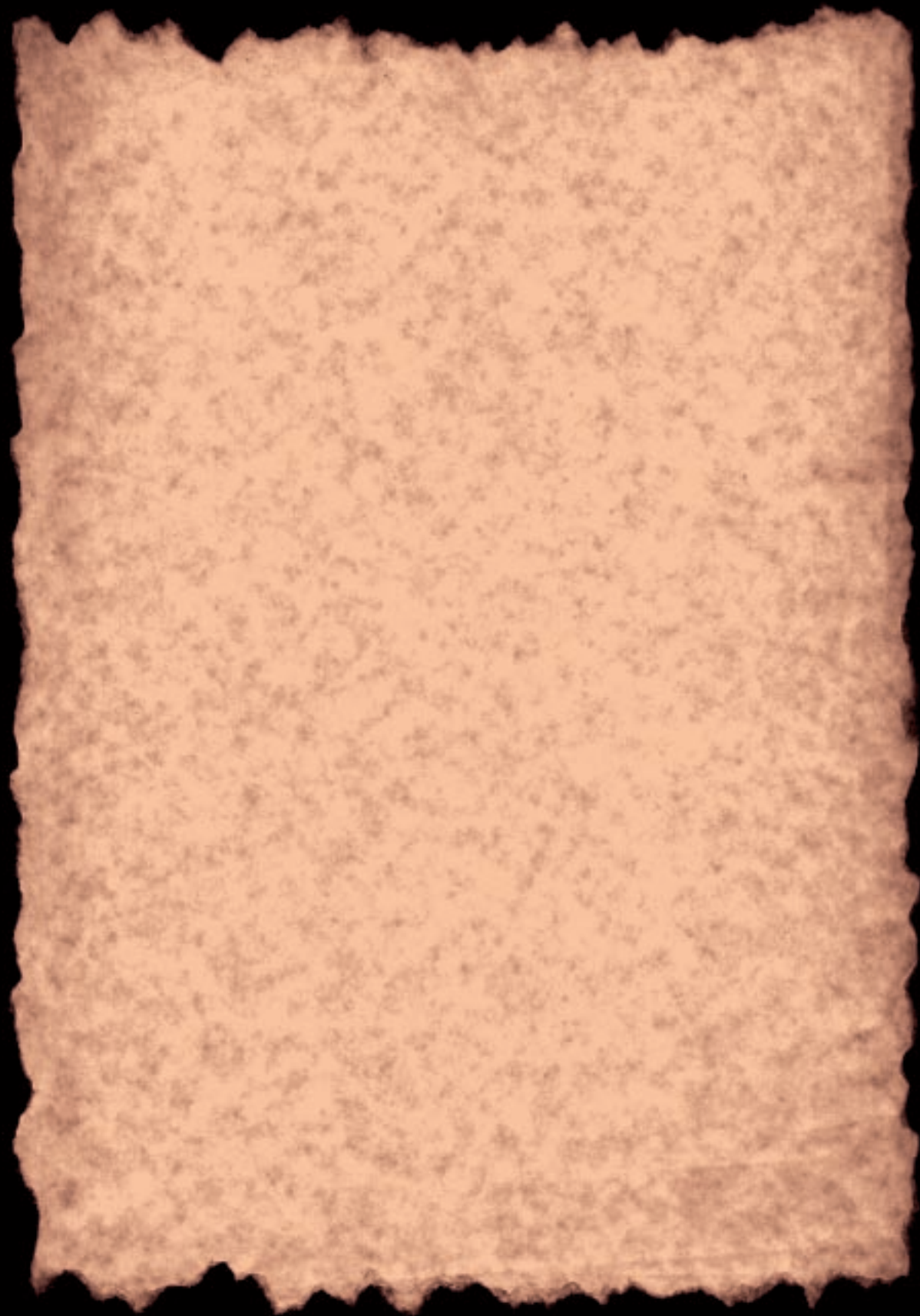
Ideas para Historias

•**El Abrazo:** Los personajes son vampiros recién creados, y pueden comenzar el juego como mortales. En esta historia, los jugadores y el Narrador interpretarán (a veces de forma exaltada, a menudo de manera horrenda) el Abrazo, y establecerán las relaciones entre los vampiros y sus sires (aquellos que los convirtieron en vampiros). ¿Fueron hechos sabiéndolo o en contra de su voluntad? ¿Permanecerán junto a sus sires o les odiarán por lo que les han hecho? ¿Cómo reaccionan los personajes a su nuevo estado (la necesidad de beber sangre, el dolor y el miedo provocados por la luz del sol, etc.)? ¿Cómo asumirán el hecho de que están separados para siempre de sus vidas mortales?

•**Lucha por el Poder:** Los personajes son nuevos en la ciudad y deben ganarse su vida nocturna a partir de la ya establecida sociedad no-muerta. En esta historia, los personajes y el Narrador deben jugar la cruda realidad de establecer un refugio en una ciudad hostil. ¿Deberán luchar por conseguir zonas de caza? ¿Harán pactos con vampiros establecidos que buscan elevar su posición? ¿Usarán humanos para sabotear desde dentro las bases de poder de sus rivales?

•**Historia de Amor:** Un personaje se enamora de un mortal o de otro vampiro. Si el objeto de su amor es mortal, ¿correspondido?, y si lo es, ¿le revelará que es un vampiro? (Recuerda que hacer esto es una violación de la Mascarada, y por tanto se puede castigar con la muerte de ambos.) Si el ser amado es otro vampiro, ¿devuelve el mismo amor?, ¿o simplemente maneja al personaje como a un peón? ¿Y qué pasaría si un horrible Nosferatu se enamora de un bello Toreador o Ventruer?

•**La Lucha por la Supervivencia:** Algo horrible ha tenido que ocurrir para que esto ocurra. Quizás el Sabbat ha llevado a cabo un ataque a la ciudad, o un Matusalén hambriento aparece sembrando el caos, como el dios pagano que es. En cualquier caso, los personajes deberán burlar o derrotar a aquello que amenaza sus dominios.



Otros Juegos Narrativos en el Mundo de Tinieblas

Mientras los vampiros se recrean con sus juegos nocturnos en las ciudades, hay otras criaturas que acechan desde las sombras, a las que incluso los Vástagos temen. Todos los juegos que siguen a continuación se desarrollan en el Mundo de Tinieblas, y utilizan el sistema de juego narrativo de Vampiro, para que puedas jugarlos de manera independiente o mezclándolos en aventuras de horrosas proporciones.



Hombre Lobo: El Apocalipsis

Hombre Lobo: El Apocalipsis trata sobre la angustia que sienten estas criaturas ante la pérdida de lo que ellos más adoran y estiman: Gaia, la Madre Tierra. La corrupción del Wyrm ha causado la destrucción y depravación, no sólo del entorno de los hombres lobo, sino también el de sus familias, amigos, sociedad y cultura, y este deterioro todavía sigue expandiéndose. El tiempo para la reconciliación ya ha pasado. Este grave insulto a Gaia sólo puede lavarse de una forma, la rabia.



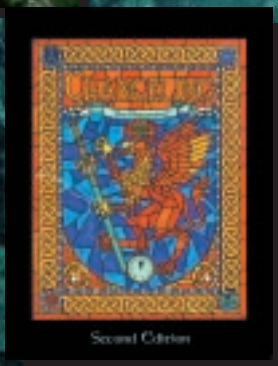
Mago: La Ascensión

La magia no ha muerto. Dormita por debajo del escepticismo de nuestra edad moderna. Desde las sombras, hechiceros, místicos locos y magos tecnológicos conspiran por el poder. El futuro que planean puede ser más oscuro o más maravilloso del que podemos imaginar. **Mago: La Ascensión** te sitúa en medio de intrigas sobrenaturales y luchas internas. Mago arrastra gritando la espiritualidad y la metafísica a través de las calles del mundo postmoderno.



Wraith: El Olvido

El que estés muerto no quiere decir que se hayan acabado tus problemas. Con **Wraith: El Olvido** viajarás al mundo de los Muertos sin Reposo, donde los fantasmas deambulan y las pasiones ofrecen vida más allá de la muerte. Desde los amados dejados atrás hasta las guaridas de monstruos espectrales nacidos al principio de los tiempos, **Wraith: El Olvido** es un juego de horribles pesadillas y de asombrosa belleza.



Changeling: El Sueño

Las puertas a Arcadia, el paraíso original, están cerradas. Sólo queda el mundo de la humanidad. Ajenos a su propia naturaleza, la humanidad nos aplasta bajo su banal peso. Somos changelings, los olvidados, ni enteramente hadas ni completamente humanos. Los últimos de nuestra condición sobre la Tierra, hemos construido un reino invisible. Con el poder de nuestro Glamour, existimos en un mundo real de engaños donde las cosas "imaginarias" pueden matar y los monstruos "ficticios" son reales.