

Libro de Clan: Gárgolas

- "¿Cuáles son vuestros Nombres?"
- "No tenemos nombre"
- "¿Como os diferenciaís entonces?"
- "Nuestro Aspecto es diferente"
- "¿Pero como os denominaís entre vosotras?"
- "Amigo o hermano"

Capitulo Uno: Historia de la Linea de Sangre

En los primeros días de la Edad Media, el recién fundado clan de los Tremere estaba en peligro. Cazados por todos los agentes del Inconnu por la Diablerie cometida sobre Saulot, ni siquiera el recién creado Círculo de los Siete parecía capaz de salvar a los Tremere de la total extinción. Aunque, individualmente, fuesen fuertes, los Tremere no podrían resistir el ataque de las tropas de sus enemigos, pues triplicaban como poco su número.

Fue el mismísimo Goratrix quien hayó una solución. En lo más profundo de los montes de Transilvania, en la Capilla de Coeris, hacia el 1167, Tremere y los suyos se reunieron en torno a una enorme cazuela humeante y se dispusieron a llevar a cabo un hechizo desesperado en busca de su salvación. A través de la sangre de un Gangrel capturado, así como la de un Tzimisce y un Nosferatu, añadiendo además puñados de roca, piedra y tierra y otras sustancias innombrables, los mezcló y usando sus conocimientos de alquimia los condensaron para crear a la primera Gárgola que serviría a los Tremere.

Esta respondió al nombre de Primax y era una criatura de enorme musculatura y piel de roca gris. Sus ojos eran rojos como la sangre.

Tras la sorpresa inicial, Tremere sonrió y señalándola le dijo "Vé y multiplicate".

Y rápidamente Primax creó más gárgolas que lanzó contra los enemigos de sus creadores, entre ellos el Inconnu. Fue una de las causas de la supervivencia del clan en aquellos difíciles momentos.

Durante siglos las Gárgolas sirvieron a los Tremere con gran lealtad, sin importarles las funciones para las que los Tremere las habían creadas. Pero el tiempo pasó y las Gárgolas comenzaron a tener consciencia. Algunos dicen que fue el resultado del trato esclavizante que le dieron sus amos. Sabiendo que el elemento sorpresa era indispensable, las Gárgolas siguieron sirviendo a sus maestros sin aparentar ningún tipo de descontento.

La primera rebelión contra una Capilla Tremere fue encabezada por Quartz y Mica, ambas descendientes de Primax y dejaron a todos los Brujos muertos o gravemente heridos. Aquel suceso revolvió a todo el Clan Tremere y a las Gárgolas en una lucha que terminó con la victoria de los Brujos sobre su creación.

Las Gárgolas supervivientes huyeron volando a las montañas o se ocultaron en grandes ciudades como París o Hamburgo. Muchos rumores circulan acerca de la actividad de las Gárgolas rebeldes en la actualidad.

Un gran número de Gárgolas se han adaptado a la vida con otros vampiros, actuando como guardianes, vigilantes y sirvientes para Magos y otros -en definitiva quien pueda pagar el precio en oro y vitae-. Se rumorea que Marius Drax, el Justicar Toreador está aliado con una Gárgola de Notre Dame en París.

Capítulo Dos: la Sociedad de las Gárgolas

Pese a lo que pueda parecer, las Gárgolas son una línea de sangre bastante unida pues todas saben que la cooperación, aunque individualmente sean más que poderosos enemigos, hace la fuerza.

Generalmente, las Gárgolas suelen encontrarse en grupos aunque últimamente las gárgolas solitarias abundan. En cuestión de refugios suelen ser compartidos y no es extraño encontrar por ejemplo en una catedral varias gárgolas compartiendo el territorio.

Por otro lado las Gárgolas parecen haber nacido para someterse a la voluntad de otros. Desde un principio, las Gárgolas fueron sirvientes de los Tremere y eso se refleja en su voluntad de someterse a otros amos. Las Gárgolas no se esclavizan, de eso se puede estar seguro, pues a cambio de sus servicios cobran, aunque la amistad de una Gárgola no es imposible conseguirla. Tener como aliado a una Gárgola es tener un seguro de vida en más de una ocasión.

Entre Gárgolas la amistad es la nota predominante. Casi todas las Gárgolas acudirán a socorrer a otras y entre ellas parece existir un sentimiento de unidad y de hermandad.

La nota predominante en la actualidad, conforme se acerca inexorablemente la Gehenna y los sucesos empeoran día a día son las comunidades de Gárgolas. Ciertos grupos de Gárgolas han decidido vivir en comunidad en amplios edificios (catedrales o cementerios). Notre Dame en París y la Sagrada Familia en Barcelona se sabe que albergan a vastas comunidades de Gárgolas. Las catedrales góticas son el lugar excelente para las Gárgolas, pero no se sabe bien por qué en algunas hay demasiadas y en otras no hay ninguna.

La comunidad de Notre Dame es la más populosa de todo el mundo. Se rumorea que está liderada por Quartz y Mica, los líderes de la revuelta.

Por otro lado, las Gárgolas son los vampiros que, junto a los Nosferatu y los Samedi, más difícil tienen encajar en el mundo mortal. Si los Samedi y los Nosferatu pueden ocultar sus deformidades bajo largas gabardinas, amplios sombreros y misteriosas gafas de sol, las Gárgolas no pueden hacer esto. Su separación del mundo mortal es total y muchas sufren por ello.

Se han dado casos de Gárgolas completamente enloquecidas que se han lanzado sobre los mortales en una orgía sin fin que ha violado todos los Preceptos de la Mascarada (aunque no pertenezcan a la Camarilla si viven en ciudades de la Camarilla se espera que acaten las leyes de ésta) y puesto en apuro a algunos Príncipes. Por fortuna, las Gárgolas suelen acudir a solventar el problema y evitar las iras del Príncipe sobre su colectivo.

Capítulo Tres: los Poderes de las Gárgolas

Las Gárgolas, aparte de ser seres que difieren del resto de los vampiros en forma y creación (una creación antinatural por medio de la magia) su condición de monstruos de piedra los aleja bastante del mito del vampiro.

Ante todo se ha de tener en cuenta que siguen siendo vampiros. Se alimentan de sangre humana, sufren daño por la luz del sol y el fuego, siguen pudiendo caer en el Frenesí y en el Röttschreck y tienen poderes sobrenaturales.

Las Gárgolas son criaturas de piedra y de la noche y tienen algunos aspectos interesantes por su naturaleza. Tan pronto como el sol comienza a acercarse al lugar donde se halla una Gárgola, ésta comienza a convertirse en piedra. La Gárgola debe detenerse y quedarse quieta o sufrirá el daño como un vampiro normal. Para que esto no suceda, deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad por turno que permanezca ante el sol, aparte de recibir el daño. El Röttschreck también entrará en juego.

Cada turno que la Gárgola desee activarse por el día deberá hacer una tirada de Fuerza + Fortaleza (la Potencia, si la hay, se añade a la tirada pero no garantiza éxitos automáticos). La dificultad es cuatro, pero por cada turno que pase por encima de la salida del sol se añade un punto por encima la dificultad. Si la tirada se realiza con éxito, la Gárgola podrá moverse, si se falla recibe un nivel de daño Agravado y profundas grietas aparecen en su cuerpo. Si se Fracasa, la Gárgola se derrumba y sufre la Muerte Definitiva (excepto para las Gárgolas de Arena, ver en la sección de Creación del personaje).

Cuando una Gárgola se convierte en piedra todas sus pertenencias también se petrifican. Su

reserva de absorción se dobla excepto para la luz solar, el fuego no las daña en el sentido normal aunque a elevadas temperaturas (no conseguibles por medios normales, únicamente la introducción en un crematorio u horno) podrá dañarlas. Si la Gárgola consigue su tirada para permanecer activa durante el día y no tiene el poder de Viscerática de Estatua Negra tomará daño normal del sol y aunque la tenga deberá lanzar para evitar caer en el Röttschreck (dificultad 8 aunque se trata de una acción extendida que necesita de siete éxitos para tener éxito, un fracaso significa que cae en el Röttschreck y recibe los daños pertinentes).

Cualquier Gárgola que caiga en Letargo tomará la forma de piedra instantáneamente. Cualquier daño que se le inflija será considerado como Agravado y grietas considerables aparecerán en la superficie de su piel, heridas que no podrán ser recuperadas a no ser que la Gárgola se haga de carne de nuevo.

La Sangre de una Gárgola es caliente, como si fuese lava y cualquier criatura (inclusive vampiros pero no otras Gárgolas) que la tomen deberán realizar una tirada (dificultad 8) para absorber un nivel de Daño Agravado por cada Punto de Sangre bebido en un turno. Pese a todo, los vampiros pueden alimentarse de ella. En cuanto la sangre se enfría se convierte en sólida y pierde su utilidad.

Maniobras de Combate

Pocas Gárgolas esgrimen armas de cuerpo a cuerpo y menos aún armas de fuego. Sus cuerpos son excelentes armas. Están equipadas con garras en sus manos y pies y tienen además largas colas. Pueden usar la maniobra de Garras (dificultad 6, daño Fuerza +1), la de Mordisco (dificultad 6, daño Fuerza +1) y golpear con la Cola (similar a la de barrido, Dificultad 6, Daño Fuerza +1). Estas maniobras no hacen daño agravado excepto en el caso de las Gárgolas de azufre.

Volar

Las Gárgolas pueden, casi todas, volar. Sus alas no son únicamente un elemento decorativo y pese a que su peso debe ser enorme, pueden volar con cierta agilidad.

Por cada punto en la disciplina de Viscerática, una Gárgola puede volar a una velocidad de cinco kilómetros por hora. Las Gárgolas también pueden planear, pero debido a su peso no es demasiado fácil (una tirada de Resistencia + Volar dificultad 7 se requiere). Una Gárgola puede llevar cualquier cosa en sus manos o en los pies, pero por cada cincuenta kilos de peso que lleve volará cinco kilómetros por hora menos y pierde un rasgo en la habilidad de volar.

Combate Aéreo

Volar durante un combate es la quintaesencia de una Gárgola y la mejor arma de las Gárgolas contra sus enemigos. Las Gárgolas tienen cuatro maniobras básicas cuando combaten desde el aire para atacar a sus enemigos. Sin embargo, las Gárgolas cuentan con una restricción: si el valor de combate usado (armas de cuerpo a cuerpo o Pelea) es menor que el valor de volar (recuerda que este valor es igual al nivel de Viscerática), la Gárgola usará este valor como combate.

Abalanzarse: La Gárgola inicia un descenso sobre su víctima usando sus alas para dar un salto hacia el cielo y luego caer con una fuerza brutal sobre su víctima. Es como un placaje pero mucho más potente. Si el ataque tiene éxito, se debe tratar como un Placaje, pero el daño que provoca es igual a la Fuerza +Volar.

Lanzar: Destreza + el valor más bajo ya sea Pelea o volar.

Dificultad: 7

Daño: Especial, ver arriba.

Acciones: 1

Precipitarse: Una vez que la Gárgola esté en el aire, se lanza en picado sobre su víctima golpeándola con un arma o simplemente con su cuerpo. La clave de esta maniobra es simplemente añadir la fuerza del vuelo al ataque y luego regresar al cielo para repetirla.

Lanzar: Destreza + el valor más bajo ya sea Pelea o volar.

Dificultad: Depende de la Maniobra que se desee realizar.

Daño: Depende de la Maniobra que se desee realizar a la que se sumará el valor de Volar.

Acciones: 1

Estocada Voladora: Esta es una maniobra especial que requiere que la Gárgola lleve en sus manos un arma larga como un bastón o una lanza. Se trata de empalar a la víctima con el arma y arrastrarlo consigo en su vuelo, impidiendo la habilidad de combatir del rival. Si la Gárgola consigue empalar, normalmente atravesará el cuerpo de la víctima. Si ésta no muere, toma automáticamente un -2 a la Reserva de Dados (en adición a lo que obtenga por las heridas recibidas) hasta que el arma salga del cuerpo. Sacar el arma del cuerpo infringe otro nivel de salud. Si este poder es usado contra un Cainita y el arma es de madera, puede llegar a considerarse un empalamiento con estaca si se consiguen cinco éxitos en la tirada de ataque.

Lanzar: Destreza + el valor más bajo ya sea Pelea o volar.

Dificultad: 8 (contra vampiros puede subirse hasta 9)

Daño: Daño del Arma + Volar

Acciones: 1

Arrasar: Las Gárgolas tienen garras en sus pies pero estas no infringen daño Agravado como las Garras del Lobo. De cualquier modo siguen siendo armas terribles que pueden ser usadas de modo demoledor cuando se vuela a baja altura. Al contrario que otras maniobras, esta se basa únicamente en la habilidad de vuelo ya que la Gárgola lo que hace únicamente es ajustar su vuelo para golpear con las garras a su rival. Si se usa contra un oponente montado (en un caballo o motocicleta) el blanco debe hacer una tirada de Destreza + Conducir/Montar (dificultad 6) para seguir montando. Si obtiene el mismo número de éxitos que la Gárgola o más lo hará.

Lanzar: Destreza + Vuelo

Dificultad: 6

Daño: Fuerza + Vuelo

Acciones: 1

Aunque es más raro, el combate con otras criaturas voladoras puede ocurrir, sobre todo con otras Gárgolas como sucediese en la revuelta de las Gárgolas. Dos diferencias claves marcan el combate aire-aire. La primera es que la iniciativa de combate se obtiene lanzando Astucia + Volar en vez de Astucia + Alerta. Esto representa todos los turnos que los adversarios vuelan en torno a su rival. La segunda es que Abalanzarse no puede usarse en el aire. Por otro lado, todo lo demás es igual.

Capítulo Cuatro: Creación del Personaje

Como en cualquier generación de personaje se debe elegir un Concepto. En este caso es más que difícil escoger un Concepto para las Gárgolas. Una vez que se produce el Abrazo, la sangre de éstos vástagos, mezcla de varios clanes, destruye casi por completo los recuerdos y subyuga la voluntad del que fuera un ser humano para ser dominado por la naturaleza de Gárgola.

Difícil es pues elegir un Concepto con esta premisa. Por otro lado, la forma de las Gárgolas no encaja con la elección de Conceptos.

La elección de Conceptos en una Gárgola se encarrilaría seguramente a definir la función que presta la Gárgola a su amo o si ésta es independiente.

Por otro lado sus Naturalezas y Conductas deberán ir en consonancia con el Concepto elegido. Es lo más lógico y si una Gárgola ha sido creada expresamente para una función debería tener una personalidad acorde.

Poco más se debe decir sobre la creación del personaje. El resto del proceso es más bien sencillo y debe quedar al arbitrio del jugador.

Aspecto de las Gárgolas

Por otro lado, el jugador debe elegir el aspecto de su Gárgola. Dado que la apariencia máxima es cero, eso no significa que todas las gárgolas sean iguales, del mismo modo que sucede con los Nosferatu. Todas las gárgolas tienen la piel de roca (aunque quién sabe, los experimentos de un degenerado Tremere pueden llevar a la creación de una Gárgola de diferente material).

Muchas Gárgolas tienen la forma de estatuas. Algunas son Gárgolas en el sentido del elemento decorativo que aparece en muchas catedrales góticas y casi todas tienen dos pares de alas (sería

bastante absurdo que no las tuviesen). Muchas tienen aspecto demoníaco pero se sabe que hay algunas que han surgido de esculturas de ángeles con su aspecto más o menos agradable y sus alas plumadas. En este caso, por muy bella que sea la escultura, las Gárgolas siguen teniendo apariencia cero pues siguen siendo de piedra. Por otro lado, el aspecto de una gárgola no es determinado en absoluto por el aspecto de su Sire; es algo similar a lo que sucede con los Nosferatu; la sangre de las Gárgolas hace su trabajo con independencia del aspecto de éste. Se sabe que muchas Gárgolas abrazan a mortales de aspecto agradable como venganza por su fealdad. Conforme van creciendo las Gárgolas toman la piel cada vez más dura ofreciendo extrañas formas. Algunos rumores insinúan que la vida de las Gárgolas no es eterna pues llega un punto en el que se convierten completamente en roca. Estos rumores no han sido probados en ningún momento.

Existen diferentes tipos de Gárgola dependiendo del tipo de material del que hayan sido hechas, en concreto ocho tipos. Cada tipo tiene su apariencia en concreto, estilo y reglas especiales. Como ya se ha dicho, el aspecto del sire no condiciona en absoluto el aspecto de las Gárgolas:
Mármol: Las Gárgolas de Mármol tienen la piel de diverso color, tanto como diferentes tipos de color existen de mármol. Son generalmente más humanas que el resto de Gárgolas y suelen tener alas angelicales. Sin tranquilas y más frágiles que las típicas gárgolas de piedra. Mica es una Gárgola de Mármol.

Una Gárgola de Mármol puede usar un punto (como máximo incluso con puntos gratuitos) en Apariencia en la creación del carácter. El carácter puede en un futuro incrementar su apariencia (hasta un máximo de tres) con puntos de experiencia (coste igual al valor actual por 8). Una Gárgola de este tipo por contra toma el doble de daño de la luz del sol y del fuego (dobla el daño después de la tirada de absorción).

Obsidiana: Una Gárgola de obsidiana es una criatura muy rara entre las Gárgolas. Sus pieles son negras y angulosas, son casi inmunes a los efectos de la luz y del fuego. Sin embargo, tienen una dificultad alta para curar sus heridas mediante el uso de puntos de sangre (dificultad de 8) y nadie suele crearlas.

Las tiradas contra el fuego y la luz solar se realizan con un menos 1 a la dificultad pero deben gastar tres puntos de sangre para curar dos niveles de daño y siete para las heridas agravadas.

Basalto: Las Gárgolas de Basalto son grandes, enormes bloques de negrura insondable a las que es prácticamente imposible detener o destruir. Sin embargo y como contraposición, acompañando a esta práctica invulnerabilidad se produce una pérdida casi constante de humanidad y la aparición de trastornos mentales. Quartz, el líder de la rebelión de las Gárgolas es una Gárgola de Basalto y se dice que acabó con una Capilla entera de Tremere y sus ghouls antes de verse forzado a retroceder.

Todas las tiradas para absorber daño físico cuentan con un -1 a la dificultad excepto contra el fuego o la luz solar. Nunca tienen Conciencia (o virtud equivalente) por encima de dos y deben pagar el doble de puntos de experiencia para elevar su Humanidad o la senda de iluminación correspondiente.

Azufre: Las Gárgolas de azufre son las que tienen un aspecto más diabólico de todas, aunque tengan más o menos un aspecto humano. Son grandes y demoníacos monstruos negros con toques rojos en sus ojos y piel. Huelen al sulfuro y su piel es caliente al tacto. Shale es una de ellas.

Una de estas Gárgolas puede gastar un punto de sangre y elevar la temperatura de su piel a tal grado que todos los ataques físicos con su cuerpo causan daño agravado. Cualquier criatura golpeada con éxito por una de estas Gárgolas debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para actuar al turno siguiente. Los que fallen la tirada se verán incapacitados por la agonía aunque no recibirán daños adicionales.

No obstante, el cuerpo de la Gárgola es tan peligroso para ellas como para sus enemigos. Cada turno que la Gárgola fuerce su cuerpo (usando por ejemplo Celeridad o corriendo) deben realizar una tirada de Resistencia + Fortaleza. La dificultad depende de la actividad, por ejemplo correr o volar sería 5 mientras que usar Celeridad en un combate sería 8 u 9. Si la tirada se falla, la Gárgola recibe el nivel de salud Agravado si se produce un fracaso toma tres. Este daño no puede ser absorbido.

Otras gárgolas deben realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para evitar recibir el daño cuando beban sangre de estas Gárgolas.

Piedra Calcárea: Las Gárgolas de piedra calcárea son de un color pálido grisáceo amarillento y tienen en general una apariencia amable y delicada. Son más frágiles que el resto pero tienen unos poderes y habilidades interesantes.

Una de estas Gárgolas cuando recibe tres o más niveles de Salud después de la tirada de Absorción debe realizar una tirada de Resistencia + Fortaleza (dificultad 7). El fallo significa tomar un nivel de salud más, y el fracaso la Muerte Definitiva.

Una Gárgola de este tipo puede disolverse en el agua cuando entra en contacto con ésta y de ese modo huir si así lo necesita o penetrar en lugares de otro modo inaccesibles. El uso de este poder requiere que el agua sea corriente, tres turnos de preparación y el gasto de tres puntos de sangre. Después de esto, la Gárgola no puede ser dañada en el agua.

Para volver a reformarse, debe esperar a que el agua esté más mansa, aunque no completamente parada y gastar cinco puntos de Sangre. La reformación dura cinco turnos. Si el agua se seca, las consecuencias son fatales y si la Gárgola entra en una corriente de agua más fuerte probablemente tarde más en reformarse o tenga que gastar más puntos de sangre pues se verá desorientada.

Arena: Las Gárgolas de arena son de color amarillento y siempre tienen aspecto de fatiga. Son casi siempre amables y cordiales, algunas se dice que tienen aspecto egipcio. Sus formas son más frágiles que las del resto.

Una Gárgola de arena tiene el mismo defecto que una de piedra calcárea a la hora de recibir daño. Sin embargo, si es destruida no alcanza la muerte Definitiva como las de piedra calcárea sino que se derrumba en una pila de arena. Si esto sucede, al menos que le de directamente la luz del sol, la Gárgola no será destruida. Se precisan cincuenta puntos de sangre de Gárgola para revivir a la Gárgola y diez turnos. Si la arena se ha esparcido y no está toda, por cada diez por ciento de sangre que se haya perdido, la Gárgola pierde un punto en un atributo físico y otro en uno mental, así como uno en una disciplina. Si cualquier atributo desciende a cero, la Gárgola no revive.

Se han dado casos de la revivificación de dos Gárgolas a la vez. El resultado es una Gárgola que tienen los atributos más altos de sus dos predecesoras, pero obtiene el Mérito Naturaleza Dual y el Trastorno Mental esquizofrenia.

Pizarra: Las Gárgolas de pizarra tienen la piel de un color gris oscuro, voces graves y maneras rudas. Son extremadamente rápidas, pero esto es consecuencia de un desorden nervioso. Muchas de estas Gárgolas tienen las alas transparentes y más de un par de ojos.

Las Gárgolas de pizarra son inhumamente rápidas, incluso sin el uso de Celeridad. Por el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad por turno, una Gárgola de pizarra puede llevar a cabo una acción extra sin penalización alguna. La velocidad hace sin embargo que todas las tiradas de Virtudes se eleven en un punto la dificultad así como la facilidad de que la Gárgola caiga en Frenesí o entre en Röttschreck.

Méritos y Defectos

Las Gárgolas son criaturas únicas diferentes a todas las demás líneas de sangre del Mundo de Tinieblas. Las reglas abajo reseñadas intentan reflejar esto, pero estos Méritos y Defectos ayudarán a hacer los caracteres que realices más complejos y memorables.

Ojos Multifaceta (1 pt. Mérito)

Los ojos de la Gárgola tienen un radio de visión enorme, pudiendo desplazarse en un ángulo de ciento ochenta grados, haciendo de este modo que la percepción sea mayor sin necesidad de moverse. Una Gárgola con este Mérito añade un dado a todas las Reservas de Dados usadas para reaccionar (alerta...) y Percepción siempre que ambas tengan que ver con el movimiento. En casos de objetos estacionarios resta un dado.

Cola Martillo (1 pt. Mérito)

La cola de la Gárgola acaba en forma de martillo o en una gran bola pesada que puede hacer daño extra. Todos los ataques con esta cola tienen un plus de 1 dado al daño.

Ojos de Diamante (2 pts. Mérito)

Los ojos de la Gárgola están hechos de diamantes y le proveen de una claridad de visión impresionante. Los ojos de diamante añaden un punto a la Reserva de Dados cuando se use Auspex cuando se trate de descubrir los poderes de Ofuscación y otros similares.

Ojos de Rubí (2 pts. Mérito)

La Gárgola tiene ojos de rubíes y le permiten ver en la oscuridad como si estuviese en pleno mediodía. Los ojos de rubí son similares al poder de Protean Los ojos de la Bestia.

Colmillos Venenosos (2 pts Mérito)

La Gárgola tiene glándulas venenosas en su boca y cuando muerde un virulento veneno es incrustado en la herida. No obstante los Vástagos y otras criaturas son inmunes a este veneno así como la propia Gárgola. Cuando esta muerde, el veneno se traspasa automáticamente a la herida, matando a mortales instantáneamente. La Gárgola debe aprender a alimentarse por otros medios o matará siempre que se alimente (llevándose por delante su humanidad).

Espinas (3 pts. Mérito)

El cuerpo de la Gárgola está recubierto de extrañas espinas que añaden un dado a todas las Reservas de dado cuando ataque y cause daño (sólo para calcular el daño). Estas espinas se encuentran incluso en las alas.

Alas Grandes (3 pts. Mérito)

Las alas de la Gárgola son más grandes de lo normal y se convierten en reactores a la hora de volar. La Gárgola vuela a dos kilómetros más por hora por nivel de Viscerática (un total de siete km7h por punto de Viscerática).

Oídos de Murciélago (4 pts. Mérito)

Los oídos de la Gárgola son largos y como los de un murciélago y funcionan de manera similar a un sonar, permitiéndole orientarse y reconocer lugares con el oído, aunque esté ciega.

Fuego en la Sangre (5 pts. Mérito)

Como una Gárgola de Azufre (éstas no pueden tomar este Mérito), la sangre y cuerpo de la Gárgola son calientes al tacto. La Gárgola, en adición a sus poderes especiales por material, tiene los poderes y restricciones de las Gárgolas de Azufre.

Sin Cola (2 pts. Defecto)

La Gárgola no tiene cola o es un apéndice ridículo carente de utilidad. No puede usar ataques con la cola y recibe un -1 a la Reserva de Dados cuando intenta realizar tiradas de balanza y coordinación.

Alas Residuales (3 pts. Defecto)

Las alas de la Gárgola nunca llegaron a desarrollarse por completo y son más pequeñas de lo normal. La Gárgola alcanza una velocidad máxima de un kilómetro por hora por punto en Viscerática.

Hombre Murciélago (4 pts. Defecto)

La Gárgola no tiene alas o brazos como el resto de sus congéneres, sino que tiene unas alas de murciélago con los brazos adheridos a ellas. Esto significa que no puede coger nada con sus manos y realizar ataques de Garras.