

# CULTOS DE SANGRE TOREADOR: UN NUEVO MAL RETORCIDO

Por Steve C. Brown

*El autor del Libro de Clan: Toreador (2ª edición) nos presenta material que no fue incluido en el libro pero que habla sobre cuestiones importantes: la sangre y los cultos vampíricos dedicados a ella.*

*Todo lo que engaña puede decirse que encanta.*

-Platón, La República

Para muchos Vástagos, los humanos son recursos baratos, fáciles de ganar y perder. Sin embargo, muchos vampiros dependen de los mortales para obtener poder; los humanos les dan riqueza e influencia –política, judicial y periodística- que se traduce en poder sobre otros Vástagos. Hasta los vampiros que no están interesados en el poder dependen de los humanos en al menos una cosa: la sangre.

Aparte de manipular a los mortales, existen Vástagos, especialmente del clan Toreador que van más allá, abusando de ellos hasta un nivel terrible y vulgar –forman cultos de sangre. Los miembros de estas sociedades secretas, humanas, ritualizadas, entregan sus cuerpos, mentes y almas a sus amos no muertos. Al contrario que los rebaños, los cultos de sangre son organizaciones de fanáticos dispuestos a servir como esbirros mortales. Estos cultos pueden ser más grandes que los rebaños, con muchos miembros Vinculados y Condicionados.

## GENIOS MALIGNOS

Cualquier Vástago puede formar un culto de sangre, aunque la mayoría de los que lo hacen son Toreador, pues suelen comprender a los mortales o por lo menos apreciar la experiencia mortal. (Aunque también existen algunos cultos de sangre entre los Malkavian, Giovanni, Brujah, Tremere y Ventrue). Los fundadores más comunes de cultos de sangre son Toreador que no tienen lealtad a ninguna secta. Muchos son individuos narcisistas, paranoicos, sádicos o exhibicionistas (les gusta alardear de su vampirismo ante ojos mortales). Unos pocos incluso se creen las mentiras que utilizan para engañar a sus seguidores mortales.

Los cultos de sangre son muy efectivos para proporcionar un acceso fácil y seguro a la vitae. Son especialmente útiles cuando personas importantes consiguen ser adoctrinadas. Controlando personas a todos los niveles de la sociedad humana y a quienes cooperan entre sí, los Toreador pueden ganar influencia rápidamente.

El problema de los cultos de sangre es que la Camarilla los prohíbe, debido a que amenazan la Mascarada. De la misma forma el Sabbat no los tolera, afirmando que los cultos amenazan la seguridad y lealtad a la secta. Se rumorea que algunos Inconnu utilizan cultos de sangre, pero la verdad se desconoce. Los Vástagos que son descubiertos controlando cultos de sangre normalmente son estacados, o sufren un destino peor a manos de sus compañeros (Varios Vástagos importantes consideran a los amos de los cultos como individuos viles, corruptos, y lo peor de todo, una amenaza personal).

## EL CULTO DE SANGRE COMO TRASFONDO

Un culto de sangre no es un Tráfico en sí, sino más bien una combinación de Aliados, Contactos, Criados, Influencia y Rebaño. Tu personaje debe tener una puntuación de 5 en Criados y 5 en Aliados para tener un culto de sangre. Ser un Toreador es una consideración ventajosa pues permite un contacto extendido y popular mediante el arte y la expresión, un medio de comunicación del que la mayoría de los demás clanes carecen. La puntuación de tu personaje en Rebaño determina el número de sectarios en su grupo. La Influencia, Contactos y Recursos de tu personaje se considera que derivan de su culto.

Este sistema de puntuación es útil para la creación inicial de tu personaje o de un personaje del Narrador. Sin embargo, si quieres que tu personaje controle su culto de sangre después del comienzo del juego, tienes que interpretarlo, como ocurre con los Trasfondos normales.

## **CULTISTAS**

Es posible seleccionar a los individuos que tienen más posibilidades de unirse a un culto: Muñecas de Sangre, satanistas, pervertidos, fanáticos sin causa, sádicos, masoquistas, hechiceros, magos Huecos, personas deprimidas, solitarias, inseguras, locas y curiosas; y quienes están inseguros sobre su espiritualidad también pueden querer formar parte de un culto.

Sin embargo, en el Mundo de Tinieblas (como en el mundo real) nadie está seguro de un lavado de cerebro. De esta manera, aunque la mayoría de los cultistas caen en una o varias de las categorías mencionadas, también existen muchos cultistas que no. Algunos miembros de los cultos también son personas importantes en sus comunidades (médicos, abogados y hombres de negocios) que simplemente quieren poder, ya sea riqueza y control sobre otros o la inmortalidad recibida mediante la sangre de sus amos.

Resulta importante recordar que la mayoría de los cultistas de sangre parecen personas normales, incluso decentes. No se mueven en público vestidos con largas túnicas manchadas de sangre. Aunque pueden vestir ritualmente para las ceremonias de su culto, saben actuar sutilmente cuando se encuentran ante extraños.

Para proporcionar una guía sencilla, aquí tienes una serie de estadísticas para cultistas que pueden ser guardianas y agentes adecuados. Siéntete libre de modificar estas estadísticas como quieras. Recuerda que no existe un cultista “típico.”

## **AGENTE DE CULTO**

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 1, Callejeo 1, Empatía 1, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 3, Armas de Fuego 3, Conducir 1, Reparaciones 1, Seguridad 2, Sigilo 3, Ocultismo 3

Trasfondo: Aliados 5, Contactos 2, Mentor 4, Recursos 2

Disciplinas: Potencia 1

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 5

Fuerza de Voluntad: 3

Armas: Revólver, Pistola, Metralleta o Escopeta, algún tipo de Armas Cuerpo a Cuerpo.

## **TIPOS DE CULTOS DE SANGRE**

Cada culto de sangre es tan único como su amo. Sin embargo, la mayoría de ellos caen en alguna categoría, lo que hace más fácil comprender a los cultos sin describir completamente cada uno.

## **CULTOS CONSPIRATIVOS**

Estos cultos están dedicados a alcanzar algún objetivo secreto de inmensas proporciones. Los cultistas se esfuerzan por acumular poder. Estos cultos casi siempre están formados de ganado influyente. Unos pocos amos de estos cultos en secreto trabajan para Pentex y otros grandes grupos manipuladores y hambrientos de poder. Los Ventrue, Tremere renegados y Anarquistas prefieren estos cultos (aunque normalmente no los mismos).

## **EL PUÑO VELADO**

Amo del Culto: Nathaniel Mallory, Ventrue de 7ª Generación.

Miembros: Unos 70 (la mayoría de ellos son mortales que ejercen algún tipo de autoridad (abogados, médicos, sacerdotes, sargentos de policía, reporteros y editores); 6 ghouls y 3 chiquillos.

Objetivo: Controlar por completo las instituciones públicas, iglesias, negocios y personas de la ciudad.

Creencias principales: Los miembros son elegidos porque tienen lo que hace falta para ganar.

Promesas: A los miembros se les prometen posiciones de influencia aparte de las que ya poseen y se les asegura la inmortalidad cuando alcance su objetivo.

Guardida: Una habitación secreta situada en el sótano de una vieja iglesia.

Reuniones: Ninguna reunión regular, se convocan cuando el amo lo ordena.

## **CULTOS CRIMINALES**

Los cultos de sangre más raros se organizan como sociedades criminales. Estos cultistas normalmente siguen un retorcido código de honor, buscando riqueza y poder clandestino. Desde la cúspide, el amo dirige a sus mortales y a menudo controla directamente dos o tres ramas del culto, cada una perteneciente a una “familia” criminal u organización diferente. El vampiro intenta asegurarse de que los intereses de sus cultistas no choquen, aunque ocurre a menudo. Los hombres lobo de la tribu de los Moradores del Cristal pueden llegar a servir como líderes subordinados en estos cultos. Los cultos criminales se encuentran a menudo entre los Gaki (que dispone de influencia sobre muchas ramas de la Yakuza), Brujah (que influyen sobre algunas familias de la Mafia), Anarquistas y especialmente Toreador (que influyen sobre la mafia del arte).

### **EL EJE OCULTO**

Amo del Culto: Alfonso Guttenazio, Brujah de 9ª Generación

Miembros: 40 (la mayoría son mafiosos de alto nivel que controlan tres familias criminales); 10 ghouls.

Objetivo: Controlar todo el crimen organizado de la ciudad y finalmente extender su influencia a otras ciudades.

Creencias principales: El amo del culto recompensa el poder con poder. Servirlo es servirse a uno mismo.

Promesas: Poder clandestino, apoyo sobrenatural, fuerza sobrenatural y juventud inmortal mediante la sangre del amo.

Guardida: Una casa de tres pisos vieja pero lujosa en un barrio del centro.

Reunión: Una vez cada semana, aunque el amo a menudo llama a algunos cultistas individuales.

## **CULTOS DE LA MUERTE**

Los Toreador melodramáticos (y muéstrame uno que no lo sea) a veces afirman ser representante o heraldos de la Muerte, regresados de la tumba para compartir la verdad con los mortales dignos. Las prácticas de estos cultos incluyen sacrificios rituales, en su mayoría animales, pero en ocasiones humanos. Muchos amos de estos cultos crean progenie vampírica, utilizando en el proceso algún tipo de muerte ritualizada. Los magos Eutánatos y los hombres lobo Uktena y Danzantes de la Espiral Negra a veces acuden a estos cultos con la esperanza de que el amo tenga respuestas verdaderas. Sin embargo, estos cultos son peligrosos, pues asesinos en serie, asesinos a sueldo y otros personajes desagradables a menudo se unen a ellos.

Algunos cultos de la muerte están controlados por los Giovanni o Cainitas de la Senda de la Muerte y el Alma que utilizan sus poderes nigrománticos como prueba de su vínculo con la Muerte. Los Wraiths suelen encontrarse cerca de sus guaridas.

### **HECATOMBE DE CALISTO**

Amo del Culto: Cliff Bowles, Toreador de 10ª Generación

Miembros: 55, 8 ghouls, 4 chiquillos

Objetivos: También conocido como “El Culto de la Segadora,” la misión de este grupo es descubrir secretos que sólo se encuentran al morir.

Creencias principales: Sus miembros son elegidos por sus experiencias y poder sobrenatural.

Promesas: A los miembros se les dice que pueden matar sin miedo al castigo de las autoridades mortales y finalmente serán “consumidos por la muerte eterna” (Abrazados).

Guardida: Un sistema de túneles subterráneos, donde el culto guarda cadáveres, animales ghouls y extraños instrumentos de tortura.

Reuniones: Cada miércoles a medianoche y en otros momentos señalados para realizar rituales especiales.

## **CULTOS INFERNALES**

Los cultos infernales están dedicados a demonios, Nefandos y/o el Wyrm y a menudo son creados por Toreador fascinados por el paso de un alma fuera de su cuerpo. Los vampiros reciben algunos poderes y sentidos incrementados (lo mejor para crear y apreciar el arte) reuniendo almas para su amo.

Los servidores mortales también pueden ser recompensados con favores o poderes (investiduras demoníacas o siendo transformados en fomori) cuando traen nuevas almas al rebaño.

Algunos Nefandos débiles pueden pertenecer a este tipo de cultos de sangre, mientras que los más poderosos prefieren crear cultos propios. En ocasiones los Danzantes de la Espiral Negra sirven como agentes especiales o segundos al mando. Los miembros vampíricos varían en clan y trasfondo, pero pueden ser infernalistas del Sabbat y Baali.

## **EL PACTO DE LOS TRECE**

Amo del Culto: Oscar Myhand, Lasombra de 10ª Generación (Senda de las Revelaciones Perversas)

Miembros: 13, 3 hechiceros, 1 taumaturgo oscuro, 3 fomori

Objetivo: Servir a su Señor Demoníaco, Thrasus, a cambio de poder en esta vida y promesas de poder en la siguiente. Sus miembros esperan a largo plazo poder traer a su señor al mundo.

Creencias principales: Thrasus es un poderoso demonio que protegerá a los cultistas que lo sirven.

Promesas: Poder infernal.

Guarida: Un viejo almacén donde los cultistas sacrifican ritualmente a chicos escapados de casa y permiten que su amo vampiro se alimente de ellos.

Reuniones: Cada sábado por la noche desde el crepúsculo al amanecer, dirigiendo asuntos y aprendiendo saber maligno. Los cultistas tienen varias festividades impías durante las que realizan rituales especiales.

## **MICROSECTA**

Estos cultos son cultos de sangre formados por vampiros, no mortales. Los cultistas a menudo son la progenie de un único vampiro o un pequeño grupo de ellos. El amo del culto actúa de líder de la pequeña secta. Normalmente hay reglas, costumbres y objetivos que ayudan a unir a estos Vástagos. Toreador, Ventrué y renegados del Sabbat prefieren estos cultos. Los cultos Toreador normalmente están compuestos de Vástagos que aprecian al mismo artista o forma de arte. Algunos raros cultos vampíricos están controlados por poderosos aparecidos que nacieron como ghouls.

## **HEREJÍA DE NOD**

Ama del Culto: Amelia Strickland, Toreador de 6ª Generación

Miembros: 6 (todos son la progenie de Amelia).

Objetivos: Estos Vástagos trabajan unidos para destruir a todos los demás Vástagos que irrumpen en su territorio, pero al mismo tiempo intrigan entre ellos.

Creencias principales: Sus miembros creen que son vampiros de la Tercera Generación y que su sire es Zillah, chiquilla de Caín. Creen que todos los demás Vástagos son enemigos de Caín y sus chiquillos y que deben ser destruidos.

Promesas: A sus miembros se les da completa libertad mientras no se den a conocer a los mortales, no maten de forma indiscriminada y no creen progenie.

Guarida: Ninguna. En su lugar se reúnen en alguna localización elegida por su sire.

Reuniones: Una por año como secta. Sin embargo, su sire a menudo llama a sus chiquillos individualmente.

## **CULTOS MÍSTICOS**

Estos cultos son cultos de sangre que enseñan Taumaturgia o magia menor a sus seguidores. Muchos cultos místicos se parecen a fraternidades secretas, organizadas en ritualismo y tradición. Normalmente tienen señas secretas, contraseñas y elementos similares. Además, normalmente dentro de estos cultos hay rangos. A medida que los cultistas aprenden, ascienden a través de sucesivos rangos. Normalmente sólo los rangos más elevados se reúnen con el vampiro al mando.

Los cultos de este tipo son los preferidos de los Toreador y algunos Tremere renegados, Ventrue y antiguos Brujah europeos. Los Toreador que forman estos grupos pueden transmitir falsa información ocultista a sus seguidores, apreciando el espectáculo de lealtad y locura de los humanos.

### **SODALICIO DE EREBUS**

Ama del Culto: Claude LeSage, Toreador de 7ª Generación

Miembros: 48 cultistas (2 magos menores, 5 ghouls, 3 chiquillos)

Objetivos: Los miembros del Sodalicio de Erebus creen que su deber es proteger al Hijo de Erebus, su ama Claude LeSage. Para hacerlo deben adquirir poder en el mundo mortal. También buscan conocimiento sobre la magia y respuestas a preguntas sobre lo sobrenatural.

Creencias principales: Claude LeSage es el hijo del dios griego de la oscuridad y el mentor del culto, debe ser adorado y protegido.

Promesas: Claude LeSage promete la inmortalidad a sus seguidores (como ghouls) y conocimiento sobre Taumaturgia.

Guarda: El culto se reúne en un monasterio vacío, a unos 10 km de la ciudad.

Reuniones: Se celebran reuniones el primer día de cada mes y cuando LeSage lo ordena.

### **CULTOS ESPIRITUALES**

Los cultos espirituales están dedicados al servicio de algún tipo de salvador. Los amos del culto a menudo adoptan un papel mesiánico. Los cultistas creen que sirven a algún poder superior, sea bueno o malvado, a través del vampiro. Muchos antiguos neopaganos y agnósticos terminan en estos cultos, pues su líder tiene “pruebas” de su poder superior (como sus Disciplinas). Muchos de estos cultos reclaman falsos vínculos con cultos antiguos y misteriosos como el vudú, obeah, santería y otras religiones similares. Los Malkavian, Toreador y Seguidores de Set prefieren estos cultos. Como ocurre con los Cultos Místicos, muchos de estos grupos están dirigidos por Toreador, entretenidos con la credulidad y los errores de los humanos.

### **ORDEN DE LAS SEMNI THEAI**

Ama del Culto: Mildred Sabel, Gangrel de 11ª Generación

Miembros: 25, 3 chiquillos, 6 ghouls, 3 hechiceros

Objetivos: También conocido como “Las Brujas de la Luna Sagrada,” los objetivos del culto son servir a su ama dignamente y aprender “el camino de los dioses.”

Creencias principales: Los cultistas creen que su ama es una de las Semni Theai, “Las diosas venerables” asociadas con las Gracias y las Erinias de la mitología griega.

Promesas: Inmortalidad y los secretos del universo. A los cultistas también se les enseña el camino de Protean.

Guarda: Todos los cultistas tienen sus propios hogares en un barrio suburbano. No les gustan los intrusos, pero en ocasiones aceptan a los que son dignos. De lo contrario matan o expulsan a los curiosos problemáticos. Los cultistas celebran sus ceremonias en los bosques que hay cerca de sus hogares.

Reuniones: Una vez cada luna llena y cada luna nueva para celebrar algunos rituales y recibir misiones individuales.

### **OTROS CULTOS**

Por supuesto, existen otro tipo de cultos que no caen en ninguna de estas categorías. Por ejemplo, podría existir un culto cuyos miembros creen que trabajan para una raza alienígena; cultos formados por familias que sirven a un linaje vampírico, generación tras generación; cultos de terroristas o cultos dedicados a la naturaleza. Puedes ser tan original o retorcido como quieras.

## UNA HISTORIA FELIZ DE UN CULTO DE SANGRE

Esta historia muestra una forma posible de utilizar cultos de sangre en tu Crónica. Siéntete libre de adaptarla como necesites. Se trata más de un esbozo que de una trama desarrollada, así que tienes que detallarlo.

### PRÓLOGO

Los personajes comienzan a perder miembros de su Rebaños. Sus seguidores mortales se están uniendo a un culto de sangre. Su pérdida podría producirse en varias historias para crear suspense y una sensación de que otras cosas ocurren en el mundo de los personajes. Por lo tanto, esta historia sólo comienza de verdad cuando los personajes comienzan a investigar.

### CAPÍTULO UNO: INFILTRACIÓN

**Escena Uno:** Un miembro de un Rebaño advierte a un personaje de que está ocurriendo algo malo aunque no sabe en qué consiste. Posteriormente se encuentra su cadáver decapitado. Los personajes también oyen rumores conversando con otros Vástagos en una fiesta Toreador de que está ocurriendo algo extraño.

**Escena Dos:** A los personajes acude un vampiro que no conocen. El vampiro les pregunta si están satisfechos con su poder político en la ciudad. Les advierte de que pronto habrá muchos cambios. Intenta compartir sangre con uno de los personajes.

Investigando, los personajes descubren que otro vampiro desconocido fue capturado e interrogado por los Ventrue locales, que creen que pertenece a otra secta rival. El vampiro capturado se encontraba tan Condicionado y Vinculado que no pudieron sacar nada en limpio de su interrogatorio.

**Escena Tres:** Mediante su investigación los personajes descubren que hay al menos otros cinco nuevos Vástagos en la ciudad. Todos trabajan juntos y son muy secretistas. El Príncipe está considerando una Caza de Sangre. Los personajes son seguidos por dos de estos extraños Vástagos. Si son capturados, los recién llegados ofrecen poder a los personajes, pero sólo si aceptan alzarse contra el gobierno actual “cuando llegue el momento.”

### CAPÍTULO DOS: JUEGOS DE PODER

**Escena Uno:** Una noche todos los Vástagos de la ciudad despiertan y descubren que sus servidores mortales más importantes han desaparecido. Una cinta de video es enviada al Príncipe por Claude LeSage (Del culto del Sodalicio de Erebus) en la que declara que es el responsable. Los personajes también despiertan para descubrir un mensaje de su aliado, contacto o criado más importante, pidiendo una reunión y advirtiéndole de que todos están en peligro.

Cuando los personajes llegan a la reunión descubren que su contacto está siendo secuestrado. Deberán luchar contra algunos de los ghouls y hechiceros del culto de sangre.

**Escena Dos:** Los personajes descubren que esa noche habrá una reunión entre el Príncipe y Claude LeSage. Los personajes pueden acudir. Hay muchos Vástagos presentes, pero ninguno de la Primogenitura. LeSage quiere que el Príncipe abdique y acepte una posición como su segundo al mando. El Príncipe se niega. LeSage se convierte en niebla y desaparece. Posteriormente, el Príncipe es capturado.

**Escena Tres:** Los personajes son convocados por un Vástago poderoso que tiene mucho que perder si el Príncipe es derrocado. A los personajes se les promete una recompensa considerable si salvan al Príncipe. Se les da una localización que se cree que es una guarida del culto que está vinculado a los recientes acontecimientos.

### CAPÍTULO TRES: CONFLICTO FINAL

**Escena Uno:** Los personajes son abordados por un cultista antes de que lleguen a la guarida. Se les ofrece gran poder si respaldan a Claude LeSage, “el nuevo Príncipe.” Si los personajes se niegan, el cultista se marcha. Si se le interroga, no revela nada.

Los personajes descubren la guarida del culto, un viejo monasterio. En el exterior son atacados por rottweilers y pit bulls ghouls.

**Escena Dos:** Los personajes deben entrar en los viejos edificios del monasterio, luchar contra cultistas locales y finalmente abrirse paso hasta las catacumbas subterráneas. Allí encontrarán al Príncipe atravesado con una estaca y listo para ser sacrificado. Está rodeado por Claude LeSage y cinco cultistas. Le Sage promete poder a los personajes si se unen a él. Si se niegan, intentará decapitar al Príncipe, que puede “sobrevivir” o morir de forma permanente, en función de las acciones de los personajes y tus deseos.

La batalla es encarnizada, pero los cultistas y LeSage están armados sólo con dagas ceremoniales. Si las cosas se ponen demasiado feas, LeSage intentará escapar.

**Escena Tres:** Si los personajes sobreviven y salvan al Príncipe, les informa de que sus servidores mortales se encuentran retenidos en otra catacumba más profunda y les ayudará a liberarlos. Para liberar a sus servidores, los Vástagos tendrán que enfrentarse a ghouls y zombis.

## EPÍLOGO

Los personajes reciben recompensas del Príncipe, una recompensa del Vástago influyente que los “contrató” y lo que quieras. Sin embargo, si ha sobrevivido, Claude LeSage puede convertirse en un villano recurrente a largo plazo.

## EXCESO DE SANGRE

*“Shun parecía el más inocente y menos propenso al pecado: pero a veces las cosas indiferentes son fatales en sus consecuencias y nos afectan de forma inesperada. Quien no se mantiene alejado del mar puede ser arrastrado por la marea.”*

-George Shelley

Con los cultos de sangre y el deseo maníaco por la sangre que los inspira llegan varias recompensas y precios que hay que pagar. Los Toreador y otros Vástagos que forman cultos de sangre a menudo se exceden con la sangre que consumen, e incluso para los vampiros el acceso es fácil y la sangre es deliciosa.

Un vampiro sólo puede contener tanta sangre en su sistema como puntuación en su Reserva de Sangre. Debido a ello, los Vástagos que dirigen cultos de sangre y tienen un acceso fácil a la vitae a menudo se encuentran “repletos.” Para prolongar el éxtasis de la alimentación a menudo gastan la sangre que consumen (incrementando un Atributo Físico o menos a menudo, activando una Disciplina) tan pronto como la beben. Esto permite a los líderes vampíricos de los cultos consumir más y más sangre.

Existen muchas grandes ventajas y desventajas para quienes se rinden a su ansia y se exceden continuamente. Te aconsejamos que elijas entre estas ventajas y desventajas como consideres adecuado para recompensar y castigar a los personajes que se excedan. Por lo general, por cada ventaja obtenida, debería sufrirse una desventaja de igual valor. Un jugador no debería poder elegir qué efecto tiene el exceso de vitae en su personaje. Debido a que el exceso de sangre provoca pérdida de control, con el tiempo las desventajas deberían superar a las ventajas; sucumbir a la Bestia es inevitable. Quienes paren de excederse posiblemente perderán algunas de las ventajas que han obtenido, pero perder las desventajas resulta mucho más difícil.

## VENTAJAS

**Atributos incrementados:** Los vampiros que están constantemente “repletos” pueden incrementar, a tu discreción, los Atributos Físicos gastando la mitad de la sangre requerida normalmente.

**Disciplinas incrementadas:** Los vampiros que utilizan Disciplinas particulares como una forma de gastar Puntos de Sangre para hacer espacio para más pueden incrementar una de esas Disciplinas en un nivel gastando sólo la mitad de la experiencia normal necesaria. Esto refleja la práctica adicional del vampiro.

**Piel oscurecida:** Existe diversos niveles de piel oscurecida. Poco a poco, en el transcurso de meses, posiblemente incluso años y décadas comienza a describir cómo la piel del vampiro se oscurece hasta que finalmente adopta un tono marrón rojizo.

**Reserva de Sangre incrementada:** Poco a poco el vampiro aprende a acumular más y más sangre en su cuerpo y su Reserva de Sangre se extiende para contener la vitae. Esto no reduce la Generación del vampiro. Sólo deberías incrementar el máximo de la Reserva de Sangre en uno en un momento dado y nunca más del doble de su puntuación normal.

**Resistencia al Frenesí:** El vampiro ya no es tentado por la visión de la sangre. Ha visto tanta sangre que ya no le resulta tan atractiva. Reduce las dificultades de Frenesí en uno. Esta ventaja puede ser adquirida varias veces, pero está limitada a una reducción de cuatro.

**Vínculo telepático:** Si un Vástago se alimenta regularmente de un individuo durante un período extendido de tiempo, desarrolla un vínculo telepático con el mortal. Sabe lo que piensa y cómo se siente.

## DESVENTAJAS

**Debilitamiento:** Todas las tiradas del Vástago pueden incrementarse en uno o dos a la dificultad a menos que haya bebido hace poco grandes cantidades de sangre. El vampiro está experimentando una debilidad psicósomática, no por falta de la sangre, sino del placer de beberla.

**Degeneración:** Rindiéndose al ansia es más probable que el vampiro adquiera Trastornos. La Obsesión por la Sangre es el más común, pero puedes manejar otras posibilidades.

**Desilusión:** Aunque todos los vampiros pierden Humanidad con sus acciones bestiales, puedes ser más insidiosos con los bebedores de sangre glotonos. Mientras todas las Virtudes caen y aparecen Trastornos, la Humanidad del personaje sigue siendo la misma. Sin embargo, finalmente el personaje descubre que es difícil recuperar Virtudes, librarse de Trastornos y recuperar la Humanidad perdida. De esta manera puede utilizar la Humanidad del personaje como un reflejo de su autoengaño, desilusión o desesperación.

**Enfermedades:** Como el Vástago tiene contacto con tantos recipientes distintos, puede adquirir enfermedades de alguno de ellos. Las enfermedades pueden afectar o no al vampiro, pero son transmitidas a otros mortales de los que se alimente.

**Frenesíes fáciles:** El personaje está tan ansioso por beber sangre, que en lugar de volverse inmune a la visión de la sangre es más probable que entre en Frenesí en su presencia. Incrementa la dificultad de caer en Frenesí en uno (hasta un máximo de cuatro con el paso del tiempo).

**Hinchado:** El vampiro comienza a engordar. Sin embargo su grasa no es como la grasa humana; es extremadamente suave, esponjosa y líquida. El vampiro comienza a acumular algunos kilos aquí y allá. Después de décadas de exceso de sangre, el vampiro está tan gordo que apenas puede sostenerse de pie.

**Pérdida de Habilidades Sociales:** Si el vampiro pasa todo el tiempo bebiendo sangre de sus cultistas, puede resultar difícil cazar o incluso interactuar con otros. Los mortales incluso pueden notar sensaciones extrañas en presencia del vampiro, sintiendo su corrupción.

**Sangre diluida:** El vampiro introduce tanta sangre mortal en su sistema que se vuelve incapaz de utilizar el Vínculo de Sangre o de crear ghouls o prole.

**Sensibilidad reducida:** Finalmente el vampiro se vuelve insensible al placer del Beso. Después de unos pocos años de exceso de sangre el vampiro debe beber más y más vitae de una víctima para sentir algo de ella. Con el tiempo el vampiro debe drenar casi por completo o matar a su presa para sentir algún tipo de sensación.

**Virtudes reducidas:** Con el tiempo el Vástago comienza a perder puntos en Conciencia y Autocontrol porque se excede continuamente sin remordimientos (o habría parado hace tiempo). Los puntos de Virtud perdidos de esta manera cuestan el doble de experiencia para recuperarlos.