

A man in a light-colored, long-sleeved button-down shirt and a dark, patterned tie stands in front of a dark stone wall. He has a large, circular opening in the wall behind him. His shirt and tie are covered in blood, and his face is also smeared with it. He has a tattoo on his right arm. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

*Magistris*  
*El Clan de la Noche*  
*Guardianes*  
*Sombras*  
*Místicos del Abismo*  
*Oportunistas*  
*Traidores*



# LASOMBRA

**C**uando entras en la oscuridad, cuando no puedes ver nada más, estás solo. Las voces se alejan. Incluso las estrellas, que

brillan alto en el cielo, pronto se vuelven una esperanza efímera, siendo consumidas por las sombras. No hay nada.

Nada excepto tú

Ahora que eres uno de nosotros, notas que eres el centro de todo. Nada es más importante que tú. Todos mueren excepto tú. ¿Estamos siendo nihilistas? Tal vez, pero mejor ser pragmático que aferrarse a buscar una falsa redención.

Los mayores creen que la única forma en que nos volvemos más fuertes es a través del más puro interés propio, y pisando a los que están debajo de nosotros. Los débiles, ellos son presas, nosotros debemos ser depredadores lo suficientemente competentes para manipularlos con gracia.

Te encontrarás a ti mismo vestido con los adornos de la religión. Te encontrarás a miembros de la estirpe y del rebaño por igual, todos de rodillas ante ti y pidiendo que los guíes. Cuando así sea, evita dirigirlos hacia el pastor, en su lugar acógelos bajo tu seno.

Conviértete en su protector  
Cuidándolos.  
Educándolos.  
Esclavizándolos.  
Destruyéndolos.

Quienes sirven a nuestra causa tiene un lugar garantizado en el cielo, la recompensa por matar a nuestros enemigos: un coctel de fe y nihilismo absoluto.

¿Eso nos vuelve malos?

No. Esas son tonterías. La maldad es solo un concepto que los ancianos implantan en las cabezas jóvenes.

Nosotros los Lasombra somos los únicos despiertos. Hemos abierto los ojos dentro de la oscuridad, y descubrimos que nos devolvía la mirada.

Allá afuera no hay nada, y también hay de todo. Ahora eres parte de todo esto y es un placer para mí tenerte entre nuestras filas.



## ¿Quiénes son los Lasombra?

Los sires Lasombra eligen mortales que encajen en el molde del clan. Los Lasombra han sido partidarias de la selección natural de Darwin incluso antes de que existiera. No tienen tiempo para mostrar debilidad, la única forma de sobrevivir es sobresalir, y para ello cortan con los enredos de la simpatía y la mezquina moral si esto entorpece su ascenso al poder.

Abrazan a aquellos que han luchado contra viento y marea y han sobrevivido, pues ellos son el pináculo de la excelencia. La tradición del Abrazo de los Magistri es “poner la mira en quienes son aptos para una vida más allá de la humana.” Sociópatas, desviados, counterculture, y supervivientes son quienes atraen a los Lasombra. Cualquiera que haya conocido la oscuridad y vuelto de ella siendo más fuerte, es candidato para el Abrazo. Muchos se obsesionan con acumular poder social, listos para manipular a los mortales para enaltecerse. Otros ya lo hacían desde antes, con rasgos tan pragmáticos que a los ojos de los Lasombra los conducen al ascenso.

Los miembros del clan tienen una fuerte inclinación a buscar a sus potenciales chiquillos en instituciones religiosas. No buscan a los fieles, ni a los depravados, sino a los sacerdotes que ocuparon su papel por un deseo de control sobre el destino espiritual de su congregación. Monjas, vicarios y rabinos que usan la fe para aumentar su poder, a menudo con ayuda de gangsters y a puerta cerrada, son el tipo de

bastardos insensibles que los Magistri adoran.

Los mortales Abrazados en este clan consiguen sorprender a quienes les subestiman, alcanzando posiciones de poder en la Camarilla más rápido de lo que cualquiera podría predecir.

### Arquetipos Lasombra

#### ACTIVISTA

Los Lasombra demandan que se alce la rebelión y la oposición a la tiranía desde hace medio milenio. Pese a que ahora el clan intenta hacerse de un lugar en la Camarilla, muchos miembros jóvenes aún se niegan a la idea de servir a antiguos que ni siquiera conocen. Este personaje posiblemente fue un activista político o religioso, Abrazado por un Lasombra que apreciaba o compartía su visión. Un personaje como este podría pertenecer a grupos libertarios o terroristas.

#### LEGADO

El clan Lasombra aprecia el arte de los negocios y a quienes lo practican. Ya sea que esté intentando reunir poder e influencia, negociando paz o induciendo una guerra, un Lasombra encuentra en este personaje la capacidad de cumplir una tarea y le Abrazó por ello. En vida, probablemente fue un diplomático, un comerciante exitoso, o incluso un consejero matrimonial o de la mafia. Los vampiros de esta clase siempre van preparados para negociar en nombre del clan, normalmente bajo el título de “Legado”.

#### TEMPLARIO DE LA MASCARADA

Los Lasombra posan sus ojos en los luchadores para el Abrazo. Cualquiera que haya superado la adversidad llama la atención del Clan Lasombra, ya que a menudo colocan adversidades en el camino de sus chiquillos. Este personaje ha sobrevivido y triunfado aun con las probabilidades en su contra. Como vampiro, aun lucha y ha demostrado ser digno del respeto de su sire, yendo a la batalla contra la opresión de la Segunda Inquisición y del Sabbat.

#### PARASITO RELIGIOSO

Este Lasombra se escondió bajo la religión en vida y lo sigue haciendo aún después de la muerte. Ya sea el líder o solo un feligrés, este personaje posee aliados e influencia entre los fieles. No es un verdadero creyente, este Lasombra manipula fríamente a otros que sostienen su fe, usando la institución religiosa para servir a su propia elevación.

#### GANADOR DE LA VIDA

Un radiante atleta que sostiene en alto la medalla de oro, una madre orgullosa de su hija, un banquero que arroja dinero a las strippers, un actor con los pulmones llenos de cocaína — todos ejemplifican ganadores. El Clan ama ganar más que cualquier cosa, incluso más que las batallas, y harán lo que sea para ganar. Los humanos débiles que aceptan el fracaso por evitar el estrés, no tienen encanto para los Guardianes. Este personaje posiblemente sea un presumido, y sin duda causa envidia, pero su éxito es innegable.

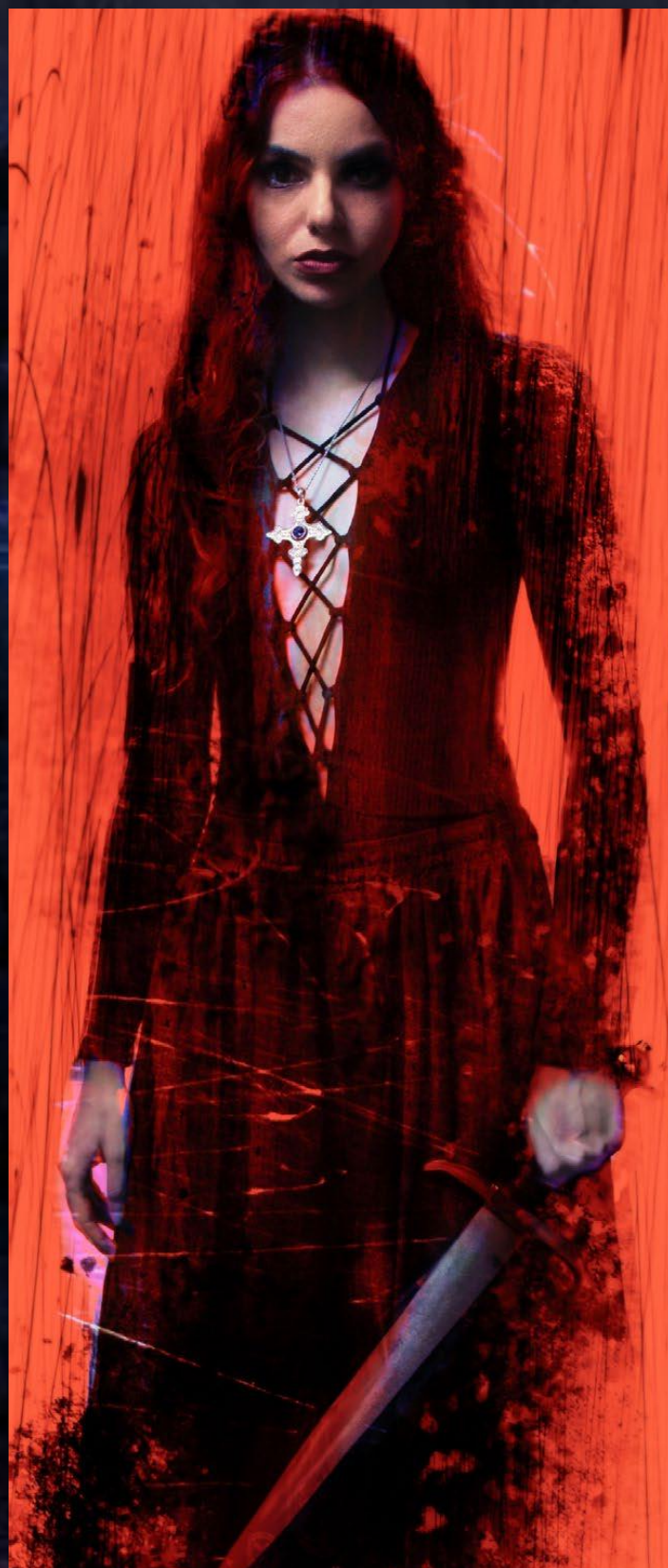


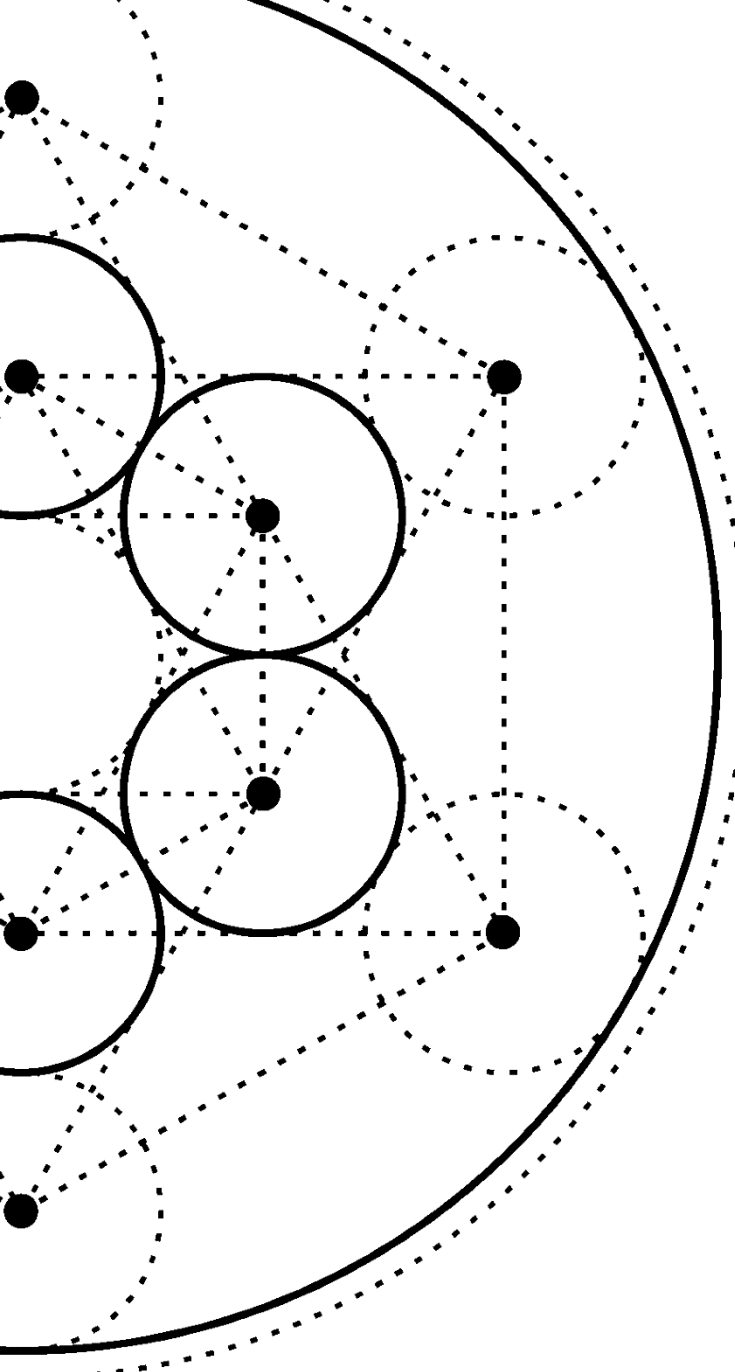
## Disciplinas

**Dominación:** El poder de obligar mentalmente a otros a actuar, y eliminar y alterar recuerdos. Los Lasombra hablan con amor de su poder para aplastar voluntades y ordenar obediencia sin la innecesaria pretensión de los Ventrue y Toreador. La forma cruel en que ejercen esta Disciplina sobre las víctimas genera antipatía por parte de los otros clanes, pero pocos niegan la habilidad de los Magistri para lavar cerebros y someter presas. Sin dudarlo, un Lasombra usaría Dominación para decirle a una víctima que descubra su cuello para alimentarlo.

**Olvido:** La capacidad de manipular la oscuridad como arma o herramienta. Este poder, envidiado por algunos Vástagos, y aborrecido por la mayoría, es la mayor fortaleza y debilidad de los Lasombra. El Clan puede usar sombras para atacar a un enemigo, intimidar a una víctima con una capa de oscuridad, o entrar a una sombra y salir de otra para evadir mirones. Muchos afirman que hay un costo para el alma del vampiro que use el Olvido, o que atrae la atención de su fundador.

**Potencia:** Este poder permite a un vampiro golpear con fuerza antinatural, levantar con un poder inhumano y atravesar distancias impresionantes. Pocos Lasombra usan Potencia con





el propósito de alimentarse, considerando que es un ejercicio vulgar retener un recipiente. Los miembros del clan, en cambio, prefieren usarla para aplastar cráneos con las manos, enterrar sus botas en el estómago de punks o romper una puerta para exigir respeto y miedo.

## Prohibición

Cualquiera que vea el reflejo o la grabación (en vivo o de otro modo) de un vampiro Lasombra puede reconocerlo al instante por lo que es, siempre que sepa lo que está buscando. Las personas sin conocimiento previo sabrán que algo está mal, pero probablemente atribuyan la distorsión a irregularidades en la superficie reflectora o errores de grabación. Ten en cuenta que esto no ocultará la identidad del vampiro con certeza, y no son menos propensos a ser captados por equipos de vigilancia que cualquier otro vampiro. Además, el uso de la tecnología de comunicación moderna, incluida la realización de una simple llamada telefónica, requiere una tirada de Tecnología a una Dificultad de 2 + la Severidad de su Prohibición, ya que los micrófonos tienen problemas con la voz de un Lasombra así como las cámaras con su imagen. Evitar los sistemas electrónicos de detección de vampiros también se hace con una penalización igual a la Severidad de su Prohibición.



# Olvido

*La repentina explosión de calor en la Cardenal Renata, por la gasolina, hizo que Talley retroceda cubriéndose los ojos. Un gesto muy de mortales. Talley se corrigió para ver el cuerpo calcinándose. Rastrear a Renata, capturarla, y estacarla finalmente se redujo a cual de ellos era mejor en las artes de los Lasombra. Fue una tarea agotadora, más no desagradable.*

*Conforme su ghoul escribía "Está hecho" en el teléfono de Talley, las luces del callejón de apagaban una a una. Las sombras se movían, sumergiendo toda el área en la oscuridad. Talley buscó la fuente de esta brujería. Sus ojos se posaron en esa penumbra sobrenatural, más no encontró nada. Un sonido lo hizo mirar hacia el fuego. El cuerpo de la Cardinal había desaparecido, en su lugar solo quedaban las llamas consumiéndose. Una parte de la estaca descansaba entre las cenizas. "Tal vez nos veamos de nuevo antes de lo planeado, querido."*

*Talley sacudía las cenizas de su chaqueta mientras su complice al otro lado del callejón hablaba. "Por orden de los Amigos de la Noche, eres el siguiente, Sir Talley." Las sombras pronto se lanzaban al Templario, deslizándose sobre paredes y pisos mientras el agresor mantenía distancia. Talley fue testigo de como las sombras en forma de tentáculos se acercaban, pensó un segundo antes de agachar la cabeza ante su asesino chiquillo, y desapareció en la oscuridad.*

**Apodos:** Obtenebración, Nigromancia, Jaula de Sombras, Dominio Abisal, Imperium Tenebrae, Mortis,

las Artes Oscuras, Magia Negra, Entropía.

Los poderes de Olvido permiten el control de fuerzas o espíritus de naturaleza extradimensional, las cuales provienen del plano de la muerte y la nada. Cuando se manifiesta en nuestra realidad, lo hace como sombras bidimensionales en las superficies, objetos tridimensionales o extensiones de la propia sombra del invocador, reptando por el suelo, paredes, objetos o personas. Son casi imposibles de atacar con la mayoría de las armas y cualquier golpe sólo impactará en la superficie donde se proyecta, no a las entidades sombrías.

Las proyecciones y espíritus de Olvido reciben daño del fuego y la luz del sol, como si fueran vampiros de Potencia de Sangre 1. También reciben un nivel de daño agravado por turno de luces brillantes dirigidas directamente, también pueden recibir daño (superficial o agravado) de armas y artefactos benditos, dependiendo de la fuerza de la bendición o de la Fe Verdadera del portador.

Los poderes de Olvido son ineficaces en lugares bien iluminados. La luz del sol y las habitaciones sin sombras impiden que la Disciplina se active con éxito, aunque la luz ultravioleta y los lugares iluminados con infrarrojos no limitan su uso. Las habitaciones moderadamente iluminadas añaden uno a la Dificultad de todas las tiradas relacionadas.

El Olvido tiene un coste elevado en la psique del vampiro

y muchos poderes provocan Máculas cuando el vacío gélido se aferra al espíritu del usuario.

Cuando se realiza un control de Enardecimiento para activar un poder de Olvido, un resultado de "1" o "10" provoca una Mácula, además del Ansia ganada.

## Características

- **Tipo:** Mental.
- **Amenaza para la Mascarada:** Media-alta. Las sombras abisales rara vez se manifiestan en cámaras, pero son obviamente sobrenaturales para quien las contemple.
- **Resonancia de la sangre:** Psicópatas y gente sin apego emocional. Sin Resonancia.

## Nivel 1

### MANTO DE SOMBRAS

Aplicando sutilmente la influencia del Olvido sobre las sombras ambientales, el usuario oculta su apariencia o parece más siniestro y amenazador.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** El vampiro consigue una bonificación de dos dados en las tiradas de Sigilo y en las tiradas de Intimidación hacia mortales.
- **Duración:** Pasiva.

### VISION DEL OLVIDO

El vampiro cierra sus ojos. Al abrirlos, los iris son totalmente negros y puede ver con claridad en oscuridad absoluta, también puede percibir a los fantasmas que no estén ocultando activamente su presencia.

- **Coste:** Ninguno.
- **Sistema:** Al activar este poder los ojos del usuario se vuelven uno mismo con la oscuridad,



ignorando así cualquier penalización sin luz, incluidas las de origen sobrenatural. Sin embargo el usuario aún necesita sus ojos para ver y por lo tanto puede ser afectado por la ceguera de forma normal. Si un fantasma se presenta y no intenta ocultarse, o utilizar poderes de ocultación, se hace visible para el vampiro. En esos casos, los fantasmas aparecen con la forma que deseen, ya sean humanos con las heridas de su muerte o monstruos espectrales, o como cadáveres intactos. Los fantasmas no se dan cuenta cuando los están viendo, al menos no de forma automática, pero si lo hacen, pueden reaccionar con miedo o furia más que mostrarse pasivos. Este poder no permite hacer contacto físico con los fantasmas.

- **Duración:** Una escena.

## Nivel 2

### LANZAR LA SOMBRA

El Olvido es poderoso, pero a menudo es entorpecido por la ausencia de sombras apropiadas desde las cuales invocarlo. Este poder invoca la oscuridad interna del usuario para proyectar una sombra desde la cual se pueden manifestar otros poderes, sin importar la luz ambiental. Esta sombra normalmente imita el movimiento y la forma del

usuario, pero a veces se distorsiona hacia un aspecto más monstruoso para reflejar el temperamento que manifieste el propietario en ese momento.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Este poder conjura una sombra sobrenatural del cuerpo del vampiro. Mientras esté activo el usuario lanza esta sombra, que solo puede ser eliminada por la luz directa del sol. Cualquiera que observe al practicante de este poder se da cuenta de que no viene de ninguna fuente de luz visible con una tirada de Astucia + Consciencia (dificultad 3). El vampiro puede dirigir su sombra, alargándola y distorsionándola (pero no puede separarla de su cuerpo) a voluntad, aunque a veces la sombra actúa por su propia cuenta, a discreción del Narrador. Para propósitos de utilizar otros poderes, como Perspectiva de Sombras, esta puede ser alargada hasta dos veces la puntuación de Olvido del usuario en metros.
- **Duración:** Una escena.

### BRAZOS DE AHRIMAN

- **Amalgama:** Potencia 2.

El vampiro invoca apéndices abisales en zonas carentes de luz. Las sombras se distorsionan como si fuese tentáculos que surgen de ellas y atacan a una o más víctimas desprevenidas. Pueden agarrar directamente el cuerpo de la víctima o atrapar místicamente su sombra para retenerla o sofocarla.

- **Coste:** Un control de

Enardecimiento.

- **Reserva de dados:** Astucia + Olvido.
- **Sistema:** El usuario se concentra un turno y paga el coste, invocando así los apéndices sombríos. Puede utilizarlos para golpear y agarrar objetivos lejanos en cada turno siguiente, dividiendo por mitad, redondeando hacia abajo, la reserva de dados si ataca a más de un objetivo. Los brazos pueden utilizar la Astucia + Olvido del vampiro para atacar y realizar daño Superficial o agarrar. El vampiro no puede hacer nada más que controlar los brazos mientras el poder está activo. También puede utilizarlos para realizar acciones simples (como abrir puertas o mover palancas) pero nada tan complicado como usar un ordenador o conducir. Los brazos alcanzan una longitud en metros igual al doble de la puntuación de Olvido del usuario (Los brazos, creados con el poder Brazos de Ahriman, son sombras, por lo tanto se mueven sobre superficies, no por el aire, y siempre que se intente alargar a cualquier distancia debe tenerse esto en cuenta). Los brazos tienen tres niveles de Salud y utilizan la Astucia + Olvido de su usuario tanto para evitar ataques como para realizarlos, añadiendo la mitad de la puntuación de Potencia del usuario, redondeando hacia abajo, como bonificación de daño.
- **Duración:** Una escena o hasta que se desactiven o sean destruidos.



## Nivel 3

### PERSPECTIVA DE SOMBRAS

El vampiro puede proyectar sus sentidos a cualquier sombra en su línea de visión, viendo y escuchando como si estuviera ahí. Esto incluye su propia sombra, manipulada mediante Lanzar la Sombra.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** La presencia del vampiro en la sombra es indetectable salvo por medios sobrenaturales (Ver lo Invisible, por ejemplo). Mientras este poder esté activo el vampiro percibe su entorno y lo que pueda ver con Perspectiva Sombras, como si viera a través de una pantalla o agujero.
- **Duración:** Hasta una escena

### TOQUE DE OLVIDO

El vampiro que utilice el Toque de Olvido canaliza su poder mediante su vitae. Cuando hace contacto físico con una víctima, el elemento aniquilador se manifiesta a través del vampiro y hacia su presa como una corriente eléctrica, aunque su efecto es marchitar físicamente la zona afectada. El toque es efectivo en cualquier parte del cuerpo, atrofiando y marchitando músculos, encogiendo tendones y quebrando huesos, envejeciendo de manera catastrófica la zona afectada. Se suele utilizar para marchitar extremidades, obstruir gargantas o cegar ojos.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** Tras el control de Enardecimiento, el vampiro toma a su víctima (se requiere una tirada de Fuerza + Pelea si la víctima pone resistencia),

y esta sufre dos niveles de daño agravado además de una herida incapacitante. Si esta herida se provoca sobre una extremidad, el miembro queda incapacitado y en el caso de los mortales se necesitará una larga rehabilitación, mientras que los vampiros pueden curarlo como si fuese daño agravado. En otros casos se puede dejar a una víctima muda, sorda o ciega. Ver heridas incapacitantes en el manual básico de Vampiro: la Mascarada para los detalles mecánicos.

- **Duración:** Un turno.

## Nivel 4

### VELO DE ESTIGIA

La oscuridad se derrama en un torrente desde una sombra cercana mientras el vampiro cubre la zona que lo rodea con tinieblas similares a una noche sin luna, mientras los sonidos se atenúan y se vuelven confusos. Cualquiera que vea este poder manifestarse lo percibirá como una sombra que se extiende por todas las superficies, incluyendo los cuerpos, en la zona. Todos, excepto el invocador, se ven afectados y deben esforzarse por ver y escuchar lo que les rodea. Además, los mortales son drenados de su esencia vital por el efecto asfixiante del poder.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** El usuario realiza un Control de Enardecimiento y pasa un turno concentrándose, extendiendo las sombras en la superficie deseada. El efecto puede

cubrir un área circular con un radio igual a dos veces la puntuación de Olvido del usuario en metros. El área se centra en torno al usuario o un lugar dentro de su línea de visión. Cualquiera atrapado en el Velo recibe una penalización de tres dados a todas sus tiradas, a menos que posea la habilidad para ver a través de la oscuridad sobrenatural. Un mortal atrapado sufre un nivel de daño Superficial cada turno mientras permanezca dentro del área afectada, debido a los efectos asfixiantes de este poder.

- **Duración:** Una escena.

## Nivel 5

### PASEO POR LAS SOMBRAS

Caminando en una sombra cercana, el usuario desaparece para reaparecer en la misma sombra o en otra más alejada.

Los Lasombra y Hecata debaten si entran al Laberinto o simplemente caminan sobre él, pero el daño espiritual que pueden recibir indica que están tocando algo impuro cuando lo utilizan.

- **Coste:** Un control de Enardecimiento.
- **Sistema:** El vampiro debe entrar en una sombra lo bastante grande para cubrirle y un turno después sale de otra. La sombra de destino debe estar dentro de su línea de visión, aunque puede ser percibida por otros medios como Perspectiva Sombría, si es necesario. Es posible llevar a otra persona a través, pero a menos que esté dispuesta debe ser retenida por la fuerza. Si este poder causa una Mácula, el



pasajero también recibe una.

- **Duración:** Un turno.

#### **AVATAR TENEBROSO**

El vampiro consigue la habilidad de cambiar su sustancia por la de una sombra abisal, convirtiéndose en una figura de oscuridad capaz de escurrirse por cualquier superficie o atravesar grietas y agujeros minúsculos. Mientras se encuentre en esta forma sólo puede ser dañado por el fuego y la luz del sol.

- **Coste:** Dos controles de Enardecimiento.
- **Sistema:** La transformación dura un turno, durante el cual el vampiro es incapaz de realizar nada más. Cuando la transformación se completa el vampiro puede moverse a la velocidad de paso por el piso o las paredes, detenido sólo por barreras selladas. Los vampiros que utilicen Avatar Tenebroso pueden envolver a sus víctimas, provocando que reduzcan todas sus reservas de dados en tres y estrangulando a los mortales como un Velo de Estigia. Si envuelve a un mortal, el vampiro puede alimentarse sin atravesarle con sus colmillos. Los practicantes de este poder no reciben daño de fuentes físicas, pero pueden ser dañados mediante el fuego y la luz del sol. A discreción del Narrador pueden utilizarse Disciplinas Mentales.
- **Duración:** Una escena o hasta que se desactive.



## **Créditos:**

**Adaptación:** White Wolf y Onyx Path.

**Traducción:** <http://rinconvampiro.foroactivo.com/t1052-lasombra-en-v5>

**Edición:** BerTheBear en discord.

**Imágenes:** White Wolf, Mark Kelly y Chad Allen.

**Vampiro la Mascarada es propiedad intelectual de White Wolf.**

**Contenido hecho por y para fans sin ánimos de lucro.**

