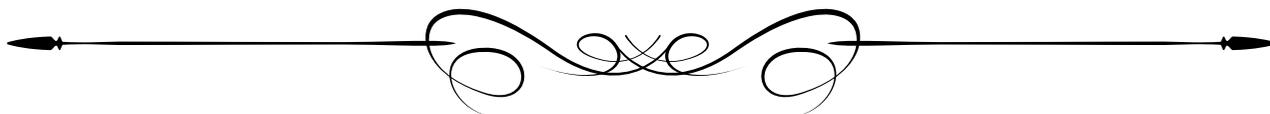




INTRODUCCIÓN



Durante milenios, los profetas y videntes entre los Vástagos han hablado de la Gehenna, el Fin de los Tiempos en el que los Antediluvianos se alzarán y traerán un apocalipsis de sangre.

Los videntes de las noches actuales ya no necesitan profetizar nada. De acuerdo con muchos de ellos, el Fin de los Tiempos está teniendo lugar aquí y ahora. La cuestión es ¿qué significa eso?

Para muchos Vástagos, la Guerra de la Gehenna es una idea que fuerza su propio cumplimiento. Los ancianos Matusalenes se alzan, convencidos de que deben ajustar cuentas ahora o nunca. El Sabbat incita una cruzada sin igual en brutalidad y crueldad, incluso entre los Cainitas. Los Príncipes de la Camarilla y los líderes de cada facción fanática de los Vástagos deciden que es el momento de dejar su huella. Y eso basta para provocar tanta muerte y destrucción que bien podría ser el fin del mundo.

¿Está realmente aquí la Gehenna? ¿Es el final?

No hay nadie entre los Vástagos capaz de dar una respuesta informada, aunque muchos ofrecen sus puntos de vista y creencias de todas formas. Lo que es cierto es que si quedas atrapado en la Guerra de la Gehenna y te encuentras tras la escasa protección que proporciona un coche en llamas, mientras las monstruosidades del Sabbat se abalanzan sobre ti entre gritos, éste es tu propio fin del mundo.

AVISO DE CONTENIDO

Vampiro: La Mascarada lidia con temas y elementos argumentales maduros, al centrar el juego en el horror personal y político. En este juego, interpretas a un monstruo chupasangre en un mundo semejante al nuestro. Los personajes suelen experimentar (y participar en) actividades que ves en otra ficción sobre vampiros: violencia, seducción, mentiras, asesinato y explotación. Éstos son elementos y temas argumentales para el juego colaborativo.

Este libro en concreto se centra en los temas de guerra y combate e implica temas sensibles como: horror corporal, lesiones y heridas, cultos y cultos de sangre, explosiones, violencia de bandas, secuestro, asesinato en masa y asesinatos en serie, mentalidad de rebaño y disturbios, e imaginaria violenta y gráfica tanto en descripciones como en ilustraciones.

Asegúrate de consultar los *Consejos para el juego considerado* en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 421.



No los vi al principio. Estábamos bajo tierra, PUM, PUM, PUM, el ruido de los disparos llenó el aire hasta que me zumbaron los oídos.

La gente me pregunta: ¿por qué la escopeta? Es una pregunta estúpida de narices. Somos vampiros. Una bala pequeña pasa limpia causando daños mínimos. Una escopeta abre un agujero. Funciona mucho mejor. El alcance es limitado, pero en el caso del Sabbat, siempre andas destruyéndolos en algún agujero húmedo y oscuro. No necesitas alcance.

El ruido aún me pasma tras tantos años. Dicen que los mortales pueden acabar sordos por luchar así. Nunca lo sabré. Ha pasado algún tiempo desde que eso me preocupase.

Esta clase de Sabbat es aún peor que la habitual. Sé que todos somos monstruos. Lo que nos separa de basura como ellos es que nosotros tratamos de redimirnos.

Lo único es que, de alguna forma, siempre parece que esa redención se encuentra acompañada del PUM, PUM, PUM y la peste de la sangre en el suelo y las paredes.

Tras un tiempo, mi oído volvió y me di cuenta de que el correteo había acabado. Ese sonido de chasquidos que hacen algunos vampiros del Sabbat. No sé por qué. No sé un montón de cosas de por qué hacen lo que hacen.

Estaba echando un vistazo a mi alrededor con mi linterna y entonces vi a los mortales, o lo que quedaba de ellos. Estaban encorvados en un rincón, pudriéndose, pero aún vivos de alguna forma. Me arrodillé para ver si se podía hacer algo.

Tenían agujeros enormes en el abdomen, allí donde alguna criatura del Sabbat había extirpado los órganos. El hígado, el bazo o el intestino. Eran un anciano y una adolescente, con tales cavidades en el cuerpo, abiertas al aire. Estaban demasiado débiles para moverse, apenas capaces de rogarme que los salvase o los matase.

Mi primer pensamiento fue estúpido. Pensé «¿qué sentido tiene?». Si cambias un cuerpo humano así, no es viable. Estaban muriendo. Si alguien va a sobrevivir, esos órganos deben estar dentro.

Entonces recordé que si tratas de encontrarle el sentido al Sabbat de la Guerra de la Gehenna, te vuelves loco. Quizás estaban haciendo experimentos o fue pura crueldad. No lo sé.

Terminé con su sufrimiento.

Hay una frase en una película que recuerdo cuando veo mierda como esa. «El único movimiento para ganar es no jugar».

Supongo que eso se aplica a buena parte de la política vampírica. Pero en ninguna parte es más cierto que en la Guerra de la Gehenna. Si no pierdes la pelea, te pierdes a ti mismo. Buscas redención y terminas en un sótano polvoriento matando a mortales sollozantes y mutilados. Y al tiempo que lo haces, sientes el aroma de su sangre en tus narices.

No bebí de ellos.

En la Guerra de la Gehenna, el único movimiento para ganar es no jugar. Por desgracia, no tienes elección.

-De una carta inconclusa de Theo Bell

Tu Guerra de la Gehenna

¿Qué rol tiene la Guerra de la Gehenna en tu crónica? Eso depende de ti, de tu grupo de juego y del Narrador.

Si quieres tiroteos desesperados, huidas temerarias y todos los horrores de una guerra, éste es tu libro. Aquí se detalla un tipo de juego concreto, uno centrado en la acción y el horror. En él, el horror personal de **Vampiro: La Mascarada** se dispone contra el telón de fondo de una guerra secreta, de origen ancestral y que resulta apocalíptica por cómo sus fuegos prenden la noche. Aun si una guerra ancestral por todo el mundo no es lo que le va a tu grupo, **Guerra de la Gehenna** aún ofrece algunas opciones para crónicas de acción más mundana, cruda y a nivel de calle.

Como ambientación, la Guerra de la Gehenna es lo bastante amplia como para ofrecer un sinfín de opciones alternativas. Tu crónica de la Guerra de la Gehenna podría tratar sobre:

- **Los profesionales:** Una unidad militar especialmente Abrazada y entrenada por un Justicar de la Camarilla para enfrentarse al Sabbat. Durante la partida, descubren que su patrón no es más que un simple títere de un Matusalén que planea ahogar el mundo en sangre.
- **Los rebeldes:** Los rumores entre los Anarquistas sugieren que muchas luminarias de la Camarilla están distraídas por alguna clase de guerra invisible. La Llamada se llevó a muchos Antiguos y ahora el resto parecen descentrados por algo más allá de lo que podéis ver en las calles. ¿Qué mejor oportunidad para una revolución? Por desgracia, una vez que el dominio está en manos Anarquistas, resulta que el enemigo que distraía a la Camarilla es muy real.
- **Los infiltrados:** Todos los personajes han perdido algo en los espantosos asaltos del Sabbat. Se han unido con un propósito: venganza. El plan es suicida, pero la recompensa puede ser enorme. A costa de su propia Humanidad, los personajes jugadores tratan de infiltrarse en el Sabbat y sobrevivir lo suficiente para traicionarlos ante sus ancestrales enemigos. Por desgracia, una vez

están metidos hasta el fondo en la boca del lobo, descubren que el Sabbat está tan deteriorado que imitarlo puede destruir su cordura antes de que logren su misión.

- **Los oportunistas:** El refugio de un Antiguo local es destruido en un violento ataque, tan extraño como sorprendente. Cuando los personajes escapan de la inevitable atención de las agencias de la Segunda Inquisición, se percatan de que está en marcha una guerra secreta, una guerra con suficientes bajas para crear un vacío de poder. ¿Cómo lo explotan? ¿Crean su propia autarquía, un dominio independiente? ¿Se convierten en usureros? ¿O quizás incluso tratan de redimir su Humanidad al mitigar la carnicería? Por desgracia, la guerra siempre logra mancillar hasta a quienes tienen las mejores intenciones.
- **Los elegidos:** Para una crónica singular de la Guerra de la Gehenna, puedes escoger interpretar a verdaderos creyentes de una de las facciones (ver Capítulo Cinco), grupos vampíricos que creen que pueden lograr sus objetivos si hacen las jugadas correctas en la guerra. Los vampiros tienden a pensar a largo plazo, pero la Guerra fuerza su mano. El tiempo de actuar es ahora, y eso significa que muchas facciones apocalípticas acechan durante estas noches. Por supuesto, es posible que mientras los personajes cumplan los sangrientos sueños de sus líderes, encuentren información que haga que se cuestionen su causa.

Ya elijas aproximarte a la Guerra de la Gehenna desde la perspectiva de Vástagos ordinarios atrapados en eventos más allá de su comprensión o expertos (o fanáticos) del más alto nivel que buscan hacer su jugada en el momento correcto, la guerra proporciona la ambientación justa: La historia, sus eventos... todo ello te pertenece a ti y a tu grupo de juego.

La historia, sus eventos... todo ello te pertenece a ti y a tu grupo de juego.

TIPOS DE CRÓNICAS

Guerra de la Gehenna tiene material relevante para todas las crónicas de acción, incluso si tus dioses de la Sangre están a salvo en Letargo. Este libro contempla tres tipos de crónicas:

Guerra de la Gehenna: Crónicas sobre vampiros capaces en el combate que luchan en la Guerra de la Gehenna: Tratar de sobrevivir a los estragos de un dios de la Sangre en un templo que se viene abajo en alguna parte de las montañas de Turkmenistán; combatir a cultores del Sabbat por las azoteas de Ciudad de México; acabar con manadas de Ghouls con artillería militar en una zona de combate de Oriente Próximo.

Crónica de acción: Historias llenas de acción en el entorno normal de **Vampiro: La Mascarada:** Persecuciones en coche con agentes de FIRSTLIGHT por las calles de Nueva York; una gran refriega con una manada de Cabezapalas; enfrentarse en combate singular a un hombre lobo... y quizás hasta vencer.

Nivel de calle: Historias crudas en un contexto más mortal: Una pelea larga y violenta con alguien que se niega a ser una simple presa; un tiroteo con la policía después de que algo saliese terriblemente mal; un enfrentamiento con una coterie rival en tu dominio, con llaves inglesas, colmillos y garras, y el sabor de la Sangre en la boca.

Tabla 1: Tipos de crónicas

Capítulo	Guerra de la Gehenna	Crónica de acción	Nivel de calle
Uno: Terrible Despertar	✓		
Dos: Nosotros, Que Ya Estamos Muertos...	✓	✓	✓
Tres: Nunca Te Quedes Quieto	✓	✓	✓
Cuatro: Los Rostros del Mal	✓		
Cinco: Perros de la Guerra	✓		
Seis: Historias de Guerra	✓		
Apéndice I: Tirar Dados	✓	✓	✓
Apéndice II: Fichas de Conocimientos	✓	✓	✓

Capítulos

Guerra de la Gehenna se ha organizado en dos grandes secciones. Los Capítulos Uno, Dos y Tres están dirigidos tanto a jugadores como a Narradores interesados en una crónica de la Guerra de la Gehenna. Los Capítulos Cuatro, Cinco y Seis, así como los dos Apéndices, son para uso del Narrador.

Capítulo Uno: Terrible Despertar mira a la Guerra de la Gehenna desde la perspectiva de un personaje jugador implicado en el conflicto. Dado que es una guerra secreta, es una colección de distintos puntos de vista, ya que ningún vampiro puede saberlo todo.

Capítulo Dos: Nosotros, Que Ya Estamos Muertos... trata sobre cómo crear personajes para una crónica de la Guerra de la Gehenna. Proporciona más herramientas para crear personajes experimentados, así como personajes que funcionan bien en una historia de horror y acción. Revisa el combate y proporciona nuevas opciones de equipamiento con las que llevar a cabo el trabajo. También proporciona una serie de nuevos Rasgos que los personajes pueden usar en las historias de acción, desde Poderes de Disciplinas hasta Ventajas y Defectos.

Capítulo Tres: Nunca Te Quedes Quieto examina la acción como género en el contexto de **Vampiro**. ¿Qué significa jugar historias de acción en un juego de horror? ¿Por qué tipo de cosas luchan los vampiros?

Capítulo Cuatro: Los Rostros del Mal echa un vistazo a la Guerra de la Gehenna desde la perspectiva del Narrador. Detalla algunos de los secretos de los Ancianos para usarlos en tus crónicas, explica elementos de ambientación como la Llamada y proporciona una selección de plantillas de escenas de acción para demostrar cómo hacer interesantes las escenas dinámicas.

Capítulo Cinco: Perros de la Guerra presenta una selección de facciones que combaten en la Guerra de la Gehenna. Los Ancianos muertos puede dirigir la guerra, pero para muchos Vástagos más jóvenes supone una oportunidad para lograr sus propios objetivos.

Capítulo Seis: Historias de Guerra contiene una selección de historias desde las trincheras de la Guerra de la Gehenna. Puedes usarlas tal y como se presentan o introducir las en tu crónica en función de tus necesidades.

Apéndice I: Tirar Dados examina cómo funcionan las pruebas en **Vampiro** y cómo puedes usarlas de la mejor manera posible para dirigir tu crónica.

Apéndice II: Fichas de Conocimientos presenta una selección de nuevas fichas de conocimientos ■

LAS SANGRIENTAS GUERRAS DE LOS VÁSTAGOS

El mundo de los Vástagos está moldeado por muchos conflictos y la guerra es a veces una metáfora, a veces una sangrienta realidad. Los tres principales conflictos que los afligen son:

Guerra de la Gehenna: Un conflicto global cada vez mayor, con un epicentro en alguna parte al este de Europa, que se cree dirigido por Matusalenes, posiblemente incluso Antediluvianos, que se alzan para ver el Fin de los Tiempos.

Guerra de las Edades: La ancestral lucha entre vampiros Antiguos y jóvenes, en la que los primeros buscan aferrarse a su poder mientras los últimos desean reclamar algo para sí.

Lucha Eterna: Las milenarias batallas entre vampiros Ancianos, que manipulan a los más jóvenes como a peones desechables. La expresión suele usarse para racionalizar el conflicto entre todos los vampiros en todas partes.

