



Introducción:

SALPICADURAS DE SANGRE

El forajido, el revolucionario, el cabalista o un miembro de una sociedad secreta; los herejes de todo tipo, de hecho, son de una disposición muy gregaria, aunque no social, y en todo lo que hacen resulta prominente un cierto elemento de juego.

— JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens*

Bienvenido a la **Guía de Juego de Vampiro**. Fíjate en el título. Éste no es sólo un libro para un jugador (una «Guía del Jugador»), ni siquiera uno sólo para jugadores (una «Guía de los Jugadores»), sino una guía para el propio juego que incluye toda clase de juego que hemos visto en estas noches actuales. Es para jugadores y Narradores, espectadores de partidas en línea y simuladores en Discord, y cualquiera que simplemente se relacione con partidas de **Vampiro: La Mascarada** para explorar el horror personal y político.

Hay multitud de nuevos jugadores y clases de jugadores. Este libro es para todos esos nuevos jugadores y todos los que tengan curiosidad sobre algunas de estas nuevas formas de contar historias de vampiros.

Es para jugadores de vampiros, y siempre sobre jugadores de **Vampiro**, que ahora tienen los Clanes restantes reunidos en un solo lugar, lo que suena muy peligroso así escrito. Si éstos son demasiados vampiros, siempre podemos proporcionar también guías para interpretar mortales, Ghouls y Sangre Débil, así como crónicas mixtas con todos los anteriores.

Dicho esto, hemos tratado de mantener el enfoque de este libro en lo vampírico en lugar de en lo mortal; nuevos Poderes de Disciplinas, rituales, fórmulas alquímicas y similares, en lugar de una lista de pistolas o computadoras. A día de hoy tienes la Wikipedia, además.

Cuando uses esos nuevos Poderes, o pistolas, o la Wikipedia, de hecho, piensa primero y ante todo en cómo debería sentirse en la historia. Nosotros anteponeamos el drama y te sugerimos que hagas lo mismo. Nuestra meta común debería ser profundizar y mejorar la experiencia de cada jugador, y también profundizar y mejorar las experiencias comunes de los jugadores, no expandir la posibilidad de que éstos fueren las reglas para optimizar personajes.

Por eso incluimos más directrices detalladas para el juego considerado, incluyendo algunos nuevos guardarraíles en torno a temas serios.

Por eso siempre nos centramos durante muchas páginas en coterías, en cierta manera la hijastra pelirroja de **Vampiro** en el pasado (curiosidad: en buena parte de los Balcanes, se creía que los hijastros pelirrojos se convertían en vampiros al morir). La interpretación en la cotería echa raíces profundas en el pasado de **Vampiro** y crear una historia en común

sigue siendo una forma poderosa y económica de obtener tanto participación como recompensas de los jugadores.

Historia en común: lo que hacemos al jugar. E, idealmente, este libro nos ayuda a todos los jugadores a crearla.

Palabras por las que no-vivir

Los Vástagos usan muchas palabras que, o bien tienen significados adicionales para ellos o adquieren uno claramente distinto entre los de su ralea. Éste no es otro lexicón de argot de la Camarilla o jerga Anarquista, sino una forma de enmarcar las palabras que ya conoces a través de sus ojos. Tenlas en mente cuando mantengas diálogos como personaje y quizás mientras piensas en la crónica entre sesiones.

CLANES: Los Clanes no están definidos o limitados por geografía, fronteras nacionales o culturas mortales, son cosas totalmente distintas; pero tanto miembros como ajenos suelen cometer el error de fusionarlos. Tu Clan no es tu empleador o tu comandante militar. En el mejor de los casos, es tu familia lejana y, tras unas décadas de los caprichos de tu Sire, probablemente trates de mantenerla bastante lejos.

CONTROL: Los vampiros *influyen*. Son manipuladores, no dictadores. No pueden controlar siquiera su propia Ansia. Fundamentalmente, el control indica un poder completo sobre algo. Puedes controlar tu coche o a un personaje en un videojuego. ¿Puede realmente alguien *controlar* una fuerza policial o a los medios locales? Improbable, pero es posible tener una influencia importante sobre esas instituciones. Influencia. Ésa es una palabra mejor, y también permite diversos grados y matices.

CORROMPER, CORRUPCIÓN: Como «manipulación», la corrupción parece algo que los vampiros hacen por defecto. Así, la palabra significa... bueno, no significa nada en este contexto. ¿Quién corrompe a quién y por qué? ¿Viene la corrupción de fuera: un policía

que acepta sobornos? ¿O de dentro: un gerente de casino que desfalca? ¿O del sistema que sólo permite acceder con influencia? Piensa en la puja de quién necesita superar el vampiro y en qué divisa.

DÍA: Tu vampiro escapa para combatir otra *noche*, no *día*. Despierta dentro de tres *noches*. El día se aplica únicamente al día literal, como cuando los Ghouls hacen sus cosas y abren los bancos.

HUMANO: Los Vástagos creen ser humanos, un depredador más puro, quizás, o un animal más corrupto, pero se aferran a su Humanidad mientras puedan creer en un ápice de ella. Usan la palabra «mortal» para referirse a los humanos que no son vampiros.

MANIPULAR: Acabamos de decir que los vampiros manipulan, pero ellos (o al menos tú) deberían concretarlo un poco: manipulan todo lo que pueden, después de todo. ¿Qué manipulan, en esta conversación o contexto, y cómo? No digas «la Príncipe manipuló a los manifestantes». ¿Tenía agentes alborotadores en la multitud? ¿Pagó a su comité de organización? ¿Sobornó a un policía local para que hiciera algo atroz que sabía que provocaría un disturbio entre los manifestantes? Incluso si la Príncipe guarda el secreto, otros pueden ver los efectos de sus acciones.

SIERVOS, SERVIR: Esto se aplica sólo a esbirros literales: gente como Criados, Ghouls y otros que hacen exactamente lo que les dicen. Un camarero te sirve. Activos con más libre albedrío pueden inconscientemente servir a *un objetivo*, pero si un vampiro afirma que la policía le sirve, está siendo grandilocuente en el mejor de los casos y vanidoso en el peor. En cualquier caso, es vulnerable ante un enemigo con mejor comprensión de las relaciones de poder. Y al hilo de eso...

SERVIR AL CLAN: ¿Cuál es tu apellido? ¿Sirves a tu familia? ¿Cuál es tu nacionalidad? ¿Sirves a tu nación? No, sólo eres una persona. Eso es lo que es tu Clan, es sólo otra característica. Hasta los Justicar que sirven a la Camarilla sirven a la Torre de Marfil, no a su linaje de sangre. Los Tremere cometieron el error de poner

el Clan por encima de cualquier otra consideración y pagaron su error tras la caída de Viena.

VÁSTAGOS, CAINITA, LA PALABRA POR V: La Camarilla dice *Vástago*, como la mayoría de vampiros de más de unas décadas. Con el retorno de la Herejía Cainita y las atrocidades del Sabbat empujando a los Lasombra de vuelta a la sociedad de los Vástagos, el término *Cainita* ha tenido un resurgimiento. Los folletines hicieron del término «vampiro» algo demasiado vulgar para la propia imagen de la Camarilla tras 1800, usado casi por completo por Caitiff de forma irónica o como pulla contra sus supuestos superiores. En las noches actuales, cada vez más Crepusculares reclaman la «palabra por V», otra razón más para que los Vástagos más viejos se desesperen con la nueva generación.

VIDA, VIVIDO, ETC.: Los vampiros están no-muertos. Tienen *no-vidas*. *Existen*. *Crean sus refugios* en ciertos lugares. No *moran* en cualquier parte, y no ven lo que la *vida* tiene que ofrecer ■

