





# Introducción

Ha sido interesante escribir y desarrollar este libro.

En mis comienzos como desarrollador para **Vampiro: Edad Oscura**, allá por 1997, confeccionar libros era completamente distinto a como lo es ahora, especialmente con los procesos de desarrollo abierto. Yo tenía una idea, mi supervisor la aprobaba, yo escribía un resumen, el escritor la escribía, el director artístico y el diseñador la hacían bonita y, finalmente, llegaba a tus manos.

Ahora es muy distinto. Como escritor y desarrollador dispongo de un canal abierto de comunicación con quienes acabarán usando el material que creo. Se acabó el vomitar palabras en mi despacho para acabar, seis semanas después, con la esperanza de que el libro resultante le guste a la gente. Ahora, tú y yo podemos trabajar juntos en cada paso del proceso. Así es como lo hicimos con **Vampiro: La Mascarada – Edición 20º Aniversario** (de ahora en adelante: **V20**, que si no es un nombre condenadamente largo) y así es como queremos seguir haciéndolo de ahora en adelante.

Por ejemplo, cuando escribí el borrador del capítulo sobre los títulos para el **V20 Companion**, una gran cantidad de *feedback* ponía en duda la función de los sistemas vinculados a los títulos. Los jugadores tenían la impresión de que los sistemas hacían los títulos demasiado mecánicos, y que dejaban demasiado espacio

abierto a discusión sobre cómo los sistemas conferirían sus beneficios y sobre las implicaciones de obtener o perder repentinamente tres dados en una reserva porque un Arzobispo hubiera dicho «Ya no eres un Paladín». ¡Puf! Esos dados se esfumaron con el título.

Como resultado del *feedback*, purgué los sistemas.

Un libro es un libro. Tiene una extensión y unos contenidos finitos. Por supuesto, pienso que éste es un buen libro, lleno de buenas y divertidas ideas relacionadas con **Vampiro**, pero al fin y al cabo tiene unas 40.000 palabras y 60 páginas. Teniendo en cuenta todo el debate generado en torno a su creación en los blogs de White Wolf, en los comentarios, en los foros y en las redes sociales donde hablamos de lo que vamos desarrollando, llegaríamos a un recuento de 320.000 palabras. Esto es más o menos el equivalente en tamaño del propio **V20**, cerca de las 500 páginas.

Lo que quiero decir con esto es que, si te gusta lo que incluimos aquí o si simplemente te gusta hablar de **Vampiro**, te unas a nosotros en el proceso de desarrollo abierto [N.d.T.: El desarrollo abierto es en inglés.]. Así me ayudarás a escribir el libro que tú quieres. Por mi parte, yo tendré la posibilidad de trabajar con un grupo de jugadores creativos y perspicaces que podrán saber por qué tomo unas decisiones y no otras, en vez de limitarse a aceptar lo que el editor les ofrece. Es un sistema muy bueno.

Hay tantas buenas ideas que han surgido gracias a mostrar material en desarrollo, o simplemente hablando del juego, que me gustaría poder imprimirlas todas aquí. Si te interesa el intercambio de ideas, tener material nuevo que introducir en tus partidas o nuevos conceptos alrededor de los cuales centrar un personaje o una situación, ¡compártelos en el desarrollo abierto! Incluso si no acaban impresos de forma “oficial”, probablemente servirán de inspiración a otros. ¿No es acaso esto de lo que trata la narración?

## ¿Qué hay en este libro?

Tradicionalmente, los libros complementarios que han seguido en su publicación a los libros básicos de las líneas de juego han contenido “material del director”, esto es, contenido que metafóricamente se quedó en la sala de montaje debido a limitaciones de espacio. Esta vez, sin embargo, Richard Thomas, director de transmedia y director artístico, no quiso que fuera así. No quería verse constreñido por cómo se han hecho nuestros libros en el pasado ni limitado por lo que debía hacerse con los libros físicos ahora que la edición digital y la impresión bajo demanda son nuestras principales vías para hacer llegar nuestros libros al público. Concretamente, quiso poner en manos de los jugadores gran parte del material aquí incluido y sacar el mayor provecho al proceso de desarrollo abierto.

Rich también quería que el libro incluyera opciones, permutaciones, modos de alterar la ambientación y posibilidades para que cada grupo hiciera suyas sus propias crónicas. El esbozo original contenía una sección en la que se analizaban con detalle las Disciplinas físicas para adecuarlas lo mejor posible a distintos estilos de juego, pero tras consultarlo con la comunidad #V20 en Twitter y leer los enérgicos comentarios en los blogs de White Wolf, resultó muy obvio que los jugadores de **Vampiro: La Mascarada** querían material con más envidia para explorar en sus juegos.

Así que se me ocurrió una idea general, Rich y Eddy la aprobaron, escribí cerca de un tercio del material y luego lo colgamos en la red para obtener algo de *feedback*. Nos llegaron las aportaciones de los jugadores, las añadimos al proceso de escritura y aquí tenéis un resumen del material acabado y aprobado por los jugadores.

**Capítulo Uno:** Aquí la comunidad se pronunció vehementemente, reclamándome que dejara de lado los sistemas a favor de más títulos, que además fueran más versátiles. El resultado es una cornucopia de títulos, desde los esenciales que han demostrado ser válidos

durante los 20 años de historia de **Vampiro** a nuevos conceptos y títulos que exploran temas interesantes del juego. Este capítulo también ofrece un poco de material expandido sobre las Sectas más esotéricas para poder entender el contexto en que se usan sus títulos.

**Capítulo Dos:** Este capítulo desarrolla la idea de la prestación desde una práctica exclusiva de la Camarilla hasta una costumbre *comme il faut* que existe más allá de los límites de las Sectas, permitiendo a los Condenados esperar ciertas cosas de sus colegas en otras facciones, e injuriarlos cuando incumplen las promesas dadas con su palabra. Se incluyen los sistemas de favores que los Vástagos tanto gustan de intercambiar y las consecuencias de usarlos.

**Capítulo Tres:** Este capítulo sobre los Vástagos y la tecnología fue uno de las más difíciles de escribir por dos razones. La primera es que el tema es tan amplio que bien podría llenar un libro por sí solo. Es más, si cómo ha cambiado la tecnología en los 20 años de historia de **Vampiro** es una materia suficientemente amplia, no digamos ya explorar el modo en que los vampiros han reaccionado a estos cambios. En segundo lugar, el capítulo debía ser fiel a los prejuicios de los vampiros (en términos generales, que los Antiguos temen y rechazan la tecnología mientras que los Neonatos la explotan para usarla en su favor). Sin embargo, éstas son afirmaciones muy obvias, por lo que el capítulo necesita enfrentarse a estas ideas preconcebidas para generar nuevas ideas y hacer que los Vástagos cambien las expectativas que tienen de sí mismos. El resultado es un capítulo presentado de forma poco convencional, más un conglomerado de ideas que una exploración sistemática de varios temas. Además, en el capítulo de tecnología es donde los Anarquistas logran salir adelante tras su batacazo a principios del nuevo milenio.

**Capítulo Cuatro:** Éste es otro lugar en el que resplandece el *feedback* proporcionado por la comunidad. Mi plan original para este capítulo era presentar una “imagen general” del Mundo de Tinieblas: un puñado de localizaciones en las que se mostrarán algunos de los temas de **Vampiro** que animaran a los jugadores a mirar qué pasa más allá de sus dominios. Sin embargo, la respuesta fue abrumadora, dando como resultado que cada comunidad medianamente activa presentase ideas atractivas para una localización, o pidiendo más información sobre qué sucedía en sus regiones. Este capítulo aumentó hasta duplicar su extensión prevista. Pero, ¿y qué? Los que comprarán los libros dijeron qué querían y es mi obligación dárselo de forma que se ajuste lo mejor posible al calendario de publicaciones.

