



KAY'S OCCULT BOOKS

OPEN 7 DAYS

OPEN 7 DAYS

Introducción

«La fuerza del vampiro es que la gente no creerá en él.»

— Garrett Fort, autor y guionista estadounidense

La Sangre de un vampiro es poderosa y está maldita. Hace incontables siglos, los vampiros descubrieron que, alimentando con su Sangre a sus siervos mortales, podían garantizarles cierto grado de su poder. Tras un único sorbo de Vitae, los Ghouls adquirirían fuerza sobrenatural, una vida prolongada y acceso a las Disciplinas. Además, los Ghouls mantenían la habilidad de caminar bajo el Sol, lo que garantizaba a sus amos un mayor alcance en el mundo de los mortales. Aun así, como todos los vampiros saben, aunque la Sangre porta muchos dones oscuros, exige un precio elevado. Todos los Ghouls sufren una forma menor de la Bestia, una terrible Ansia que los consume, una forma menor de las Debilidades de Clan presentes en la Sangre de sus Amos. Cuanto más tiempo se alimenten de Sangre, más en peligro están de perderse a sí mismos y su humanidad, a menos que resistan y luchen tanto por su salud mental como por su libertad.

Los Ghouls son un fenómeno único entre los vampiros, aunque los Aparecidos, que producen Vitae de forma natural, son aún más raros. Ambos, de todas formas, son valiosos porque pueden caminar durante las horas de luz diurna y servir a sus amos de noche. Algunos pueden afirmar que los Ghouls disfrutan lo mejor que ambos mundos pueden ofrecer. Otros dicen que han olvidado lo que significa ser humano y no pueden ser redimidos. Los propios Ghouls suelen sentir que están en un estado de limbo, incapaces de ser verdaderamente aceptados por los vampiros hasta

Aquéllos que sirven

En suplementos previos de **Vampiro**, como **Ghouls: Adicción Fatal** y **Señor y Vasallo**, se examinaron las vidas de los sirvientes de los vampiros de diversas maneras. Los Aparecidos, que también aparecen en este libro, también pueden encontrarse en la **Guía del Sabbat** y otros suplementos relacionados. Estos libros previos se han usado como material de referencia para **Ghouls** y **Aparecidos**, y te animamos a que les eches un vistazo para usarlos en tus crónicas.

Además, el foco de **Ghouls** y **Aparecidos** es ampliar el material presentado entre las páginas 496-506 del V20. Parte del material aquí presentado ofrece una visión alternativa de aquéllos que sirven a los vampiros respecto a lo publicado previamente. Éste es un esfuerzo intencionado de proveerte de más opciones para personalizar Ghouls y Aparecidos para tus propias historias de **Mundo de Tinieblas**.



que sean Abrazados, y aun así forzados a abandonar sus vidas originales de forma indefinida.

Una vez que un humano ha probado la Vitae y se ha transformado en un Ghoul, la mayoría de vampiros cree que el mortal ha cambiado y es incapaz de olvidarlos a ellos o la Sangre. De hecho, suelen ser pocos los que quieren, ya que son intoxicados por el poder y el potencial que la Sangre les puede ofrecer. Sin embargo, pese a esto, la mayoría de Ghouls está a merced de sus amos.

Aunque algunos los ven como una fuerza necesaria y controlable, otros consideran a los Ghouls rupturas de la Mascarada andantes que tienen potencial para poner en peligro a los vampiros por todo el mundo. Independientemente del Clan o de la Secta, muchos amos temen qué podría pasar si capturasen a un Ghoul y examinasen su Sangre, mientras que a otros les asquea dar más poder a sus sirvientes. Por consiguiente, los castigos a los Ghouls suelen ser severos y ocasionalmente resultan en muerte.

En realidad, aunque los vampiros son paranoicos e hipócritas, siempre han usado Ghouls para ejercer su voluntad, independientemente del Clan, Secta o Línea de Sangre. No pueden, no obstante, coincidir en quién genera mejores Ghouls o por qué, así que hay multitud de factores que afectan a la elección de candidato por parte del Domitor y frecuentemente estas opiniones están conformadas por las ideologías de su Clan y su Secta. Aunque, a veces, estas doctrinas pueden chocar y el Ghoul se queda atrapado en medio, siendo empujado en ambas direcciones hasta que el amo decide cómo proceder.

Para algunos Ghouls, servir a un vampiro puede ser la cosa más exigente que han hecho jamás. Otros, sin embargo, se sienten atraídos por la Sangre o tentados por la promesa de riquezas y una esperanza de vida extendida y el Abrazo. Satisfechos con la idea de que algún día serán los iguales de sus amos, estos Ghouls se establecen en roles que interpretan solícitamente durante años o, en raras ocasiones, siglos. Como en la vida, no todos los Ghouls y Aparecidos son igual de obedientes ni responden a la Sangre de la misma manera. Aun así, el poder que les ofrece su condición, especialmente cuando se combina con la influencia del Vínculo de Sangre, suele asegurarles su lugar al lado de su amo.

Este libro examina qué significa ser un Ghoul y un Aparecido, qué roles poseen estos bendecidos (y malditos) individuos en **Vampiro: La Mascarada**, y cómo su punto de vista ofrece nuevas perspectivas de la naturaleza de la Sangre y la condición vampírica.

En este suplemento, Ghouls y Aparecidos ya no son siervos adictos a la Sangre que se acobardan en las sombras. Son una fuerza a tener en cuenta y no sólo por ser responsables de mantener a sus amos alimentados y a salvo. Es más, **Ghouls y Aparecidos** también busca resaltar cómo unos y otros pueden ser tan interesantes y divertidos de interpretar como sus amos.

Tema y atmósfera

En su núcleo, el tema principal en **Ghouls y Aparecidos** es la *devoción*. Por definición, Ghouls y Aparecidos son alimentados con Sangre y creados para servir a sus amos en diversos grados. No obstante, su voluntad de hacerlo suele ser irrelevante, ya que muchos Ghouls descubren que su devoción está garantizada por los místicos grilletes del Vínculo de Sangre. Visto por muchos como una terrible maldición que infligir sobre cualquiera, humano o vampiro, los Ghouls Vinculados sufren su influencia de forma específica, puesto que sus sentimientos se retuercen. Algunos Ghouls creen estar enamorados de sus amos y que morirían por ellos. Otros, sin embargo, creen que sus Domitores son merecedores de su respeto y devoción y harían cualquier cosa por cumplir sus deseos. ¿Cómo entran en conflicto estos sentimientos con el sentido de identidad del Ghoul? ¿Qué pasa cuando sus amos ponen a prueba los límites de su devoción? ¿Se enfrentarán o tratarán de resistirse? ¿O quizá aceptarán su destino a cambio de otro trago de dulce Sangre?

Aunque son menos comunes, los Ghouls que no están Vinculados también luchan con devoción, aunque de forma diferente. Frecuentemente, estos Ghouls operan independientemente y están dados a la fuga. Para seguir siendo Ghouls, deben subsistir con Sangre vampírica y suelen lidiar con su adicción a ella. Para superar estas dificultades, muchos Ghouls independientes están obsesionados con una causa, incluso si ésta es ellos mismos. Su devoción podría manifestarse de una forma egoísta, como prometer sus servicios a vampiros a cambio de lo que necesiten para sobrevivir. Otros Ghouls independientes podrían entrar en una organización Ghoul, como los Indómitos, para mantenerse libres y romper las cadenas de servidumbre de otros. ¿Qué podrían llegar a hacer los Ghouls a fin de asegurar su libertad? ¿Cómo se alimentan y se aseguran de permanecer libres de la influencia del Vínculo de Sangre?

Los Aparecidos, que producen Vitae de forma natural, pueden estar o no Vinculados, pero todos ellos lidian con la devoción en diversos grados, ya que rara vez actúan por voluntad propia sin la participación de su familia (o Clan patrón). Peor aún, los Aparecidos suelen luchar entre cumplir sus deberes para con sus familias, Domitores y ellos mismos.

La atmósfera en **Ghouls y Aparecidos** es una de *horror personal*. Los horrores a los que se enfrentan Ghouls y Aparecidos pueden adoptar muchas formas, ya que, pese a la Vitae que fluye por sus venas, aún son humanos. La mayoría de Ghouls y Aparecidos necesitan comer y dormir, incluso si sus amos no lo hacen, a menos que hayan sobrevivido tanto que subsistan gracias a la Sangre.

Frecuentemente, los vampiros olvidan que sus sirvientes son, de hecho, mortales. Muchos de los Condenados no

entienden por qué un Ghoul puede retroceder ante la visión de salpicones de sangre o por qué un Aparecido se estremece en presencia de un Demonio moldeando la carne de un compañero Ghoul. Otros vampiros tienen más cuidado de tratar a sus Ghouls mejor que a la mayoría por miedo a que se les acuse de una ruptura de la Mascarada. A unos pocos, sin embargo, no les importa a qué o a quién hieren, ya que los mortales están por debajo ellos y están hechos para servir.

Aquellos Ghouls que sufren abusos o son tratados como esclavos experimentan horrores mucho mayores que los que no, pero a menudo no son víctimas de forma indefinida. De hecho, los Ghouls maltratados pueden sentir una ardiente pasión por la rebelión similar a los fuegos que prendieron la Revuelta Anarquista hace siglos y se ven obligados a escapar.

La atmósfera del horror personal es diferente para cada Ghoul y adopta la forma de su amo. Los horrores que experimenta se vuelven cada vez más difíciles de afrontar, ya que un Ghoul recién creado podría no darse cuenta de que la Sangre no da vida, sino que acarrea la maldición definitiva: la condenación. ¿Cómo lo hacen los Ghouls ante el conocimiento de que son adictos a la Sangre y están Condenados por ello? ¿Qué esperanzas y sueños se han visto truncados porque ahora han quedado comprometidos a servir a un vampiro? ¿Cómo responden cuando se les pide que realicen trabajos que les repugnan u horrorizan? Si un Ghoul es capaz de ignorar sus miedos, ¿qué ocurre cuando no puede evitarlos más? ¿Se quitará la vida o seguirá viviendo anhelando otro trago de Sangre o la promesa del Abrazo?

¿Qué hay en este libro?

Ghouls y Aparecidos presenta a los jugadores y Narradores la oportunidad de explorar qué significa ser un Ghoul o un Aparecido en **Vampiro: La Mascarada**. Este libro asume que los personajes de los jugadores son principalmente Ghouls y, como tal, ofrece sugerencias para sistemas y ambientaciones para darles mayor margen de acción del que normalmente tienen.

Capítulo Uno: La Sangre es Vida aborda a los Ghouls en el contexto de **Vampiro: La Mascarada** explorando su historia, edades, usos y relaciones con sus Domitores. Además, también detalla cómo, cuándo y por qué un vampiro recluta a un candidato.

Capítulo Dos: Ser Ghoul, Vínculos de Sangre y Sistemas explora la adictiva naturaleza de la Sangre vampírica, el Vínculo de Sangre y la naturaleza de Ghouls y Aparecidos. También incluye sistemas actualizados que gobiernan los Vínculos de Sangre, de Ghouls y de Aparecidos, junto con sugerencias para reglas opcionales.

Capítulo Tres: Ghouls de Clanes y Organizaciones comienza analizando cómo perciben las Sectas a los Ghouls. Continúa con la visión específica de cada Clan respecto a los Ghouls, junto con sus usos y descripciones sobre cómo les afecta la Debilidad de Clan. Por último, se presenta una lista de organizaciones comunes e infrecuentes de Ghouls, describiendo qué tipo de Ghoul podría acceder a ellas y cuál es su propósito.

Capítulo Cuatro: Aparecidos y sus Familias está específicamente orientado a abordar la historia de los Aparecidos y sus familias. Se explican en detalle las familias de Aparecidos supervivientes, junto con rumores sobre qué aspiran conseguir ellos (o su Clan patrón) en las noches actuales.

Capítulo Cinco: Creación de Personajes define una guía expandida de creación de personajes Ghouls o Aparecidos. Este capítulo incluye un ejemplo extendido, así como nuevos Trasfondos, Méritos, Defectos y sistemas de reglas opcionales para Disciplinas, reservas de Sangre, etc.

Capítulo Seis: Narración ofrece consejos para Narradores que deseen hacer una crónica que implique a Ghouls o Aparecidos. Las recomendaciones incorporan soluciones, diversos ganchos argumentales y estructuras de crónicas, consejos sobre el manejo de escenas tensas y la introducción de la guía de la crónica.

Apéndice I: Galería de Ghouls enumera una serie de personajes pregenerados. Estos Aparecidos y Ghouls son plantillas preparadas para ser usadas por el Narrador o servir de inspiración a los jugadores cuando creen sus propios personajes.

Apéndice II: Animales Ghouls y Criaturas Monstruosas abarca diferentes tipos de animales Ghoul, sus usos y los rara vez vistos Szlachta y Vohzd.

Léxico

Aparecido: Un miembro de una familia que ha sido mágicamente alterada y criada para producir Vitae.

Beso, el: Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso crea una sensación de éxtasis en aquéllos que lo reciben.

Beso del Aspirante, el: La alimentación ceremonial de Sangre Giovanni para crear un Ghoul de un miembro de las familias Giovanni.

criado: Un humano que sirve a un amo vampírico. Este término es casi arcaico, y se refiere a un tiempo en el que los vampiros tenían grandes séquitos de siervos mortales como parte de sus haciendas.

Domitor: El amo de un Ghoul, que lo alimenta con su Sangre y le da órdenes.

esclavo: Un vampiro bajo los efectos de un Vínculo de Sangre tras haber bebido tres veces Sangre de otro Vástago.

Ghoul: Un esbirro creado dando un poco de Sangre vampírica a un mortal sin quitarle su sangre primero (lo que crearía un vampiro en su lugar).

marioneta de sangre: Un mortal que libremente da su sangre a un vampiro. La mayoría de marionetas de sangre adquieren una perversa satisfacción del Beso y buscan activamente vampiros que quieran tomar su sangre.

reinante: Un vampiro que tiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

sudra: (también “shudra”) la casta más baja de los Ravnos, compuesta por Ghouls y siervos mortales.

Szlachta: Soldados, espías, guardaespaldas y protectores del Clan Tzimisce. Modificados para servir, estos Ghouls son duros, inteligentes y mortíferos; pero les queda poca o ninguna humanidad.

vasallo: Término arcaico para sirviente.

Vinculado: Se refiere al mortal, Ghoul, Aparecido o vampiro que está bajo toda la fuerza e influencia de un Vínculo de Sangre.

Vínculo de Sangre: Un poder místico sobre otro individuo engendrado por tomar parte de la Sangre de un vampiro concreto en tres ocasiones; aceptar la Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su dominio. Sin embargo, ningún individuo puede caer bajo la influencia de un Vínculo de Sangre más de una vez.

Vitae: Término arcaico para la Sangre vampírica.

Vohzd: Criaturas de carne moldeada creadas a partir de una docena (o más) de Ghouls mediante Vicisitud o rituales de Hechicería Koldúnica.

zadruga: Una antigua palabra para las familias de Aparecidos conectadas con los Tzimisce.

Material de referencia

Los Ghouls aparecen tanto en relatos de vampiros clásicos como modernos en una gran variedad de formas distintas. Con frecuencia, los Ghouls subsisten alimentándose regularmente de su amo, y están eternamente comprometidos a servir. Narradores y jugadores podrían encontrar interesante considerar revisar los siguientes ejemplos como fuentes de inspiración con respecto a los Ghouls de otros medios:

Renfield, de *Drácula* de Bram Stoker, es, de lejos, el ejemplo más conocido y popular de un Ghoul. Aunque su personaje ha sido examinado varias veces, Renfield exhibe las características clásicas de un Ghoul Vinculado: sirve

lealmente y defiende a su amo, pero también le teme, cree cualquier mentira que Drácula le cuente y pueden verse los efectos de la condenación en la forma en que se comporta. A menudo, desea Sangre y su adicción es estimulante. La serie de televisión *True Blood* (2008-2014) y *Blade* (1998), junto con sus subsiguientes películas, son también grandes fuentes de inspiración por estos aspectos de la condición del Ghoul. Ambas están llenas de familiares vampíricos y personajes adictos a la Sangre.

Por supuesto, el acuerdo entre un mortal y un ser poderoso no es exclusivo de los vampiros. La serie de televisión y películas de *Puella Magi Madoka Magica* (2011) nos cuenta la historia de unas chicas jóvenes que firman contratos con criaturas parecidas a gatos a fin de convertirse en *magical girls* y luchar contra brujas. Aún así, como los Ghouls, no conocen todos los detalles de su acuerdo, ni entienden cómo “Kyubey” se beneficia de éste... hasta que es demasiado tarde.

En la serie *Angel* (1999-2004) ciertos personajes como Lindsey MacDonald, Eve y Marcus Hamilton, que trabajan para Wolfram y Hart, conservan su voluntad, pero también están sujetos a acuerdos de carácter sobrenatural, aunque en este caso saben plenamente qué sucede si contrarian a sus

líderes. Mientras que Lindsey es adicta al poder y la venganza, Eve y Marcus son “creaciones” de Wolf, Ram y Hart, y éstos esperan que sean leales. Muchos de los empleados de la firma son, de hecho, siervos de un más alto poder infernal. Aunque tienen voluntad propia, están vinculados más allá del deber, ya que saben que si disgustan a sus directores pueden ser despedidos o asesinados. Otros personajes que están obligados o fortalecidos para servir a otros amos más poderosos incluyen a Karl Ruprecht Kroenen de *Hellboy* (2004), Caleb de la última temporada de *Buffy Cazavampiros* (2003) y Jacopo de *El Conde de Montecristo* (2002).

En los ejemplos previamente mencionados los personajes son imperfectos, pero deben servir a un poder superior o ceder a su adicción. Cada personaje, sin embargo, tiene una personalidad bien definida que los hace importantes en la historia en la que están, incluso cuando se juntan en grupos para trabajar para una maligna firma de abogados o luchar contra brujas. A pesar de caer bajo la influencia de una poderosa entidad, no son “extras” o “papeles secundarios”, sino personajes en toda regla por derecho propio y tan importantes para la historia como los protagonistas o antagonistas a los que sirven; justo como los Ghouls y Aparecidos con sus amos en V20.

