



## VALENCIA OSCURA - INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

### Campaña de Vampiro de Güimi

---

#### UN MUNDO DE TINIEBLAS

Estamos en Valencia, pero en un mundo paralelo. Este mundo está plagado de Vampiros, y aunque los mortales no saben de ellos su presencia se nota, ya que influyen en todos los estamentos de la sociedad, es lo se llama 'gótico-punk'.

Por tanto es un mundo diferente en dos claros aspectos. El primero es la estética de las ciudades. Por ejemplo, en toda la nueva avenida de Francia han construido enormes edificios parecidos a los que conocemos pero son más oscuros, en calles casi sin farolas, tienen menos metal/cristal y más cemento/piedra, adornados con columnas clásicas y gárgolas de horribles expresiones y terminados en agujas a cual más alta.

El segundo aspecto es el social.

"La Iglesia engrosa sus filas, pues los mortales se congregan bajo cualquier bandera que les ofrezca la esperanza de algo mejor en el más allá."

"Los cultos florecen", "Las instituciones (...) son más inmovilistas y conservadoras" "Las bandas recorren las calles y el crimen organizado crece en el submundo".

En definitiva "El mundo es más corrupto, la gente está en bancarrota espiritual."

En este aspecto vivir en la Valencia Oscura es como vivir en el más violento Harlem o en el más corrupto México D.F.

---

#### NOTAS A LA PARTIDA

---

#### VIOLENCIA Y CORRUPCIÓN

El hecho de que Valencia sea una ciudad muy violenta y corrupta debería favorecer a los jugadores. Si aparece un cadáver es más fácil justificarlo en una ciudad donde cada noche hay una muerte violenta que en una con una decena de muertes al año. Además el hecho de que sea corrupta permite a un jugador sobornar a un policía para que no le detenga (y no tener que matarle o huir utilizando sus poderes). Si no se puede sobornar al que te detiene quizá se pueda sobornar al de la comisaría ;)

Esto, por supuesto no es una carta blanca para que los jugadores hagan lo que les dé la gana. Ellos responden ante una estricta camarilla.

#### PODER DE LA CAMARILLA

La Camarilla es poderosa en la ciudad. Oficialmente todos la respaldan y detrás del príncipe está el círculo interior con los justicar y los arcontes. Por tanto hay que respetarla y temerla.

Sin embargo nadie apoyaría un poder asfixiante si no tuviese sus ventajas. La Camarilla, con el príncipe a la cabeza, domina los distintos estamentos de la ciudad y siempre mantendrá la Mascarada, para lo que además tendrá siempre el apoyo de toda la Camarilla nacional y mundial. Si los jugadores destrozan la ciudad harán que parezca un atentado; si uno aparece en la tele mostrando que es un Vampiro, harán que parezca una película.

Evidentemente, después (o incluso antes) se encargaran de quien haya roto la mascarada. Ahora bien según cuanto se haya roto la mascarada y según la causa de dicha rotura, puede no pasar absolutamente nada. La Camarilla está para cubrir a los Vampiros si tienen un pequeño desliz (pero no si tienen varios deslices grandes ;). Claramente, si se rompe la mascarada salvando la vida de un Arconte, los jugadores antes serán felicitados que castigados.

La Camarilla funcionará realmente como un poder por y para los vampiros. Estricta pero sin extralimitarse y útil siempre que sea necesaria. Por ejemplo, si los jugadores necesitan viajar (y lo hacen con el beneplácito del príncipe) el Eliseo se encargará de enviarles en contenedores estancos y que en destino les esperen ghouls para recogerlos y llevarlos ante su príncipe.

#### VÍNCULOS DE SANGRE (pág. 218)

Todos los jugadores sabemos más o menos qué es el vínculo de sangre (aunque vuestros personajes no), sin embargo no pretendo jugarlo exactamente como indica el libro:

"Es posible experimentar varios vínculos menores..."

"Un vínculo de sangre es una fuerza poderosa, pero lo es mucho más cuando se refuerza de forma regular con nuevas ingestas. Alimentar a un esclavo suele fortalecer el vínculo, mientras que privar de *vitae* puede hacer que la relación se deteriore (...) el tratamiento y la cortesía tienen un papel importante..."

"Esta relación [el vínculo] puede romperse, pero para ello no solo hay que evitar al regente por completo (...) sino que hay que gastar (...) FV (...) Como regla general, un esclavo que ni ve ni se alimenta de su regente por un periodo de [12 - FV] meses verá su vínculo reducido en un nivel (...) Si el vínculo se reduce a cero (...) quedará permanentemente cancelado."

Leyendo algunas historias de Vampiro, encuentro Vástagos que salvan a sus compañeros dándoles parte de su sangre; también Vampiros que se deleitan tomando copas de selectas "sangres gran reserva"; y además está el poder de aprender cosas sobre alguien probando su sangre.

Como además el libro habla de "tragos de sangre" sin especificar puntos de sangre por trago, y de una 'regla general' voy a explicar una regla más completa -y espero que mejor-:

Mis intenciones son que se pueda probar sangre (sin llegar al punto de sangre) y que un vampiro pueda dar sangre a otro y ayudarlo a un precio acorde a la ayuda. A más sangre bebida, mayor es el vínculo.

Primer trago: (puntos de sangre bebidos+10-FV) semanas vinculado con un mínimo de una (siempre que se haya bebido al menos un PS; no cuenta si solo se ha probado). La excepción es el *sire*. La creación genera un vínculo más fuerte que cualquier otro y romperlo cuesta [12 - FV] meses.

Segundo y tercer trago: (puntos de sangre bebidos+10-FV) meses vinculado con un mínimo de uno (siempre que se haya bebido al menos un PS; no cuenta si solo se ha probado).

Si se reduce el vínculo siempre se estará [12 - FV] meses en el grado inferior.

No es necesario dejar de ver al regente para reducir el vínculo, así pueden jugar los dos personajes juntos e ir desapareciendo el vínculo.

De este modo igualmente se puede vincular en tres noches y con las mismas duras condiciones para romper el vínculo, si es lo que se pretende. En cambio, si se pretende ayudar a un compañero y solo se le proporciona un punto de sangre el vínculo durara bastante poco.

#### DEBILIDADES DE CLAN (págs. 68-81)

Cada clan tiene sus inconvenientes, aunque vuestros personajes no lo saben. Por ejemplo un Nosferatu es deforme y punto. Sus relaciones sociales son más difíciles e incluso le cuesta más cazar. El resto de clanes también tendrá que jugar sus debilidades. Los Gangrel van tomando rasgos animales, los Brujah entran "fácilmente" en frenesí, los Malkavian tienen distintos trastornos con distintos inconvenientes, los Toreadores se empichan con el Arte, los Tremere son más fácilmente dominables por otros Tremere (y caen mal) y los Ventrue son demasiado exclusivos.

#### FRENESÍ (pág 228)

El frenesí es un arma de doble filo. Te hace perder el control porque te ciegas con un objetivo. Cuando se consigue el objetivo se pasa el frenesí. Se puede entrar por hambre, acoso, provocación o humillación.

Quizá alguien quiera entrar en frenesí, por ejemplo si un vástago más poderoso le está humillando y provocando.

Otro ejemplo: ver suficiente sangre (teniendo hambre) tiene una dificultad de 4 en una tirada de autocontrol.

Esto quiere decir que todo el que tenga en autocontrol 4+ (4 o más) obtiene éxitos automáticos y no necesita tirar para contenerse. Pero SI DESEA entrar en frenesí PUEDE realizar la tirada de autocontrol y si falla entrar en frenesí.

Nota: en principio no es deseable que los personajes entren en frenesí, porque al descontrolarse pueden atacar a sus compañeros, romper la mascarada, atacar al príncipe...

---

#### ¿Cuántos ... hacen falta para cambiar una bombilla?

---

P: ¿Cuántos **Tremere** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Lo siento, no puedo decírtelo. Secreto del clan.

P: ¿Cuántos **Malkavian** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Un perro, porque el helado no tiene huesos.

P: ¿Cuántos **Brujah** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Si la quieres cambiada a pedacitos, sólo uno.

P: ¿Cuántos **Toreador** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Uno para analizar la "estética de la bombilla", otro para asegurarse de que esté bien alineada, y otro para criticar. Eso hacen cuatro, ¿no?

P: ¿Cuántos **Ventrue** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Dos. Uno para decirle al otro que llame a un criado.

P: ¿Cuántos **Gangrel** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Bah. ¿Quién necesita bombillas cuando la luna está en el cielo?

P: ¿Cuántos **Nosferatu** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Ninguno. Los Nosferatu prefieren la oscuridad, de todas formas.

P: ¿Cuántos **Sabbat** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Doce. Uno para cambiarla, y el resto para proporcionar fuego de cobertura.

P: ¿Cuántos **Tzimisce** hacen falta para cambiar una bombilla?

R: Uno la cambia de una manera, luego viene otro y la cambia de otra manera, luego llega un tercero y...