



Clan ASSAMITA



De los desiertos de Oriente llegan los Assamitas, y llevan con ellos una nube de terror. Los Assamitas son conocidos en la sociedad vampírica como un clan de asesinos al servicio de cualquiera que pueda pagar su precio. Este precio es la vitae de otros Vástagos; para los Assamitas la diablerie es el mayor sacramento.

Al contrario que los demás clanes, los Assamitas dicen descender no de un vampiro de la Tercera Generación, sino de uno de la Segunda, lo que convierte a todos los demás Vástagos en copias defectuosas.

DISCIPLINAS



Celeridad: Con esta disciplina los cainitas puede moverse a velocidades prodigiosas.



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Quietus: Es la Disciplina insignia de los Assamitas, que les proporciona influencia sobre la sangre de otros.



Clan BRUJAH



Son temidos por los demás vampiros por su poder físico, el clan está formado por rebeldes que apoyan con pasión sus ideas y tratan de fomentarlas. Este clan en su inicio tenía fuertes inclinaciones políticas y filosóficas, aunque también eran guerreros. En el presente la mayor parte son violentos y forman gran parte del grupo anarquista. Pese a esto, una parte sigue siendo intelectual.

DISCIPLINAS



Celeridad: Con esta disciplina los cainitas puede moverse a velocidades prodigiosas.



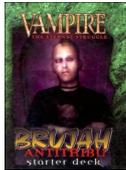
Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el bruja aumenta su poder destructivo formidablemente.



Clan BRUJAH ANTIRIBU



Los antiribu Brujah son igual que sus homólogos de la Camarilla, salvo que dentro del Sabbat no se los considera disidentes. Después de todo, la mayoría de vampiros del Sabbat, sea cual sea su clan, se consideran rebeldes. Los antiribu siguen compartiendo un fuerte sentido de hermandad con los demás Brujah y tratan continuamente de convertirlos al camino de la secta.

DISCIPLINAS



Celeridad: Con esta disciplina los cainitas puede moverse a velocidades prodigiosas.



Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el bruja aumenta su poder destructivo formidablemente.



Clan GANGREL



El clan gangrel destaca por su afinidad con la naturaleza y por su escaso contacto con el resto de los Cainitas. Así, los gangrel prefieren pasar noches enteras en comunión con animales, o dedicados al frenesí de la caza. Esta afinidad se extiende a su Bestia interior, provocando que, después de haber entrado en frenesí, aparezcan rasgos animales en su cuerpo, representando la huella que deja la Bestia en su cuerpo. Estos rasgos pueden ser de cualquier clase: desde alas, hasta modificaciones en la estructura ósea, pasando por corazas de quitina similar a la de los insectos. Su símbolo es una cabeza de lobo aullando.

DISCIPLINAS



Animalismo: Permite la empatía y el dominio sobre el mundo animal, así como con el animal interior, y encarna a la Bestia agazapada dentro del alma de todo Cainita.



Fortaleza: Proporciona a los que la poseen la capacidad para resistir la luz del sol y del fuego.



Protean: esta disciplina permite al vampiro transformar todo su cuerpo o parte de él en algo no humano. Así, el vampiro puede hacer que le crezcan garras, convertirse en murciélago, fundirse con la tierra o transformarse en niebla.



Clan GIOVANNI



Los Giovanni provienen de Italia. No sólo constituyen un clan sino una gran familia, pues todos sus miembros ya formaban parte de la familia Giovanni antes de ser abrazados (mordidos para ser convertidos en vampiros).

Desde sus comienzos, el clan ha estudiado la nigromancia, obteniendo un gran poder sobre los muertos. Su poder se extiende al ámbito de los vivos por medio de su gran influencia económica y política.

DISCIPLINAS



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles



Nigromancia: influye sobre aspectos de la muerte y el Inframundo.



Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Clan LASOMBRA



Para la mentalidad de un Lasombra, es mejor reinar en el infierno que servir en el cielo. El miedo, el frenesí, el poder para decidir si otro vive o muere: éstos son los fundamentos del poder que los Lasombra atesoran. Mientras que otros vampiros intentan en vano mantener a la Bestia a raya o entregarse completamente a ella, los Lasombra someten a la Bestia, invocándola cuando les conviene, pero dejándola atrapada dentro cuando desean controlarse.

DISCIPLINAS



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles



Obtenebración: Permite manipular la materia de las sombras y la oscuridad, e incluso llegar más allá de las tinieblas del mundo físico hasta el abismo.



Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Clan MALKAVIAN



El clan Malkavian es uno de los trece clanes originarios de la Segunda Ciudad. Cada miembro del clan malkavian está afectado por una terrible locura que se manifiesta de forma diversa, lo que ha hecho a los malkavian temidos por el resto de los vampiros, aunque en ocasiones también han sido requeridos por sus enigmáticas visiones y profecías. Aunque generalmente se encuentran divididos y desorganizados, en ocasiones manifiestan extraños comportamientos y unifican sus esfuerzos, lo que ha ocurrido en momentos puntuales a lo largo de la historia. El símbolo malkavian es un espejo de mano roto.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles.



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Clan MALKAVIAN ANTITRIBU



Los Malkavian antitribu están, si cabe, incluso más locos que sus hermanos de la Camarilla. Esto se debe sobre todo a las brutales condiciones de vida asociadas con ser miembro del Sabbat.

Mientras que todos los Malkavians sufren algún tipo de enfermedad mental, ya sea depresión, trastorno bipolar o esquizofrenia, los miembros del Sabbat tienen dos.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Dementación: Esta disciplina, exclusiva de los malkavian, hace que tengan la capacidad de volver locos a sus enemigos.



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Clan NOSFERATU



El clan nosferatu ha heredado la maldición de su fundador, y todos muestran un aspecto horrible y deforme. Rechazados por los demás vampiros, e incapacitados para mostrarse abiertamente ante los mortales, durante milenios, se han mantenido apartados, ocultándose en alcantarillas, catacumbas y túneles subterráneos. Su símbolo es una máscara deformada con un gesto de horror.

DISCIPLINAS



Animalismo: Permite la empatía y el dominio sobre el mundo animal, así como con el animal interior, y encarna a la Bestia agazapada dentro del alma de todo Cainita.



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Clan NOSFERATU ANTITRIBU



Como los Nosferatu de la Camarilla, los antitribu están terriblemente deformados, condenados a una no-vida eterna escondidos de los mortales o, dadas las tendencias del Sabbat, atormentándolos. Crean sus refugios en las vastas redes de alcantarillado bajo las ciudades, formando guaridas y nidos que horrorizan a todos los que bajan para hablar con ellos. Algunos llegan a deleitarse en su fealdad monstruosa, haciendo lo posible por desagradar a Cainitas y a mortales. En este sentido, el Sabbat les ha influido notablemente, pues han abandonado todo lo que en ellos es humano y han aceptado su maldición con estoica resolución.

DISCIPLINAS



Animalismo: Permite la empatía y el dominio sobre el mundo animal, así como con el animal interior, y encarna a la Bestia agazapada dentro del alma de todo Cainita.



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Potencia: Una disciplina muy efectiva, se trata de embelesar al ganado e incluso al resto de vampiros, aunque tiene menor efecto en estos.



Clan RAVNOS



Los Ravnos son famosos por su falta de honor, e incluso se les tacha de ser pendencieros y compulsivos, ladrones y mentirosos. Su bestia interna tiende más hacia el deseo de romper las reglas de la sociedad. En esencia, su bestia está más cercana al concepto del "pequeño diablo sobre el hombro" que la bestia de los otros vástagos, la cual es más brutal, violenta y sanguinaria.

DISCIPLINAS



Animalismo: Permite la empatía y el dominio sobre el mundo animal, así como con el animal interior, y encarna a la Bestia agazapada dentro del alma de todo Cainita.



Quimerismo: Habilidad única de los Ravnos que les permite modificar y manipular la "Maya", la fuerza de la mentira, dándoles la capacidad de crear ilusiones increíblemente realistas, capaces de engañar a los cinco sentidos.



Fortaleza: Proporciona a los que la poseen la capacidad para resistir la luz del sol y del fuego.



Clan SEGUIDORES DE SET



Los Seguidores de Set son vistos con más desconfianza que cualquier otro clan. Sus lazos con la arquetípica Serpiente del mito son bien conocidos, y aumentados por sus perturbadores poderes. Son custodios de un conocimiento que, de acuerdo con lo que dice, es anterior incluso a la Primera Ciudad. Cuando entran en una ciudad, es casi inevitable que la estructura de poder de los Cainitas locales quede erosionada. Pero lo más perturbador de todo es que como clan comparten una oscura y poderosa fe: una fe en que la sangre de los dioses corre por sus frías venas.

DISCIPLINAS



Ofuscación: Permite ocultarse de la mirada de los mortales o confundir sus mentes para ser ignorados, pudiendo desaparecer durante tiempo indefinido mientras no deseen mostrarse abiertamente.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el brujah aumenta su poder destructivo formidablemente.



Serpentis: proporciona la capacidad de cambiar de forma, aunque también la de corromper a otros, así como otras características asociadas con las serpientes.



Clan TOREADOR



Los Toreador usualmente tienen una obsesión con todo aquello que se relacione con lo artístico y la belleza superficial. Son artistas hedonistas y egoístas. Como es de esperarse, los Toreador consideran a los Nosferatu (otro de los clanes del juego) como los vampiros más desagradables y repulsivos. El sentimiento es mutuo. Su atracción hacia las cosas que consideran bellas es tan grande que se ven en la necesidad de forzarse a sí mismos para no quedar paralizados ante trabajos, obras o demás cosas de gran calidad estética.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Celeridad: Con esta disciplina los cainitas puede moverse a velocidades prodigiosas.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el bruja aumenta su poder destructivo formidablemente.



Clan TOREADOR ANTITRIBU

Los Toreador antitribu son un oscuro reflejo de sus hermanos de la Camarilla. Aunque sean igual de bellos que sus primos, sus mentes son retorcidas y perversas, y suelen deleitarse viendo como otros sufren, de forma muy parecida a como sus hermanos lo hacen al mirar una bella pintura.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Celeridad: Con esta disciplina los cainitas puede moverse a velocidades prodigiosas.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el bruja aumenta su poder destructivo formidablemente.



Clan TREMERE



La mayor parte de los Tremere son arrogantes, cerrados, inteligentes y organizados (tanto los individuos como el clan en general). Su disciplina Taumaturgia, la magia de la sangre, es un conocimiento que la separa en muchas ramas y rituales, lo que la hace muy variada y útil en muchas situaciones. Utilizan la sangre como alimento y como objeto de ritos.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles



Taumaturgia: Ebgloba la magia de la sangre y otras artes de hechicería practicadas por los vampiros.



Clan TZIMISCE



Son intelectuales y reservados. Su actitud es fría y estoica, lo cual se demuestra en su especial predilección por la tortura y el sufrimiento tanto ajeno como propio. Muchas veces esto se hace con fines científicos, con el objetivo de lograr trascender su estado vampírico, en el proceso llamado Metamorfosis.

Este clan es conocido por su inhumanidad. A diferencia de otros clanes, que ignoran su humanidad, simplemente la han perdido, siendo incapaces de sentir cosas como la piedad o el dolor (al menos bajo las formas y conceptos comunes).

DISCIPLINAS



Animalismo: Permite la empatía y el dominio sobre el mundo animal, así como con el animal interior, y encarna a la Bestia agazapada dentro del alma de todo Cainita.



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Vicisitud: Les permite alterar su cuerpo y el de otras personas de la forma que les plazca.



Clan VENTRUE



Son uno de los trece clanes originarios de la Segunda Ciudad. Siempre se han considerado los líderes naturales de la sociedad vampírica haciendo respetar las Tradiciones y decidiendo el destino de los no muertos. Esta posición les ha otorgado respeto y desprecio. Fueron los principales poderes tras las sombras del Imperio Romano, se unieron a la aristocracia feudal y su apoyo fue determinante para la fundación de la Camarilla. De hecho, la mayoría de los Príncipes de la secta proceden de este clan. Su símbolo es un cetro.

DISCIPLINAS



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles



Fortaleza: Proporciona a los que la poseen la capacidad para resistir la luz del sol y del fuego.



Presencia: La disciplina de la fuerza, al emplearla, el brujah aumenta su poder destructivo formidablemente.



Clan VENTRUE ANTITRIBU



Los Ventrue antitribu son los caballeros y paladines del Sabbat, comprometidos a combatir a los Antediluvianos y a derrocar a la degenerada Camarilla. Ellos ven a sus homólogos de la Camarilla como fracasos, y han asumido el papel de la raza de salvadores Cainitas para expiar este pecado. Creen que los mortales son un rebaño de ignorantes, que sólo valen como alimento y como sirvientes de sus terribles señores vampíricos.

DISCIPLINAS



Auspex: Incrementa los sentidos de tal forma que hasta se puede llegar a ver el aura de los seres vivos.



Dominación: Es la disciplina que utilizaron para reemplazar Dementación. Permite influir en la mente de los mortales y vampiros más débiles



Fortaleza: Proporciona a los que la poseen la capacidad para resistir la luz del sol y del fuego.