



CLAN STOKER

Amor del recién abrazado

Y me pierdo en mis recuerdos
Mis dolencias me amenazan
Mis pasiones me abruman
Mis dolores se acrecentan

 Mi ira te empequeñece
 Tu mirada me destruye
 Mi tristeza me destroza
Tu visión aun me estremece

 Cuantos días sin beber
 Confinado en mí y sin mí
 Cadáver por mil esquivas
 Adorado por mil muertes

Corazón henchido en sangre
Mente y alma sin descanso
Dioses negros como sombras
Guadañas buscan mi cuello

 Docenas de cicatrices
 Braman por su fuero oculto
Arde el fuego entre mis manos
Cremación de eternidades

Donde los caminos fluyen
Donde los deseos mueren
Allá donde todos caen
Presos de negra espiral

Como ángel de negras alas
Tu mirada me traspasa
Tus ojos aún son la muerte
Tus labios son sólo el mal

Y en mi ausencia cien mil bocas
 Narrarán cada defecto
Que mi cuerpo o que mi mente
 Algún día quizá tuvo

Y en mi ausencia será vida
Todo aquello que se sepa
Hartos ya de la insistencia
 Por latir del corazón

Y en tu ausencia será muerte
La dama que me gobierne
Con su frío abrazo negro
Transportándome al ocaso

 Algún día ni tu ni yo
 Volveremos al honor
Algún día entre los campos
Mi cuerpo caerá rendido

 Días de locura, terror
Tiempos de odio y sangre espesa
 Mezclas de deseos ocultos
Matando mis pensamientos

Como cuervo es para muerte
 Así eres tu para mí
Como negra faz de noche
 Así te odio, te odio, sí

 No puedo evitar odiarte
Tampoco puedo quererte
Mi amor sería tu muerte
 Y tu amor sería mi fin

 Hordas de buitres oscuros
 Vuelan sobre mi cabeza
Todos buscando una presa
 No tiembla mi corazón

Y me pierdo entre las sombras
Mi cuerpo se funde en negro
 Mis ojos destilan odio
Y mi alma es sólo una bestia

 Alguien morirá esta noche
Y caerá hacia el negro abismo
 Uno más, sólo uno más
 Bailará con el destino

 Negras esferas arcanas
Buscan destrucción y sangre
Al compás de un mal tambor
 Forjado por el diablo

Las legiones que me siguen
Arderán en la traición
Que sobre ellos vagará
 Que por ellos matará

Tiemblo al mirar mis manos
La bestia, sé que es la bestia
Acechando el movimiento
Tratando de ver el mundo

 Sé que un día lo logrará
 Sé que un día será el fin
Y mis manos serán garras
Y habrá sangre entre mis dedos

 Necesito un descanso
Tan solo quiero vivir
Vivir, ¿acaso pido tanto?
Vivir... quizá deseo morir

Vive conmigo y muere conmigo
Arde cuando yo me queme
Huye cuando me persigan
Muere cuando a mi me hieran

 Moriré cuando tu mueras
Arderé bajo tu piel
Por terror corro por ti
Y muero por que tu vivas



l Clan Stoker, también llamado *Clan de los Oscuros*, es con toda seguridad y en cuanto a sus orígenes se refiere el clan con mayor número de leyendas y menor cantidad de hechos probados que existe. Algunas de dichas historias datan la creación del clan en el siglo XIII mientras que otras lo aproximan casi hasta la época de la Revolución Francesa, cosa harto improbable debido a la edad de los más ancianos del clan, e incluso ciertos mitos aseguran que el *Libro de Nod* no fue correctamente interpretado y que no fueron 'tres y diez' los Antediluvianos, sino 'tres por diez', uno de los cuales sería un Stoker. Lo cierto es que la versión más aceptada tanto por los propios Stoker como por el resto de Vástagos se remonta hasta la época de la Inquisición y tiene su origen en la España de los Reyes Católicos. Se cuenta que cuando en el año 1487 Fray Tomás de Torquemada fue nombrado Gran Inquisidor para toda España por el Papa Inocencio VIII inició una cruzada sanguinaria hasta límites insospechados contra lo que por aquél entonces se consideraban seres de naturaleza satánica: herejes, brujos, magos y demás. La persecución y caza de monstruos se extendió por toda la España de entonces



afectando a gran cantidad de inocentes. Pese a ello, fueron también muchos los Seres de la Noche que cayeron bajo el fuego del Santo Oficio. Se dice que una de las víctimas fue un poderoso Vampiro que se vio acorralado en las tierras del norte de la Península Ibérica. Nada se sabe de tal ser, ni siquiera su nombre o el clan al que pertenecía, aunque todo indica que era un Tzimisce y perteneciente a la quinta o incluso cuarta generación. Tan sólo se conoce que pocos años antes de su Muerte Definitiva había liberado a un Vástago de su Progenie excepcionalmente poderoso pese a su condición. Parece ser que tras la muerte de su Sire, el chiquillo se dedicó a atormentar y perseguir a Fray Torquemada hasta que en 1498 por fin le dio muerte de una manera extremadamente cruel y dolorosa. Cuenta la leyenda que el Sire tardó exactamente trece segundos en morir bajo las infernales llamas de la hoguera y que su chiquillo acechó implacablemente a Torquemada durante trece meses antes de matarlo, si bien es éste un extremo altamente difícil de dar por cierto. Sea como fuere, tras ello, el Vampiro se fundió con las sombras y poco más se volvió a saber de él hasta que un par de siglos después comenzaron a aparecer algunos Stoker por Europa Occidental.



Aunque en los últimos años tal hecho está cambiando, los miembros del Clan raramente se mezclan en asuntos de la Estirpe y prefieren controlar desde las sombras todo lo que sucede entre la Camarilla, el Sabbat, el Inconnu y los demás clanes independientes. Aún así, se sabe que en tiempos de la Revolución Francesa hubo una guerra abierta en París entre los miembros del Clan Stoker y los Tremere. Durante largas noches las garras brillaron a la luz de la luna y la sangre corrió imparable por las calles de la Ciudad de la Luz. Fueron muchos los Stoker que cayeron durante la confrontación, algunos de ellos Vampiros realmente poderosos cuya Vitae se ha perdido para siempre. Aún así, los Tremere fueron finalmente expulsados de la ciudad y los Oscuros tomaron el gobierno de la misma. Pese a que han pasado más de dos siglos desde entonces, los Stoker siguen guardando un notable rencor a los Tremere, lo que constituye una de las razones por las cuales los Oscuros se niegan a entrar en la Camarilla mientras los Tremere ocupen una posición de poder en ella. Igualmente, el paso y establecimiento de Tremeres en Principados Stoker es raramente permitido y casi siempre perseguido hasta la ejecución del Tremere.

SECTA

Lo absurdo es el pecado sin Dios.

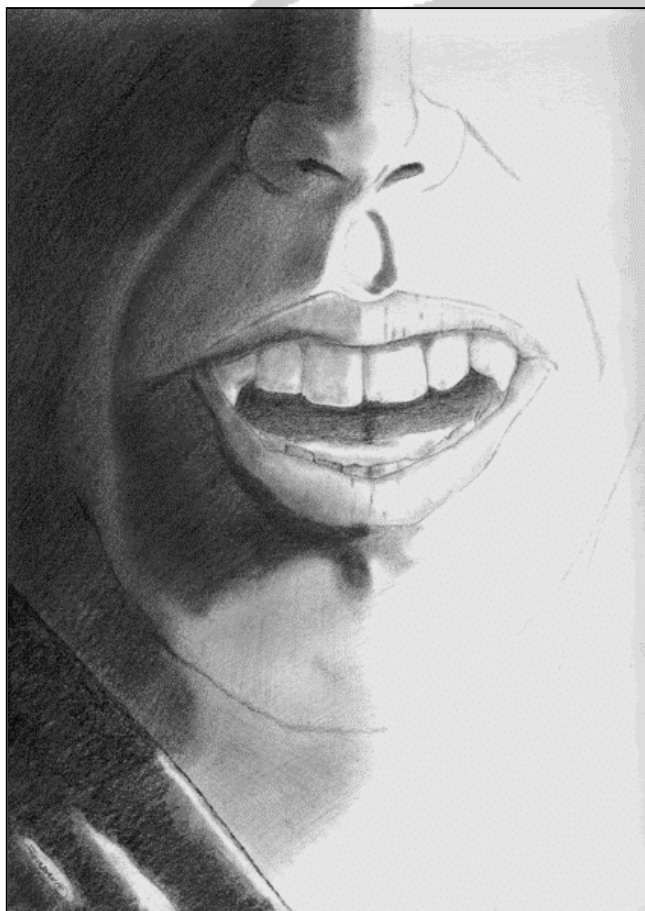
Albert Camus



ese a que algunos de sus miembros se han integrado en la Camarilla o en el Sabbat, el clan Stoker no pertenece de manera reconocida a ninguna de las dos sectas principales de la Sangre. De hecho, más bien desprecian a ambas por su servilismo y continuas intrigas de poder. Los Stoker se reconocen como un clan independiente por naturaleza. Aunque la mayoría de integrantes del clan comparten ideas de ambos bandos, los Stoker jamás se han planteado siquiera alinearse oficialmente al lado de la Camarilla o de los temibles Sabbat. Ideológicamente, el principal punto de tensión entre los Stoker y la Camarilla es el poco respeto que el clan guarda por la vida humana. No es extraño que un Stoker en frenesí cometa una sangrienta matanza en una partida de mortales sin siquiera el más mínimo remordimiento y simplemente por la excitación y diversión que supone la Caza. No es extraño tampoco que el frenesí no tenga nada que ver en ello. Igualmente, los Stoker son fanáticos seguidores de la Primera Tradición, la Mascarada, cosa harto comprensible si tenemos en cuenta la historia y orígenes del clan. De esta manera, y pese a que se sienten más próximos al Sabbat, los Stoker tanto ayudan como atacan a ambas sectas. Por ello, acostumbran a desconfiar de cualquier Vástago desconocido que se cruce en su camino y se guardan de todo aquél que no da pruebas de sus intenciones pacíficas. Se dice que algunos Oscuros han desarrollado la Disciplina de Auspex, lo que les serviría sobremedida a la hora de conocer las intenciones de los otros condenados, aunque tales afirmaciones no han sido probadas y no hay datos que lo demuestren.

Desde el mismo momento en que se creara, el clan ha gozado de la libertad de la independencia respecto a las dos sectas mayoritarias, lo que no quiere decir que su relación con los demás clanes independientes sea especialmente cordial. No nos engañemos, la natural aversión de los Stoker para con los

desconocidos unida a la tradicional reserva de los miembros de la Estirpe provoca que todos y cada uno de los Vástagos pertenecientes a los demás clanes independientes sean considerados y tratados de la misma manera que si miembros de la Camarilla o el Sabbat fueran.



Los Stoker guardan una especial afinidad para con los Assamitas, a quienes se dice contratan a menudo para evitarse problemas con las acusaciones de Diablerie. Pese a ello, la mutua desconfianza entre ambos clanes jamás ha permitido una mayor aproximación a ningún nivel. Igualmente, los Oscuros desprecian a los Tremere por encima de cualquier cosa y se dice que en un secreto conciliábulo los Antiguos del clan juraron destruir a todos los hechiceros. El único clan que tiene la suerte o la desgracia de colaborar de alguna manera con los Stoker son los Tzimisce. Algunos dicen que tal colaboración, cuyos términos nadie conoce, es una prueba más del pasado Tzimisce de los Oscuros. Pese a ello, tanto unos como otros guardan un inquietante silencio al respecto y conspiran unidos con tenebrosos fines por nadie conocidos. Se rumorea que son los Tzimisce quienes realmente controlan el Sabbat y los Stoker se perfilan como el brazo ejecutor de los Demonios cuando la sangre debe manar de Vástagos Lasombra.

APARIENCIA

Un Emperador debe morir en pie.

Tito Flavio Vespasiano

Los Stoker gozan fundiéndose con las sombras y tratan de pasar inadvertidos en la medida de lo posible. Físicamente, su piel es algo más oscura que la mayoría de los vampiros, lo que les permite en ciertos países pasar desapercibidos de manera más fácil entre los mortales. La mayoría de los miembros del Clan presentan ojos de tintes verde claro o anaranjado, si bien algunos no siguen esta norma. Aún así, todos los Stoker ven enrojecer invariablemente sus ojos a medida que transcurren los años. En lo referente a la forma de vestir, generalmente adoptan vestimentas negras y del estilo que los hombres actuales han dado en llamar *cyberpunk*. Gabardinas hasta el suelo, prendas ajustadas al cuerpo, botas medias y gafas de sol cuanto más oscuras mejor, lo que les ayudan tanto a protegerse de la luz eléctrica intensa, capaz de dañar sus sensibles ojos, como a ocultar su verdadera naturaleza. Bajo las gabardinas casi siempre viaja algún tipo de arma blanca y en muchas ocasiones también armas de fuego. Los Vampiros pertenecientes a éste clan raramente van desarmados y siempre están alerta ante posibles agresiones tanto de otros Vástagos como del ganado. Algunos Stoker también adoptan vestimentas formales y trajes de corte similar a los Ventrue, pero son los menos.



REFUGIO

La superstición introduce a los dioses hasta en las más pequeñas cosas.

Tito Livio

Ningún lugar es malo cuando el Sol está a punto de quemar tus ojos". Así rezan algunos de los escritos que se hacían en las bibliotecas de algunas Casas de la Noche. Los

Stoker tienden por naturaleza a ocupar casas unifamiliares y a evitar los grandes edificios de apartamentos, donde los vecinos curiosos pueden suponer un verdadero engorro para su supervivencia. Los Cainitas pertenecientes a este clan raramente viajan si no es por una especial necesidad. Durante su travesía, o incluso una vez llegados a destino, los Stoker tienden a pasar las horas de Sol en cementerios, criptas, profundas cavernas o incluso enterrados a gran profundidad en mitad del campo. Esta extraña dualidad *civitas-campus* provoca no pocos comentarios y recelos entre los Vástagos de los demás clanes. Los Stoker son eminentemente sedentarios y pueden pasarse décadas enteras en un mismo asentamiento sin tan siquiera preocuparse por ello. Los Oscuros viajan tan sólo cuando una apremiante necesidad lo requiere y cuando se establecen en un nuevo espacio toman sus refugios de donde desean, sin pararse a mirar si el lugar está ocupado o no. Si el ganado habita en donde un Stoker ha puesto los ojos, poco tienen que hacer salvo morir o convertirse en ghouls.



TRASFONDO

El dolor es para el alma un alimento fecundo.

Theodore de Banville



Los Stoker acostumbran a tomar sus neonatos entre los humanos más rebeldes y orgullosos. Muchos presos políticos, estudiantes rebeldes, caudillos de protestas y similares acaban recibiendo el Abrazo de un Stoker. Son contadas las ocasiones en que los Abrazados no se reflejan en estos atributos y generalmente se deben a excepciones donde la valía del nuevo chiquillo está ampliamente probada.

Por lo general, los aspirantes a ser Abrazados son vigilados y controlados durante varios años por su futuro Sire, quien una vez realizado el Abrazo continuará con tal labor durante cierto tiempo más. En ningún caso se invocan los rituales Sabbat de inhumación del recién Abrazado, aunque existen ciertos rumores de que algunos Kevorkian especialmente hostiles y sangrientos no siguen estos caminos y se dedican a crear chiquillos cada vez más salvajes. En ciertas situaciones el Príncipe puede exigir que el chiquillo beba de su vitae en una ocasión para mantener cierto control sobre él, aunque esta práctica rara vez es llevada a cabo, pues provoca cierta desazón en las filas del clan.

Una vez realizado el Abrazo y saciada la inmediata Ansia, lo primero que aprende el chiquillo es a respetar la Mascarada y a odiar por igual a los Tremere y a los integrantes de la Sociedad de Leopoldo, ambos verdaderos enemigos de los Oscuros.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Bendito sea el caos, porque es síntoma de libertad.

Enrique Tierno Galván

En la mayoría de los Stoker priman los rasgos físicos y mentales sobre los sociales, y de entre estos, por lo general suelen imponerse los primeros, sobretudo entre los Kevorkian. Así, los Stoker suelen ser seres físicamente poderosos pero en modo alguno carentes de la frialdad, inteligencia y metodismo necesarios a la hora de utilizar su fuerza. Muchos tienen una gran Fuerza y Resistencia, así como una Apariencia desarrollada con el objetivo de intimidar y acobardar al enemigo. La Astucia también prima en algunos, sobretudo entre los Shireé, mientras que la Inteligencia es altamente codiciada por los Nocrón. Muchos Stoker son Bravos, aunque también existen Monstruos y Rebeldes. La mayoría de los Oscuros tienen una innata habilidad para el Atletismo, el Esquive y la Intimidación, así como para el uso de armas de fuego y el combate cuerpo a cuerpo. Sus conocimientos suelen girar entorno a la Informática (Shireé) o al Ocultismo (Nocrón). Los Shireé suelen gozar de Influencia y Recursos, mientras que los Kevorkian acostumbran a tener Criados y los Nocrón tratan de agotar todas las ventajas de poseer un Rebaño.



DISCIPLINAS DEL CLAN

El fanatismo es una sobrecompensación de la duda.

Jung



odos los miembros del clan Stoker comparten por herencia y son adiestrados en dos disciplinas concretas: Potencia, que les permite realizar poderosas proezas que requieren de toda su fuerza física, y Presencia, que correctamente usada y llevada hasta sus últimos extremos provoca un miedo irracional entre los enemigos del Vástago que la pone en práctica. La tercera disciplina que adopten depende, salvo puntuales y rarísimas excepciones, de la facción en la que se alinee el Vástago. Así, los Kevorkian acostumbran a gozar de las posibilidades que ofrece la Vicisitud, lo que constituye uno de los argumentos de más peso para situar al fundador del clan Stoker como antiguo integrante del clan Tzimisce. Los Shireé, por su parte, han desarrollado la Disciplina de Auspex, aunque jamás lo reconocerán ante otros Vástagos, y los Nocrón se han sumergido en los misterios de la de Nigromancia, generalmente a través de la Senda del Osario.

La gran mayoría de neonatos y ancillae apenas llegan a controlar de una forma excesivamente importante y avanzada tales disciplinas, pero se cuenta que los Vampiros más viejos del clan han realizado descubrimientos asombrosos en el camino del conocimiento de sus artes, llegando a superar con creces los niveles máximos conocidos en la Estirpe y adquiriendo poderes que escapan a la comprensión de los demás Vástagos, incluso de aquellos que tienen conocimientos avanzados de tales disciplinas.



DEBILIDADES

El dolor, cuando no se convierte en verdugo, es un gran maestro.

Concepción Arenal



os Stoker presentan como debilidad una mayor posibilidad de entrar en Frenesí debido a una ofensa, que es superior en un punto a los demás Vástagos o en dos puntos si el causante de la humillación es un miembro de la tenebrosa Sociedad de Leopoldo o un Tremere. Al contrario que los Brujah, los Stoker se sienten orgullosos de liberar a su Bestia interior si la causa de tal liberación es la inminente muerte de un Cazador de Brujas o un Hechicero. Es harto probable que cualquiera de esta calaña que se cruce con un Oscuro tenga los minutos contados, pues una de las primeras cosas que enseñan los Sires a sus chiquillos es el odio profundo por los Inquisidores y los Tremere. Así se enseña y así se cumple desde tiempos inmemorables.

ORGANIZACIÓN

Las lágrimas son la sangre del alma.

San Agustín

Serárquicamente, el Clan Stoker se halla fuertemente organizado y dividido en tres facciones más o menos estructuradas pero siempre bajo los designios del líder del Clan, el denominado Vampiro Maestro. Las tres facciones (Kevorkian, Shireé y Nocrón) pugnan por controlar el mayor número de territorios posible y, por ende, el mayor número de zonas de caza. Las luchas abiertas entre ellas son inconcebibles pues la lealtad al clan es una característica típica en los Stoker, y la pena por diabolizar a un miembro del clan es la cremación controlada, continua y sistemática del Vampiro agresor. Las facciones del clan se enfrentan política y socialmente, pero jamás de manera físicamente agresiva ni perjudicando a otro Stoker en modo alguno. Siempre que la lucha se dirija hacia otro clan, todas las facciones aúnan esfuerzos y dejarán de lado las posibles rencillas y odios particulares surgidos de esta condición para hacer frente y luchar codo con codo contra el clan enemigo de manera similar a como lo hacen los Tremere cuando deben defender su territorio. Al igual que los demás clanes, las facciones hacen ostentación y ratifican su poder en un territorio mediante la creación de Dominios. Cuando un Dominio se extiende hasta abarcar completamente una ciudad, se conoce con el nombre de Principado y es controlado por un Príncipe, que es designado por el líder de la facción que ha tomado el lugar y ratificado por el Vampiro Maestro. Una vez asentada su supremacía en el nuevo territorio, el Príncipe funda una Casa de la Noche, donde se centraliza el poder vampírico del clan en la ciudad. En las Casas de la Noche siempre existe una zona de Elíseo, donde los Stoker se reúnen pacíficamente con Vástagos de otros clanes, y una sala de recepción denominada *Audientia* donde el Príncipe recibe y trata cualquier asunto que afecte al clan o a la Estirpe.

Cada facción se halla gobernada por un Supremo, quien a priori tan sólo rinde cuentas al Vampiro Maestro y al Justicar del clan, Jahzed Noir, un Vampiro belga de notable poder y conocido en la sociedad vampírica por la extrema severidad de sus juicios. Los Príncipes raramente decretan Cazas de Sangre (la mayoría de ellas se dirigen contra Tremeres), pero aquél Vástago involucrado como imputado en una Caza de



Sangre Stoker puede estar seguro que no tendrá reposo por el resto de su no-muerte. Los Stoker consideran una cuestión de honor zanjar las Cazas de Sangre cuanto antes, y se reúnen y peinan la ciudad y los territorios colindantes y hacen todo lo que sea necesario a fin de acabar con el Vástago que la provocó.

Igualmente, en círculos cerrados se susurra que algunos Stoker se hallan integrados en el Inconnu, pero tal extremo jamás ha sido confirmado y tampoco existen pruebas que lo demuestren, pese a que es muy probable que así sea.

PRINCIPADOS





La felicidad está en la ignorancia de la verdad.

Giacomo Leopardi



continución se presentan los diferentes Principados que componen el Clan. Como se puede observar, la mayoría de ellos se localizan en Europa, punto de origen de la orden. Aún así, los Stoker han extendido sus dominios a varios puntos de América y África aunque, como es bien sabido, moviéndose siempre entre las sombras y ocultando su presencia en la medida de lo posible. El listado se presenta en cuatro columnas bien diferenciadas: país y ciudad donde se localiza el Principado, nombre del Príncipe y facción del Clan que la controla.

Aparte de lo detallado a continuación, existen decenas de refugios menores distribuidos por casi todo el mundo a excepción de Asia y Oceanía y varios refugios mayores que, por diferentes razones sociales, jerárquicas o políticas no son considerados como Principados.

Alemania	Munich	Klaus Heisenn	Necrón	
Bulgaria	Plovdiv	Feodor Vlezith	Necrón	
Escocia	Aberdeen	Erika Selsenn	Shireé	
España	Barcelona	Nicholas de Vries	Kevorkian	
Francia	Lyon	Veronique Brue	Shireé	
Irlanda	Dublín	Nelliana Murthuile	Kevorkian	
Italia	Turín	Giovanni di Desma	Shireé	
Polonia	Varsovia	Vlad Malecht	Kevorkian	
Rumanía	Bistritz	Thakul von Nicht	Kevorkian	
Rusia	Moscú	Feyth Horemsith	Kevorkian	
Turquía	Ankara	Jacob Duzach	Kevorkian	
EEUU	Raleigh	Adken Diomassach	Shireé	
EEUU	San Diego	Gurney Kilmer	Necrón	
Brasil	São Paulo	Sosanna Tortuere	Necrón	
Colombia	Medellín	Valeria de Cimero	Necrón	
Egipto	Gizeh	Samuelle Genois	Shireé	
Marruecos	Rabat	Valannus Eithos	Kevorkian	

CITA

La primera condición para la inmortalidad es la muerte.

Stanislav Jerzy Lec

“¿Qué miras, bastardo? No oses desafiarme o serás destruido como todos los que te precedieron. Sabe, débil iluso, que mi ira empuja tus mayores temores. Yo... soy... tu verdugo.”

Existe asimismo otra sentencia típicamente utilizada por los Stoker tras una victoria y que se remonta a la pronunciada por el líder del Clan inmediatamente después de la derrota infligida a los Tremere en el París del siglo XVIII, y reza: *“La noche es nuestra”*.

LINAJES

Nunca perdonar. Nunca olvidar.
Frank Herbert



El Clan Stoker se halla dividido en tres facciones bien diferenciadas. Si bien todas ellas conservan los rasgos comunes del Clan, como pueden ser su aversión a los Tremere o su innato orgullo, no es menos cierto que existen varios grupos que pueden ser clasificados y diferenciados merced a ciertas características y tendencias comunes dentro del global del clan. Pese a tales diferencias, todos ellos se sienten orgullosos de pertenecer al clan Stoker y en ningún momento se considera posible la escisión de una facción para crear una nueva Línea de Sangre, hecho que sería probablemente castigado con la ejecución inmediata de los Vástagos rebeldes.

KEVORKIAN



Dirigidos por Thakul von Nicht desde el Principado de Bistritz, componen la facción más sanguinaria y poderosa de las tres que conforman el clan. Convencidos de la superioridad de los Hijos de la Noche sobre los mortales, son capaces de realizar tremendas carnicerías entre éstos sin siquiera tener el Ansia como motor de sus actos. Los Kevorkian son muy peligrosos cuando se sienten molestados o acosados y pueden provocar una auténtica masacre con tal de hallar de nuevo el reposo. Dentro del clan, son los que se muestran más de acuerdo con la política del Sabbat y tienden a atacar a cualquier Vampiro de la Camarilla que se cruce en su camino. Jamás se mueven desarmados y un encuentro con ellos suele acabar al mínimo desafío en una pelea a muerte. Se comenta incluso que algunos Kevorkian han formado más de una vez cuadrillas diabolistas y de guerra junto a Vástagos del clan de los Assamitas, sembrando unidos la destrucción allá por donde pasaran.

NECRÓN



Comandados por Klaus Heisenn, son vampiros solitarios que se reúnen raramente con integrantes de las otras facciones y casi nunca con vampiros de otros clanes. Acostumbran a vivir en lugares apartados y tan sólo se acercan a los centros de población cuando la Sed les arrecia. Su refugio acostumbra a estar siempre invariablemente relacionado de alguna manera con la muerte y se les puede encontrar generalmente en criptas y mausoleos. Pese a que otros Vástagos del clan opinan que que el Reposo en lugares tan tradicionalmente asociados a los vampiros podría comportar problemas, los Negrón hacen caso omiso de tales advertencias. Algunos presentan una cierta inclinación hacia los caminos de la magia y, en especial, de la nigromancia y la taumaturgia, si bien se dice que aún no han conseguido demasiados avances en ese campo. Los Negrón controlan casi todos los Principados Stoker de América y es allí donde realizan sus pavorosos experimentos. Muchos son los rumores que circulan sobre tales prácticas, y se dice que algunas de ellas esconden bárbaros sacrificios de sangre, canibalismo y otras abominaciones. Son tremendamente sangrientos en sus prácticas pero, al contrario que los Kevorkian, no acostumbran a matar si no es por necesidad. El mayor foco de poder Negrón se halla en São Paulo, donde merced a la multitud hacinada en sus barrios de chabolas pueden cazar y experimentar de manera prácticamente impune y sin despertar la más mínima sospecha.

SHIREÉ



Dirigidos desde Lyon por Veronique Brue, son una facción de asesinos por naturaleza. De todas formas, sus objetivos pasan por conseguir el mayor poder posible merced a sus crímenes. Se comenta que son los Shireé y no los Kevorkian los que dirigen realmente el Clan, de manera similar a los rumores de lo que sucede entre los Lasombra y los Tzimisce. Aún así, nada de ello está probado, si bien no es menos cierto que dentro de la sociedad mortal son los Shireé quienes se hallan mejor posicionados tanto social como políticamente. Muchos Shireé adoptan Ghouls entre los cargos importantes de las ciudades que controlan y no es raro que los incidentes provocados por reyertas internas de la Estirpe en tales urbes sean tapadas y silenciadas por los sirvientes del clan de una manera discreta y sin que ocasionen problema alguno para la sociedad Vampírica.

ESTEREOTIPOS

Independiente siempre, aislado jamás.

Emilio Visconti

Sectas

Camarilla: No nos interesan sus intrigas. Los usaremos para nuestro fines, y eso es todo.

Sabbat: Dificiles de tratar. Salvajes como nosotros. Sedientos como nosotros. Traidores... como nosotros.

Inconnu: Es sabio no hablar de lo que desconocemos. Peligrosos. Ocultos. Mejor dejarlos en paz.

Camarilla

Brujah: ¡Son todos unos bastardos, pero por lo más sagrado que los tienen bien puestos!

Gangrel: Viven como animales. Viajan como animales. Visten como animales. ¿Debo seguir?

Malkavian: ¿No estamos acaso todos locos? Sólo que a ellos, no les importa demostrarlo y enorgullecerse.

Nosferatu: ¡Bestias inmundas! ¿Qué podemos querer de quienes viven con las ratas? Tan sólo su vitae.

Toreador: Dicen que admiran el arte, pero se pasan la noche mirandose unos a otros. Creídos.

Tremere: Todos los hechiceros deberían ser quemados. La Sangre se pervierte con su sola presencia.

Ventrue: Creéis poseer poder sobre toda la Estirpe. Nada más lejos de la realidad, elegantes bufones.

Sabbat

Lasombra: Otros ingenuos que se creen los jodidos amos de la revolución. Carne de hoguera.

Tzimisce: Merece la pena tenerlos cerca, bien para que te apoyen bien para saciar tu Ansia.

Independientes

Assamitas: Implacables en sus labores. Mejor tenerlos como aliados que en nuestra contra.

Giovanni: Tratan y negocian con los muertos. No quiero saber nada de ellos. Me resultan fastidiosos.

Ravnos: ¡Esos bastardos fascistas se creen que porque son diferentes debemos tenerles en cuenta!

Seguidores de Set: ¿Temen los gatos a los ratones? ¿Acaso deben temer los escorpiones a las serpientes?

Líneas de Sangre y Cultos

Hijas de la Cacofonía: ¡Malditas abominaciones histéricas! ¡Que el Diablo se las lleve a todas!

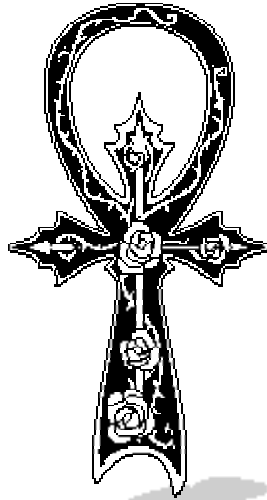
Caitiff: Están solos y por eso cuentan con mi simpatía... y con mi sed si es necesario.

Diaemus: Poco sabemos de ellos, pero a buen seguro son tan dignos de confianza como una víbora.

Grupos de mortales

Casa Shijima: Al igual que los demás mortales, habrán de postrarse ante nosotros cuando así lo decidamos.

Sociedad de Leopoldo: Toda religión tiene su cenit. Toda creencia tiene su ocaso. El suyo ha llegado ya.



DESPUÉS DE LA MUERTE, EL ØRDEN.

Dedicado a todos aquellos que hacen más llevaderas
mis noches como vampiro

VÁSTAGØS

Izan Jacks Kaur Kromah Nelliana Romeo Thakul

Poema de introducción

Amor del recién abrazado, por Nakam Stoker
iga@tinet.fut.es

NS

Nakam Stoker



CLAN STOKER: SEGUNDA ÉPOCA

